



PENGARUH BERMAIN PUZZLE GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA DDI KANANG

Haslinda Amalia^{1*}, Rusmayadi², & Muhammad Akil Musi³

^{1,2,3}Jurusan PGPAUD Dasar Universitas Negeri Makassar

¹E-mail: amalياهوaslinda@gmail.com

Artikel Info

Received: 11 October 2023
Accepted: 4 November 2023
Published: 30 November 2023



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2023 by Author. Published by CV. Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh bermain puzzle geometri Terhadap Kemampuan mengenal bentuk Anak Usia 5-6 Tahun di RA DDI Kanang. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah 79 di RA DDI Kanang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini terdiri 16 anak, 8 anak kelompok B2 sebagai kelompok eksperimen dan 8 anak kelompok B1 sebagai kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik non parametrik dengan menggunakan Uji Wilcoxon Sign Rank Test. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk pada anak yang diberi perlakuan permainan puzzle geometri pada kelompok eksperimen lebih baik dari kelompok kontrol. Hasil analisis data diperoleh rata-rata sebesar 20,25, sedangkan pada kelompok kontrol 18,13. Hasil pengujian menunjukkan sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05 maka H₀ ditolak dan H₁ diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle geometri memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal bentuk pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA DDI Kanang.

Kata Kunci: *puzzle geometri, kemampuan mengenal bentuk, anak usia dini*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa yang paling optimal untuk berkembang. Pada masa ini anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat besar dan melakukan apapun untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Selain itu, secara naluriah mereka aktif bergerak. Mereka akan menuju kemana saja sesuai dengan minat atau kesenangan. Anak-anak menghadapi masalah dan hambatan dalam kehidupan sehari-harinya, misalnya masalah berebut mainan dengan teman sebaya, kesulitan memahami aturan bermain dan lain-lain. Walaupun masalah yang mereka hadapi tidak sama dengan masalah yang dihadapi orang dewasa, anak tetap harus memiliki kemampuan problem solving yang bisa membantu mereka mengatasi masalah tersebut dengan baik, sehingga kemampuan tersebut akan terus berkembang, salah satunya dalam kemampuan kognitif. Metode pembelajaran problem solving merupakan salah satu metode pembelajaran yang mencerminkan atau dilandasi oleh filsafat konstruktivisme. Dalam pendidikan anak usia



dini, metode *problem solving* bisa dilakukan dengan cara bermain seperti bermain maze, labirin, bermain peran, bermain balok dll.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar dan kehidupan tahap berikutnya. Usia dini merupakan “usia emas”, artinya bila seseorang pada masa itu mendapat pendidikan yang tepat, maka ia memperoleh kesiapan belajar yang baik yang merupakan bekal utama untuk jenjang pendidikan berikutnya. Menurut NAEYC (Siti Aisyah: 2008) anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak (TPA), pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, PAUD, TK dan SD. Sementara itu UNESCO dengan persetujuan anggotanya membagi jenjang pendidikan menjadi 7 jenjang, dan pendidikan anak usia dini termasuk kedalam level 0 atau jenjang prasekolah, yaitu untuk anak usia 3-5 tahun.

Pendidikan anak usia dini adalah suatu bentuk pendidikan yang memberikan rangsangan pendidikan jasmani dan rohani yang tepat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah (Hajerah et al., 2019). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk merangsang, membimbing, mengasuh, dan memberikan kegiatan belajar yang dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan anak. (Amal, dkk., 2019). Menurut Herman & Rusmayadi (2018) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan jenjang pendidikan prasekolah yang berumur 0-6 tahun, oleh karena itu anak usia dini menggali pengalaman- pengalaman langsung tentang apa yang dialaminya. Hal sama yang dikemukakan oleh (Syamsuardi, 2018) bahwa lembaga pendidikan anak usia dini itu berada pada garda terdepan dalam memberikan stimulus kepada anak mulai dari nol sampai enam tahun.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang tidak bisa terlepas dari kegiatan bermain. Apa pun aktivitas belajar anak selalu dilakukan dengan bermain. Bagi anak usia dini bermain sudah menjadi salah satu kebutuhan pokok yang wajib dipenuhi. Dengan terpenuhinya kebutuhan bermain secara tidak langsung akan berpengaruh pada pertumbuhan dan perkembangan anak. Di samping itu, dari berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain merupakan cara belajar anak-anak yang paling efektif. Hal ini dibuktikan dengan adanya ungkapan “bermain sambil belajar”. Maksudnya dengan bermain sesungguhnya anak sedang melakukan pembelajaran, baik itu fisik-motorik, logika-matematika, bahasa,



sosial emosional, kreativitas, maupun seni. Menurut Elfiadi (2016), Kegiatan yang paling penting dilakukan oleh anak, yaitu bermain, karena bagi anak bermain merupakan hal yang dianggap sama nilainya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa.

Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak (Fadlillah, 2016), Sedangkan Santi dan Bachtiar (2020) Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, kognitif anak dan menggambarkan perkembangan anak, Menurut Hayati & Putro (2021), Bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih banyak lagi. Latif (2016), Bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Artiyang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir.

Menurut Pangastuti (2019). puzzle adalah sebuah permainan atau media yang pada umumnya berupa tekateki potongan bentuk yang nantinya akan dirangkai menjadi sebuah kesatuan yang utuh. Nufaisah et al, (2019). Mengemukakan Puzzle adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Neteria et al. (2020) Permainan puzzle adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi.

Media puzzle adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan puzzle dalam melaksanakan pembelajaran. Sedangkan media puzzle geometri adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan kepingan-kepingan puzzle dengan bentuk geometri. Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang. Antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisah-pisahkan. Karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak.

Kegiatan pembelajaran ditaman kanak-kanak salah-satunya yaitu kegiatan bermain. Bermain merupakan kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Apa pun kegiatannya, selama itu terdapat unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi anak usia dini, maka bisa disebut sebagai bermain. Mermain puzzle geometri merupakan salah-satu permainan yang



dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan terutama aspek kognitif anak. Bermain puzzle geometri pada anak usia 5-6 tahun dapat melatih kemampuan mengenal bentuk.

Dari hasil observasi di RA DDI KANANG. Batetangnga Kec. Binuang Kab. Polewali mandar pada tanggal 11-15 Agustus 2022, menunjukkan bahwa anak didik kurang dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, anak didik masih bingung dalam membedakan bentuk geometri seperti bentuk segi empat, segi tiga, dan lingkaran. Berdasarkan hasil pengamatan di RA DDI KANANG. Batetangnga Kec. Binuang Kab. Polewali mandar. Dapat disimpulkan bahwa di sekolah tersebut media atau alat bermain yang digunakan untuk pembelajaran mengenal bentuk geometri masih kurang. Pendidik hanya menggunakan media yang terpajang di dinding. Maka dari itu peneliti mencoba memberikan permainan puzzle geometri agar dapat membantu anak mengenal dan membedakan bentuk-bentuk geometri.

Penelitian yang relevan dilakukan oleh Fatima (2021), yang berjudul “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak di TK AR Rahman Kab. Maros Kab. Maros” Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa, khususnya pada kemampuan mengenal bentuk geometri. keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun kepingan puzzle. Pada tahap awal mengenal puzzle, mereka akan mencoba menyusun bentuk puzzle dengan mencoba memasang-masangkan bagianbagian puzzle tanpa petunjuk

Penelitian yang dilakukan juga oleh Amanda (2018), yang berjudul “Pengaruh Bermain Puzzle Geometri terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah”. Hasil penelitian ini sesuai dengan pemaparan Jatmika bahwa dalam pembelajaran kognitif mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri anak lebih tertarik, dan juga anak dapat memahami tentang bentuk-bentuk geometri. Anak akan terlibat aktif dalam mengenal bentuk geometri sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan dalam menyusun atau mengenal bentuk dan berfikir logis.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh bermain puzzle geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun di RA DDI KANANG”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 pada bulan Agustus 2023. Penelitian akan dilaksanakan di RA DDI Kanang merupakan RA swasta yang berada di desa Batetangnga/Kanang yang terletak di kabupaten Polewali Mandar beralamat di Jl, MANGONDANG NO 35 Kanang Desa Batetangnga, Kecamatan Binuang, Kabupaten Polewali Manar, Provinsi Sulawesi Barat.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak kelas B di RA DDI KANANG yang berjumlah 16 siswa. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu 16 anak pada kelompok B (usia 5-6 tahun) di RA DDI KANANG. Batetangnga Kec. Binuang Kab. Polewali mandar. Adapun sampel pada penelitian ini yaitu 8 anak sebagai kelompok control dan 8 anak sebagai kelompok eksperimen.

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik penelitian kuantitatif, yaitu penelitian yang digunakan untuk menganalisis pengaruh permainan puzzle geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk anak usia 5-6 tahun. pendekatan ini peneliti bisa memperoleh data yang akurat yang dapat diukur berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Table 1. Kemampuan mengenal bentuk sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

N O	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Belum berkembang (BB)	5	62,5 %
2	Mulai berkembang (MB)	3	37,5%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	-	0%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	-	0%
		8	100%

Berdasarkan tabel 1 kemampuan mengenal bentuk Anak Sebelum diberi Perlakuan pada Kelompok Eksperimen terdapat pada Kategori Belum berkembang (BB) terdapat 5 anak dengan persentase 62,5 % sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk geometri meski bantuan guru. Sedangkan Kemampuan mengenal bentuk anak pada kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 3 anak dengan persentase 37,5% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk

geometri tapi masih dengan bantuan guru. Selanjutnya tidak terdapat anak yang kemampuan mengenal bentuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentasi 0%

