

**MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI MELALUI
METODE PERMAINAN PUZZLE BERVARIASI DI TK PERTIWI IX KELURAHAN OLAK
KEMANG KECAMATAN DANAU TELUK KOTA JAMBI**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Melengkapi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S1)
Dalam Ilmu Pendidikan*



NIA ZULFA

NIM: TRA. 162014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI**

2023



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Jambi - Muaro Bulian KM.16 Desa Simpang - Sungai Duren Kabupaten Muaro Jambi, 36363
Telp/Fax(0741)582021

PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku tgl	No. Revisi	Tgl.Revisi	Halaman
16.08-PP-05-01	16.08-FM-PP-05-03		R-0		1 dan 1

Hal : Nota Dinas

Lampiran :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Di Jambi

Assalamualaikum Wr, Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi saudara:

Nama : Nia Zulfa

NIM : TRA.162014

Judul Skripsi : Meningkatkan pengenalan Geometri melalui Metode permainan *Puzzle* bervariasi di TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi.

Sudah dapat diajukan Kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam ilmu Pendidikan islam anak usia dini. Dengan ini kami mengharapkan agar Skripsi/Tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera di Munaqasakan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr, Wb.

Jambi, November 2021

Pembimbing II

Sandi Marpika S.Psi., M.Psi

NIDN.2012108702



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. Jambi - Muaro Bulian KM.16 Desa Simpang Sungai Diren Kabupaten Muaro Jambi.36363
Telp/Fak(0741)582021

PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku tgl	No. Revisi	Tgl. Revisi	Halaman
In.08-PP-05-01	In.08-FM-PP-05-03		R-0		1 dan 1

Hal : Nota Dinas

Lampiran :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Di Jambi

Assalamualaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi saudara:

Nama : Nia Zulfa

NIM : TRA. 162014

Judul Skripsi : Meningkatkan pengenalan Geometri melalui Metode permainan *Puzzle* bervariasi di TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi.

Sudah dapat diajukan Kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dalam ilmu Pendidikan islam anak usia dini. Dengan ini kami mengharapkan agar Skripsi/Tugas akhir saudara tersebut diatas dapat segera di Munaqasakan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Jambi, November 2021

Pembimbing II

Sandi Marpika S.Psi., M.Psi

NIDN.2012108702

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa sesungguhnya yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah ditulis sumber secara jelas, sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh bagian Skripsi bukan hasil karya sendiri atau terindikasi adanya unsur plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan perundang-undang yang berlaku di Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

Jambi, Januari 2023



[Handwritten Signature]
IA ZULFA
NIM. TRA. 162014

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah... dengan Ridho-Mu ya Allah...Amanah ini telah selesai, sebuah langkah usai sudah. Cita-cita telah ku gapai, namun itu bukan akhir dari perjalananku, melainkan awal dari sebuah perjalanan.

Karya ini ku persembahkan:

- Yang utama dari segalanya, sebuah sujud serta kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperlakukanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.
- Untuk orang tuaku tercinta. Sebagai tanda bukti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada ayahanda Paisul amri dan Ibunda tercinta Helmiyah, yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga. Aku takkan pernah lupa semua pengorbanan dan jerih payah yang engkau berikan untukku agar dapat menggapai cita- cita dan semangat serta doa yang kau lantunkan untuk ku sehingga ku dapat meraih kesuksesan ini. Semoga kelak aku dapat membahagiakan mu sampai akhir hayatmu. Aamiin...
- Untuk saudara dan saudariku dan teman-teman yang telah membantu menyemangatiku.
- Untuk Almamater kebanggaanku khususnya program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha saifuddin Jambi.

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

Artinya: Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

(*Asy-Syarah*: ayat 5 - 6)

KATA PENGANTAR

Assalaamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt, Tuhan Yang Maha 'Alim yang kita tidak mengetahui kecuali apa yang diajarkannya. Dengan segala sifat kesempurnaan-Nya dan Dzat yang mengukur segala apa yang di dunia dengan kekuasaan-Nya. Dzat yang telah menganugerahkan kepada manusia akal fikiran dan memahami tanda-tanda kekuasaan-Nya. Dialah Allah yang tak pernah lepas pengawasan-Nya terhadap apa yang dilakukan manusia dan kepada-Nya lah kita mempertanggung jawabkan setiap apa yang kita kerjakan.

Sholawat dan salam tetap tercurah kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW, untuk semua keluarga beliau serta para sahabat beliau yang senantiasa istiqomah dalam memperjuangkan Islam. Semoga kita menjadi hamba-hamba pilihan laksana mereka.

Alhamdulillah proses perjuangan dalam menyusun skripsi ini dengan segala pengorbanan dan rintangan lahir bathin telah dapat penulis lalui. Tak ada penggambaran lain yang dapat penulis utarakan selain mengucapkan puji syukur yang tiada tara pada Allah Swt. karena hanya atas Ridha dan pertolongan-Nya lah penulis dapat melalui semua ini. Penyusunan skripsi ini tidak lepas bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus dan ikhlas kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Su'aidi MA, Ph.D, selaku Rektor UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Ibu Dr. Hj. Fadlillah, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Bapak Ridwan, S.Psi, M.Psi selaku ketua dan Bapak Amirul Mukminin Al Anwari, M.Pd. I selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN SulthanThaha Saifuddin Jambi.
4. Ibu Dra. Hj. Huda, M.Pd.I, Selaku dosen pembimbing I dan Bapak Sandi Marpika., S.Psi.,M.Psi Selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan

waktu dan mencurahkan pemikirannya demi mengarahkan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen dan Karyawan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Ibu Erni Yusnita.S.Pd,AUD selaku Kepala Sekolah beserta para guru Taman Kanak- Kanak Pertiwi IX Kota Jambi yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam memperoleh data dilapangan.
7. Kedua Orang tua penulis yang telah bersemangat menyekolahkan penulis dengan sekuat tenaganya, memberikan motivasi tiada henti hingga menjadi kekuatan pendorong bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, senantiasa berdo'a tanpa henti setiap hari, semoga apa yang menjadi do'a kalian menjadi yang terbaik bagi anak-anakmu dan di Ridhoi Allah SWT.
8. Untuk sahabat-sahabatku thanks for everything
9. Kepada teman-teman PIAUD angkatan 2016 khususnya yang ada di kelas PIAUD A yang telah berjuang bersama penulis sepanjang perkuliahan.

Akhirnya penulis mohon maaf atas segala kekurangan yang terdapat dalam penulisan ini, harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi sekolah tercinta.

Wassalamu 'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Penulis,

Muaro Jambi, November 2021



Nia Zulfa
NIM.TRA. 162014

ABSTRAK

Nama : Nia Zulfa
 NIM : TRA. 162014
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
 Judul : Meningkatkan Pengenalan Geometri Melalui Metode Permainan Puzzle bervariasi di TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi.

Skripsi ini membahas pengenalan bentuk geometri, melalui metode *Puzzle* bervariasi Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok B1 dan B2 di TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi. Siswa yang dikatakan tuntas dalam mengenal bentuk geometri hanya 20%. Masalah yang akan diteliti yakni, tentang peningkatan mengenal geometri melalui penggunaan media *puzzle*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengenalan geometri melalui penggunaan media *puzzle* Pada Kelompok B1 dan B2 TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi. Metode yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas, dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Penelitian ini terdapat 4 tahapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Satu siklus dilaksanakan selama 2 hari dengan subjek siswa kelompok B1 dan B2 TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi yang berjumlah 15 orang. Hasil penelitian pada siklus I nilai rata-rata siswa 64,1 dengan prosentase 40%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 71,6 dan prosentase 60% dan pada siklus III nilai rata-rata siswa 76,6 dan prosentase 80%, hal itu dapat disimpulkan bahwasanya pengenalan geometri dengan menggunakan media *puzzle* bervariasi dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Kata Kunci: Geometri, Permainan *Puzzle*, Taman Kanak-kanak.

ABSTRACT

Name : Nia Zulfa
 NIM : TRA. 162014
 Study Program : Early Childhood Islamic Education (PIAUD)
 Title : *Improving Geometry Recognition through Various Puzzle Game Methods at TK Pertiwi IX, Olak Kemang Village, Danau Sipin District, Jambi City.*

This thesis discusses the identification of geometric shapes, through the Puzzle method. Only 20% of students who are said to be complete in recognizing geometric shapes. The problem to be researched is about increasing the knowledge of geometry through the use of puzzle media.

This study aims to determine the introduction of geometry through the use of puzzle media in Groups B1 and B2 TK Pertiwi IX, Olak Kemang Village, Danau Sipin District, Jambi City. The method used is classroom action research, with Kurt Lewin's model consisting of four stages, namely, planning, implementation, observation and reflection. This research consists of three cycles, pre-cycle, cycle I, cycle II and cycle III. This research has 4 stages, planning, implementation, observation, and reflection. One cycle was carried out for 2 days with the subjects of group B1 and B2 TK Pertiwi IX, Olak Kemang Village, Danau Sipin Subdistrict, Jambi City, which amounted to 15 people. The results of the research in the first cycle the average value of students is 64.1 with a percentage of 40%, in the second cycle the average value of students is 71.6 and the percentage is 60% and in the third cycle the average value of students is 76.6 and the percentage is 80%, it can be concluded that the introduction of geometry using varied puzzle media can improve students' abilities.

