

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE BENTUK GEOMETRI TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP DASAR MATEMATIKA PADA ANAK USIA**

DINI

*(Single Subject Research Pada Anak Usia 5 Tahun di Blok SS Perumahan X
Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang)*

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

ANISA MUTIARA RAHMAH

NIM. 1703314

PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

DI PURWAKARTA

2021

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE BENTUK GEOMETRI
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DASAR MATEMATIKA
PADA ANAK USIA DINI**

Oleh
Anisa Mutiara Rahmah
1703314

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Anisa Mutiara Rahmah 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
September 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
ANISA MUTIARA RAHMAH
PENGARUH PERMAINAN PUZZLE BENTUK GEOMETRI TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP DASAR MATEMATIKA PADA ANAK USIA
DINI

(*Single Subject Research* Pada Anak Usia 5 Tahun di Blok SS Perumahan X
Kecamatan Telukjambe Timur Kabupaten Karawang)

Disetujui dan disahkan Oleh:
Dosen Pembimbing Skripsi I



Jojor Renta Maranatha, M.Pd.

NIP. 198411262018032001

Mengetahui,
Dosen Pembimbing Skripsi II



Dr. Idat Muqodas, M.Pd.

NIP. 198501232012121001

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGPAUD
UPI KAMPUS PURWAKARTA



Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.

NIP. 198302162008012004

**PENGARUH PERMAINAN PUZZLE BENTUK GEOMETRI TERHADAP
PEMAHAMAN KONSEP DASAR MATEMATIKA PADA ANAK USIA DINI**
(*Single Subject Research* Pada Anak Usia 5 Tahun di Blok SS Perumahan X Kecamatan
Telukjambe Timur Kabupaten Karawang)

Anisa Mutiara Rahmah

ABSTRAK

Permasalahan yang sering kali kita temukan di dunia pendidikan anak usia dini adalah kita melihat anak menunjukkan sikap dan perilaku yang sedang bosan pada saat belajar di kelas. Sikap bosan dapat ditimbulkan akibat metode pengajaran yang terkesan sangat monoton untuk anak-anak usia dini. Seperti halnya membaca sambil duduk di kursi, menghitung jumlah objek dengan seksama, dan kegiatan yang membosankan lainnya untuk anak usia dini. Penulis menyadari bahwa ada hal lain yang dapat meningkatkan daya minat dan daya tarik anak usia dini dalam belajar dan bermain di kelas. Salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan minat anak adalah bermain permainan puzzle geometri. Di dalam permainan puzzle geometri terdapat warna dan bentuk yang variatif. Selain itu juga terdapat sudut yang dapat dihitung dari masing-masing bentuk geometri pada puzzle tersebut. Pada penulisan ini, penulis melakukan penelitian tentang pengaruh puzzle geometri untuk pengembangan kognitif anak usia dini menggunakan metode kuantitatif *Single Subject Research*. Penelitian ini berhasil dilakukan pada satu anak usia dini dengan perhitungan mean level yang cenderung meningkat. Pada tahap Baseline 1 (A), dilakukan sebanyak 3 sesi dan didapatkan rerata sebesar 11 poin dari 44 poin sempurna, Mean Level yang dihasilkan sebesar 25%. Pada tahap Intervensi (B), dilakukan sebanyak 5 sesi dan didapatkan rerata 18.6 poin dari 44 poin sempurna, Mean Level yang dihasilkan sebesar 42.27%. Pada tahap terakhir yaitu tahap Baseline 2 (A'), dilakukan sebanyak 3 sesi dan didapatkan rerata sebesar 41 poin dari 44 poin sempurna, Mean Level yang dihasilkan sebesar 93.18%.

Kata Kunci : Konsep dasar matematika, bentuk geometri, anak usia dini

**THE EFFECT OF GEOMETRIC PUZZLE GAME ON THE UNDERSTANDING OF
BASIC MATHEMATICS CONCEPTS IN EARLY CHILDREN**

*(Single Subject Research on children aged 5 years in Block SS Housing X, Telukjambe
Timur District, Karawang Regency)*

Anisa Mutiara Rahmah

ABSTRACT

The problem that we often find in the world of early childhood education is that we see children showing attitudes and behaviors that are bored when studying in class. Boredom can be caused by teaching methods that seem very monotonous for early childhood children. Like reading while sitting in a chair, counting the number of objects carefully, and other boring activities for early childhood. The author realizes that there are other things that can increase the interest and attractiveness of early childhood in learning and playing in the classroom. One of the activities that can increase children's interest is playing geometry puzzle games. In the geometry puzzle game there are various colors and shapes. In addition, there are also angles that can be calculated from each geometric shape in the puzzle. At this writing, the authors conducted research on the effect of geometric puzzles for early childhood cognitive development using the quantitative method of Single Subject Research. This research was successfully carried out in one early childhood with the calculation of the mean level which tends to increase. In the Baseline 1 (A) stage, there were 3 sessions and an average of 11 points out of 44 perfect points was obtained, the resulting Mean Level was 25%. In the Intervention stage (B), 5 sessions were carried out and an average of 18.6 points out of 44 perfect points was obtained, the resulting Mean Level was 42.27%. In the last stage, the Baseline 2 (A') stage, 3 sessions were conducted and an average of 41 points out of 44 perfect points was obtained, the Mean Level generated was 93.18%.