Table 2. Kemampuan mengenal bentuk sebelum diberi perlakuan pada kelompok kontrol

NO	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Belum berkembang (BB)	2	25 %
2	Mulai berkembang (MB)	6	75%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	-	0%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	-	0%
		8	100%

Berdasarkan tabel 2 kemampuan mengenal bentuk anak sebelum diberi Perlakuan pada Kelompok kontrol terdapat pada Kategori Belum Berkembang (BB) terdapat 2 anak dengan persentase 25 % sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk geometri meski bantuan guru.

Sedangkan Kemampuan mengenal bentuk anak pada kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 6 anak dengan persentase 75% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk geometri tapi masih dengan bantuan guru. Selanjutnya tidak terdapat anak yang kemampuan mengenal bentuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentasi 0%. Berikut ini disajikan tabel kemampuan mengenal bentuk anak setelah dilakukan kegiatan menggunakan puzzle geometri

Table 3. Kemampuan mengenal bentuk setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen

NO	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Belum berkembang (BB)	-	0 %
2	Mulai berkembang (MB)	-	0%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	6	75%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	2	25%
		8	100%

Berdasarkan tabel 3 kemampuan mengenal bentuk anak setelah diberi perlakuan pada Kelompok Eksperimen tidak terdapat anak pada Kategori Belum berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 0 %. Kemampuan mengenal bentuk anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 6 anak dengan persentase 75% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan

bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk geometri anak mampu tanpa bantuan guru. Serta terdapat 2 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentasi 25% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk geometri anak mampu tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Berikut ini disajikan tabel kemampuan mengenal bentuk anak setelah dilakukan kegiatan menggunakan puzzle geometri.

Table 4. Kemampuan mengenal bentuk setelah diberi perlakuan pada kelompok kontrol

N O	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Belum berkembang (BB)	-	0 %
2	Mulai berkembang (MB)	2	25%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	4	50%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	2	25%
		8	100%

Berdasarkan tabel 4 kemampuan mengenal bentuk anak setelah diberi perlakuan pada kelompok kontrol tidak terdapat anak pada Kategori Belum berkembang (BB) sedangkan pada kategori Mulai Berkembang (MB) terdapat 2 dengan persentase 25 % sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk geometri anak mampu meski dengan bantuan guru.

Kemampuan mengenal bentuk anak pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 4 anak dengan persentase 50% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk geometri anak mampu tanpa bantuan guru. Serta terdapat 2 anak pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dengan presentasi 25% sebab dari 3 indikator yang diujikan yakni kemampuan menyebutkan geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri dan kemampuan mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk geometri anak mampu tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Adapun rata- rata kemampuan mengenal bentuk anak pada kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberi perlakuan yaitu kegiatan permainan puzzle geometri dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data analisis pretest dan post-test kemampuan mengenal bentuk anak pada kelompok eksperimen

	N	Descriptive Statistics		Mean	Std. Deviation
		Mini mum	Maxi mum		
Pretest Eksperimen	8	6	12	8.25	3.105
Posttest Eksperimen	8	18	24	20.25	2.493
Valid N (listwise)	8				

Pada tabel 5 diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan adalah 8.25 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 20.25. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 12.00. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan puzzle geometri memberikan pengaruh pada kemampuan mengenal bentuk pada anak usia 5-6 tahun kelompok eksperimen. Sedangkan rata-rata kemampuan mengenal bentuk pada anak usia 5-6 tahun kelompok kontrol sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan media balok dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 6. Data Analisis Pretest dan Post-test Kemampuan mengenal bentuk pada Anak Kelompok Kontrol

	N	Descriptive Statistics		Mean	Std. Deviation
		Mini mum	Maxi mum		
Pretest Kontrol	8	6	12	10.50	2.777
Posttest Kontrol	8	12	24	18.13	4.155
Valid N (listwise)	8				

Pada tabel 6 diperoleh nilai rata-rata kelompok kontrol sebelum diberi perlakuan adalah 10.50 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-ratanya sebesar 18.13. Dengan demikian terjadi peningkatan rata-rata pada kelompok kontrol yaitu sebesar 7.63. Maka dapat disimpulkan bahwa balok memberikan pengaruh pada kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diketahui bahwa nilai rata-rata post-test kelompok eksperimen sebesar 20.25 sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol sebesar 18.13 sehingga ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok eksperimen lebih tinggi setelah diberi perlakuan permainan puzzle geometri dibanding kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan puzzle geometri.