Keywords: Geometry, Puzzle Game, Kindergarten.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
NOTA DINAS	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN ORISINALITAS	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Taman Kanak-kanak	7
B. Hakikat Guru	9
C. Tinjauan Tentang Pendidikan	13
D. Pengenalan Geometri Pada Anak.....	15
E. Permainan Puzzle Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	19
F. Studi Relevan	24
G. Hipotesis	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	27
---------------------------	----

B. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian	28
C. Prosedur Umum Penelitian	29
D. Tehnik dan Istrumen Pengumpulan Data	32
E. Teknik Analisis Data	36
F. Kriteria Keberhasilan Penelitian tindakan Kelas (PTK).....	38
G. Jadwal Penelitian.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	40
B. Temuan Penelitian.....	45
C. Pembahasan.....	75

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	81
B. Saran	82

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Perbedaan dan Persamaan Penelitian	25
Tabel 3.1: Kisi-kisi Observasi mengenal Geometri.....	32
Tabel 3.2: Lembar Observasi Anak Mengenal Geometri	33
Tabel 3.3: Pertanyaan wawancara sebelum penelitian	34
Tabel 3.4: Pertanyaan wawancara setelah penelitian.....	34
Tabel 3.5: Dokumentasi Pengumpulan Data.....	35
Tabel 3.6: Jadwal Penelitian.....	39
Tabel 4.I: Identitas Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kota Jambi	40
Tabel 4.2: Data Ruang Belajar	42
Tabel 4.3: Data Ruang Kantor.....	42
Tabel 4.4: Data Ruang Penunjang	42
Tabel 4.5: Data Lapangan Olah Raga dan Upacara.....	42
Tabel 4.6: Data Alat Musik	43
Tabel 4.7: Data Sarana / Alat bermain didalam kelas.....	43
Tabel 4.8: Data Sarana bermain diluar kelas.....	43
Tabel 4.9: Jumlah siswa TK Pertiwi IX Kota Jambi	43
Tabel 4.10: Keadaan Guru TK Pertiwi IX Kota Jambi.....	44
Tabel 4.11: Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometro pra Siklus	46
Tabel 4.12: Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	52
Tabel 4.13: Hasil Observasi aktivitas Guru Siklus I.....	54
Tabel 4.14: Hasil penilaian kemampuan mengenal bentuk geometri Siklus I	55
Tabel 4.15: Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II.....	62
Tabel 4.16: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II	63

Tabel 4.17: Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II	65
Tabel 4.18: Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus III.....	70
Tabel 4.19: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III.....	72
Tabel 4.20: Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus III.....	73

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

Gambar 2.1: Bentuk-bentuk Geometri.....	17
Gambar 2.2 : Kerangka Berfikir Tindakan Kelas	26
Gambar 3.1: Model Penelitian Tindakan Kelas.....	27
Grafik 4.1: Pra Siklus I Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	44
Grafik 4.2: Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus I	56
Grafik 4.3: Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II	66
Grafik 4.4: Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	77
Grafik 4.5: Hasil Observasi Aktivitas Siswa	77
Grafik 4.6: Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri	78
Grafik 4.7: Kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus I	79
Grafik 4.8: Kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus II.....	79
Grafik 4.9: Kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus III	80
Grafik 4.10: Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri	80

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang mempublikasi sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	:	Surat izin Riset
Lampiran 2	:	Lembar Observasi Guru Pengenalan Geometri
Lampiran 3	:	Lembar Observasi Anak Pengenalan Geometri
Lampiran 4	:	Panduan Wawancara
Lampiran 5	:	Struktur Kurikulum
Lampiran 6	:	Rencana Program Pembelajaran Semester
Lampiran 7	:	Rencana Program Pembelajaran Mingguan
Lampiran 8	:	Rencana Program Pembelajaran Harian
Lampiran 9	:	Kartu Konsultasi
Lampiran 10	:	Foto Dokumentasi Riset
Lampiran 11	:	Daftar Riwayat Hidup

State Islamic University of Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Hak cipta milik UIN Sultha Jambi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan yang paling utama bagi setiap praktisi keilmuan adalah pendidikan. Taman Kanak-kanak atau yang disingkat TK adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Di usia ini anak berada dalam proses perkembangan unik karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan masa peka. Masa peka merupakan masa yang paling tepat untuk menggali segala potensi kecerdasan anak sebanyak-banyaknya. Di masa peka ini pula kecepatan pertumbuhan otak anak sangat tinggi hingga mencapai 50 persen dari keseluruhan perkembangan otak anak selama hidupnya dan akan terjadi sekali dalam hidup mereka.

Oleh karena itu pendidikan di Taman Kanak-kanak harus dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak. Dengan akal manusia dapat membedakan di antara segala sesuatu, mana yang bermanfaat dan mana yang berbahaya. Tugas orang tua dan pendidiklah mempertahankan sifat-sifat yang menjadi dasar kecerdasan anak agar bertahan sampai tumbuh dewasa, dengan memberikan faktor lingkungan dan stimulasi yang baik untuk merangsang dan mengoptimalkan fungsi otak dan kecerdasan anak. Sehubungan dengan itu pula bermain bagi anak memberikan kesempatan mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya, anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta juga minat dan kebutuhannya dan memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku anak sangat bermanfaat bagi perkembangan otak anak.

Sehubungan dengan itu pada hakikatnya tujuan utama dari Taman Kanak-Kanak adalah belajar dan bermain sehingga anak-anak dapat dengan mudah menyerap pendidikan yang diberikan. Belajar sambil bermain merupakan cara terbaik dalam mengembangkan potensi anak. Karena

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

dengan usia mereka yang masih sangat dini, bermain merupakan salah satu kegiatan utama mereka dimana dengan bermain mereka dapat mengenal lingkungan mereka sendiri serta orang lain. Dengan demikian menyisipkan pendidikan dalam kegiatan utama mereka, secara tidak langsung kita mengajar kan mereka dengan nilai-nilai kehidupan yang ditanamkan sejak dini yang meliputi nilai keagamaan, nilai sosial, nilai emosional, nilai bahasa, nilai fisik, nilai seni, serta nilai kemandirian.

Menurut Anita Yus (2011; 19) Pembelajaran di taman kanak-kanak hendaknya disesuaikan dengan usia anak yang masih suka bermain. Kegiatan pembelajaran baca, tulis dan berhitung harus diintegrasikan dalam kegiatan bermain misalnya seperti permainan-permainan berhitung yang dilakukan dalam kegiatan belajar berhitung. Untuk itu ketersediaan sarana dan prasarana dalam suatu sekolah mempunyai peran penting dalam terlaksananya proses pendidikan.

Dalam kaitannya dengan pendapat tersebut konsep taman kanak-kanak adalah belajar sambil bermain, oleh karenanya alat-alat pendidikan serta fasilitas yang menarik juga merupakan hal yang wajib ada di dalam taman kanak-kanak. Selain menarik, fasilitas tersebut haruslah aman karena anak-anak yang menggunakannya pada umumnya cenderung ceroboh, maka dari itu fasilitas yang tersedia harus aman sehingga tidak menyebabkan kecelakaan pada anak-anak.

Dengan demikian adanya fasilitas yang aman dan nyaman, tentu akan sangat mendukung proses belajar-mengajar diruang kelas serta meningkatkan reputasi sekolah itu sendiri. Setelah fasilitas yang memadai yang tak kalah penting yang harus disediakan pada taman kanak-kanak adalah ruang kelas. Ruang kelas berfungsi sebagai ruangan tempat siswa menerima pelajaran melalui proses interaktif antara peserta didik dengan pendidik, ruang belajar terdiri dari berbagai ukuran, dan fungsi. Sistem kelas terbagi 2 jenis yaitu kelas berpindah (*moving class*) dan kelas tetap. (Edukasi, 2011) .

Bermain yang melatih penglihatan dan motorik anak seperti pengenalan geometris dengan bermain *Puzzle*. Dalam bermain ini anak dapat memahami

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

bentuk dan ukuran mana yang tepat untuk disatukan dengan potongan lainnya. Anak akan terlatih untuk memecahkan masalah. Menurut pendapat Beaty (2004;64) mengungkapkan “*Puzzle* menawarkan latihan mengagumkan bagi ketangkasan jari dan koordinasi mata, tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk dan hubungan bagian dengan keutuhan”. *Puzzle* tersebut merupakan salah satu permainan yang membutuhkan kesabaran dan teliti dalam menyusun. *Puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar. *Puzzle* untuk anak usia 4-6 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keeping *puzzle* yang sederhana dan jumlahnya tidak terlalu banyak. Berbeda dengan *puzzle* untuk anak usia 4-6 tahun jumlah kepingannya lebih banyak (Janice J. beaty: 2013. 230).

