

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA DAN BENTUK
GEOMETRI MELALUI MEDIA *PUZZLE***

(Penelitian di POS PAUD Mutiara Pertiwi Suren Gede Kecamatan Kertek
Kabupaten Wonosobo)

SKRIPSI



Oleh :

Wiwit Nikmatul Inayah
14.0304.0002

**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2020**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Masa ini biasanya disebut pula dengan anak masa awal. Pada masa ini merupakan masa-masa terpenting bagi perkembangan anak. Pada masa ini anak dapat dengan mudah menerima berbagai informasi atau pengetahuan yang diberikan pada anak. Tugas pendidik dan orang tua adalah memberikan stimulasi supaya anak dapat berkembang dengan baik dan maksimal. Berbagai stimulasi dapat membantu anak dalam melewati masa transisi menuju jenjang pendidikan formal.

Masa kanak-kanak merupakan masa penting dalam perkembangan hidup manusia. Oleh karena itu masa kanak-kanak merupakan masa paling awal dalam rentang kehidupan yang akan menentukan perkembangan pada tahap-tahap selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang paling kritis dimana perkembangan seluruh aspek dalam kehidupan manusia terjadi pada masa kanak-kanak, pembentukan karakter atau kepribadian juga terjadi pada masa ini.

Selain proses pembentukan karakter dan kepribadian, anak juga mengenal perkembangan dalam aspek motorik kasar, motorik halus dan bahkan kognitif yang kemudian mengacu pada perkembangan konsep diri,

kemandirian hidup. Mengingat di dunia barunya anak dituntut memiliki berbagai kemampuan perkembangan yang harus anak tanamkan sejak dini.

Seiring proses tumbuh kembang seorang anak akan melalui tahap-tahap perkembangan dengan tugas perkembangan yang berbeda-beda. Keterhasilan pencapaian suatu tugas perkembangan di suatu tahap akan menambah kelancaran tahap berikutnya. Secara umum, kesesuaian antara perkembangan anak dengan apa yang harus dicapainya dapat dilihat dari kematangan kognitif anak pada saat melakukan kegiatan sehari-hari.

Menurut Susanto (2012 : 9) kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri, tentu tidak didapat secara instan. Sebuah proses yang tidak sebentar bagi anak untuk mengenali berbagai macam warna dan bentuk geometri yang ada. Mengenalkan anak pada warna dan bentuk geometri bisa mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, ketrampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif.

Hal ini menunjukkan bahwa anak dikatakan berkembang secara normal apabila anak dapat menyelesaikan tugas-tugas yang harus dilakukan pada masa tersebut. Sebaliknya apabila anak tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas yang harus dilakukannya, maka dapat dikatakan bahwa anak mengalami hambatan dalam perkembangannya. Secara umum, kesesuaian antara perkembangan anak dengan apa yang harus dicapainya dilihat melalui perkembangan kognitif anak.

Dijumpai anak yang memiliki hambatan mengenal warna dan bentuk geometri seperti kesulitan menyebutkan warna merah, biru, kuning, hijau, menyebutkan bentuk segitiga dan persegi. Individu yang belum mampu mengenal warna dan bentuk geometri akan mengalami kegagalan pada tugas yang akan dilakukan dan akan mengalami kegagalan dalam perkembangan selanjutnya. Ketika anak belum mampu mengungkapkan keinginannya dapat dilihat dari keikutsertaan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sedangkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri dapat ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam menyebutkan beberapa macam warna dan bentuk geometri. Misalnya : kemampuan untuk menyebutkan warna primer, sekunder dan tersier, kemampuan untuk menyebutkan bentuk persegi panjang, persegi empat dan segitiga.

Disusun penelitian ini bahwa dari keprihatinan peneliti terhadap kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri anak yang masih belum maksimal di POS PAUD Mutiara Pertiwi Surengede Kecamatan Kabupaten Wonosobo. Padahal, kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri pada anak tidak bisa di dapat begitu saja, hal tersebut membutuhkan proses. Stimulasi dari berbagai pihak seperti orangtua, keluarga dan pendidikan, perlu diupayakan sebanyak dan bervariasi mungkin, sehingga anak tidak akan mengalami kesulitan dalam menyebutkan warna dan bentuk geometri.

Para pendidik pada lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini terutama pendidikan di POS PAUD Mutiara Pertiwi Surengede Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo hendaknya memahami setiap kegiatan belajar

mengajar dan aktif dalam kelas agar anak mampu meningkatkan perkembangan sesuai dengan tahapnya masing-masing. Kondisi anak yang mengalami hambatan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri merupakan hal yang tidak boleh diabaikan. Oleh karena itu akan berdampak pada tahap perkembangan ketrampilan pribadi dan ketrampilan sosial anak. Berbagai upaya yang dilakukan pendidik POS PAUD Mutiara Pertiwi Surengede Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo untuk meningkatkan mengenal warna dan bentuk geometri anak masih belum maksimal. Segala hal yang menjadi masalah dan kendala dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri adalah kurangnya pendidik dalam belajar masih menggunakan *teacher center* seharusnya menggunakan *student center*, minimnya interaksi anak di dalam kelas karena proses pembelajaran yang tidak berpusat pada anak. Berdasarkan hasil observasi di POS PAUD Mutiara Pertiwi Surengede Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo sebanyak 30% anak belum mampu mengenal warna dan bentuk geometri dengan baik, ditandai dengan anak belum mampu menyebutkan bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga, anak juga masih bingung dalam membandingkan warna merah dengan orange, warna biru dengan hijau pada saat kegiatan belajar.

Menghindari hal tersebut, maka melalui kegiatan bermain diprediksi meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri. Hakekatnya pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain. Salah satu permainan yang diharapkan mampu mengenal warna dan bentuk geometri

adalah menggunakan media *puzzle*. Kegiatan bermain ini ditandai dengan adanya teman sebayanya, sehingga anak mampu bekerja sama dalam bermain.

Permainan media *puzzle* merupakan salah satu permainan yang dimainkan secara berkelompok. Ditempuh dalam kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri melalui media *puzzle*. Menurut Marasaoly (2009:15) menyatakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. *Puzzle* adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam visual karena hanya dapat dicerna melalui indra penglihatan saja.

Puzzle dapat mengasah otak anak dan melatih kesabaran dalam permainan ini anak akan lebih fokus menyusun potongan-potongan *puzzle*. Apabila permainan ini di jadikan kelompok anak akan minat dalam kegiatan yang diajarkan karena asyik jika bermain bersama dengan temannya. Dengan adanya media *puzzle* anak akan lebih mudah memahami kegiatan yang akan dilakukan oleh setiap anak. Pada saat melakukan kegiatan di dalam kelas anak akan tertarik dengan adanya pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Selain itu anak akan mudah memahami mengenal warna dan bentuk. Pada saat melakukan kegiatan yang diinstruksikan oleh guru, anak akan mudah menangkap apa yang akan disampaikan guru atau peneliti sehingga anak dapat menyelesaikan permainan dengan baik. Anak membutuhkan kejelian

ketrampilan dalam menyebutkan warna dan bentuk, ketrampilan ini perlu digunakan bagi anak – anak dalam melakukan kegiatan sehari – hari.

Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti akan mengkaji lebih dalam tentang permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri anak di POS PAUD Mutiara Pertiwi Surengede Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo, dimana masih ada anak yang belum mampu mengenal warna dan bentuk geometri yang baik seperti ketrampilan pribadi dan kreatifitas. Peneliti juga ingin mengetahui apakah permainan *puzzle* bagus untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri anak usia 4-5 tahun pada lingkungan sekolah yaitu dengan teman-teman sekolahnya. Oleh karena itu peneliti mengambil judul penelitian tentang “ Kemampuan Mengenal Warana dan Bentuk Geometri Melalui Media *Puzzle*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan tersebut, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak belum mampu membedakan warna dan bentuk geometri seharusnya anak sudah mampu membedakan warna dan bentuk geometri.
2. Guru masih menggunakan *teacher center* seharusnya sudah menggunakan *student center*.
3. Kenyataan di lapangan guru belum menggunakan media yang menarik seharusnya guru menggunakan media yang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan yang diuraikan dalam identifikasi masalah masih terlalu luas. Diperlukan pembatasan masalah supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam pembatasan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada peningkatan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri melalui media *Puzzle* di POS PAUD mutiara pertiwi surengede kecamatan kertek kabupaten wonosobo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri dapat meningkatkan melalui media *Puzzle* pada anak POS PAUD mutiara pertiwi surengede kecamatan kertek kabupaten wonosobo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Peningkatan Kemampuan mengenal Warna dan Bentuk Geometri melalui Media *Puzzle* di POS PAUD Mutiara Pertiwi Suren Gede Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosobo”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat secara teoritis

Untuk memberikan wacana terhadap pendidik agar dapat meningkatkan kemampuan mengajar melalui model aktif, inovatif, kreatif,

dan menyenangkan khususnya kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk Geometri di Pos Paud Mutiara Pertiwi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian akan sangat bermanfaat bagi anak untuk peningkatan mengenal warna dan bentuk geometri melalui media *Puzzle*.

b. Bagi Guru

Meningkatkan pengetahuan guru dalam pembelajaran media *puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk Geometri di POS PAUD Mutiara Pertiwi.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan bagi seluruh lembaga pendidik pada umumnya dan bagi POS PAUD Mutiara Pertiwi pada khususnya dalam upaya meningkatkan mengenal warna dan bentuk geometri pada anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk

1. Perkembangan Kognitif

Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif, artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Menurut Darsinah (2011:5) perkembangan kognitif merupakan perubahan kognitif yang terjadi pada anak khususnya aspek kognitif. Perubahan ini merupakan suatu proses yang berkesinambungan, mulai dari proses berfikir kongkrit sampai pada konsep yang lebih tinggi yaitu konsep abstrak dan logis.

Perkembangan kognitif berhubungan dengan meningkatnya kemampuan anak berpikir (*Thinking*), memecahkan masalah (*Problem Solving*), mengambil keputusan (*Decision making*), kecerdasan (*Intelligence*), bakat (*aptitude*). Optimalisasi perkembangan kognitif sangat dipengaruhi oleh kematangan fisiologis, terutama pada bayi maupun anak-anak. Seorang anak akan dapat melakukan koordinasi gerakan tangan, kaki maupun kepala secara sadar. Setelah syaraf-syaraf maupun otot-otot bagian organ-organ tersebut sudah berkembang secara memadai.

Perkembangan kognitif anak usia dini berbeda dengan anak usia selanjutnya. Menurut Piaget (dalam Salkind, 2009:326) perkembangan

kognitif anak usia 0-7 tahun berada pada tahap sensorik motorik. Bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsangan dari luar. Perilaku berkembang dari refleks-refleks sederhana melalui beberapa tahap menuju seperangkat skema yang terorganisasi (perilaku yang terorganisasi) sedangkan anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoprasional. Anak dalam tahap ini masih berfikir simbolis dan bahasa sudah mulai jelas terlihat untuk menggambarkan objek dan kejadian. Cara berfikir anak belum logis dan belum menyerupai orang dewasa.

Anak usia dini berada pada tahap praoprasional. Dalam tahap praoprasional anak mulai merepresentasikan dunia dengan menggunakan kata-kata, bayangan, dan gambar. Tahap ini juga disebut berfikir secara simbolis. Pemikiran simbolis membuat anak mampu untuk membuat susunan kata dan gambar yang mengembangkan suatu objek atau tindakan tertentu dalam pikiran anak. Jika dikaitkan dalam penyampaian pembelajaran, anak dalam tahap ini memerlukan sebuah media konkret untuk dapat membantu anak dalam mencapai tingkat ketercapaian pembelajaran. Teori ini memberi contoh seperti mulai memahami angka-angka.

Kemampuan kognitif sering kali dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa *Inggris* “*intellect*” yang menurut Chaplin (dalam Asrori, 2007) diartikan sebagai berikut “Proses kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan kemampuan menilai dan kemampuan mempertimbangkan juga kemampuan mental atau intelegensi”. Terman

(dalam Sujiono, 2007) mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak. Hunt (dalam Sujono, 2007) mendefinisikan bahwa kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan indra. Perkembangan kognitif sering diidentikan dengan perkembangan kecerdasan.

Berdasarkan teori dari beberapa ahli bahwa perkembangan kognitif anak usia dini, berhubungan dengan meningkatnya kemampuan anak berpikir, memecahkan masalah, mengambil keputusan, kecerdasan, bakat. Tahap ini juga disebut berfikir secara simbolis. Anak dapat mengingat warna dan bentuk geometri apabila alat yang digunakan menarik perhatian, anak akan berpusat pada gambar yang digunakan untuk menjadi bahan belajar.

2. Pengertian Kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk Geometri

Di dalam kamus bahasa Indonesia (2008:25) kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (biasa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta berlebihan). Kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia biasa melakukan sesuatu yang harus dilakukan. Kemampuan *ability* (kemampuan, kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan) merupakan tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan suatu perbuatan, kemampuan bisa melakukan kesanggupan bawaan sejak lahir, atau merupakan hasil latihan (praktik).

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu lingkup perkembangan kognitif yang harus dikuasai anak.

Moeslichatoen (2004 : 9) berpendapat bahwa untuk mengembangkan kognitif anak dapat dipergunakan metode yang mampu menggerakkan anak untuk berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Anak akan lebih mandiri jika sejak kecil dilatih belajar mengenal warna ketika melihat benda yang ada di sekitarnya. Sebagai orang tua harus mengajarkan anak mengenal warna dan bentuk geometri yang ada di sekitarnya, karena daya pikir anak bagus untuk mengenal berbagai benda yang dilihatnya bahkan setiap dijumpai anak. Anak akan mengingat apa yang pernah diajarkan oleh dirinya sejak usia dini hingga ke jenjang selanjutnya.

Menurut Susanto (2012 : 9) kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri, tentu tidak didapat secara instan. Sebuah proses yang tidak sebentar bagi anak untuk mengenali berbagai macam warna dan bentuk geometri yang ada. Mengenalkan anak pada warna dan bentuk geometri bisa mengembangkan kecerdasan, bukan hanya mengasah kemampuan mengingat, tapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, ketrampilan kognitif, serta pola berpikir kreatif. Diusia batita, anak memang harus dikenalkan pada warna dan bentuk geometri yang menekankan pada *auditory*, *visual* dan *memory*. Pengenalan ketiga hal tersebut sangat berpengaruh pada perkembangan intelektual anak.