Hasil Uji Wilcoxon Ranks Test Uji Wilcoxon Sign Rank Test pada kelompok eksperimen digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan permainan puzzle geometri dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan post-test. Adapun kriteria terjadinya perbedaan yaitu apabila nilai sig. (2-tailed) < 0,05, dan apabila sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terjadi perbedaan setelah diberikannya perlakuan. Berikut ini adalah hasil Uji Wilcoxon Sign Rank Test kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok eksperimen.

Tabel 7. Hasil uji wilcoxon sign rank test kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok eksperimen
Test Statistics^a

	Posttest Eksperimen - Pretest Eksperimen
Z	-2.588 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada tabel 7 terlihat hasil Uji Wilcoxon Sign Rank Test kemampuan literasi anak pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa Zhitung sebesar -2.588 dan nilai sig. Sebesar .001 < 0,05, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok eksperimen sebelum dan setelah diberikannya perlakuan. Selanjutnya, Uji Wilcoxon Sign Rank Test pada kelompok kontrol digunakan untuk melihat pengaruh dari perlakuan yang diberikan yaitu kegiatan balok dengan membandingkan dan melihat perbedaan antara data pretest dan post-test. Berikut ini adalah hasil Uji Wilcoxon Sign Rank Test kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok kontrol.

Tabel 8. Hasil uji wilcoxon sign rank test kemampuan literasi anak pada kelompok kontrol
Test Statistics^a

	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-2.555 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Pada tabel 8 terlihat hasil Uji Wilcoxon Sign Rank Test kemampuan mengenal bentuk pada anak untuk kelompok kontrol terlihat bahwa Zhitung sebesar -2.555 dan nilai sig. Sebesar .001. Hal ini menunjukkan nilai sig. 001 lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok kontrol sebelum



dan setelah diberikannya perlakuan. Melalui Uji Wilcoxon Sign Rank Test yang telah dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat ditarik kesimpulan bahwa perlakuan yang diberikan untuk kelompok eksperimen berpengaruh terhadap kemampuan bentuk pada anak, sehingga kegiatan Permainan puzzle memberikan dampak yang positif dan efektif terhadap peningkatan kemampuan mengenal bentuk pada anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: (1) Gambaran kemampuan mengenal bentuk pada anak usia 5-6 tahun di RA DDI Kanang dilakukan kegiatan pre-test 1 kali dan 3 kali kegiatan treatment serta 1 kali kegiatan pos-test dalam penelitian ini menggunakan permainan puzzle geometri. (2) gambaran mengenal bentuk sebelum di beri perlakuan terdapat pada kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB) dan setelah diberi perlakuan berupa kegiatan bermain puzzle geometri pada anak kelompok eksperimen berada pada kategori (BSB) berkembang sangat baik. (3) Terdapat pengaruh signifikan pada kegiatan bermain puzzle geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia 5-6 tahun di RA DDI Kanang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda. (2018). Pengaruh Bermain Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah. *Instructional Development Journal*, 15-21.
- Aisyah, Siti, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2008
- Amal, A., Musi, M. A., & Hajerah, H. (2019). Pengaruh Reggio Emilia Approach Dalam Bermain Peran Dan Bererita Terhadap Kemampuan Bahasa Anak. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 48–55. <https://doi.org/10.29313/Ga.V3i1.4831>
- Elfiadi. (2016). Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini. *Itqan: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, VII(1), 51–60.
- Fatima, F. M. (2021). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Ar Rahman Kab. Maros. *Universitas Muhammadiyah Makassar*, 1-112.
- Hajerah, H., Syamsuardi, S., & Herman, H. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Bahan Bekas Pada Guru Tk Di Kabupaten Maros. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2018(9), 680–683



-
- Herman, H., & Rusmayadi, R. (2018). Pengaruh Metode Proyek Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Di Kelompok B2 Tk Aisyiyah Maccini Tengah. *Pembelajar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 35. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5430>
- Latif, dkk. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana
- M.Fadlillah, M.Pd.I. (2016). *Bermain & permainan anak usia dini*. Ponorogo: Prenadamedia group.
- Nufaisah, A., Yuliantini, E., & Darwis, D. (2019). Pengaruh Edukasi Gizi Seimbang Dengan Permainan Kartu Bergambar Dan Puzzle Terhadap 60 Pengetahuan Anak Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Bengkulu Tahun 2019. *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*, 3(1), 1.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90.
- Syamsuardi, H. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran pada Taman Kanak-Kanak Kota Makassar. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 2(5), 1–7. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/3104>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59.
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. 2020. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. Tematik: *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21-26.
- Yanti, C. F. (2021). Pengaruh metode bermian puzzle terhadap perkembangan motorik halus anak prasekola usia 4-5 tahun di tk wijya kusuma bengkulu utara. *Politeknik Kesehatan Bengkulu*, 1-58.