Dari makna yang dijelaskan diatas *puzzle* adalah media bermain yang cara barmainnya seperti menyusun dan mencocokkan potongan-potongan gambar, huruf, bangun-bangun atau angka sehingga disusun menjadi sebuah *puzzle* yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* maka akan melatih kesabaran, ketangkasan mata dan tangan untuk menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu kegiatan ini dapat dilakukan melalui bermain agar anak tidak mudah merasa bosan dan menerapkan metode belajar melalui bermain dapat membantu anak dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajar anak menjadi lebih baik.

Berdasarkan pengamatan awal (*Grand tour*) yang penulis lakukan pada tanggal 20 Juni 2020 di TK Pertiwi IX yang terletak di kelurahan Olak Kemang kecamatan danau teluk Kota Jambi merupakan lembaga pendidikan dasar yang ada diwilayah jambi kota seberang, yang mana tenaga pendidik di TK Pertiwi IX mempunyai 4 Guru dan 1 Kepala Sekolah, kelompok A berjumlah 10 siswa sedangkan kelompok B berjumlah 20 siswa, penulis menemukan beberapa permasalahan yang berhubungan dengan meningkatkan kecerdasan anak melalui pembelajaran pengenalan geometris dengan permainan *puzzle*, diantaranya pengenalan geometris hanya menggunakan lembar kerja manual saja , misalnya menebalkan bentuk geometris dan mewarnai bentuk geometris.suasan belajar yang jurang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

nyaman, kemudian kemampuan anak masih rendah dalam mengklasifikasikan suatu benda sesuai dengan ukuran dan bentuk-bentuknya masih sering keliru, hal ini dibuktikan ketika anak menyusun kepingan geometri, anak mudah putus asa dengan membiarkan saja kepingan geometri berserakan tanpa diselesaikan. Pengenalan geometris masih menggunakan metode *teacher centered* sehingga anak pasif serta tanpa adanya proses pembelajaran yang aktif dan inovatif, sikap yang dimunculkan anak terhadap pembelajaran hanya acuh tak acuh, sehingga tidak terjadinya umpan balik yang baik sebagai respon yang diterimanya.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Meningkatkan Pengenalan *Geometris* Melalui Metode Permainan *Puzzle* Bervariasi di TK Pertiwi IX kelurahan Olak Kemang kecamatan danau teluk Kota Jambi”.

B. Fokus Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, focus masalah yang krusial yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang kurang memadai, ketika menerangkan pembelajaran tidak dijelaskan secara detail dan tidak menggunakan media secara langsung.
2. Suasana belajar yang kurang kondusif.
3. Metode pembelajaran masih monoton yaitu dengan metode *teacher centered* sehingga pemahaman anak tentang geometris masih cenderung abstrak.
4. Mengklasifikasikan suatu benda sesuai dengan ukuran dan bentuk-bentuknya masih sering keliru.
5. Belajar *Geometris* kurang menarik dan membosankan.

C. Rumusan Masalah.

Dalam penelitian ini sebagai gambaran arah, maka rumusan masalahnya adalah Apakah dengan pengenalan metode *Geometris* melalui permainan *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa TK Pertiwi IX Kelurahan

Olak Kemang Kecamatan danau teluk Kota Jambi ?

D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian.

1. Tujuan Penelitian.

Tujuan penelitian di dalam skripsi ini merupakan target yang hendak dicapai melalui serangkaian aktivitas penelitian, karena segala yang diusahakan pasti mempunyai tujuan tertentu yang sesuai dengan permasalahannya. Maka dari itu peneliti memiliki tujuan: Untuk mengetahui cara Meningkatkan pengenalan *Geometris* melalui metode Permainan *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa TK Pertiwi IX kelurahan Olak Kemang kecamatan danau teluk Kota Jambi.

2. Kegunaan Penelitian.

Kegunaan penelitian kegunaan pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara khusus.

a. Kegunaan secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori yang sesuai dengan judul skripsi sehingga nantinya permasalahan yang terdapat pada skripsi ini dapat terselesaikan dan pengenalan *Geometris* melalui metode Permainan *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa TK Pertiwi IX kelurahan Olak Kemang kecamatan danau teluk Kota Jambi.

b. Kegunaan secara khusus

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait, utamanya bagi pihak-pihak berikut ini:

- 1) Bagi siswa yaitu dapat meningkatkan hasil belajar.
- 2) Bagi guru yaitu dapat mengetahui metode apa yang dapat meningkatkan hasil belajar pada anak sehingga permasalahan yang dihadapi oleh anak maupun oleh guru dapat di kurangi
- 3) Bagi sekolah yaitu melalui penelitian ini adalah melalui metode Permainan *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan pembelajaran dan media yang bervariasi.

- 4) Bagi peneliti yaitu ini dapat mengetahui secara langsung permasalahan pembelajaran yang ada di sekolah. Selain itu dapat menambah pengetahuan dan pengalaman penulis.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Taman Kanak-kanak.

Menurut Helmawati (2015: 49) Taman kanak-kanak yaitu pendidikan jalur formal untuk anak usia dini usia 4-6 tahun. Sedangkan menurut pendapat Maimunah (2012:355) Taman Kanak-kanak merupakan jenjang pendidikan formal setelah play group. Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Taman Kanak-kanak merupakan tempat untuk mengenalkan sesuatu alat ataupun pembelajaran untuk anak usia 4-6 tahun.

Di Taman Kanak-kanak biasanya terdapat dua kelompok yaitu kelompok A dengan usia 4-5 tahun dan kelompok B dengan usia 5-6 tahun. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak dilakukan untuk mengembangkan dan menstimulasi enam aspek perkembangan anak yaitu nilai agama moral, bahasa, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, dan seni. Semua aspek perkembangan tersebut distimulasi dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan anak.

1. Dasar Penyelenggaraan Pendidikan Taman Kanak-kanak.

Taman kanak-kanak mempunyai dasar yang mengacu dalam undang-undang dasar di antaranya yaitu:

- a. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2002, Pasal 9 ayat “Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai minat dan bakatnya”.
- b. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, yaitu :
 - 1) Pasal 28 (1): “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar”.
 - 2) Pasal 28 (2): “Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan/atau informal”.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

- 3) Pasal 28 (3) : “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat”.
- c. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990 diantaranya:
 - 1) Pasal 1.1: “Pendidikan pra sekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah atau di jalur pendidikan luar sekolah”.
 - 2) Pasal 1.2: “Taman Kanak-Kanak adalah salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar”.

2. Tujuan Pendidikan Taman Kanak.

Tujuan utama pendidikan Taman kanak berdasarkan undang-undang adalah sebagai berikut:

- a. Membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pasal 1.14 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003);
- b. Mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik (Penjelasan Pasal 28 ayat 3 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2003);
- c. Membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Pasal 3 Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 1990).

B. Hakikat Guru.

Guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik. Guru dalam pandangan masyarakat adalah orang yang melaksanakan pendidikan ditempat-tempat tertentu, tidak mesti dilembaga pendidikan formal, tetapi bisa juga di masjid, di surau atau musholla, dirumah dan sebagainya. (Syaiful bahri djamarah, 2005;31) Masyarakat menempatkan guru pada tempat yang lebih terhormat, karena dari seorang guru diharapkan masyarakat dapat memperoleh ilmu pengetahuan.

Dalam arti khusus dapat dikatakan bahwa pada setiap diri guru itu terletak tanggung jawab untuk membawa para siswanya pada suatu kedewasaan atau tarap kematangan tertentu. Dalam rangka ini guru tidak semata-mata sebagai “pengajar” yang *transfer of knowledge*, tetapi juga sebagai “pendidik” yang *transfer of values* dan sekaligus sebagai “pembimbing” yang memberikan pengarahan dan menuntun siswa dalam belajar. Berkaitan dengan ini guru memiliki peranan yang unik dan sangat kompleks di dalam proses belajar-mengajar, dalam usahanya untuk mengantarkan siswa atau anak didik ketarap yang dicita-citakan. Jadi setiap rencana kegiatan guru harus dapat didudukkan dan dibenarkan semata-mata demi kepentingan anak didik, sesuai dengan profesi dan tanggung jawabnya. (Suharsimi Arikunto, 2009;293).

1. Tanggung Jawab guru

Tanggung jawab guru tidak hanya sebatas dinding sekolah, tetapi juga diluar sekolah. Pembinaan yang harus guru berikan pun tidak hanya secara kelompok (klasikal), tetapi juga secara individual. Hal ini menuntut guru agar selalu memperhatikan sikap, tingkah laku, dan perbuatan anak didiknya. Karena guru merupakan orang yang bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-muridnya, baik secara individual maupun klasikal, baik disekolah maupun diluar sekolah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru adalah orang yang berwewenang dan bertanggung jawab untuk membimbing dan membina anak didik, baik secara individual maupun klasikal, baik disekolah maupun diluar sekolah. (Martinis, Maisah, 2009;101).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

Seseorang dapat disebut sebagai manusia yang bertanggung jawab apabila ia mampu membuat pilihan dan membuat keputusan atas dasar nilai-nilai dan norma-norma tertentu, baik yang bersumber dari dalam dirinya maupun yang bersumber dari lingkungan sosialnya. (Sukmadinata, Nana syoudih,2005;104).