Pengenalan erat kaitannya dengan pengasahan kemampuan imajinatif dan artistik anak. Dalam bahasa lain, lebih mengasah bakat dan kemampuan di bidang seni. Salah satu faktor pembangunan imajinatif dan kreativitas adalah aspek warna. Anak yang memperoleh stimulasi mengenai tata warna, tentu akan dapat cepat memadukan warna yang serasi antara benda yang satu dengan benda lainnya hingga betul-betul enak dilihat. Selain mengasah bakat dan kemampuan di bidang seni, pengenalan warna juga berkaitan erat dengan pola berpikir alternatif.

Menurut Rasyid (2009:20) anak taman kanak-kanak sering menjumpai warna yang ada pada setiap benda di sekitarnya, tulisan, dan gambar yang mereka lihat. Warna merupakan salah satu unsur yang tidak bisa berdiri sendiri. Warna merupakan tampilan fisik pertama yang sampai ke mata guna membedakan ragam sesuatu, baik benda mati atau benda hidup. Aktivitas ini merupakan kemampuan motorik halus yang harus dibiasakan dan dilatih terus sehingga potensi seni mereka menjadi tumbuh. Kemampuan warna, bentuk, mencoret, dan menarik garis bila telah dimiliki anak usia dini, jelas akan sangat bermanfaat bagi mereka dan akan menumbuhkan rasa estetika yang semakin baik. Aktivitas seperti ini dapat dibiasakan dengan kegiatan lomba mewarnai, lomba melukis, dan lomba mengkonstruksi balok-balok maupun plastisin. Kegiatan lomba ini sekaligus akan membentuk dan membiasakan kemampuan anak dalam mewarnai dan membentuk, baik mencoret maupun menarik garis.

Berdasarkan dari pendapat ahli dapat di maknai bahwa kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri pada anak merupakan suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu, dalam hal ini mengenal warna dan bentuk geometri. Kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri salah satu upaya yang harus di pelajari dan di kuasai, karena pada umumnya anak harus tau tentang macam warna dan bentuk geometri. Mengenal warna dan bentuk geometri yang berkaitan dengan pengasahan kemampuan imajinatif dapat mengembangkan kecerdasan pada anak.

3. Macam – Macam Warna dan Bentuk Geometri

Menurut teori warna dari teori Brewster yang pertama kali ditemukan pada tahun 1831 dalam Mardhiyah (2014 : 113). Warna-warna yang ada di alam jika disederhanakan dapat dikelompokkan menjadi 3 kategori, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier.

1) Warna Primer

Warna primer menurut teori warna pigmen dari Brewster adalah warna-warna dasar. Warna-warna lain dibentuk dari kombinasi warna-warna primer pada awalnya, mengira bahwa warna primer tersusun atas warna merah, kuning, dan hijau. Namun dalam penelitian lebih lanjut, dikatakan tiga warna primer adalah : merah (seperti darah), biru (seperti langit atau laut), kuning (seperti kuning telur) ini kemudian dikenal sebagai warna pigmen primer yang dipakai dalam dunia seni rupa. Campuran dua warna primer

menghasilkan warna sekunder. Campuran warna sekunder dengan warna primer menghasilkan warna tersier.

2) Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang dihasilkan dari campuran dua warna primer dalam sebuah ruang warna. Dalam peralatan grafis, terdapat tiga warna primer cahaya : (R = *Red*) merah, (G = *Green*) hijau, (B = *Blue*) biru atau yang lebih dikenal dengan RGB yang bila digabungkan dalam komposisi tertentu akan menghasilkan berbagai macam warna. misalnya pencampuran 100% merah, 0% hijau, 100% biru akan menghasilkan interpretasi warna magenta. Di dalam komputer kita juga mengenal berbagai warna untuk kebutuhan desain Website maupun grafis dengan kode bilangan Hexadecimal. Berikut ini campuran warna RGB yang nantinya membentuk warna baru :

a) Merupakan hasil warna pencampuran dari warna-warna primer dengan perbandingan 1 :

Merah + hijau = kuning

Merah + biru = magenta

Hijau + biru = cyan

b) Pencampuran tersebut menghasilkan warna baru yang dinamakan warna sekunder. Seperti pencampuran warna berikut :

Kuning + merah = orange

Kuning + biru = hijau

Biru + merah = ungu

c) Warna tersier adalah hasil pencampuran warna primer dengan warna sekunder. Misalnya pada contoh campuran berikut :

Kuning + orange = Golden yellow

Merah + orange = Brunt orange

Kuning + hijau = Lime green

Biru + hijau = Turquoise

Biru + ungu = Indigo

Merah + ungu = Crimson

Dari sudut pandang psikologi, geometri berupa pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Dari sudut pandang matematika, geometri menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram sistem koordinat, vektor, dan transformasi (Burger dan Shaughnessy dalam Widiyanto dan Rofiah, 2012 : 34).

Pada buku pembelajaran matematika realistik yang disusun oleh Tarigan (2006: 78) terdapat 2 macam geometri yaitu :

1) Bangun Datar

Bangun datar adalah bagian dari bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Bangun datar adalah bangun yang rata dan mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang rata mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal.

2) Bangun Ruang

Bangun ruang adalah yang rata dan mempunyai tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi. Bangun ruang adalah bagian ruang yang dibatasi oleh himpunan titik-titik yang terdapat pada seluruh permukaan bangunan tersebut, misalnya segitiga, segipanjang.

Menurut Kusni (2008 : 14) mengatakan bahwa anak usia dini dapat mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda dengan gambar, benda-benda yang ada di lingkungan sekitar anak. Macam – macam geometri secara umum yaitu geometri dua dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri tiga dimensi yang biasa disebut bangun ruang. Geometri dua dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya:

- 1) Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi.
- 2) Jajar Genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar.
- 3) Persegi Panjang adalah jajar genjang yang suatu sudutnya siku-siku.
- 4) Segi Empat adalah suatu jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang.
- 5) Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar.

6) Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak dari titik tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat dimaknai bahwa macam-macam warna dan bentuk geometri dapat dipelajari untuk anak usia dini yaitu ada tiga macam warna sekunder, primer dan tersier. Bentuk geometri terdiri dari bangun datar (dua dimensi) dan bangun ruang (tiga dimensi) anak akan belajar mengetahui bangun dua dimensi salah satunya persegi panjang, segi empat, lingkaran.

4. Tahap Pengenalan Warna dan Bentuk Geometri

Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini diperlukan tahapan-tahapan agar mempermudah proses pengenalan. Berikut ini beberapa tahapan menurut para ahli di antaranya :

Menurut Gardner (dalam Triharso, 2013 : 62) menjelaskan bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, dapat meningkatkan daya kognitif dan anak dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak mampu berfikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Seperti ketika anak melihat uang logam anak akan tahu bahwa bentuknya lingkaran atau bulat, buku bentuknya seperti segi empat, atap rumah bentuknya segitiga dan sebagainya. Dengan kemampuan berfikir matematis logis yang terasah dan terarah anak akan dapat berfikir logis rasional. Bermain sambil belajar melalui kegiatan bermain *puzzle*, secara tidak langsung anak akan mengenal bentuk-bentuk geometri seperti:

lingkaran, segitiga, persegi dan segiempat. Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mengklasifikasikan bentuk geometri yang sama dan belajar menghitung. Dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak-anak dapat dilakukan dengan berbagai hal salah satunya dengan menggunakan media bermain seperti *puzzle*.

Menurut Hiele (dalam Pitadjeng, 2006 : 92), menyatakan bahwa terdapat 5 tahap belajar anak dalam belajar geometri yang (1) tahap pengenalan (visualisasi) yaitu anak mulai bekerja mengenal sesuatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mampu mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri dilihatnya. (2) tahap analisis yaitu anak sudah mulai mengenal sifat-sifat geometri yang dimiliki melalui pengamatan dan mampu menyebutkan cirri-ciri atau perbedaan yang terdapat pada setiap bentuk geometri.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dimaknai bahwa pengenalan bentuk dapat meningkatkan daya kognitif anak, dalam kemampuan mengenal bentuk dapat dilakukan dengan berbagai hal salah satunya anak mulai bekerja mengenal bentuk geometri secara keseluruhan.

5. Strategi Mengenalkan Warna dan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini

Pengenalan warna dan bentuk geometri bermanfaat untuk meningkatkan daya pikir serta kreativitas anak. Untuk membentuk anak yang terampil dan cerdas harus dimulai dari usia dini. Meletakkan,

menanamkan dasar-dasar pengetahuan yang lebih mudah kepada anak, agar anak bisa lebih mudah menerimanya. Salah satunya dengan mengenalkan warna dan bentuk geometri. Aktivitas mengenalkan warna juga mampu mendorong anak membuat suatu inovasi besar. Kepekaan anak akan meningkat terhadap suatu objek yang dilihatnya, sehingga anak juga akan mampu membedakan dan menganalisis (Farida, 2005 : 44).

Menurut puput (2013:33) strategi mengajarkan anak mengenal warna dan bentuk terkadang membutuhkan kreatifitas dari seorang pendidik, bagaimana cara kita bisa membuat sesuatu belajar yang menyenangkan. Belajar dengan menyanyi dan tepuk ini akan membuat anak-anak menjadi lebih semangat dan ceria. Anak juga akan memahami konsep warna dan bentuk.

Dengan cara bernyanyi dan tepuk anak akan mudah menyebutkan warna dan bentuk, misalnya :

Strategi mengenal warna :

The colour warna-warni

Red-merah

Blue-biru

Green-hijau

Yellow-kuning

Kalau white itu warna...(anak suruh menjawab)

strategi mengenal bentuk geometri :

square prok.. prokk.. kotak prok.. prok..

rectangle prok.. prok.. persegi panjang prok.. prok..

triangle prok..prok.. segitiga prok.. prok..

circle prok.. prok.. lingkaran prok.. prok..

dengan cara menunjukkan warna dan bentuk geometri saat bernyanyi anak di harapkan mampu memahami warna dan bentuk dengan mudah.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi mengenal warna dan bentuk adalah aktifitas dapat membantu anak menjadi kreatif dan inovatif. Peneliti menggunakan strategi belajar dengan menyanyi dan tepuk yang akan membuat anak menjadi lebih semangat dan ceria.

Strategi mengenal warna :

The colour warna-warni

Red-merah

Blue-biru

Green-hijau

Yellow-kuning

Kalau white itu warna...(anak suruh menjawab)

strategi mengenal bentuk geometri :

square prok.. prok.. kotak prok.. prok..

rectangle prok.. prok.. persegi panjang prok.. prok..

triangle prok..prok.. segitiga prok.. prok..

circle prok.. prok.. lingkaran prok.. prok..

6. Manfaat anak mengenal Warna dan bentuk geometri

Menurut Nugraha (2008 : 34) bahwa warna kesan yang dipancarkan oleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenai cahaya. Warna pada umumnya dapat dilihat secara langsung ketika anak melakukan kegiatan yang sedang dilakukan. Anak akan mudah mempelajari warna apabila yang ditemui warna yang tajam. Anak akan menyebutnya jika memang benar tahu bahwa yang dilihat warna merah, misalnya. Anak harus paham betul dengan warna yang sudah diajarkan oleh guru, karena warna dan bentuk geometri yang sering anak jumpai harus disebutkan agar melatih daya ingat atau kemampuan anak mengenal warna sejauh mana. Ada umumnya anak mengenal warna secara langsung dan nyata agar mudah diingat.

Menurut Freud (dalam Anantasi, 2006 : 12) bahwa manfaat warna dan bentuk geometri bagi anak usia dini penting untuk pembelajaran pada saat kegiatan belajar. Anak usia dini lebih mudah mengenal warna dan bentuk geometri yang menarik. mengajarkan anak menyebut warna dan bentuk geometri ketika sedang melihat benda yang ada di sekitarnya. Anak akan terbiasa menyebut warna dan bentuk geometri apabila diajarkan setiap melakukan sesuatu di lingkungan, misalnya rumah Tania berwarna biru. Anak sambil belajar mengasah daya pikir sehingga anak berani menyebutnya. Manfaat mengenal warna dan bentuk geometri sebagai berikut :

- 1) Melatih anak mengenal aneka warna dan nama-nama warna dan bentuk.
Setiap kali menjumpai benda yang berhubungan dengan warna dan bentuk geometri anak diminta untuk menyebutnya. Mengajarkan anak menyebut warna yang ada di sekitarnya agar terbiasa memahami warna dan bentuk geometri yang diketahui.
- 2) Melatih anak untuk memilih kombinasi warna dan membantu anak untuk belajar keserasian dan keseimbangan warna dan bentuk geometri.
Pada saat belajar anak dilatih untuk mewarnai gambar yang telah disediakan. Apabila anak sedang belajar beri tahu cara mencampur warna dengan benar, lalu anak di perintahkan untuk mencobanya sendiri. Cara ini dapat mengasah otak anak mampu mengenal warna dan bentuk geometri dengan sesuai.
- 3) Stimulasi daya imajinasi dan kreativitas. Berlatih menyanyi pelangi-pelangi agar anak tertarik dengan warna dan bentuk geometri yang indah ketika melihat pelangi. Daya pikir anak sangat tajam sehingga pada saat belajar harus didampingi agar tidak keliru menyebutnya. Anak biasanya suka dengan warna dan bentuk geometri yang cerah maka ajarkan warna dan bentuk geometri yang cerah seperti warna dan bentuk geometri pelangi misalnya merah, biru, kuning, hijau dan seterusnya.
- 4) Melatih ketrampilan motorik halus anak sebagai salah satu kegiatan untuk mempersiapkan mewarnai. Sebelum memulai kegiatan anak diajarkan untuk pemanasan seperti menggerakkan tangan. Setiap

melakukan kegiatan anak harus ditanya tentang warna dan bentuk geometri yang ada di sekitarnya agar terbiasa menyebutnya. Kemampuan daya pikir anak sejauh mana mengenal dan memahami warna dan bentuk geometri. Hal ini dapat dilakukan setiap hari agar anak mampu berkembang mengenal warna dan bentuk geometri sesuai dengan apa yang anak pelajari.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat di maknai bahwa manfaat anak dalam mengenal warna dan bentuk sangat penting untuk pembelajaran saat kegiatan belajar. Mengajarkan anak menyebut warna dan bentuk geometri ketika sedang melihat benda – benda yang ada disekitarnya. Melatih untuk melihat kombinasi; keserasian dan keseimbangan warna dan bentuk geometri. Melatih keterampilan motorik halus, simulasi daya imajinasi dan kreativitas anak.