Keywords: *Basic concepts of mathematics, geometric shapes, early childhood*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Teori Perkembangan Kognitif	5
2.1.1 Aspek Perkembangan Kognitif	6
2.2 Pengertian Media	9
2.2.1 Jenis-Jenis Media	9
2.2.2 Prinsip Pemilihan Media	10
2.3 Pengertian Puzzle	11
2.3.1 Tujuan Penggunaan Media Puzzle	12
2.3.2 Aturan Permainan Puzzle	12
2.3.3 Manfaat Permainan Puzzle	14
2.4 Bentuk Geometri	15
2.5 Kemampuan Geometri Pada Anak di Taman Kanak-kanak	18
2.6 Manfaat Geometri Bagi AUD	19
2.7 Penelitian Yang Relevan	19
BAB III METODE PENELITIAN	22

3.1 Jenis Penelitian	22
3.2 Prosedur Penelitian	24
3.3 Subjek Penelitian	25
3.4 Instrumen Penelitian	25
3.4.1 Kisi-Kisi dan Rubrik Penilaian	27
3.4.2 Kriteria penilaian aspek yang diamati	28
3.5 Teknik Analisis Data	29
3.5.1 Analisis Dalam Kondisi	30
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Deskripsi Data Penelitian	32
4.2 Pembahasan	51
4.2.1 Perkembangan Kognitif Subjek IJ Sebelum Diterapkan Permainan Puzzle Bentuk Geometri	52
4.2.2 Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Setelah Diterapkan Permainan Puzzle Bentuk Geometri	53
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	55
5.1 Simpulan	55
5.2 Keterbatasan Penelitian	56
5.3 Implikasi	56
5.4 Rekomendasi	57
5.4.1 Rekomendasi Untuk Peneliti Selanjutnya	57
5.4.2 Rekomendasi Untuk Guru	57
DAFTAR PUSTAKA	58
Lampiran 1. Surat Permohonan Melakukan Penelitian	60
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	61
Lampiran 3. Hasil Penelitian	67
Lampiran 4. Perhitungan	90
RIWAYAT HIDUP PENULIS	93

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. (2008). *“Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini”*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Alexander, N.P. (2005). *“All About Unit Block Play”*. Louisiana: Gryphon House.
- Cahyani, Tita Ranulita. (2021). *“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Melalui Media Rainbow Salt Tray di TK Amrah Galesong”*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Andriana D., (2011). *“Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Anak”*. Jakarta: Salemba Medika.
- Arief Sadiman. (2002). *“Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya”*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2006). *“Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar/ MI”*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Depdiknas. (2014). *Permendikbud No. 146 Tahun 2014*. Jakarta: Depdiknas.
- Dwansi, R. M., Riswandi, R., & Surahman, M. (2017). Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1).
- Fuadiyah, Nidho. (2012). *“Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013”*. Skripsi. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Ismail. (2011). *“Belajar Mengenal Huruf menggunakan Macromedia Flash”*.
- Jahja, Yudrik. (2011). *“Psikologi Perkembangan”*. Jakarta: Prenada Media.
- Jatmika, Y. N. (2012). *“Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup”*. Yogyakarta: Diva Press.
- Prasetyo, A. (2015). Upaya Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri dengan Metode Demonstrasi Kelompok A PAUD Bina Ceria Semarang. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, (4)1
- Purwanto, Ngalim. 2004. *“Psikologi Pendidikan”*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rachmat, N. A., & Sumiati, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta

- Karun. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 11(1).
- Shobirin. (2008). "Panduan Lengkap Matematika". Jakarta: Media Pusindo. Bab 2 Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Sugiyono. (2018). "Metode Penelitian Kuantitatif". Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. (2007). "Metode Pengembangan Kognitif". Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sunanto, J., Takeuchi, K. dan Nakata, H. (2005). "Pengantar Penelitian dengan Subjek Tunggal". Japan: University of Tsukuba.
- Sunarti, E. dan Rulli P. (2005). "Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini". Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sunggu, Relly Juniar Ompu. (2018). "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Kartu Domino Geometri Pada Anak Usia Kelompok B Di Tk Negeri Pembina I Palembang". Universitas Sriwijaya.
- Tawney and David. (1987). "Single Subject Research in Special Education". Columbus: Charles E Merrill Publishing Company.