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa manusia bertanggung jawab apabila ia mampu bertindak atas dasar keputusan moral. Setiap guru profesionalah harus memenuhi persyaratan sebagai manusia yang bertanggung jawab dalam bidangpendidikan dan dalam waktu yang sama dia juga mengemban sejumlah tanggung jawab dalam bidang pendidikan. Guru sebagai pendidik bertanggung jawab mewariskan nilai-nilai dan norma-norma kepada generasi muda sehingga terjadi proses pelestarian dan penerusan nilai. (Trianto,2007;17).

Kehadiran guru dalam proses pembelajaran sebagai sarana mewariskan nilai-nilai dan norma-norma masih memegang peran yang sangat penting. Peranan guru dalam pembelajaran tidak bias digantikan oleh hasil teknologi modern seperti komputer dan lainnya. Masih terlalu banyak unsur manusiawi, sikap, sistem nilai, perasaan, motivasi, kebiasaan dan lain-lain yang harus dimiliki dan dilakukan guru. Seorang guru akan sukses melaksanakan tugas apabila ia professional dalam bidang keguruannya. Selain itu, tugas seorang guru mulia dan mendapat derajat yang tinggi yang diberikan Allah Swt, disebabkan mereka mengajarkan ilmu kepada orang lain.

Salah satu faktor yang paling menentukan dalam proses pembelajaran dikelas adalah guru. Tugas guru yang paling utama adalah mengajar dan mendidik. Sebagai pengajar, guru berperan aktif (*medium*) antara peserta didik dengan ilmu pengetahuan. (Guntur Talajan, 2012;60). Secara umum dapat dikatakan bahwa tugas dan tanggung jawab yang harus dilaksanakan oleh guru adalah mengajak orang lain berbuat baik. Orang lain disini dalam konteks anak didik.

Guru seperti itulah yang diharapkan untuk mengabdikan diri di lembaga pendidikan. Bukan guru yang hanya menuangkan ilmu

pengetahuan kedalam otak anak didik. Sementara jiwa, dan wataknya tidak dibina. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik adalah suatu perbuatan yang mudah, tetapi untuk membentuk jiwa dan watak anak didik itulah yang sulit, sebab anak didik yang dihadapi adalah makhluk hidup yang memiliki otak dan potensi yang perlu dipengaruhi dengan sejumlah norma hidup sesuai ideologi falsafah dan bahkan agama.

Menjadi tanggung jawab guru untuk memberikan sejumlah norma kepada anak didik agar tahu mana perbuatan susila dan asusila, mana perbuatan bermoral dan amoral. Semua norma itu tidak mesti harus guru berikan ketika dikelas, diluar kelas pun sebaiknya guru contoh kan melalui sikap, tingkah laku, dan perbuatan. Pendidikan dilakukan tidak semata-mata dengan perkataan, tetapi dengan sikap, tingkah laku, dan perbuatan.

Anak didik lebih banyak menilai apa yang guru tampilkan dalam pergaulan di sekolah dan di masyarakat dari pada apa yang guru katakan, tetapi baik perkataan maupun apa yang guru tampilkan, keduanya menjadi penilaian anak didik. Jadi, apa yang guru katakana harus guru praktekan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, guru memerintahkan kepada anak didik agar hadir tepat waktu. Bagaimana anak didik mematuhiya sementara guru sendiri tidak disiplin dengan apa yang pernah dikatakan. Perbuatan guru yang demikian mendapat protes dari anak didik. Guru tidak bertanggung jawab atas perkataannya. Anak didik akhirnya tidak percaya lagi kepada guru dan anak didik cenderung menentang perintahnya. Inilah sikap dan perbuatan yang ditunjukkan oleh anak didik.

2. Kreatifitas guru.

Istilah kreativitas atau *creativity* dicetus oleh Alfred North Whitehead, seorang pakar matematika sekaligus filsuf dari Inggris yang menggagas teori proses dengan kata lain kreativitas mengandug prinsip kebaruan atau novelty. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

berarti “ kemampuan yang menciptakan”. Kesimpulan dari dari para ahli makna dari Kreativitas pembelajaran adalah sebuah karya yang harmonis dalam pembelajaran yang berdasarkan tiga aspek cipta, rasa dan karsa yang akan menghasilkan sesuatu yang baru agar dapat membangkitkan dan menanamkan kepercayaan diri siswa supaya dapat meningkatkan prestasi belajarnya. (Abdurrahman Mas’ud, 2001; 165).

Sebagai tenaga pendidik, guru harus kreatif dalam pembelajaran karena isi pendidikan umum menyumbang terhadap kehidupan yang kreatif. Kreativitas menunjukkan eksplorasi gagasan-gagasan dan kegiatan baru dan memberikan kepuasan serta dorongan untuk memperluas eksplorasinya. Dalam pembelajaran kreativitas seorang guru dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan yang dimilikinya mengembangkan bakat yang yang ada pada diri siswa serta dapat mempertahankan kompetensi yang ada pada dirinya. (ChabibThaha, 1989 ; 45).

Salah satu dari bentuk kreativitas seorang guru dalam pembelajaran di kelas, akan sangat membantu dalam menentukan arah dan tujuan pembelajaran. Kreativitas guru akan lebih memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga tujuan dari pembelajaran dalam hal ini pembelajaran mampu membentuk kepribadian dan moral siswa menjadi pribadi yang Islami dan moral yang luhur. Dalam membangun kreativitas guru membutuhkan proses, ia tidak lah lahir tiba-tiba, ada proses yang mengawalinya seperti:

- a. Belajar dari pengalaman mengajar, baik diperoleh dari pengalaman sendiri maupun dari pengalaman guru lain. Guru dapat belajar dan merefleksikan perjalanan proses belajar mengajarnya kedalam praktik pembelajaran bersama siswa.
- b. Rasa cinta dan kasih sayang yang mendalam terhadap murid-muridnya agar mereka menjadi manusia ideal di masa yang akan

datang. Cinta adalah energi kehidupan. Cinta merupakan sumber pemicu yang kuat atas lahirnya kreativitas.

- c. Adanya tanggung jawab yang mendalam terhadap tugasnya.
- d. Guru giat belajar untuk meningkatkan kualitas pengetahuan, kepribadian dan keterampilannya yang berhubungan dengan tugas dan tanggung jawabnya sebagai guru.

C. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.

1. Pengertian Media Pembelajaran.

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association For Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media dengan pengertian segala bentuk yang digunakan guna suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan media dengan suatu benda yang dapat dijadikan manipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan dengan menggunakan instrumen yang baik pada proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dan bisa membuat kegiatan didalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan juga berpengaruh terhadap proses kegiatan. (Basyiruddin Umar 2002 :11)

Pengertian media pembelajaran menurut pandangan beberapa ahli sebagai berikut:

- a. Menurut Boove, media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.
- b. Menurut Yusuf Hadi Miarso, meda pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan utuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat menumbuhkan terjadinya proses belajar. (Hujair Sanaky 2013:3).

Media bisa diartikan sebagai penyalur pesan dari orang yang mengirim pesan kepada orang yang menerima pesan. Sedangkan, dunia pendidikan dan pembelajaran, mengartikan media dengan artian alat atau bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

mempunyai tujuan mempermudah mencapai indikator yang sudah ditentukan dan juga mempermudah jalannya kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran lebih sering diklaimasikan dalam bentuk alat-alat grafik, fotografik dan elektronik yang bertujuan menangkap, memproses dan penyusunan kembali informasi visual maupun verbal. (Jamil Suprihatin ninggrum 2017: 319-320).

Dari penjelasan di atas media bisa diartikan sebagai pengantar atau perantara antara guru dan siswa, dimana media merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik dalam berkomunikasi dengan anak

2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Menurut Hujair (2013:6), Karakteristik dalam pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan beberapa hal, diantaranya yaitu:

- a. Metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- b. Ketersediaan alat yang dibutuhkan untuk mebuat media pembelajaran.
- c. Kesiediaan guru saat menggunakan media pembelajaran.
- d. Kondisi siswa mengenai kemampuan dan minatnya dalam menerima pembelajaran.

Kondisi dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung

3. Karakteristik pemilihan media untuk anak usia dini

Karakteristik pemilihan media untuk anak usia dini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan khusus. Hal ini senada dengan pendapat Badru Zaman yang menyebutkan karakteristik pemiihan media untuk anak usia dini, antara lain Media Media

pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum PAUD yang ada dan mengandung nilai edukatif.