7. Indikator Pengenalan Warna dan Bentuk Geometri

Adapun indikator-indikator pengenalan bentuk geometri pada anak usia 4 – 5 tahun menurut PERMENDIKBUD 137 tahun 2014 yaitu :

- a. Menyebut bagian-bagian suatu gambar sesuai dengan bentuk geometri seperti buku, jam dinding, jendela dsb.
- b. Mengenal tiga macam bentuk geometri yaitu segitiga, lingkaran, dan persegi. Agar pada saat kegiatan anak tidak bingung dan bisa menjawab ketika guru memerintah.
- c. Memberi nama atas karya yang dibuat. Setelah belajar selesai anak memberi nama dibukunya masing-masing.

Kemampuan untuk mengenal warna termasuk dalam salah satu indikator sains yang termasuk dalam aspek perkembangan intelektual/kognitif. Untuk itu kemampuan mengenal warna tidak terlepas dari kemampuan kognitif anak. Adapun kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun adalah (Yuliani 2011: 158) sebagai berikut:

- a. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong penuh, ringan-berat, atas-bawah.
- b. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar.
- c. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, ukuran.
- d. Dapat menyebutkan pasangan benda.
- e. Mampu memahami sebab akibat.
- f. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- g. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- h. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
- i. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.
- j. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.

Indikator yang akan digunakan dalam penelitian yaitu sebagai berikut :

- a. Menyebut bagian-bagian suatu gambar sesuai dengan bentuk geometri seperti buku, jam dinding, jendela.
- b. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar.
- c. Mengenal tiga macam bentuk geometri yaitu segitiga, lingkaran, dan persegi. Agar pada saat kegiatan anak tidak bingung dan bisa menjawab ketika guru memerintah.
- d. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, ukuran.

8. Faktor yang Mempengaruhi Pengenalan Warna dan Bentuk Geometri

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengenalan warna dan bentuk geometri pada anak yaitu faktor interen dan faktor ekstern. Faktor interen ini meliputi faktor yang ada dalam diri anak, di antaranya meliputi faktor kematangan anak, faktor bakat dan minat, faktor keturunan dan lingkungan. Faktor ekstern merupakan faktor yang ada dari luar diri anak, yaitu media APE yang digunakan, kebebasan anak dalam berekspresi dan status sosial ekonomi orang tua.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan pengenalan warna dan bentuk geometri antara lain :

Menurut Susanto (2011:59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan pengenalan warna dan bentuk geometri antara lain :

a. Faktor Keturunan

Manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir. Apabila kedua orang tua mereka memiliki kemampuan dalam bidang kognitif yang tinggi, kemungkinan besar anak-anak dari mereka mudah dalam mengasah kemampuan di bidang kognitif. Bidang kognitif yang dimaksud meliputi bentuk geometri dan warna. Sekali anak dikenalkan bentuk geometri maka anak pun akan mudah mengingat dan mengenalnya, tidak harus berulang-ulang mengenalkan hal tersebut. Akan berbanding terbalik apabila dalam faktor keturunan keluarga atau dalam lingkungan kurang mendukung. Dalam kegiatan ini akan sulit dipahami anak walaupun di lingkungan sekolah anak diajarkan oleh pendidik.

b. Faktor Lingkungan

Locke (2009:56) berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap pengenalan geometri yang akan dilakukan pada anak didik. Lingkungan sekitar mendukung anak dalam pengenalan suatu bentuk geometri maka

anak mudah dalam mengenalnya. Salah satunya dengan menyediakan media yang berkaitan dengan bentuk geometri, melakukan tanya jawab bentuk geometri yang ada di lingkungan sekitar.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikhis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis. Usia anak sudah mencapai kesanggupan maka akan mudah menerima rangsangan yang diberikan guru atau lingkungan sekitar. Anak akan mudah menggunakan daya pikirnya dalam proses pengenalan bentuk geometri, sehingga anak mudah membedakan macam-macam bentuk geometri yang dikenalnya.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Terdapat dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Hal ini dalam pengenalan bentuk geometri dapat dilakukan secara sengaja dan sadar ingin mengenalkan pada anak dan juga dapat dilakukan tanpa sadar atau secara kebetulan.

e. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memiliki metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan. Kreativitas anak dalam pengenalan bentuk geometri dan warna sangat mempengaruhi

tingkat pencapaian yang tinggi. Anak memilih dengan cara bagaimana untuk pengenalan bentuk geometri dan warna tanpa harus mengikuti metode-metode yang diajarkan oleh pendidik. Yang terpenting dalam hal pengenalan bentuk geometri pada anak mampu mencapai tingkat perkembangan yang diharapkan.

f. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasan. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya. Dalam diri anak telah memiliki bakat dengan perkembangan kognitif yang cukup baik. Untuk kedepannya anak akan mudah menerima kegiatan yang diberikan oleh pendidik. Berbeda dengan anak yang tidak memiliki bakat dan minat yang tidak cukup tinggi, mereka senantiasa akan merasa sulit dalam pengenalan bentuk geometri sehingga anak akan merasa cepat bosan.

Pemahaman bentuk masing-masing anak berbeda tingkatnya, Hurlock (2005 : 55) membagi 6 faktor, baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi pemahaman warna dan bentuk geometri antara lain :

a. Kondisi indera

Alat indera merupakan alat atau saluran yang dilalui kondisi indera dalam perjalanan ke otak. Alat indera merupakan modalitas pengamatan yang berperan dalam kegiatan kognitif. Indra penglihatan

itu sangat tajam jika berfungsi dengan baik maka anak akan melihat suatu obyek yang diketahuinya ketika menjumpai benda di sekitarnya.

b. Intelegensi

Tingkat kecerdasan atau intelegensi mempunyai peranan penting dalam proses menangkap dan mengerti suatu materi atau konsep, namun tingkat kecerdasan tidak mempengaruhi aspek afektif seseorang. Suatu kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Tingkat kecerdasan atau intelegensi mempunyai peran penting dalam proses menangkap dan mengerti suatu materi atau konsep. Namun kecerdasan tidak mempengaruhi aspek efektifitas seseorang. Kecerdasan atau intelegensi suatu upaya kemampuan akal budi yang berperan aktif terhadap kebutuhan manusia.

c. Kesempatan belajar

Semakin anak mempelajari suatu konsep warna dan bentuk geometri sejak awal, maka anak cenderung mempunyai kesempatan untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan. Kesempatan belajar tidak cukup difasilitasi oleh sekolah, namun lingkungan keluarga atau rumah juga perlu menyediakannya. Kesempatan belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia. Perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas. Seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap kebiasaan, pemahaman, ketrampilan dan daya pikir anak. Semakin anak mempelajari suatu

konsep warna dan bentuk geometri sejak awal maka anak mempunyai kesempatan pengetahuan lebih banyak. Hurlock (2005:55).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dimaknai bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan mengenal warna dan bentuk geometri ada beberapa hal yaitu faktor internal dan faktor eksternal seperti faktor keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor minat dan bakat, kondisi indra dan kesempatan belajar untuk memperoleh lebih banyak pengetahuan.

B. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dinamakan dengan bongkar pasang Patmotodewo (dalam Hidayah 2014:19). Selain itu *puzzle* dapat diartikan sebagai permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.

Menurut Patmonodewo (2010:20) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-6 bahkan 4-6 potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. *Puzzle* merupakan media yang mudah bagi anak untuk melatih kesabaran, mengasah daya pikir anak dan membiasakan kemampuan berbagi. *Puzzle* media yang disukai anak karena bentuknya menarik dan warnanya kebanyakan tajam media ini dapat mengasah otak anak. Dalam belajar anak-anak lebih semangat apabila

diawali dengan bermain *puzzle*, anak jika diajarkan berfikir seperti memasang potongan *puzzle* otak yang di dalamnya akan berkerja sesuai kemampuannya dan berkembang degan baik.

Menurut Marasaoly (2009:15) menyatakan salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak. *Puzzle* adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam visual karena hanya dapat dicerna melalui indra penglihatan saja. *Puzzle* dapat mengasah otak anak dan melatih kesabaran dalam permainan ini anak akan lebih fokus menyusun potongan-potongan *puzzle*. Apabila permainan ini di jadikan kelompok anak akan minat dalam kegiatan yang diajarkan karena asyik jika bermain bersama dengan temannya.

Menurut Salwah (dalam Resiyati, 2010:19) *puzzle* adalah salah satu jenis mainan edukatif, sebagaimana mainan balok. Mainan *puzzle* juga merupakan mainan edukatif tertua *puzzle* memiliki jenis yang tak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya beraneka macam seperti jigsaw atau bentuk tiga dimensi, menganut azas potongan homogen ataupun acak, biasanya berupa kepingan besar atau kecil keduanya gabungan. Gambar yang dipecah atau komponen yang digabungkan berupa susun pada landasan atau bingkai tertentu yang harus dirakit menjadi bentuk tertentu seperti *woodcraft*.

Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* interaktif merupakan alat permainan edukatif yang merupakan kepingan tipis terbuat dari kayu atau lempeng karton. *Puzzle* merupakan permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian yang dapat meningkatkan berbagai kemampuan anak dan melatih kesabaran anak.

2. Jenis Media *Puzzle*

Menurut Masykur (2005:20) terdapat bermacam-macam *puzzle* yang sering kita jumpai di lingkungan sekolah. Adapun media *puzzle* yang sering di jumpai adalah *puzzle* dengan bentuk atau gambar-gambar yang disukai anak seperti buah-buahan, tanaman, pekerjaan, alat transportasi, bentuk-bentuk geometri, angka serta huruf.

Menurut Soebachman (2012:48) *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kegiatan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Jenis potongan *puzzle* dan jumlah *puzzle* harus disesuaikan dengan kelompok usia dan kemampuan kecerdasan anak, mulai dari jumlah keping 2, keping 3, keping 6 dan seterusnya. Hal ini dapat membantu anak meningkatkan berkembang dengan baik, anak lebih mudah mengkoordinasi tangan dan pikiran yang terwujud secara nyata.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat dimaknai bahwa jenis-jenis *puzzle* dapat dipelajari anak dengan mudah memasangkan kembali potongan keping *puzzle*. Anak akan mampu menyelesaikan dengan baik

jika permainan *puzzle* yang digunakan sesuai dengan kelompok usia maka anak dapat berkembang dengan baik.

Terdapat beberapa bentuk *puzzle* Menurut Masykur (2005:20) yaitu : alphabetic *puzzle* (*puzzle* huruf), numeric *puzzle* (*puzzle* angka), body *puzzle* (*puzzle* yang terdiri dari kepingan kepala tangan, badan, dan kaki), *puzzle* transportasi, serta *puzzle* geometri. Macam *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* dengan bentuk geometri gambar seperti segi tiga, lingkaran, kotak dengan variasi gambar-gambar yang ada di lingkungan sekitar.



puzzle huruf



puzzle transportasi



Gambar 1
Macam *Puzzle*

Puzzle ada beberapa jenis Menurut Masykur (2005:20) di antaranya yang sering kita kenal antara lain :

1) *Logic Puzzle*

Logic puzzle adalah permainan *puzzle* yang menggunakan logika, seperti permainan *tic toc*, *sudoku*, serta *grid puzzle*. Permainan ini merupakan teka-teki yang membuat anak tidak mudah bosan karena seperti game-gamean yang dikenal anak pada saat ini. Permainan ini mampu membawa anak perfikir positif dan mengasah otak.

2) *Jigsaw Puzzle*

Jigsaw puzzle adalah permainan yang berupa kepingan-kepingan, *jigsaw puzzle* ini yang banyak sekali kita jumpai pada permainan edukatif anak. Salah satunya produk *puzzle* kayu seru. Dinamakan *jigsaw puzzle*, karena alat potong *puzzle* ini dinamakan mesin *jigsaw*. Media ini berbentuk acak-acak potongan gambar tidak jelas jika diajarkan untuk anak tidak mudah meskipun akhirnya akan menjadi rapi dan terpasang semua anak akan kesulitan.

3) *Combination Puzzle*

Combination puzzle adalah *puzzle* yang penyelesaiannya bisa dengan menggunakan berbagai kombinasi yang berbeda, contohnya *rubik cube*. *Puzzle* kombinasi sebagai *puzzle* bergerak, berurutan, *puzzle* yang terdiri dari sekumpulan potongan yang dapat dimanipulasi menjadi kombinasi yang berbeda oleh sekelompok oprasi. Teka-teki diselesaikan dengan mencapai kombinasi tertentu mulai dari kombinasi acak.

4) *Mechanis Puzzle*

Mechanis puzzle adalah *puzzle* yang kepingannya saling berhubungan, contohnya Tetris kubus. *Puzzle* yang tidak dipisahkan dan menyatu dalam satu buah mainan yang digerakan sesuai dengan penggunaanya.

Dari beberapa jenis *puzzle* yang dijelaskan tersebut, yang paling sering digunakan dengan banyaknya peminatnya merupakan jigsaw *puzzle*.

Puzzle yang akan digunakan untuk penelitian tentunya akan berbeda dengan *puzzle* yang sudah pernah digunakan belajar setiap hari, peneliti akan menggunakan *puzzle* dengan variasi yang berbeda. sebagai berikut:



Gambar 2
Puzzle Transportasi

3. **Alat dan Bahan Media *Puzzle***

Salah satu bentuk *puzzle* sederhana dalam rangka meningkatkan pemahaman anak, purnamasari (2006:172). Di bawah ini ada berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media *puzzle* sebagai berikut :



Gambar 3
Alat dan Bahan *Puzzle*

Alat :

- a) Gunting
- b) Cater
- c) Spidol hitam
- d) Lem kertas
- e) Penggaris

Bahan :

- a) Stik ice cream
- b) *Puzzle*
- c) Kertas lipat / origami
- d) Kayu / triplek
- e) Kardus

Cara membuat *puzzle* :

- a) Tahap 1

Pilih bentuk gambar yang akan digunakan membuat *puzzle* sesuai dengan tema, kemudian cetak gambarnya pilih kertas sesuai ukurannya.

b) Tahap 2

Pilih alas *puzzle* sebaiknya menggunakan kayu / triplek potong ukuran kayu sesuai dengan gambar yang akan ditempel dalam kayu.

c) Tahap 3

Kumpulkan alat yang akan digunakan untuk membuat *puzzle* agar mudah mengambilnya.

d) Tahap 4

Tempelkan gambar pada alas yang akan digunakan membuat *puzzle*, setelah ditempel tunggu sampai kering agar nanti jika dipotong tidak rusak.

e) Tahap 5

Potong gambar buat pola sesuai dengan ukuran yang digunakan, potongan *puzzle* dibagi 3- 4 keping.

f) Tahap 6

Puzzle siap digunakan untuk permainan anak-anak.

4. Cara Bermain Media *Puzzle*

Permainan yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan tidak hanya membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan juga meningkatkan sel otaknya dan akan menyuburkan proses pembelajaran menggunakan semua panca indra secara aktif. Memahami *puzzle* pun tidak

sulit. Menurut Yulianti (2008:213). Ada beberapa cara bermain *puzzle* sebagai berikut :

a) Pilih area kerja

Coba pilih permukaan datar dan keras misalnya meja. Pastikan area cukup besar untuk menampung semua kepingan *puzzle*.

b) Tuangkan isi kotak *puzzle* ke arah yang dituju

Balikkan semua kepingan sehingga *puzzle* menghadap ke atas. Di saat yang sama, pilih semua keping potongan tepi gambar dan sisihkan semua ke satu tempat. Hal ini akan membantu nanti. Namun, perlu diingat bahwa menemukan kepingan tepi dari *puzzle* yang tidak berbentuk persegi panjang cukup menyulitkan.

c) Susun semua kepingan tepi gambar

Pekerjaan kita akan lebih mudah jika mendahulukan bingkai dari *puzzle*.

d) Kilat lainnya adalah mengurutkan keping-keping potongan berdasarkan tab dan blank.

Tab adalah keping potongan yang memiliki bagian menganjurkan dan blank adalah pasangannya.

e) Salah satu metode paling populer adalah menyusun semua keping menjadi beberapa kelompok warna

Waktu penerapan metode ini bergantung kepada desain dan kerumitan *puzzle*. Coba kelompokkan semua keping berwarna langit biru, hijau dll. Dalam area terpisah.

f) Taruh bagian *puzzle* yang dirangkai di lokasi *puzzle* lengkap.

g) Teruskan mengisi kekosongan *puzzle*

Coba sembunyikan bagian-bagian yang sudah jadi dan berbeda di tempatnya yang benar.

h) Seiring waktu akan bisa melihat perkiraan hasil jadi keping potongan *puzzle* yang utuh.

Pada titik ini, *puzzle* lebih mudah disusun karena lubang-lubangnya sebagian besar tertutup dengan keping potong-potongan *puzzle* hampir penuh.

i) Teruskan sampai penuh dan selesai dengan benar di tempatnya.

5. Manfaat Pengenalan *Puzzle*

Menurut Musbikin (dalam Prasetya, 2010:22) manfaat mengenal *puzzle* untuk dijadikan bahan belajar anak agar anak dapat melakukan kegiatan belajar mengenal *puzzle* secara langsung. Manfaat *puzzle* sebagai berikut :

1) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Sedikit arahan contoh dari guru, sang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk geometri. Menyesuaikan warna dan logika.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan. Kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangan. Anak usia dini di bawah tiga tahun direkomendasikan untuk diberikan permainan *puzzle* untuk mengasah kemampuan motorik halusnya.

3) Melatih kemampuan nalar, daya ingat dan konsentrasi *puzzle* berbentuk geometri.

Melalui *puzzle* ini mereka akan menyimpulkan di mana letak tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain *puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan keping tersebut.

4) Melatih kesabaran

Puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berfikir dahulu sebelum bertindak. Dengan bermain *puzzle* anak bisa belajar melatih kesabarannya dalam menyelesaikan suatu tantangan atau kegiatan yang sedang dilakukan.

5) Pengetahuan melalui *Puzzle*

Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk geometri, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. Pengetahuan yang didapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih mengesankan bagi

anak. Dibandingkan pengetahuan yang di dapatkan dari hafalan. Namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapatkan bimbingan.

6) Meningkatkan keterampilan sosial

Puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika *puzzle* dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari *puzzle* tersebut, maka hal ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, saling membantu dan saling berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sehingga akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain. Musbikin (dalam Prasetya, 2010:22)

Manfaat Bermain *Puzzle* menurut Jhon (2007 : 10) sebagai berikut:

1) *Problem Solving*

Dengan bermain *puzzle* akan membantu meningkatkan memecahkan masalah. Permainan ini akan membantu anak – anak untuk berpikir dari berbagai sudut pandang untuk menyelesaikan potongan-potongan *puzzle* hingga membentuk gambar. Bermain *puzzle* juga dapat membantu anak – anak untuk mencapai tujuan dan memiliki sesuatu yang dibanggakan sehingga membuatnya terdorong untuk tetap tekun menghubungkan potongan-potongan

puzzle. Hal ini akan mendorong anak untuk belajar dan mencoba untuk memecahkan masalahnya dengan cara/sudut pandang yang bervariasi.

2) Mengembangkan Kordinasi Mata Dan Tangan

Puzzle memiliki berbagai gambar, bentuk dan warna. Dengan ragam yang berbeda akan membantu anak dalam meningkatkan kordinasi mata dan tangan mereka. Anak – anak akan dilatih untuk meletakkan potongan *puzzle* dengan membentuk beberapa bagian yang berbeda-beda. Sehingga membuat anak belajar dalam melibatkan gerakan dan juga konsentrasi saat mengenal pada saat waktu bersamaan.

3) Mengembangkan Keterampilan Motorik

Dengan bermain *puzzle*, anak – anak harus mengambil sesuatu yang membuat garis dan memindahkan barang tanpa harus membuat rusak. Ini akan menambah keterampilan motori. Bukan hanya dalam gerakan dasar melainkan *puzzle* juga akan membantu dalam mengontrol gerakan dan meletakkan pada suatu di tempatnya. Dengan permainan yang dapat melatih keterampilan motorik akan membantu anak berlatih kemampuan, seperti menulis dan juga makan dengan baik.

4) Mengembangkan Keterampilan Kognitif

Taukah kamu, bahwa dengan bermain *puzzle* anak – anak dilatih mengenali ukuran, gambar dan bentuk yang berbeda sehingga akan

membantu anak – anak dalam meletakan potongan *puzzle* di segala arah dengan harmonis dan bersamaan. Sehingga dengan latihan seperti itu akan membuat anak – anak berlatih keterampilan kognitif. Permainan ini akan membantu dalam dasar-dasar yang dilakukan termasuk dalam alfabet, objek dan hitungan yang menjadi dasar pembelajarannya.

5) Melatih Kesabaran

Dengan bermain *puzzle* anak akan dituntut untuk menggabungkan potongan *puzzle* sehingga harus sabar dalam menyusun gambar yang ada di kotak yang sudah disediakan. Anak akan berlatih sabar dalam menjalankan proses hingga menemukan ‘goal’ yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat ahli dapat dimaknai bahwa manfaat mengenal *puzzle* dapat meningkatkan ketrampilan kognitif, meningkatkan ketrampilan motorik halus. Melatih kemampuan daya ingat, melatih kesabaran, hal ini juga akan mendorong anak memecahkan masalah dengan cara sudut pandang yang bervariasi mengembangkan ketrampilan motorik maupun kognitif.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Kegiatan bermain *puzzle* tentunya mempunyai kelebihan tersendiri yang berbagai potongan-potongan yang bervariasi dengan *puzzle* penuh warna-warni pada setiap potongannya (menurut Yusup, 2012:26-34).

Puzzle adalah salah satu media alat yang dapat digunakan dalam berbagai macam pembelajaran di sekolah, media *puzzle* dapat mengasah otak anak pada saat belajar (menurut Hasan, 2013 : 9) . Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media *puzzle* :

1) Kelebihan Media *Puzzle* :

- a) Gambar bersifat konkrit, karena melalui gambar anak dapat melihat dengan jelas. Media *puzzle* yang digunakan harus jelas dan menarik dan mudah di pegang oleh anak tidak keberatan.
- b) Gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tidak semua objek benda dapat dibawa ke dalam kelas. Media *puzzle* yang digunakan tidak kebesaran agar anak mampu mengambil sendiri sesuai dengan kemampuannya.
- c) Gambar dapat menarik minat atau perhatian anak. Media *puzzle* yang digunakan untuk bermain anak sebaiknya dibuat menarik. Apabila media *puzzle* tersebut bagus warna tajam anak mudah tertarik, karena dilihat anak dipandang. Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual). Terlihat jelas media *puzzle* karena terbuat dari bahan kayu atau lempeng karton, maka anak langsung melihat bisa di pegang, di raba dan di rasakan oleh anak.
- d) Meningkatkan keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui

puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah menyusun gambar menjadi utuh.

- e) Meningkatkan keterampilan motorik halus anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya.
 - f) Melatih anak mampu belajar berkonsentrasi disetiap kegiatan yang dilakukannya dari awal sampai akhir kegiatan.
- 2) Kekurangan Media *Puzzle*
- a) Gambar yang kurang kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
(menurut Hasan, 2013 : 9)
 - b) Menimbulkan sedikit kesulitan bagi anak yang memiliki kemampuan rendah.
 - c) Membutuhkan persiapan yang lama. (menurut Amanah, 2017:55).
 - d) Media yang digunakan tidak bias di buat kelompok besar (lebih dari 2 orang).

Berdasarkan pendapat ahli dapat dimaknai bahwa ada beberapa kekurangan *puzzle* yaitu membutuhkan persiapan yang lama bagi yang belum mampu, media yang digunakan tidak bisa di buat kelompok besar, *puzzle* juga banyak kelebihan untuk dijadikan alat belajar bagi anak salah satunya dapat

meningkatkan ketrampilan kognitif, gambar bersifat konkrit anak mudah memegang dapat dijadikan media pembelajaran dalam kelas.

C. Kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk Geometri melalui Media *Puzzle*

Menurut Piaget (2013 : 12) perkembangan kognitif memberikan batasan kembali tentang kecerdasan, pengetahuan, dan hubungan anak didik dengan lingkungannya. Dengan cara mengulang-ulang pembelajaran yang sudah anak ajarkan disekolah maka akan membuat kecerdasan yang didapat sesuai dengan cara berkembang anak dan mudah untuk memancing kemampuannya. Anak akan mengingat materi yang sudah ditanamkan sehari-hari baik disekolah maupun di rumah jika diulang-ulang akan menguatkan anak untuk berimajinasi dengan caranya sendiri.

Geometri merupakan cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat, garis, sudut, bidang dan ruang. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini yaitu menyebut benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan bentuk yang berbentuk geometri seperti : lingkaran, persegi empat, persegi panjang, dan segitiga, (Dinas pendidikan 2012:66). Anak akan mudah belajar jika apabila ada alat yang digunakan untuk praktik langsung untuk bahan belajar anak seperti benda yang akan digunakan untuk belajar, misal anak diajarkan menyebutkan salah satu benda yang ada disekirnya contoh bolanya bundar seperti lingkaran dan seterusnya. Setiap hari anak diajarkan untuk selalu menyebutkan benda yang sudah pernah diajarkan agar dapat membantu mengingatkan kemampuan pikir anak.

Warna dan bentuk adalah kesan yang dipancarkan oleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenai cahaya. Warna dan bentuk pada umumnya dapat dilihat secara langsung ketika anak melakukan kegiatan yang sedang dilakukan. Maka anak akan mudah mempelajari warna apabila yang ditemui warna yang tajam. Anak akan menyebutnya jika memang benar tahu bahwa yang dilihat warna merah misalnya. Menurut Nugraha (2008 : 34). Anak lebih mudah mengenal warna jika yang dilihat warna kesukaan maka bisa menyebutnya. Anak lebih senang dengan warna yang tajam, misalnya merah, biru, kuning dan lain-lain.

Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-6 bahkan 4-6 potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. *Puzzle* merupakan media yang mudah bagi anak untuk melatih kesabaran, mengasah daya pikir anak dan membiasakan kemampuan berbagi. Jika anak terbiasa bermain media *puzzle* maka akan mudah memasangkan, bermain *puzzle* akan melatih anak dengan cara menggerakkan jari tangan dan daya pikir anak akan berkembang dengan baik karena terbiasa bermain dengan media *puzzle*. Kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri dapat diajarkan anak pada saat belajar dimulai karena dapat mengasah otak anak dan dapat mengetahui secara dini bahwa anak tersebut buta warna apa tidak. Dengan cara ini anak dapat berlatih mengenal bentuk melalui media *puzzle*. Permainan ini bisa di logika maka permainan *puzzle* membantu anak belajar mengenal warna dan bentuk geometri dengan baik jika dilakukan berulang-ulang anak tidak mudah bosan.

Dari uraian yang peneliti tulis dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak, khususnya kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri masih sangat terbatas. Oleh karena itu dibutuhkan media yang dapat menjembatani anak agar dapat belajar mengenal warna dan bentuk geometri. Salah satu media yang digunakan adalah *puzzle*. *Puzzle* akan lebih menarik untuk anak, jika *puzzle* itu memiliki warna dan bentuk geometri yang menarik. Melalui *puzzle* yang disajikan kepada anak, anak akan dapat mengelompokkan bentuk seperti menyamakan warna dan bentuk geometri serta jumlah ukuran yang ada pada *puzzle*. Mengetahui warna dan bentuk melalui *puzzle* anak akan belajar melatih kesabaran dan ketrampilan mengasah otak anak dengan baik.

D. Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan penelitian terdahulu yang relevan. Beberapa peneliti yang dilakukan oleh beberapa peneliti yang ada hubungannya dengan tema penelitian skripsi ini yaitu:

Peneliti yang dilakukan Arti (2018) yang berjudul Pengaruh *puzzle* interaktif terhadap *working memory* anak usia dini, Fakultas Ilmu Keguruan dan Pendidikan. *Puzzle* interaktif merupakan sebuah aplikasi permainan *puzzle* yang berada di dalam komputer. Permainan *puzzle* interaktif merupakan permainan menyusun gambar yang terpotong-potong dan secara acak dengan cara menggesek mouse ke arah gambar *puzzle*. Jika berhasil maka gambar akan menjadi utuh dan lanjut ke level 2 dan seterusnya. Apabila anak tidak berhasil menyelesaikan *puzzle* sesuai waktu yang ditentukan maka anak akan mengulang kembali *puzzle* yang sudah dimainkan sebelumnya.