- a. Media pembelajaran dapat dibuat berdasarkan pencarian referensi dari berbagai sumber seperti kajian buku, internet, atau kerja sama dengan forum satuan PAUD. Tujuannya agar mendapat info mengenai peningkatan mutu pendidikan melalui media pembelajaran saat ini.
- b. Media pembelajaran dibuat berdasarkan sudut pandang guru dan anak sehingga tidak adanya pihak yang dirugikan.

Media pembelajaran dibuat berdasarkan pertimbangan syarat kualitas media seperti relevansi dengan tujuan, berwarna, menarik, tahan lama, tidak berbahaya, dan menambah dunia fantasi bermain anak usia dini. (Mukhtar Latif 2013:155).

D. Pengenalan Geometri Pada Anak

1. Pengertian Geometri.

Ada banyak pengertian Geometri meski pun para ahli sulit untuk mendefinisikannya secara jelas, berikut beberapa pendapat para ahli. Menurut Bird. J: 2002, Geometri merupakan bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Beberapa konsep tersebut dibentuk dari beberapa unsur yang tidak didefinisikan menurut sistem deduktif.

Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang.

Menurut Chayatie, Afifah Nur : 2010 mengungkapkan, Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

seperti segi empat, lingkaran, segi tiga. Slamet Suyanto: 2006 menyatakan bahwa geometri merupakan pengenalan bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri. Konsep Geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titik, garis, bidang, permukaan, dan ruang.

Konsep Geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret atau pun konkret. Bangun geometris terbagi menjadi dua yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun ruang yaitu bangun yang mempunyai volume, contohnya adalah kubus, kerucut, tabung, bola, balok, dan lain-lain. Sedangkan bangun datar yaitu bangun geometris yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya adalah segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, segitiga, dan lain-lain.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa Geometri merupakan suatu ilmu di dalam system matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.

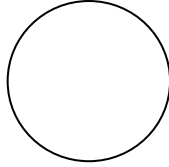
2. Mengenal Bentuk Geometri.

Mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda dapat menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda yang berada dilingkungan sekitar anak (Surya, 2009: 113).

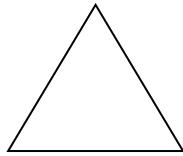
Menurut Lestari, K.W (2011:4) menyatakan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam hal mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar mereka berdasarkan bentuk geometri. Dalam mengenal bentuk Geometri pada anak kelompok B2 dan B3 pada Taman Kanak-

kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi terdapat berbagai bentuk yang dikenalkan diantaranya:

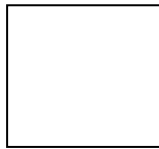
a. Bentuk Lingkaran.



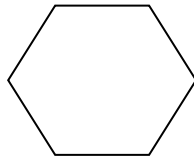
b. Bentuk Segi Tiga.



c. Bentuk Segi Empat



d. Bentuk Segi Enam.



Gambar 2.1 : *Bentuk – bentuk Geometri.*

Sedangkan Triharso (20013:50), beliau menjelaskan, bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri dalam membangun konsep geometri pada anak, bisa dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk dan gambar-gambar seperti, lingkaran setiga dan segi empat. Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak bisa melalui permainan atau menggunakan mediakongkrit.

3. Tujuan pengenalan Geometri Pada Anak-anak

a. Tujuan Umum.

Pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas (2010: 312) yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak

b. Tujuan Khusus.

Menurut Clements dkk (dalam Carol Seefeldt dan Barbara A.Wasik, 2008: 399) pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu: memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok, membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuknya.

4. Kemampuan anak mengenal bentuk geometri.

Menurut Lestari, K.W (2012:12), menjelaskan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Agung Triharso menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segi tiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

Selanjutnya Daitin Tarigan (2000:14) mengatakan bahwa belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya. Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi.

Teori belajar dalam pembelajaran geometri yang dapat mengembangkan tahap mental anak dapat ditinjau dari tiga unsur di antaranya adalah waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran yang diterapkan. Apabila ketiga unsure tersebut dapat dilaksanakan dengan baik maka dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi pada anak dan mampu berpikir secara rasional

E. Permainan *Puzzle* Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini .

1. Pengertian Permainan.

Permainan sebaiknya diberikan sebagai fasilitas media pembelajaran yang sekiranya membuat anak merasa senang, bebas, dan tidak terganggu seiring dengan pendapat Permainan dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Melalui permainan anak mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan. Dalam prakteknya, banyak cara untuk melakukan kegiatan permainan tersebut. Ada yang menggunakan media atau alat, ada juga yang tidak. Pada dasarnya setiap kegiatan permainan membawa dampak positif terhadap perkembangan anak. Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab” (Zulkifli,2006:38).

Menurut Muliawan (2009:16) Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”. Wujud dari suatu permainan dapat berbentuk benda kongkret, misalkan: permainan balok-balok, boneka, rumah-rumahan, aneka peralatan masak, puzzle bahkan kardus-kardus yang dapat digunakan berulang kali dengan aneka macam cara, oleh anak di segala usia”. Bermain memang mempunyai manfaat tertentu, yang penting dan perlu ada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

dalam kegiatan bermain adalah rasa senang yang ditandai oleh tertawa, karena itu suasana hati dari orang yang melakukan kegiatan memegang peranan untuk menentukan apakah orang tersebut sedang bermain atau bukan.

Bermain merupakan salah satu stimulus (perangsang) dari lingkungan yang dapat membantu memaksimalkan tumbuh kembang dan kecerdasan anak. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan semua kemampuannya. Permainan yang sesuai dengan anak akan membantu anak mengeksplorasi diri dan lingkungan melalui berbagai cara. Selain itu permainan yang sesuai dengan usia anak juga dapat membantu kemampuan mengendalikan tubuh, mengkoordinasikan anggota tubuh, berpikir, mengekspresikan diri, dan memecahkan masalah.”(James Sully,2001: 15).

Memilih permainan yang tepat juga mendukung proses belajar anak. Misalnya memilihkan permainan *puzzle* yang akan melatihnya untuk menyelesaikan masalah. Bisa juga memberikannya buku mewarnai, mainan yang bisa dibentuk-bentuk sesuai keinginan yang akan melatih lebih kreatif untuk membuat suatu benda dan lainnya. Anak usia dini tentu saja belajar sambil bermain dan tidak mutlak benar-benar belajar. Anak-anak usia dini bisa diajari untuk mengenal warna. Bisa dengan permainan warna-warni, gambar- gambar buah dengan warna mencolok dan lainnya, dapat mengulangnya untuk permainan esok hari,sehingga membantu anak untuk mengingatnya.

Dalam Buku Soebachman, (2012:92-93) yang berjudul Permainan Asyik Bikin Anak Pintar, ada beberapa hal yang hendak dipertimbangkan ketika memilih permainan untuk anak. Berikut adalah panduan untuk memilih perminan yang tepat bagi anak:

- a. Pilih mainan diatas segala-galanya, menyenangkan dan jangan terlalu memaksakan anak.
- b. Pilih permainan yang sesuai dengan usia, perhatian, dan kemampuan anak untuk memperoleh manfaat yang maksimal dan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- c. Melihat permainan sesuai dengan minat anak untuk menarik anak mengeksplor dirinya secara bebas tanpa adanya tekanan.
- d. Pilih permainan yang serba guna yang tidak hanya mengandalkan anak memencet tombol saja kemudian menontonnya, sebab anak memiliki rasa keingintahuan, anak usia Taman Kanak – kanak pada umumnya akan gemar bertanya orang lain meskipun masih menggunakan bertanya sederhana termasuk dalam permainan *Puzzle*.

2. *Puzzle*.

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian Cara memainkan *puzzle* adalah memisahkan kepingan-kepingan yang dipisahkan lalu digabungkan kembali dan terbentuk menjadi sebuah gambar. *Puzzle* sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keeping untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Andang ismail: 2011;199) Sedangkan *puzzle* juga dapat diartikan sebagai alat permainan edukatif yang bias digunakan oleh anak untuk belajar. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif dengan membongkar pasang untuk membentuk suatu gambar yang utuh. Disini peneliti menggunakan *puzzle* dengan gambar angka untuk melatih kognitif anak.

a. Manfaat Penggunaan Media *Puzzle*.

Penggunaan media *Puzzle* memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan perkembangan kognitifnya. Melalui permainan *Puzzle* maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. Terdapat beberapa manfaat penggunaan media *puzzle*, Yuliani (2011;111) mengatakan ada enam manfaat tentang penggunaan media *puzzle* pada anak –

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

anak :

- 1) Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *Puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya satu gambar yang utuh.
- 3) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan ketrampilan membaca.
- 4) Melatih nalar, bermain *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lainnya sesuai logika.
- 5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain *Puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *Puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Melatih pengetahuan, bermain *Puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya. Beberapa manfaat tersebut sangat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah.