Begitu pula peneliti yang dilakukan oleh Sofiyah (2017) yang berjudul Efektifitas metode demonstrasi papan flanel bentuk geometri berwarna untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial pada anak usia 2-4 tahun. FIKIP subyek 10 anak. Penggunaan media papan fanel bentuk geometri berwarna dapat meningkatkan kecerdasan visual spasial Anak di KB Aisyiyah Kartini Kaweron Muntilan. Merupakan strategi yang digunakan dalam pembelajaran pengenalan bentuk geometri dan warna secara menarik dan menyenangkan. Sebagai inovasi baru untuk pengenalan warna, bentuk geometri, dan ukuran.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu perkembangan kognitif. Peneliti tersebut tidak ada yang benar-benar sama dengan kajian yang akan diteliti. Penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk geometri melalui media *puzzle*”. Dengan permainan *puzzle* akan lebih meningkatkan anak dalam mengenal warna dan bentuk geometri. *Puzzle* merupakan permainan yang disukai anak karena media ini menarik dilihat dari bentuknya maka dapat menarik perhatian anak dan dapat mengasah otak. Peneliti tertarik menggunakan media *puzzle* yang simpel dan tidak keberatan dibawa anak. Perkembangan kognitif anak bisa menyelesaikan masalah dari yang ia temui. Penelitian ini dilakukan karena masalah yang akan diteliti bukan duplikasi dari penelitian yang sebelumnya.

E. Kerangka Berfikir

Anak usia dini merupakan masa keemasan dalam perkembangan anak yang hanya satu kali dan tidak bisa diulang waktunya. Salah satunya adalah perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan motorik harus maupun motorik kasar. Berdasarkan hasil observasi di POS PAUD Mutiara Pertiwi Surengede, Kecamatan Kertek, Kabupaten Wonosobo, secara umum ditemukan bahwa masih ada anak yang belum maksimal dalam perkembangan kognitif, perkembangan motorik halus maupun kasar. Anak masih bingung membedakan antara warna orange dengan merah, hijau dengan biru, adapun anak yang masih bingung menyebutkan bentuk geometri lingkaran, persegi, persegi panjang, segitiga. Setelah diobservasi dibuat bentuk permainan yang bisa menstimulasi perkembangan kognitif anak tidak sesuai dengan karakteristik yang sesuai dengan perkembangan.

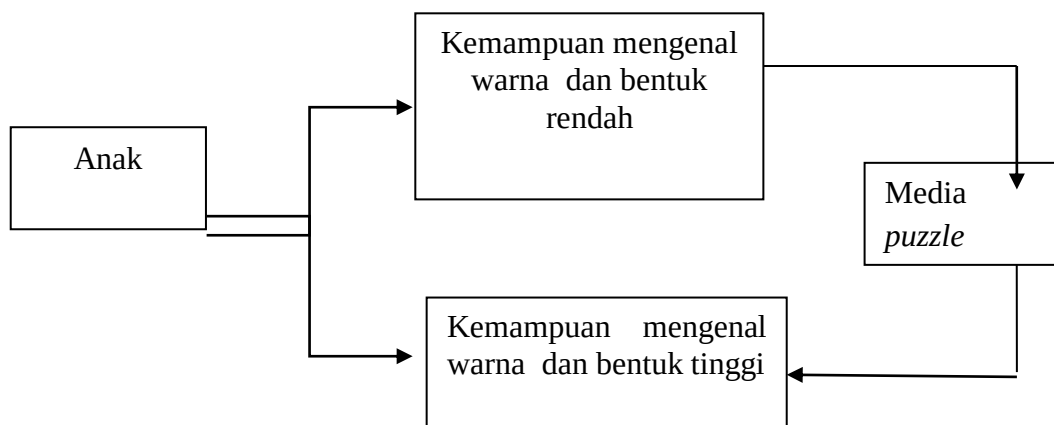
Mengatasi masalah tersebut salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan permainan menggunakan media *puzzle*. Melalui permainan media *puzzle* ini diharapkan anak yang semula belum mampu menyebutkan warna dan bentuk geometri, setelah diberi permainan media *puzzle* kemudian mempraktikkannya berulang-ulang sehingga anak memiliki perkembangan kognitif yang baik.

Permainan media *puzzle* diprediksi efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri. Permainan media *puzzle* ini dimainkan secara kelompok maupun individu agar bergantian cara

bermainnya. Melalui permainan tersebut, anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka peneliti perlu memaparkan kerangka berpikir berawal pada observasi yang dilakukan pada anak yang mampu menyebutkan warna dan bentuk geometri. Dari kondisi tersebut, peneliti memberikan permainan media *puzzle* sebagai sarana belajar. Hal tersebut di harapkan anak dapat meningkatkan perkembangan kognitif yang baik sesuai dengan kemampuan anak. Kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri yang akan muncul setelah dilakukan menggunakan media *puzzle* digambarkan dalam bagan sebagai berikut :

Berikut gambar tentang kerangka berpikir penelitian tindakan kelas.



Gambar 4
Kerangka Berfikir

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut dapat di jelaskan bahwa sebelum diberikan tindakan, kondisi awal kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri anak belum sesuai dengan harapan, bisa dikatakan rendah. Namun setelah diberikan tindakan menggunakan media *puzzle* secara

tersetruktur, diprediksi bahwa media *puzzle* akan meningkatkan mengenal warna dan bentuk geometri pada anak.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan dalam penelitian sampai terbukti data yang terkumpul, Arikunto (2005:52). Dikatakan jawaban sementara karena jawaban-jawaban yang diberikan berdasarkan teori, belum didasarkan faktor-faktor yang ada. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu: “Kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri dapat ditingkatkan melalui media *puzzle*”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan pada penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Bahri (2012 : 39) penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan untuk mengamati kejadian-kejadian dalam kelas untuk memperbaiki praktek dalam pembelajaran, agar lebih berkualitas dalam proses sehingga hasil belajar pun menjadi lebih baik.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan Model Kemmis Teggart, yang terdiri dari empat tahap (dalam Arikunto 2006:16) yaitu :

1. Perencanaan (*planing*)

Dalam penelitian tindakan kelas tahapan yang pertama kali dilaksanakan adalah perencanaan. Pada tahap ini penelitian menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana penelitian akan dilaksanakan.

2. Tindakan dan pengamatan

Tahap pelaksanaan adalah kegiatan menerapkan perencanaan yang telah diperbuat.

3. Observasi

Tahap observasi dilakukan oleh pengamat dalam proses pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

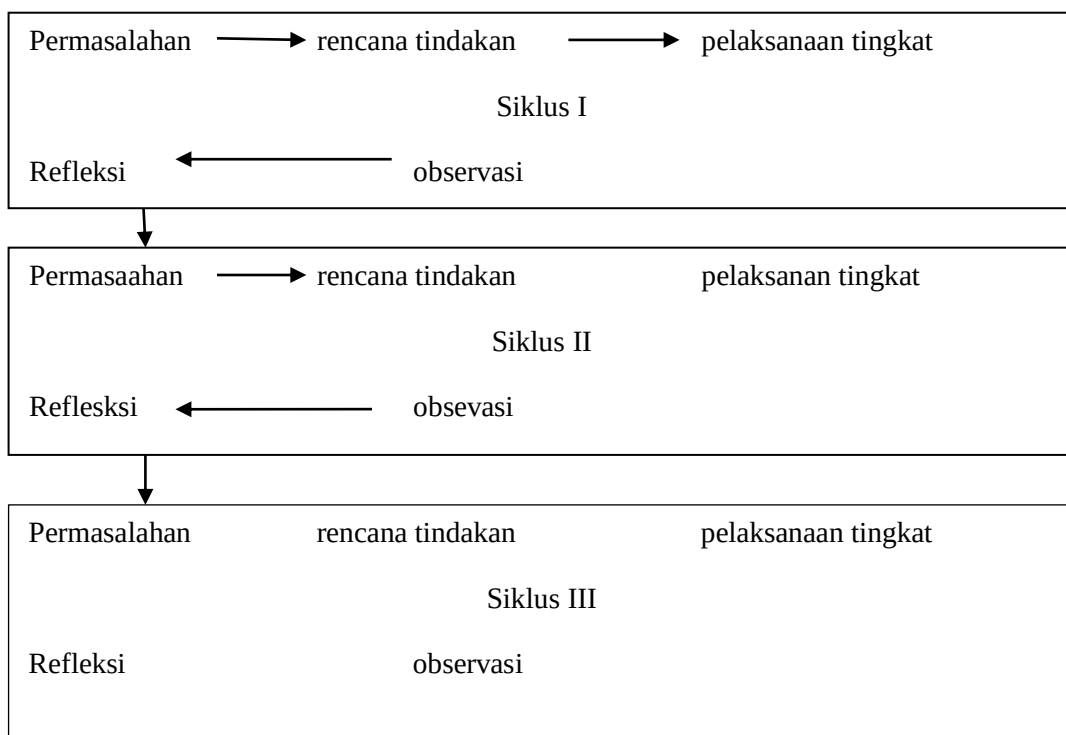
4. Refleksi (*reflection*)

Pada tahap *reflex* peneliti dapat mengetahui kelemahan apa saja yang terjadi dari proses pelaksanaan, hingga akhirnya dapat diperbaiki pada siklus selanjutnya.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas model Kemmis Taggart yang dirancang dalam tiga siklus:

Alur dalam penelitian tindakan dilakukan secara berulang-ulang dalam beberapa siklus sampai masalah dianggap berkurang. Alur dalam peneliti ini menggunakan siklus I, II, III. Tiap siklus terdiri dari 4 fase yaitu rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Untuk lebih jelasnya siklus yang akan dilakukan digambarkan sebagai



Gambar 5
Siklus Penelitian menurut Kemmis

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006:118). Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadikan titik perhatian suatu penelitian. Menurut Sugiono (2011:38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian tindakan terdapat beberapa macam variabel, yaitu variabel *input*, variabel proses dan variabel *output*. Variabel tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

1. Variabel *Input*

Variabel *input* adalah kemampuan mengenal warna dan bentuk yang diindikasikan anak belum mampu menyebutkan warna yang beraneka macam sehingga anak kebingungan dalam menyebutkan warna dan bentuk.

2. Variabel Proses

Variabel Proses dalam penelitian ini adalah *Media Puzzle*

3. Variabel *Output*

Variabel *Output* dalam penelitian ini adalah Meningkatnya Kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk.

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah suatu definisi yang diberikan pada suatu variabel atau menspesifikasikan kegiatan satupun memeberi suatu oprasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut. (Nazir dalam Mentari,

2017:60). Batas oprasional terhadap variabel merupakan petunjuk dalam menentukan cara atau alat prgambilan data, sehingga data tersebut dapat diambil atau diukur dengan tepat. Definisi oprasional variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal warna dan bentuk Geometri

Warna dan bentuk geometri adalah kemampuan menggerakkan pola pikir dan mampu menarik kesimpulan dan membuat generalisasi. Kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri dapat di dukung dengan kemampuan menyebut konsep berlawananan kosong-penuh, atas-bawah, mampu mengenal tiga macam bentuk geometri dan mampu mengelompokkan benda dengan persamaan warna, bentuk dan ukuran.

2. Bermain *puzzle*

Bermain *puzzle* adalah permainan edukatif dengan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu benda yang utuh. Untuk mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak, pendidik harus menyediakan ruangan yang cukup luas dan nyaman untuk anak agar bisa membuat tempat duduk melingkar.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik Pos PAUD Mutiara Pertiwi Suren Gede Kertek Wonosobo yang berjumlah 15 anak yang terdiri dari 7 perempuan dan 8 laki-laki.

E. Setting Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilakukan di Pos PAUD Mutiara Surengede kecamatan Kertek kabupaten Wonosobo.

2. Waktu

Alokasi waktu dilakukan pada semester II tahun pelajaran 2019/2020 pada bulan Januari-Maret.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan kondisi akhir yang diharapkan dalam penelitian tindakan kelas sehingga peneliti perlu mempertimbangkan untuk menetapkan indikator keberhasilan atau perolehan nilai baik. Menurut Wijayakusuma (2010:53) pengukuran keberhasilan tindakan sedapat mungkin telah ditetapkan di awal penelitian. Demikian pula kriteria keberhasilan. Indikator keberhasilan biasanya ditetapkan berdasarkan suatu ukuran standar yang berlaku.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah perkembangan mengenai Kemampuan mengenal Warna dan Bentuk melalui media *Puzzle* anak usia dini (4 Tahun) Pos Paud Mutiara Pertiwi Surengede Kecamatan Kertek Kabupaten Wonosoabo Tahun 2019/2020. Meningkatnya kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri mencapai 60% , sebagaimana yang diungkapkan Mulyasa (dalam Rohana, 2017:73). Observasi yang dilakukan pada anak dalam penelitian ini yaitu kejelian dalam bermain *puzzle*, indikator keberhasilan dikatakan tuntas efektif apabila mencapai 60% secara individu

dan 75% secara klasikal Perubahan / peningkatan dari kondisi semula sebelum subyek penelitian dikenai perlakuan.

G. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara langkah untuk memperoleh data atau informasi. Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan metode observasi dan metode wawancara untuk mengumpulkan data penelitian.

1. Metode observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data yang ditinjau untuk mengenal, merekam, dan mendokumentasikan setiap indikator dari proses indikator yang dicapai (perubahan yang terjadi). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi untuk mengamati anak didik dengan media *puzzle* bergambar. Pada penelitian ini, pengamatan secara langsung dilakukan pada anak Pos Paud Mutiara Pertiwi Suren Gede Kertek Wonosobo dimulai dari anak datang sampai dengan anak pulang/dijemput oleh orang tuanya. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri melalui media *puzzle*. Peneliti menjalani kerjasama dengan kepala sekolah dan guru kelas Pos Paud Mutiara Pertiwi Suren Gede. Peneliti menggunakan teknik observasi ini berdasarkan keterlibatan peneliti secara langsung dalam pengamatan dengan bantuan guru/pendidik Pos Paud Mutiara Pertiwi Suren Gede.

2. Metode Wawancara

Metode Wawancara adalah metode pengumpulan data yang menghendaki komunikasi langsung antara peneliti dengan subyek atau responden. Peneliti menggunakan metode wawancara terstruktur yaitu wawancara yang dilakukan secara terencana dengan berpedoman pada pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Peneliti menggunakan metode wawancara guna mendapatkan data tentang kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak usia dini. Metode wawancara dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang menunjukkan perilaku anak pada saat di kelas. Wawancara dilakukan dengan guru kelas yang melaksanakan pembelajaran. Teknik wawancara ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan gambaran tentang konsep awal adanya pengenalan warna dan bentuk geometri yang tampak pada subyek penelitian. Sebelum instrumen wawancara dipergunakan terlebih dahulu peneliti melakukan *profesional judgment* kepada ketua HIMPAUDI Kabupaten Wonosobo.

H. Instrumen Penelitian

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini mengenai Pedoman Penilaian, bahwa teknik dan instrumen penilaian yang digunakan untuk penelitian kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan sebagai berikut :

1. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data yang menunjukkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri pada saat di kelas. Wawancara dilakukan kepada guru kelas yang melaksanakan data dan gambaran tentang konsep awal adanya kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri yang tampak pada subyek penelitian.

2. Lembar observasi

Peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrumen penelitian. Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi terhadap perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan agar observasi lebih terarah. Observasi dilakukan sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Observasi langsung yaitu observasi yang dilakukan observasi berada bersama objek yang diselidiki.

Observasi ini dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri ketika anak bermain *puzzle*. Objek yang diobservasi dalam peneliti ini adalah anak usia 4tahun, pengamatan ini dilakukan 1x4 pertemuan dalam setiap siklusnya. Hasil dari observasi ini akan dihitung dengan cara memperhatikan kemampuan berfikir anak ketika bermain dengan teman sebaya. Kemampuan berfikir yang diobservasi adalah kemampuan yang termasuk dalam indikator kemampua mengenal warna dan bentuk geometri.

I. Validitas dan Reliabilitas Penelitian Tindakan

Pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas diperlukan data yang valid. Untuk mengukur validitas data perlu pemeriksaan data. Teknik yang digunakan yaitu teknis *triangulasi*. Triangulasi menurut Moleong (2006:330) yaitu teknik pemeriksaan data dengan memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Uji validitas atau uji ahli (*Profesional Judgment*) dengan ahli di bidang PAUD. *Profesional judgment* yang dimaksud berupa mengkonsultasi dan mendiskusikan instrumen penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri anak kepada bapak Paimin, S.Pd kepada Ketua HIMPAUDI Kabupaten Wonosobo.

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur konsisten atau memiliki kemampuan dalam penggunaannya, baik ditinjau dari waktu ke waktu maupun dari kondisi sering digunakan untuk membedakan reliabilitas yaitu stabilitas dan konsisten internal. Jika alat ukur telah dinyatakan valid selanjutnya reliabilitas alat ukur tersebut diuji. Reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsisten suatu alat pengukur gejala yang sama. Reliabilitas dapat dipercaya, dapat diandalkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dimakna *reliable* bila memberikan hasil yang tepat walaupun dilakukan siapa saja dan kapan saja (Arikunto, 2006:176).

J. Prosedur Penelitian

Rencana tindakan berisi langkah-langkah dalam penelitian. Penelitian ini bekerja sama dengan guru kelas untuk berupaya dalam meningkatkan

kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri melalui media *puzzle*. Peneliti berharap dapat melakukan optimalisasi kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri melalui media *puzzle*.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus dengan masing-masing 4 kali pertemuan setiap siklusnya. Pelaksanaan setiap pertemuan dijadwalkan selama 1x45 menit dan 1x30 menit. Penelitian tindakan kelas melalui empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dimulai dari kondisi awal siswa berdasarkan observasi yang diketahui peneliti berupa pengamatan terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri menggunakan lembar observasi dan hasil wawancara sebelum penelitian kepada guru kelas. Dilanjutkan dengan penerapan permainan *puzzle* siklus I, II, III.

Adapun pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan menggunakan model siklus yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart model siklus ini memiliki empat tahap (Arikunto, 2007) yaitu :

1. Perencanaan tindakan / *Planning* Siklus I

a. Persiapan Waktu

Peneliti menyiapkan materi penelitian berupa rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam beberapa siklus. Peneliti membuat materi kegiatan mengacu pada indikator kognitif anak yang peneliti hubungkan dengan bermain *puzzle* pada kegiatan pembelajaran, dilakukan pada kegiatan ini dengan durasi waktu 2x24 menit dan 1x30 menit. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun ajaran 2019/2020.

Penelitian ini dilakukan selama satu bulan yaitu tanggal 8 januari sampai dengan 9 februari 2020. Sebagai satu syarat pembelajaran, maka materi kegiatan permainan *puzzle* dalam Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang tercantum dengan memperhatikan indikator-indikator penelitian. Adapun rincian waktu dan kegiatan yang akan digunakan dalam penelitian permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri.

Tabel 1
Kegiatan Bermain *Puzzle*

Pertemuan	Hari, Tanggal	Kegiatan	Media	Perencanaan Tindakan
I	Senin, 6-01-2020	Mengenalkan apa media <i>puzzle</i> , mengenal warna.	<i>Puzzle Triplek</i>	Siklus I
II	Rabu, 8-01-2020	Bongkar pasang <i>puzzle</i>	<i>Puzzle Kardus</i>	
III	Selasa, 14-01-2020	Mengenalkan bentuk geometri	<i>Puzzle Stick</i>	
IV	Kamis, 16-01-2020	Menyebutkan bentuk geometri dan menyebutkan warna	<i>Puzzle Tangram</i>	
I	Rabu, 22-01-2020	Mengenalkan apa media <i>puzzle</i> , mengenal warna menggunakan <i>puzzle</i> kereta.	<i>Puzzle Triplek</i>	Siklus II
II	Kamis, 23-01-2020	Bongkar pasang <i>puzzle</i> menggunakan daun kering.	<i>Puzzle Kardus</i>	
III	Selasa, 4-02-2020	Mengenal bentuk geometri dengan cara menggunakan kertas lipat.	<i>Puzzle Stick</i>	
IV	Rabu, 5-02-2020	Menyebutkan bentuk geometri dan menyebutkan warna melalui balok.	<i>Puzzle Tangram</i>	

Pertemuan	Hari, Tanggal	Kegiatan	Media	Perencanaan Tindakan
I	Selasa, 11-2-2020	Bongkar pasang <i>puzzle</i> menggunakan kardus	<i>Puzzle</i> triplek	Siklus III
II	Kamis, 2-2-2020	mengenal warna menggunakan <i>puzzle</i> dari kertas lipat	<i>Puzzle</i> kardus	
III	Selasa, 25-2-2020	Mengenal bentuk geometri dengan cara bahan kayu.	<i>Puzzle</i> Stick	
IV	Kamis, 5-3-2020	Menyebutkan bentuk geometri dan menyebutkan warna melalui balok.	<i>Puzzle</i> Tangram	

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Peneliti membuat materi kegiatan mengacu pada indikator-indikator penelitian. Dalam pelaksanaannya, peneliti bermitra dengan guru kelas. Kegiatan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup.

2) Persiapan modul permainan *puzzle* geometri yang berbeda dalam setiap siklus.

Pada setiap siklus I, siklus II setiap permainan memiliki ragam permainan *puzzle* geometri yang berbeda pada setiap pertemuan. Hal tersebut bertujuan supaya anak tidak bosan dengan situasi permainan yang dilakukan anak. Berikut tabel materi kegiatan bermain *puzzle* geometri.

3) Memilih metode yang sesuai dengan kegiatan yang dipilih

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tanya jawab tentang warna dan bentuk geometri.

4) Memilih alat atau sumber belajar yang menunjang kegiatan penelitian yang akan dilakukan.

5) Menyusun alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator berupa lembar observasi dan lembar wawancara.

Penyusunan penilaian lembar observasi mengacu pada gejala-gejala yang tampak pada anak. Penilaian ini untuk mengukur ketercapaian indikator penilaian.

b. Persiapan materi penelitian

Persiapan yang dilakukan peneliti yaitu melakukan penyusunan materi dalam bentuk :

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Peneliti membuat materi kegiatan mengacu pada indikator-indikator penelitian. Dalam pelaksanaannya, peneliti bermitra dengan guru kelas. Kegiatan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir atau penutup.

2) Persiapan modul permainan *puzzle* geometri yang berbeda dalam setiap siklus.

Pada setiap siklus I, siklus II setiap permainan memiliki ragam permainan *puzzle* geometri yang berbeda pada setiap pertemuan.

Hal tersebut bertujuan supaya anak tidak bosan dengan situasi permainan yang dilakukan anak. Berikut tabel meteri kegiatan bermain *puzzle* geometri.

Langkah-langkah penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian sesuai Kemendeiknas tahun 2010 yaitu :

- a) Memilih indikator yang sesuai drngan Program Semester untuk dimasukkan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian. Penulis indikator dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian diberi keterangan kode perkembangan dan nomor indikator.
 - b) Memilih kegiatan yang sesuai dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian untuk mencapai indikator yang dipilih.
 - c) Memilih sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
 - d) Memilih dan menyusun alat penelitian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.
- c. Persiapan Alat dan Bahan

Persiapan yang dilakukan dalam bermain *puzzle* tidak banyak alat yang digunakan. Alat dan bahan yang digunakan dalam bermain *puzzle* yaitu kardus bekas sebagai alat membuat pola yang sudah tersedia. Sumber belajar yang akan digunakan adalah modul media *puzzle*. Peneliti membeli bahan-bahan yang mudah didapat di sekitar, murah dan aman digunakan untuk anak-anak, alat dan bahan berupa pensil, gunting, penggaris, triplek, stick ice cream, lem, kertas lipat.



Gambar 6
Alat dan Bahan

d. Persiapan Instrumen Penelitian

Beberapa aspek motorik kasar anak yang dapat digunakan sebagai indikator dalam penelitian ini (Andayani dalam Retnowati, 2012 : 15) yaitu :

Tabel 2
Kisi-kisi Observasi Mengenal Warna dan Bentuk

No	Variabel	Aspek	Indikator	Sub Indikator
	Motorik kasar anak	Pengenalan warna dan Bentuk Geometri	1. Menyebut konsep berlawanan kosong-penuh, atas- bawah, ringan- berat.	a. Mampu menyebutkan pasangan benda. b. Mampu membedakan konsep kosong- penuh, atas-bawah, ringan-berat. c. Mampu menyebutkan bagian-bagian suatu gambar sesuai dengan bentuk geometri.
			2. Mengenal tiga macam bentuk geometri yaitu segitiga, lingkaran, dan persegi.	a. Mampu menyebutkan benda-benda di sekitar : ruangan, kardus, dan penghapus. b. Dapat menyebutkan berbagai bentuk benda misal : segitiga, lingkaran,

No	Variabel	Aspek	Indikator	Sub Indikator
				persegi. c. Mampu menyebutkan benda-benda sesuai dengan bentuk geometri serta memberi nama atas karya yang dibuat.
			3. Mengelompokkan benda dengan persamaan warna, bentuk, ukuran.	d. Mampu menyebutkan beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda. e. Dapat menyebutkan bagian suatu geometri seperti buku, jam dinding, jendela. f. Mampu membedakan warna dan bentuk geometri.

Tabel 3
Rubrik dan Skoring Penilaian

No	Hal Yang Diamati	Skala			
		1	2	3	4
		Belum Muncul	Mulai Muncul	Muncul dengan Bantuan	Muncul dengan Mandiri
1.	Kesiapan Siswa	Belum mampu dalam kesiapan mental walaupun sudah di pengaruhi orang lain	Mampu dalam kesiapan mental karena banyak dipengaruhi orang lain	Mampu dalam kesiapan mental dengan sendirinya karena sedikit di pengaruhi orang lain	Mampu dalam kesiapan mental dengan kesadaran sendiri tanpa di pengaruhi orang lain.
2.	Menanggapi Apresiasi	Belum mau merespon apresiasi walaupun	Mau merespon apresiasi karena	Merespon apresiasi dengan sedikit	Mau merespon apresiasi dengan

No	Hal Yang Diamati	Skala			
		1	2	3	4
		Belum Muncul	Mulai Muncul	Muncul dengan Bantuan	Muncul dengan Mandiri
		sudah di pengaruhi oleh orang lain	banyak dipengaruhi oleh orang lain	pengaruh dari orang lain	kesadaran sendiri
3.	Memperhatikan penjelasan guru	Belum mampu memperhatikan penjelasan guru walaupun di beri nasehat orang lain	Mulai memperhatikan penjelasan guru karena banyak dipengaruhi orang lain	Mampu memperhatikan penjelasan guru sendiri karena banyak dipengaruhi orang lain.	Mampu memperhatikan penjelasan guru tanpa bantuan orang lain karena kesadaran sendiri.
4.	Ketertiban mencari kepingan puzzle	Belum mampu tertib mencari kepingan <i>puzzle</i> walaupun diberi tahu orang lain	Mulai tertib mencari kepingan <i>puzzle</i> karena banyak yang mendorong agar bias.	Mampu tertib mencari kepingan <i>puzzle</i> karena banyak kemajuan dengan sendirinya.	Mampu tertib mencari kepingan <i>puzzle</i> tanpa bantuan karena kesadaran diri sendiri.
5.	Keaktifan dalam pembelajaran	Belum mampu aktif dalam belajar walaupun diberi tahu orang lain.	Mulai aktif dalam belajar karena banyak di pengaruhi orang lain	Mampu aktif dalam belajar karena sendiri banyak yang mempengaruhi	Mampu aktif dalam belajar tanpa bantuan karena kesadaran diri sendiri.
6.	Semangat dalam menghitung	Belum mampu semangat dalam menghitung walaupun sudah diarahkan orang lain	Mulai mampu semangat dalam menghitung karena banyak yang memberi arahan	Mampu bersemangat dalam menghitung sendiri karena banyak yang dipengaruhi orang lain	Mampu semangat dalam berhitung tanpa bantuan melainkan kesadaran diri sendiri
7.	Keberanian bertanya	Belum mampu memberanikan bertanya	Mulai berani bertanya karena banyak yang	Mampu berani bertanya sendiri	Mampu berani bertanya tanpa

No	Hal Yang Diamati	Skala			
		1	2	3	4
		Belum Muncul	Mulai Muncul	Muncul dengan Bantuan	Muncul dengan Mandiri
		walaupun sudah dipengaruhi orang lain	dipengaruhi orang lain	karena banyak yang dipengaruhi orang lain	bantuan melainkan kesadaran diri sendiri
8.	Siswa mengerjakan tugas	Belum mampu mengerjakan tugas walaupun sudah dipengaruhi orang lain	Mulai mampu mengerjakan tugas karena banyak yang dipengaruhi orang lain	Mampu mengerjakan tugas sendiri karena banyak yang dipengaruhi orang lain	Mampu mengerjakan tugas tanpa bantuan melainkan kesadaran diri sendiri.