Berdasarkan manfaat diatas dapat dilihat bahwa media *Puzzle* dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama dalam perkembangan kognitifnya.

b. Tujuan belajar bermain menggunakan Media *Puzzle*.

Tujuan Penggunaan media puzzle terhadap anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Sunarti mengatakan tujuan penggunaan media puzzle yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

- 1) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
 - 2) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
 - 3) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah. (Sunarti:2005;49).
- c. Langkah – langkah Penggunaan Media *Puzzle*.

Bermain menggunakan media *Puzzle* merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sekolah secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan dikelas digunakannya suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikanin formasi, misalnya dengan menggunakan media *puzzle*.

Menurut Rani Yulianti (2016:43) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *puzzle* yaitu Memberikan permainan pada anak permainan yang menarik dan memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak. Permainan anak yang diberikan dapat memberikan simbol. Permainan membuat anak belajar dengan senang, dan dengan belajar melalui permainan anak dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang. Permainan *puzzle* mempunyai tujuan, yaitu:

- 1) Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- 2) Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- 3) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.” (Sunarti,2005:49).

F. Studi Relevan.

Berikut dapat dijelaskan Penelitian relevan terdahulu atau yang sama dengan Penelitian yang diteliti:

NO	Nama dan tahun penelitian	Isi	Persamaan	Perbedaan
1	Fitri Praditia (2020)	Hasil dari Penelitian ini adalah Mengembangkan kemampuan menghafal huruf hijaiyah melalui media <i>Puzzle</i> di Raudhatul Athfal Nurul Islam kota Jambi. Penelitian ini bertujuan mengetahui perkembangan kemampuan menghafal huruf hijaiyah anak. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap tahapan siklus melalui perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.	Peneliti melakukan penelitian mengenai kemampuan melalui media <i>puzzle</i> , Subjek pada penelitian ini terdiri dari 15 orang anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki	Peneliti ini memfokuskan kemampuan anak menghafal huruf hijaiyah
2	Mawaddah Nur `Ainiyah. 2019	Hasil Penelitian ini adalah tentang penggunaan media <i>puzzle</i> bentuk geometri dan peningkatan mengenal bentuk geometri setelah menggunakan media <i>puzzle</i> bentuk geometri.	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media <i>puzzle</i> bentuk geometri dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media <i>Puzzle</i> Bentuk Geometri	Penelitian ini memfokuskan menggunakan media <i>puzzle</i> bentuk geometri Siswa yang dikatakan tuntas dalam mengenal bentuk geometri hanya 20%.
	Kiki Supriyanti, (2020)	Hasil penelitian ini membahas tentang Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui	Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan	Penelitian ini memfokuskan penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

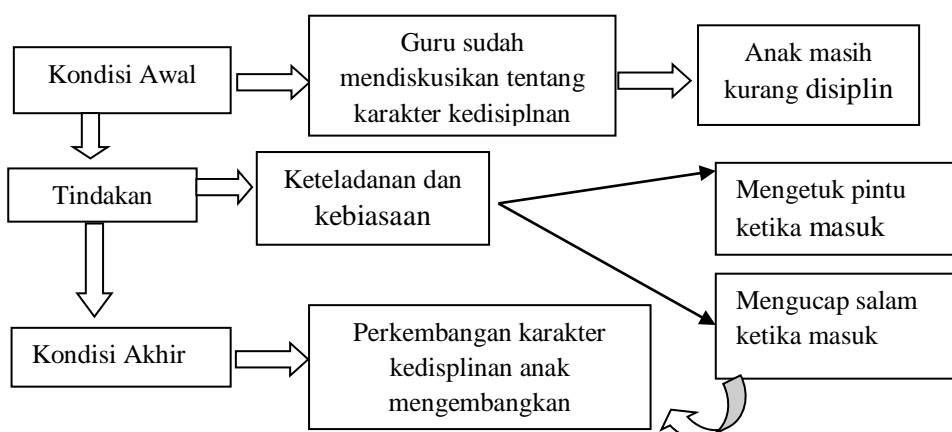
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

		Pembelajaran Di Sentra Bahan Alam Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Raudhatul Athfal Rahmatullah Kota Jambi Usia 5-6 Tahun	Kelas (PTK) yang mengacu pada model Kemmis dan MC. Taggart meliputi empat tahap yaitu : perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.	penerapan pendekatan saintifik melalui pembelajaran di sentra bahan alam.
--	--	--	--	---

Tabel 2.1; *Persamaan dan perbedaan penelitian*

G. Kerangka Berfikir.

Mengembangkan karakter berfikir kedisiplinan anak usia dini merupakan hal yang paling penting dalam masa perkembangan karakter anak. Dengan mengembangkan karakter kedisiplinan akan turut mendukung perkembangan karakter lainnya seperti, tanggung jawab, mandiri, hormat dan santun, karena pada hakikatnya setiap perkembangan tidak dapat terpisah satu sama lain. Perkembangan karakter kedisiplinan anak usia dini bertujuan untuk membiasakan anak untuk berperilaku yang sesuai dengan aturan yang ada, baik di lingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat.



Gambar 2.1: *Kerangka Berfikir Penelitian Tindakan Kelas*

Kondisi awal guru sudah mendiskusikan kepada anak keutamaan karakter kedisiplinan, tetapi anak masih kurang disiplin. Kemudian guru menggunakan metode keteladanan dan pembiasaan untuk menerapkan kedisiplinan anak dalam mengetuk pintu dan mengucapkan salam sebelum

masuk kelas. pada kondisi akhir anak diharapkan dapat mengembangkan karakter displinya.

H. Hipotesis.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “diduga melalui metode pembiasaan dan keteladanan dapat mengembangkan karakter kedisiplinan anak pada TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi tahun pembelajaran 2020 / 2021.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

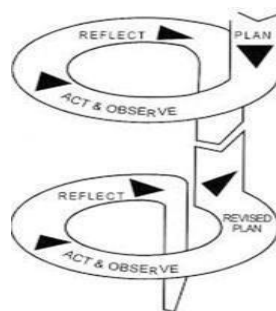
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Suyanto (dikutip oleh Masnur Muslich, 2014:9) PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran dikelas secara profesional. Dengan menggunakan penelitian tindakan kelas model spiral Kemmis dan Taggart terbentuk spiral dan siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Model Kemmis dan Taggart menggabungkan komponen *acting* dan *observing* dalam satu kesatuan karena keduanya merupakan tindakan yang tidak terpisahkan, terjadi dalam waktu yang sama. Dalam perencanaannya Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang setiap siklus meliputi empat komponen yaitu rencana (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Peneliti memilih model ini karena komponen pada tindakan dan observasi harus dilakukan bersamaan agar peneliti tidak kehilangan momentum saat harus melihat sejauh mana tingkat perkembangan anak. Penelitian model Kemmis dan McTaggart, dapat dijelaskan dalam bentuk sebagai berikut:



Gambar 3.1: *Model Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis & Mc. Taggart; 1982).*

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

menggunakan metode penelitian eksperimen yang menggunakan rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*. Menurut Sugiyono (2015: 110) dalam desain penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan akan dibandingkan dengan keadaan setelah perlakuan (*posttest*).

B. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian.

1. Setting Penelitian.

a) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau teluk Kota Jambi, Pemilihan Taman Kanak-Kanak tersebut sebagai tempat penelitian didasarkan atas pemikiran bahwa fokus permasalahan penelitian yang akan menjadi objek ini relevan dengan keadaan pokok permasalahan penelitian ini. Alasan praktis pemilihan lokasi tersebut juga didasarkan beberapa pertimbangan, yaitu: Keterjangkauan lokasi penelitian oleh peneliti baik dari segi tenaga maupun efisiensi waktu dan situasi sosial, sebelum mendapat izin formal untuk memasuki lokasi tersebut peneliti telah mengadakan komunikasi secara informal dengan pihak sekolah sehingga mendapat izin secara informal. Alasan peneliti memilih lokasi tempat penelitian adalah:

- 1) Minimnya penggunaan media yang inovatif pada proses kegiatan belajar mengajar.
 - 2) Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.
- #### b) Waktu Penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada semester Genap yakni pada bulan Maret- Mei 2021.

2. Subjek Penelitian.

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah orang yang ada dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

pengamatan penelitian yaitu Taman Kanak-Kanak Kelompok B2 dan B3 TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau teluk Kota Jambi tahun ajaran 2020/2021 dengan jumlah 30 orang anak didik. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan teknik sampling jenuh. Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, kurang dari 30 orang (Sugiyono, 2015:124). Sampel pada penelitian ini adalah B2 dan B3 sebagai kelas penelitian dengan jumlah sampel sebanyak 15 orang.

C. Prosedur Umum Penelitian.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Proses pelaksanaan tindakan dilakukan secara bertahap sampai penelitian ini berhasil. Pada penelitian ini terdiri atas dua perangkat komponen yang dapat dikatakan sebagai dua siklus. Kedua kegiatan tersebut haruslah dilakukan dalam satu waktu, begitu berlangsungnya suatu tindakan begitu pula observasi juga harus dilaksanakan.

Dalam melaksanakan model penelitian ini, peneliti berkolaborasi dengan Guru Taman Kanak-Kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau teluk Kota Jambi. Prosedur penelitian dilakukan melalui empat tahapan, antara lain:

1. Siklus I

a. Tahap penyusunan rencana tindakan.

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan ini yaitu:

- 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menentukan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Mensurvey lokasi yang akan digunakan.
- 4) Menyiapkan materi dan alat permainan yang akan digunakan.
- 5) *Check and recheck* peralatan yang akan digunakan.
- 6) *Setting* arena permainan.

- 7) Membuat lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.
 - 8) Membuat evaluasi penilaian siswa.
 - b. Tindakan.

Pelaksanaan Tindakan adalah implementasi atau penerapan isi rencana tindakan dalam kelas yang diteliti.

 - 1) Membuat suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.
 - 2) Memberikan semangat dan memotivasi siswa untuk belajar.
 - 3) Melaksanakan kegiatan inti sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang telah dipersiapkan.
 - 4) Melakukan evaluasi.
 - 5) Menganalisis hasil evaluasi.
 - 6) Merefleksikan pelaksanaan tindakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.
 - c. Observasi.

Observasi adalah cara yang dipilih oleh peneliti dalam melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis. Pengamatan terhadap pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk guru peneliti. Hasil observasi digunakan untuk menentukan jenis tindakan perbaikan apakah siklus ini berhasil atau tidak.
 - d. Refleksi.

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Jadi pada intinya, refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi sebagai bahan tindak lanjut dalam perencanaan pada siklus berikutnya.
2. Siklus II.
 - a. Tahap penyusunan rencana tindakan.

Kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan ini yaitu:

 - 1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- 2) Menentukan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Mensurvey lokasi yang akan digunakan.
- 4) Menyiapkan materi dan alat permainan yang akan digunakan.
- 5) *Check and recheck* peralatan yang akan digunakan.
- 6) *Setting* arena permainan.
- 7) Membuat lembar observasi pelaksanaan pembelajaran.
- 8) Membuat evaluasi penilaian siswa.

b. Pelaksanaan tindakan.

Pelaksanaan Tindakan adalah implementasi atau penerapan isi rencana tindakan dalam kelas yang diteliti.

- 1) Membuat suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.
- 2) Memberikan semangat dan memotivasi siswa untuk belajar.
- 3) Melaksanakan kegiatan inti sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang telah dipersiapkan.
- 4) Melakukan evaluasi.
- 5) Menganalisis hasil evaluasi.
- 6) Merefleksikan pelaksanaantindakan untuk menentukan perbaikan pada siklus berikutnya.

c. Observasi.

Observasi adalah cara yang dipilih oleh peneliti dalam melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis. Pengamatan terhadap pembelajaran menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk guru peneliti. Hasil observasi digunakan untuk menentukan jenis tindakan perbaikan apakah siklus ini berhasil atau tidak.

d. Refleksi.

Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang telah dilakukan. Jadi pada intinya, refleksi adalah kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi sebagai bahan tindak lanjut dalam perencanaan pada siklus berikutnya.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.

1. Teknik Pengumpulan Data.

Dalam Purnama dkk (2020: 98-101) teknik pengumpulan data dibagi menjadi 3, antara lain:

a. Observasi.

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung ke objek atau lapangan penelitian terhadap gejala sosial. Teknik observasi dipakai untuk mencari dan menggali data dan informasi dari sumber data yang berbentuk rekaman gambar, peristiwa, benda, lokasi, atau tempat.

Tabel 3.1: *Kisi-kisi Observasi anak Mengenal Geometri melalui permainan Puzzle.*

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Kompetensi Dasar
Permainan	1. Ciri-ciri permainan	<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan anak dalam rencana dalam bermain. • Kemampuan memecah kesulitan dalam permainan • Kemampuan anak dalam mengenal perbedaan berdasarkan ukuran • Kemampuan anak dalam mengenal bentuk permainan • Kemampuan anak dalam mencocokkan setiap kepingan permainan 	mengetahui bentuk potongan geometri melalui media potongan puzzle
	2. Keaktifan anak selama mengikuti pembelajaran	Anak mampu mengerjakan tugas yang diberikan guru	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang mempublikasikan sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

3. Melakukan permainan fisik dengan aturan	Anak dapat bermain puzzle
4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri	

Tabel 3.2; Lembar Observasi Anak mengenalkan Geometri

No	Pertanyaan	Skor			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak dapat menyebutkan nama kepingan geometri yang ditunjukan guru				
2.	Anak dapat membedakan kepingan geometri				
3.	Anak dapat menyusun kepingan geometri				
4.	Anak mampu mengklasifikasikan benda sesuai Bentuk (seperti Segitiga, segi empat, lingkaran dll)				
5.	Anak mampu menceritakan hasil percobaan				

Keterangan

Skor 1 : Belum Berkembang (BB)

Skor 2 : Mulai Berkembang (MB)

Skor 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Skor 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Indikator Tingkat Penilaian Perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 Tahun yaitu terdapat di BAB II halaman 11 Sumber : Permendikbud No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini

b. Wawancara.

Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang dianggap mengetahui mengenai topik penelitian, baik pengalaman, pendapat maupun sikap, untuk mendapatkan data secara langsung dengan benar dan tepat. Wawancara ini diajukan untuk memperoleh data

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

dan informasi yang mendalam, lengkap, dan relevan.

Tabel 3.3: *Pertanyaan wawancara sebelum penelitian*

No	Pertanyaan Wawancara Sebelum penelitian
1.	Ada berapa tenaga pendidik di TK Pertiwi IX ?
2.	Apa model pembelajaran yang digunakan di TK Pertiwi IX? (Sudut, area, sentra, kelompok) ?
3.	Mengapa memilih model pembelajaran tersebut?
4.	Apakah guru disekolah mengetahui tentang kegiatan
5.	Teknik apa yang pernah/sering Ibu gunakan
.	mengembangkan kecerdasan pada anak?

Tabel 3.4 *Pertanyaan wawancara setelah penelitian*

No	Pertanyaan Wawancara Sebelum penelitian
1	Apakah dengan penerapan pembelajaran Geometri dengan melalui media Puzzle dapat meningkatkan kecerdasan anak?
2	Apakah ibu tertarik untuk melakukan pembelajaran geometris dengan metode permainan Puzzle untuk mengembangkan kecerdasan?
3	Bagaimana pendapat ibu tentang Permainan Puzzle?

c. Dokumentasi.

Dokumen adalah kata-kata tertulis dari informan atau narasumber. Dokumen dibagi menjadi dua, yaitu dokumen formal dan dokumen pribadi. Dokumen formal terdiri atas dokumen kelembagaan, arsip-arsip lembaga, dokumen komunikasi eksternal, data statistik, foto, benda-benda, atau artefak lainnya. Dokumen pribadi meliputi surat pribadi, buku harian, atau otobiografi. (Muhadjir, 2002: 141).

Tabel 3.5 Dokumentasi Pengumpulan Data.

No	Data	Jenis Dokumen
1.	Aktivitas Anak	Foto
2.	Profil Sekolah	Dokumen Sekolah
3.	Visi-Misi Sekolah	Dokumen Sekolah
4.	Struktur Organisasi Sekolah	Dokumen Sekolah

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel

yang diteliti (Sugiono, 2012: 92). Pada penelitian ini instrument yang digunakan adalah: lembar observasi, lembar wawancara, dan dokumentasi.

a. Lembar Observasi

1) Defenisi Konseptual.

a) Geometri.

Menurut Bird (2002:142) Geometri merupakan bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis dan ruang. Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret. bangun geometri terbagi menjadi dua yaitu bagian datar dan bagian ruang, bangun ruang yaitu bagian yang mempunyai volume contohnya adalah kubus, kerucut, tabung, bola, balok, dan lain-lain. sedangkan bangun datar yaitu bangun geometri yang mempunyai sisi panjang dan lua, contohnya adalah segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, segi tiga dan lain-lain.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lainnya, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran dan lain-lainya.

b) Permainan *Puzzle*.

Konsep Permainan *puzzle* adalah menyusun gambar secara benar dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. permainan *puzzle* mengandalkan insting atau kecerdasan. permainan dilakukan dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna, dengan permainan ini anak diharapkan dapat berlatih menemukan, menata ulang dan menjadikan sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi suatu bentuk kesatuan yang bermakna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengigikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

2) Definsi Operasional.

a) Tujuan bermain.

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yaitu memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak di usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, inisiatif dan terintergasi dengan lingkungan bermain anak. penekakan dari bermain adalah perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi atar setiap anak yang satu dengan yang lainnya.

b) Manfaat bermain *puzzle*.