Tabel 4
Pedoman Wawancara

No	Hal yang Ditanyakan
1	Menyebutkan pasangan benda.
2	Membedakan konsep kosong- penuh, atas- bawah, ringan-berat.
3	Menyebutkan bagian-bagian suatu gambar sesuai dengan bentuk geometri.
4	Menyebutkan benda-benda di sekitar : ruangan, kardus, dan penghapus.
5	Menyebutkan berbagai bentuk benda misal : segitiga, lingkaran, persegi.
6	Menyebutkan benda-benda sesuai dengan bentuk geometri serta memberi nama atas karya yang dibuat.
7	Menyebutkan beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda.
8	Dapat menyebutkan bagian suatu geometri seperti buku, jam dinding, jendela.
9	Membedakan warna dan bentuk geometri.

e. Perencanaan Tindakan Siklus I

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 6 Januari 2020.

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan. Kemudian bercakap-cakap tentang warna dan bentuk geometri. Setelah itu, peneliti mengenalkan permainan *puzzle* menggunakan triplek. Adapun langkah-langkah kegiatan awal sebagai berikut :

- (1) Peneliti mengkondisikan anak.
- (2) Bertepuk tangan dan bernyanyi bersama. Nyanyian yang akan diajarkan tentang warna dan bentuk seperti :

The colour warna-warni

Red – merah

Blue – biru

Green – hijau

Yellow – kuning

Kalau white itu warna...(anak suruh menjawab)

- (3) Peneliti mengajak anak untuk pemanasan sebelum melakukan permainan.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti peneliti memberikan kegiatan bermain kesemua siswa yaitu permainan *puzzle*. Adapun langkah-

langkah pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut:

- (1) Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu “Permainan *Puzzle*”.
- (2) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikkan jalannya permainan. Anak – anak dibuat kelompok yang terdiri dari 4-5 anak setelah terbentuk guru menjelaskan tata cara bermain *puzzle* yaitu :
 - a) Tidak berebut, saling bergantian.
 - b) Menjelaskan warna dan bentuk apa yang ada di *puzzle*.
 - c) Setelah itu, *puzzle* di tumbuk secara perlahan agar tidak hilang potongan-potongannya.
 - d) Dipasang lagi secara berurutan sesuai bentuknya.
 - e) Kemudian *puzzle* terpasang dengan rapi.
- (3) Peneliti mulai membagi kelompok, setiap kelompok dibagi 2-3 kelompok yang terdiri dari 4-5 anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat kepada anak untuk semangat dalam menyusun *puzzle* menggunakan triplek.
- (4) Selesai permainan peneliti memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

c) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan bermain *puzzle* dengan menggunakan triplek.

2) Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Januari 2020.

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa. Kemudian bercakap-cakap tentang warna dan bentuk geometri. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- (1) Peneliti mengkondisikan anak.
- (2) Berdoa.
- (3) Pemanasan sebelum kegiatan bermain *puzzle* dimulai.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan bermain yaitu bermain *puzzle* yang sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- 1) Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle*. Permainan menggunakan media *puzzle* kardus dengan kegiatan bongkar pasang.
- 2) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikkan jalannya permainan.

3) Peneliti mulai membagi kelompok yaitu satu kelompok terdiri dari 2 anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat kepada anak semangat dalam menyusun *puzzle*.

4) Selesai permainan penelitian memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

c) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

3) Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Januari 2020

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan. Kemudian bercakap-cakap tentang warna dan bentuk geometri. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari itu yaitu bermain *puzzle* menggunakan triplek. Sebelum kegiatan bermain dimulai peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti melakukan kegiatan bermain *puzzle*, kegiatan yang akan diajarkan mengenalkan bentuk geometri. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- (1) Peneliti mengkondisikan anak.
- (2) Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle*.
- (3) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikkan jalannya permainan.
- (4) Peneliti mulai membagi kelompok, satu kelompok terdiri dari 2 anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat dalam menyusun *puzzle*.
- (5) Selesai permainan peneliti memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

c) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

4) Pertemuan 4

Pertemuan 4 dilaksanakan pada hari Kamis, 16 Januari 2020.

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa. Kemudian guru menjelaskan tentang warna dan bentuk geometri agar anak bisa menyebutkan pada saat bermain *puzzle Tagram*. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- (1) Peneliti mengkondisikan anak.
- (2) Berdoa.

(3) Pemanasan sebelum kegiatan bermain *puzzle* dimulai.

b)Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan bermain yaitu bermain *puzzle tangram* melalui balok. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- (1) Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle*. Permainan menggunakan media *puzzle tagram* anak diminta untuk menyebutkan bentuk geometri dan warna.
- (2) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikkan jalannya permainan.
- (3) Peneliti mulai membagi kelompok yaitu satu kelompok terdiri dari 2 anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat kepada anak semangat dalam menyusun *puzzle*.
- (4) Selesai permainan penelitian memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

d) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya, sedangkan dalam pelaksanaan refleksinya fleksibel dan siap diubah sesuai dengan keadaan. Pada pelaksanaan tindakan siklus I ini penelitian memberikan kegiatan bermain *puzzle* yang dilaksanakan pada tanggal 6, 8, 14, 16 januari 2020 bertempat di POS PAUD Mutiara Pertiwi Suren Gede Kecamatan Kertek Wonosobo. Tindakan yang ditempuh berupa pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle*.

3. Observasi / *Obserrving*.

Kegiatan observasi dalam Penelitian Tindakan Kelas dapat disejajarkan dengan kegiatan pengumpulan data dalam penelitian formal. Kegiatan ini peneliti mengamati hasil atau dampak dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap anak. Istilah observasi digunakan karena data yang dikumpulkan mealalui teknik observasi.

4. Refleksi / *Reflecting* Siklus I

Kegiatan refleksi merupakan kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan. Setiap informasi yang terkumpul perlu dipelajari kaitan yang satu dengan lainnya dan kaitannya dengan teori atau hasil penelitian yang telah ada dan relevan. Melalui refleksi yang mendalam dapat ditarik kesimpulan tang tajam. Refleksi merupakan bagian yang sangat penting dari PTK yaitu untuk memahami terhadap

proses dan hasil yang terjadi, yaitu berupa perubahan sebagai akibat dari tindakan yang dilakukan.

Banyaknya siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas tergantung dari permasalahan-permasalahan yang perlu dipecahkan. Pada umumnya terjadi lebih dari satu siklus. Penelitian Tindakan Kelas dapat dikembangkan dan dilaksanakan oleh guru di sekolah saat ini pada umumnya berdasarkan model Kemis.

Rencanakan tindakan dilakukan dengan hasil observasi dalam perencanaan tindakan peneliti melibatkan guru kelas sebagai mitra dalam penelitian.

Tabel 5
Matrik Tindakan Siklus I

NO	Tahapan	Rencana Kegiatan	Proses Penelitian	Peran subyek	Hasil
1.	Pembukaan	Kegiatan pembukaan, berdoa, pendekatan pada anak dan apresiasi terhadap kegiatan	Kembali menciptakan suasana, akrab, hangat, bersahabat dan penuh keterbukaan	Menerima dengan senang dan merasa akrab dan nyaman dengan peneliti.	Subyek dapat menjalin hubungan baik dan akrab terhadap peneliti
2.	Pemanasan	Bercakap-cakap tentang permainan <i>puzzle</i> , cara bermain yang akan dilakukan	Mengetahui permasalahan anak lebih mendalam. Mengarahkan anak tentang aturan bermain dalam kegiatan	Berperan aktif dalam percakapan dan memperhatikan serta usaha memahami apa yang disampaikan peneliti	Semua subyek siap mengikuti kegiatan bermain <i>puzzle</i>
3.	Tindakan	Pelaksanaan kegiatan bermain dalam	Berperan serta dalam kegiatan anak sekaligus	Turut serta dalam bermain	Subyek mulai bersemang

NO	Tahapan	Rencana Kegiatan	Proses Penelitian	Peran subyek	Hasil
		setiap pertemuan yaitu: 1. <i>puzzle</i> triplek 2. <i>puzzle</i> kardus 3. <i>puzzle</i> stick 4. <i>puzzle tangram</i>	melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri		at dalam mengikuti kegiatan
4.	Kegiatan akhir	Mengakhiri pertemuan dengan berdoa bersama	Menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan yang baru saja dilakukan	Mendengar ka peneliti dan menyampaikan pengalaman yang didapat dari bermain <i>puzzle</i>	Perlu dilakukan pertemuan selanjutnya dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i>

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut :

- 1) Mempersiapkan data yang diperlukan (data subyek)
- 2) Menyusun perangkat kegiatan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilaksanakan bersama dengan guru kelas.
- 3) Menyiapkan ragam permainan yang akan dilakukan peneliti yaitu permainan *puzzle*.
- 4) Menyiapkan modul permainan.
- 5) Menyiapkan lembar observasi kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri.
- 6) Menyiapkan lingkungan bermain.

2. Langkah-Langkah Siklus II

a. Perencanaan Tindakan II

Rencana tindakan II melakukan revisi dari tindakan siklus I. Bentuk-bentuk rencana tindakan II dimaksudkan untuk memaksimalkan tindakan yang lebih berorientasi pada anak, memberikan motivasi dan pengamatan dalam kegiatan bermain *puzzle*. Tujuannya membantu anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini sama dengan yang sudah dilakukan peneliti subyek pada siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan II

Pada tahap ini peneliti melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan kegiatan yang telah dibuat. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 22, 23, 4, 5 Januari-Februari 2020. Tindakan yang ditempuh berupa pelaksanaan bermain permainan *puzzle* dengan menggunakan stik *ice cream*, tangram, kardus, triplek.

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Senin, 3 februari 2020.

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan. Kemudian bercakap-cakap tentang warna dan bentuk geometri. Setelah itu, peneliti mengenalkan permainan *puzzle* menggunakan triplek. Sebelum kegiatan bermain dimulai peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan bermain *puzzle* menggunakan triplek yang sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

1. Peneliti mengkondisikan anak.
2. Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle* dengan menggunakan triplek.
3. Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikkan jalannya permainan.
4. Peneliti mulai membagi kelompok yaitu satu kelompok terdiri dari dua anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat lebih hidup.
5. Selesai permainan peneliti memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

c) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan bermain *puzzle* dengan menggunakan triplek dan pulang.

2) Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari Kamis, 23-01-2020 :

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan. Kemudian kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa. Kemudian bercakap-cakap tentang cara membongkar dan memasang *puzzle* kerdus menggunakan daun kering. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari itu yaitu bermain *puzzle* menggunakan kardus. Sebelum kegiatan bermain dimulai peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan bermain yaitu bermain *puzzle* dengan menggunakan kardus yang sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

1. Peneliti mengkondisikan anak.
2. Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle* dengan menggunakan kerdus.
3. Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikkan jalannya permainan.
4. Peneliti mulai membagi kelompok yaitu satu kelompok terdiri dari dua anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat kepada anak dalam menyusun *puzzle*.

5. Selesai permainan peneliti memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan *puzzle* dengan menggunakan kardus.

c) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

3) Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Selasa, 4 februari 2020

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan. Kemudian bercakap-cakap mengenal bentuk geometri dengan cara menggunakan kertas lipat bahan stick ice. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari itu yaitu bermain *puzzle*. Sebelum kegiatan bermain dimulai peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti melakukan kegiatan bermain *puzzle stick* dengan kegiatan mengenal bentuk geometri dengan cara menggunakan kertas lipat. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut:

- (1) Peneliti mengkondisikan anak.
- (2) Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle* menggunakan kardus stik *ice cream*.

- (3) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikan jalannya permainan.
- (4) Peneliti mulai membagi kelompok, satu kelompok terdiri dari 2 anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat dalam menyusun *puzzle*.
- (5) Selesai permainan peneliti memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.
- (6) Kegiatan Akhir (± 15 menit)
Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

4) Pertemuan 4

Pertemuan 4 dilaksanakan pada hari Rabu, 5 februari 2020.

a)Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa. Kemudian guru menjelaskan tentang warna dan bentuk geometri agar anak bisa menyebutkan pada saat bermain *puzzle Tagram*. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- (1) Peneliti mengkondisikan anak.
- (2) Berdoa.
- (3) Pemanasan sebelum kegiatan bermain *puzzle* dimulai.

b)Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan bermain yaitu bermain *puzzle tangram* melalui balok. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- (1.)Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle*. Permainan menggunakan media *puzzle tagram* anak diminta untuk menyebutkan bentuk geometri dan warna.
- (2.)Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikan jalannya permainan.
- (3.)Peneliti mulai membagi kelompok yaitu satu kelompok terdiri dari 2 anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat kepada anak semangat dalam menyusun *puzzle*.
- (4.)Selesei permainan penelitian memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

e) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

c. Observasi II

Pengamatan pada siklus II ini dilaksanakan sama dengan siklus I. Pengamatan dilakukan pada saat sebelum kegiatan, selama kegiatan

berlangsung dan setelah kegiatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung mengenai kekurangan dan kelebihan tindakan (*threatment*) yang dilakukan dengan ditunjukkan oleh meningkatnya kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri. Pada tahap ini subyek telah mampu bersikap dan perilaku mandiri dalam menjaga barang sendiri dan menyesuaikan diri ketika bermain dengan teman-teman sebayanya.

d. Refleksi II

Tahap ini juga guna mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan pada siklus II, kemudian data yang sudah terkumpul akan dievaluasi terhadap tindakan yang dilakukan. Dari refleksi II peneliti menemukan bahwa kegiatan bermain *puzzle* sesuai dengan perencanaan dan subyek sudah bisa mengurus dirinya sendiri, mampu berkomunikasi dengan baik, bersosialisasi dan bermain bersama dengan teman sebayanya tanpa canggung. Maka dari itu peneliti menyimpulkan sudah tidak perlu dilakukan tindakan selanjutnya karena peningkatan subyek dalam mengenal warna dan bentuk geometri sudah sesuai dengan target penelitian.

Tabel 6
Matrik Tindakan Siklus II

NO	Tahapan	Rencana Kegiatan	Proses Penelitian	Peran subyek	Hasil
1.	Pembukaan	Kegiatan pembukaan, berdoa, pendekatan pada anak dan apresiasi terhadap kegiatan	Kembali menciptakan suasana, akrab, hangat, bersahabat dan penuh keterbukaan	Menerima dengan senang dan merasa akrab dan nyaman dengan peneliti.	Subyek dapat menjalin hubungan baik dan akrab terhadap peneliti
2.	Pemanasan	Bercakap-cakap tentang permainan <i>puzzle</i> , cara bermain yang akan dilakukan	Mengetahui permasalahan anak lebih mendalam. Mengarahkan anak tentang aturan bermain dalam kegiatan	Berperan aktif dalam percakapan dan memperhatikan serta usaha memahami apa yang disampaikan peneliti	Semua subyek siap mengikuti kegiatan bermain <i>puzzle</i>
3.	Tindakan	Pelaksanaan kegiatan bermain dalam setiap pertemuan yaitu: 1. <i>puzzle</i> triplek 2. <i>puzzle</i> kardus 3. <i>puzzle</i> stick 4. <i>puzzle</i> tangram	Berperan serta dalam kegiatan anak sekaligus melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri	Turut serta dalam bermain	Subyek mulai bersemangat dalam mengikuti kegiatan
4.	Kegiatan akhir	Mengakhiri pertemuan dengan berdoa bersama	Menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan yang baru saja dilakukan	Mendengarkan peneliti dan menyampaikan pengalaman yang didapat dari bermain <i>puzzle</i>	Perlu dilakukan pertemuan selanjutnya dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i>

3. Langkah-Langkah Siklus III

a. Perencanaan Tindakan III

Rencana tindakan III melakukan revisi dari tindakan siklus II. Bentuk-bentuk rencana tindakan III dimaksudkan untuk memaksimalkan tindakan yang lebih berorientasi pada anak, memberikan motivasi dan pengamatan dalam kegiatan bermain *puzzle*. Tujuannya membantu anak mampu meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri. Kegiatan yang dilakukan pada siklus ini sama dengan yang sudah dilakukan peneliti subyek pada siklus II.

b. Pelaksanaan Tindakan III

Pada tahap ini peneliti melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan kegiatan yang telah dibuat. Siklus III dilaksanakan pada tanggal 11, 17, 25, 5 Februari-Maret 2020. Tindakan yang ditempuh berupa pelaksanaan bermain permainan *puzzle* dengan menggunakan stik *ice cream*, tangram, kardus, triplek.

1) Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, 11 februari 2020.

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan. Kemudian bercakap-cakap tentang warna dan bentuk geometri. Setelah itu, peneliti mengenalkan permainan *puzzle* menggunakan triplek. Sebelum kegiatan bermain dimulai peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan.

b)Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan bermain *puzzle* menggunakan triplek yang sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

1. Peneliti mengkondisikan anak.
2. Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle* dengan menggunakan triplek.
3. Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikkan jalannya permainan.
4. Peneliti mulai membagi kelompok yaitu satu kelompok terdiri dari dua anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat lebih hidup.
5. Selesai permainan peneliti memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

d) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan bermain *puzzle* dengan menggunakan triplek dan pulang.

2) Pertemuan 2

Pertemuan 2 dilaksanakan pada hari kamis, 17-02- 2020 .

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan. Kemudian kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa. Kemudian bercakap-cakap tentang cara membongkar dan memasang *puzzle* kardus menggunakan daun kering. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari itu yaitu bermain *puzzle* menggunakan kardus. Sebelum kegiatan bermain dimulai peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan bermain yaitu bermain *puzzle* dengan menggunakan kardus yang sudah disiapkan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- (1) Peneliti mengkondisikan anak.
- (2) Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle* dengan menggunakan kardus.
- (3) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikkan jalannya permainan.
- (4) Peneliti mulai membagi kelompok yaitu satu kelompok terdiri dari dua anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat kepada anak dalam menyusun *puzzle*.

(5) Selesai permainan peneliti memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan *puzzle* dengan menggunakan kardus.

c) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

3) Pertemuan 3

Pertemuan 3 dilaksanakan pada hari Selasa, 25 februari 2020:

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa, menyanyikan lagu kebangsaan. Kemudian bercakap-cakap mengenal bentuk geometri dengan cara menggunakan kertas lipat bahan stick ice. Setelah itu peneliti menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan hari itu yaitu bermain *puzzle*. Sebelum kegiatan bermain dimulai peneliti mengajak anak untuk melakukan pemanasan.

b) Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti melakukan kegiatan bermain *puzzle stick* dengan kegiatan mengenal bentuk geometri dengan cara menggunakan kertas lipat. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut:

(1) Peneliti mengkondisikan anak.

(2) Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle* menggunakan kardus stik *ice cream*.

(3) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikan jalannya permainan.

(4) Peneliti mulai membagi kelompok, satu kelompok terdiri dari 2 anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat dalam menyusun *puzzle*.

(5) Selesai permainan peneliti memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

c) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

4) Pertemuan 4

Pertemuan 4 dilaksanakan pada hari kamis, 5 Maret 2020.

a) Kegiatan Awal (± 15 menit)

Kegiatan awal diawali dengan salam, berdoa. Kemudian guru menjelaskan tentang warna dan bentuk geometri agar anak bisa menyebutkan pada saat bermain *puzzle Tagram*. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan pembelajaran kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

(1) Peneliti mengkondisikan anak.

(2) Berdoa.

(3) Pemanasan sebelum kegiatan bermain *puzzle* dimulai.

b)Kegiatan Inti (± 60 menit)

Pada kegiatan inti anak melakukan kegiatan bermain yaitu bermain *puzzle tangram* melalui balok. Adapun langkah-langkah pada pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* sebagai berikut :

- (1) Peneliti memberitahu nama permainan yang akan dimainkan yaitu permainan *puzzle*. Permainan menggunakan media *puzzle tagram* anak diminta untuk menyebutkan bentuk geometri dan warna.
- (2) Peneliti menjelaskan bagaimana cara bermain dan mempraktikan jalannya permainan.
- (3) Peneliti mulai membagi kelompok yaitu satu kelompok terdiri dari 2 anak. Selama kegiatan bermain berlangsung peneliti memberi semangat kepada anak semangat dalam menyusun *puzzle*.
- (4) Selesai permainan penelitian memberi pertanyaan kepada anak untuk mengetahui ingatan dan pemahaman terhadap permainan yang sudah dimainkan tersebut.

d) Kegiatan Akhir (± 15 menit)

Pada kegiatan akhir peneliti mengulas kegiatan permainan *puzzle* dan pulang.

c. Observasi III

Pengamatan pada siklus III ini dilaksanakan sama dengan siklus II. Pengamatan dilakukan pada saat sebelum kegiatan, selama kegiatan

berlangsung dan setelah kegiatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara langsung mengenai kekurangan dan kelebihan tindakan (*threatement*) yang dilakukan dengan ditunjukkan oleh meningkatnya kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri. Pada tahap ini subyek telah mampu bersikap dan perilaku mandiri dalam menjaga barang sendiri dan menyesuaikan diri ketika bermain dengan teman-teman sebayanya.

d. Refleksi III

Tahap ini juga guna mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan pada siklus III kemudian data yang sudah terkumpul akan dievaluasi terhadap tindakan yang dilakukan. Dari refleksi III peneliti menemukan bahwa kegiatan bermain *puzzle* sesuai dengan perencanaan dan subyek sudah bisa mengurus dirinya sendiri, mampu berkomunikasi dengan baik, bersosialisasi dan bermain bersama dengan teman sebayanya tanpa canggung. Maka dari itu peneliti menyimpulkan sudah tidak perlu dilakukan tindakan selanjutnya karena peningkatan subyek dalam mengenal warna dan bentuk geometri sudah sesuai dengan target penelitian.

Tabel 7
Matrik Tindakan Siklus III

NO	Tahapan	Rencana Kegiatan	Proses Penelitian	Peran subyek	Hasil
1.	Pembukaan	Kegiatan pembukaan, berdoa, pendekatan pada anak dan apresiasi terhadap kegiatan	Kembali menciptakan suasana, akrab, hangat, bersahabat dan penuh keterbukaan	Menerima dengan senang dan merasa akrab dan nyaman dengan peneliti.	Subyek dapat menjalin hubungan baik dan akrab terhadap peneliti
2.	Pemanasan	Bercakap-cakap tentang permainan <i>puzzle</i> , cara bermain yang akan dilakukan	Mengetahui permasalahan anak lebih mendalam. Mengarahkan anak tentang aturan bermain dalam kegiatan	Berperan aktif dalam percakapan dan memperhatikan serta usaha memahami apa yang disampaikan peneliti	Semua subyek siap mengikuti kegiatan bermain <i>puzzle</i>
3.	Tindakan	Pelaksanaan kegiatan bermain dalam setiap pertemuan yaitu: 1. <i>puzzle</i> triplek 2. <i>puzzle</i> kardus 3. <i>puzzle</i> stick 4. <i>puzzle tangram</i>	Berperan serta dalam kegiatan anak sekaligus melakukan observasi terhadap kemampuan mengenal warna dan bentuk geometri	Turut serta dalam bermain	Subyek mulai bersemangat dalam mengikuti kegiatan
4.	Kegiatan akhir	Mengakhiri pertemuan dengan berdoa bersama	Menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan kegiatan yang baru saja dilakukan	Mendengar ka peneliti dan menyampaikan pengalaman yang didapat dari bermain <i>puzzle</i>	Perlu dilakukan pertemuan selanjutnya dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i>

K. Metode Analisis Data

Analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis data kualitatif deskriptif yaitu data angka – angka serta informasi berbentuk kalimat. Informasi tersebut diperoleh dari pengamatan terhadap anak saat kegiatan

Untuk menghitung pencapaian perkembangan yang mengalami peningkatan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah data dianalisis kemudian diinterpretasikan ke dalam lima tingkatan. Lima tingkatan tersebut menurut Suharsimi Arikunto (2010:44) antara lain :

1. Kriteria sangat baik : Apabila rata-rata permainan dengan media *puzzle* dalam rentang presentase nilai 81% - 100%
2. Kriteria bisa : Apabila rata-rata nilai permainan dengan media *puzzle* dalam rentang presentase nilai 61% - 80%
3. Kriteria cukup : Apabila rata-rata nilai permainan dengan media *puzzle* dalam rentang presentase nilai 41% - 60%
4. Kriteria kurang : Apabila rata-rata nilai permainan dengan media *puzzle* dalam rentang presentase nilai 21% - 40%
5. Kriteria kurang sekali : Apabila rata-rata nilai presentase dengan media *puzzle* dalam rentang presentase nilai 0% - 20%

Setelah melakukan pengumpulan data dengan lengkap, selanjutnya penulis berusaha menyusun dan mengelompokkan data serta menyeleksi data yang ada dalam penelitian. Hal ini berfungsi sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah diterapkan. Setelah dikelompokkan selanjutnya data dianalisis agar data tersebut mempunyai arti dan dapat ditarik pada suatu kesimpulan umum.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian membuktikan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk pada siswa Pos PAUD Mutiara Surengede kecamatan Kertek kabupaten Wonosobo. Hasil observasi awal diketahui bahwa rata-rata pencapaian kemampuan mengenal warna dan bentuk subjek baru mencapai 58,1%, masih jauh dari target yang hendak dicapai yaitu 75%. Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, rata-rata pencapaian kemampuan mengenal warna dan bentuk subjek meningkat menjadi 78,1%. Semua indikator kemampuan mengenal warna dan bentuk telah tercapai dengan baik. Dengan demikian kemampuan mengenal warna dan bentuk sudah mencapai target yang sudah ditentukan yaitu semua siswa telah mencapai 75%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti sampaikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat menjadikan lebih kreatif dengan media *puzzle* salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk anak.

2. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Diharapkan bagi lembaga pendidikan agar lebih meningkatkan sistem pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan perkembangan siswa serta perlu menyiapkan sarana dan prasarana dalam menstimulasi perkembangan anak melalui bermain pada setiap pembelajaran.

3. Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan atau referensi untuk penelitian sejenis khususnya untuk meningkatkan kemampuan mengenal warna dan bentuk.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto.2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : kencana.
- Amanah. 2017. “Pengaruh Media *Puzzle* Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Alat Pernafasan Manusia” :<http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/2318/1/SKRIPSI%20DIAH%20AMANAH.pdf> Hlm. 67(diakses 6 Juni 2018)
- Chaplin, JP 2001. *Perkembangan Kognitif*, Bandung : Pustaka Belajar.
- Darsinah, 2011. *Perkembangan Kognitif*. Solo baru : Qinant
- Eko Nugroho. 2008. *Pengenalan Teori Warna dan Bentuk*. Jakarta : PT Gramedia utama.
- Eko Nugroho.2008 *Teori Warna* : [Http:// Blongspot.cold/2012/2015/teori.html](http://blongspot.cold/2012/2015/teori.html), diunduh pada tanggal28 maret 2016, Puput 2018.
- Gardner. 2013 : Artikel (online). *Meningkatkan Kemampuan Bentuk dan warna dengan Menggunakan Media Puzzle* : diakses tanggal 25 Maret 2019
- Harun Rasyid, Mansyur, suranto(2009) *Asesmen Perkembngan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Hidayah. 2014. “Penerapan Game *Puzzle* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Memori Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah” :<http://www.pmiichondrodimuko.or.id/wp-content/uploads/2015/02/luthfi-fatihatul.pdf>Hlm. 48(diakses 16 Februari 2018).
- Kusni, 2008. *Malakah Geometri Bidang*. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Melly. 2010. *Penerapan Game Puzzle Untuk Meningkatkan Daya Ingat/Memori Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah*. Diakses 23 September 2017.
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak Perkembangan Kognitif*. Jakarta :Ardi Mahasatya.
- Piaget, 2009. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius.
- Sukinten (2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna dan Bentuk melalui Bermain Puzzle Edukatif pada usia 3-4 Tahun di KB Tunas Bangsa*.jurnal paud.

- Sutopo. 2009. “ Pengembangan Pembuatan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya *Puzzle Game* Pada Mata Kuliah Multimedia” :<https://saidnazulfiqar.files.wordpress.com/2011/10/desertasi-pengembangan-model-pembljrn.pdf>Hlm. 5(diakses 25 Mei 2018).
- Widayanto. 2012 *Mengenal Warna dan Bentuk untuk Anak Usia Dini*. Jakarta Elex Media Komputindo.
- Yuliana, dkk.2013. artikel (online)) *Peningkatan Bentuk Geometri*
- Zuriah. 2006. *Metode Penelitian sosial Dan Pendidikan*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.