Dengan bermain anak akan tumbuh dan berkembang dengan maksimal. menurut Supartini manfaat bermain Puzzle adalah.(1) melatih dan membantu keterampilan kognitif, (2). meningkatkan ketrampilan motorik halus, (3) Meningkatkan ketrampilan sosial, (4) Merangsang perkembangan kreativitas, (5) Meningkatkan perkembangan Moral.

E. Teknik Analisis Data.

Menurut Sugiono (2012: 82) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami, dan temuan ini dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data yang berlangsung dan data setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles dan Huberman mengumumkan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu: reduksi data, penyajian data, kesimpulan. Berikut dijelaskan proses yang akan dilakukan dalam analisis data:

1. Observasi Awal / Pra Siklus.

Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian. Observasi dilakukan mulai dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan di Raudhatul Athfal Nurul Yaqin kurang memperhatikan kegiatan yang meningkatkan kecerdasan kinestetik anak. Kegiatan yang dilakukan oleh guru kurang variatif sehingga anak bosan dan merasa malas untuk mengikuti proses kegiatan.

2. Reduksi Data.

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dalam kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang baru dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu maka wawasan peneliti akan berkembang. Sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki temuan dan pengembangan teori yang signifikan.

3. Penyajian Data.

Setelah data di reduksi, maka langkah selanjutnya adalah penyajian data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang paling sering di gunakan untuk penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan penyajian data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah di pahami tersebut.

4. Kesimpulan/ Verifikasi.

Langkah ke tiga dalam analisis data penelitian tindakan kelas menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah ketika tidak di temukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Di

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak mengikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

1	Pengajuan dan pengesahan judul	x						
2	Penyusunan proposal		x					
3	Seminar proprosal		x	x				
4	Perbaikan proposal			x				
5	Pengurusan izin penelitian			x				
6	Pengumpulan data				x			
7	Penyusunan Skripsi				x	x		
8	Ujian Munaqosah						x	
9	Perbaikan Skripsi							x

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.

1. Sejarah Singkat.

Taman Kanak-Kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi didirikan pada tahun 1981 dengan izin Operasional dan Penyelenggaraanya dimulai pada tahun 1991. Dalam perkembangannya TK Pertiwi IX mengalami peningkatan, hal ini dilihat baik dari jumlah murid yang jumlahnya selalu meningkat setiap tahunnya maupun minat masyarakat yang ingin menyekolahkan putra dan putrinya di TK Pertiwi IX, karena TK Pertiwi IX merupakan salah satu TK tertua di kecamatan Danau Teluk Kota Jambi.

2. Alamat Sekolah.

Tabel 4.1: *Identitas Taman Kanak-kanak Pertiwi IX kota jambi*

No	Identitas Sekolah	
1	Jalan	Jl.KH. Hasan Anang
2	Desa /Kelurahan	OlakKemang
3	Kecamatan	DanauTeluk
4	Kabupaten/Kota	Jambi
5	Provinsi	Jambi
6	Tahun Mulai Operasi	1991
7	Status Tanah	Menumpang Tanah Pemerintah
8	Bukti Kepemilikan Tanah	-
9	Luas Tanah yang tersedia	± 200 M ²
10	Status Sekolah	Swasta
11	Waktu Belajar	Pagi
12	Jenjang Pendidikan	Taman Kanak-Kanak
13	No. SK Operasioanal	3191/110/lb-91
14	NPSN	69845606
15	Akreditasi	B

Sumber: *Dokumentasi TK Pertiwi IX kota jambi tahun 2021.*

3. Visi Dan Misi Sekolah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- a. **Visi** : “Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, kreatif dan bertanggung jawab”.
- b. **Misi** : Pertama, mengantarkan siswa menjadi insan yang beriman, berilmu dan berketerampilan.
Kedua, melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara optimal dengan potensi anak didik.
- c. **Tujuan** : Pertama, Memberi pemahaman kepada lingkungan sekitar akan pentingnya pendidikan di usia dini.
Kedua, menjadi mitra bagi lingkungan sekitar dalam membantu tumbuh kembang anak di usia dini
Ketiga, Menjadi tempat bermain dan belajar yang menyenangkan.
Keempat, Meningkatkan minat anak dilingkungan sekitar untuk belajar dan bermain serta bersosialisasi dengan teman sebaya dengan belajar dan bermain yang terarah.

4. Data Umum Sekolah.

a. Keadaan Gedung.

Gedung Taman Kanak-Kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi mempunyai luas tanah ukuran $\pm 2000 \text{ m}^2$. Gedung semula merupakan gedung bekas Balai kecamatan Danau Teluk dikarenakan balai kecamatan pindah dan sampai saat ini dipinjam untuk Taman Kanak-kanak Pertiwi IX. Kondisi gedung terbuat dari bahan kayu dan papan tentu banyak yang harus diperbaiki dan direhabilitasi mengingat usia gedung yang sudah tua serta kondisi gedung yang rusak ringan . pada bagian atap dan plafon , gedung ini tidak memiliki sertifikat sehingga tidak bisa mengajukan bantuan rehab untuk gedung.

Tabel 4.2: *Data Ruang Belajar (kelas).*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Kondisi	Jumlah dan Ukuran			Jumlah ruang lain	Jumlah ruang digunakan
	6mx6m	<54 M	Jumlah a+b		
	a	b	c	d	e = c + d
Baik	-	0	-	0	-
Rusak	2	0	2	0	2

Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX kota jambi tahun 2021.

Tabel 4.3: Data Ruang Kantor.

No	Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran	Kondisi
1	Kepala Sekolah	1	3 m ²	Baik
	Wakil Kepala sekolah			
	Guru			
	Tata Usaha			
	Tamu			

Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX kota jambi tahun 2021.

Tabel 4.4: Data Ruang penunjang.

No	Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran	Kondisi
1	Gedung	1	2 x 2 m ²	Rusak Ringan
2	WC Guru	1	1,5 x 2 m ²	Baik
3	WC Siswa	1	1,5 x 2 m ²	Rusak Ringan
4	PMR/Pramuka	-	-	-
5	Ibadah	-	-	-
6	Koperasi	-	-	-

Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX kota jambi tahun 2021.

b. Sarana dan Prasarana.

Adapun sarana dan Prasaran yang dapat menunjang berlangsungnya proses pembelajaran di TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.5 : Data Lapangan Olah raga dan Upacara.

NO	Jenis Ruangan	Jml	Ukuran	Kondisi
1	Tempat bermain di luar	1	-	Rusak Sedang
2	Lapangan Upacara	1	6 x 14	Rusak Sedang

Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX kota jambi tahun 2021.

Tabel 4.6 : Data alat musik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

No	Nama Alat	Jumlah	Tahun perolehan	Kondisi
1	gklung	2 set	2010	Baik
2	ndang	2 set	2010	Baik
3	rincing	2 set	2010	Baik

Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX kota jambi tahun 2021.

Tabel 4.7 : Data sarana / Alat bermain didalam kelas.

No	Nama Alat	Jumlah	Tahun Perolehan	Kondisi	
				Baik	sak
1	Puzzle	20 set	2005		✓
2	Balok-balok	10 set	2016	✓	
3	Menganyam	2 set	2010	✓	
4	Menjahit	2 set	2010	✓	
5	Balok huruf	2 set	2010	✓	
6	Balok angka	2 set	2010	✓	

Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX tahun 2021.

Tabel 4.8 : Data sarana bermain diluar kelas.

No	Nama Alat	Jumlah	Tahun Perolehan	Kondisi	
				ik	sak
1	runan	2	1992		✓
2	ngkat-jungkit	1	2000	✓	
3	rosotan	2	2010	✓	
4	ngga majemuk	1	2010	✓	
5	ngkok putar	1	2010	✓	
6	la Dunia	1	2010	✓	
7	ollo	1	2010	✓	

Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX tahun 2021.

c. Keadaan Perkembangan Siswa dan Guru

Jumlah murid Taman Kanak-kanak Pertiwi IX dari tahun ajaran

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

2016 s/d 2021 dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 4.9 : Jumlah siswa di TK Pertiwi IX kota Jambi.

NO	TAHUN	JUMLAH MURID
1	2016	52 Orang
2	2017	46 Orang
3	2018	32 Orang
4	2019	48 Orang
5	2020	33 Orang
6	2021	48 Orang

Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX kota Jambi tahun 2021.

Tabel 4.10 : Keadaan Guru TK Pertiwi IX kota Jambi.

O	Nama/NIP	Pendidikan tahun	Status	Mengajar dikelas	Sertifikasi
1	niYusnita,S.Pd. 8211142005012004	rjana/BK 10	IS	pala sekolah	Sudah
2	irsiah,S.Pd.I 6506242007012011	rjana/PAI 2010	IS	las B2	Sudah
3	usyanadah,S.Pd.AUD	rjana/PAUD 2012	TY	las B1	Sudah
4	asnaini, S.Pd.AUD	rjana/PAUD 2014	TY	las B3	Sudah
	Siti Rahmawati	IA / 2015	TY	las B4	Belum

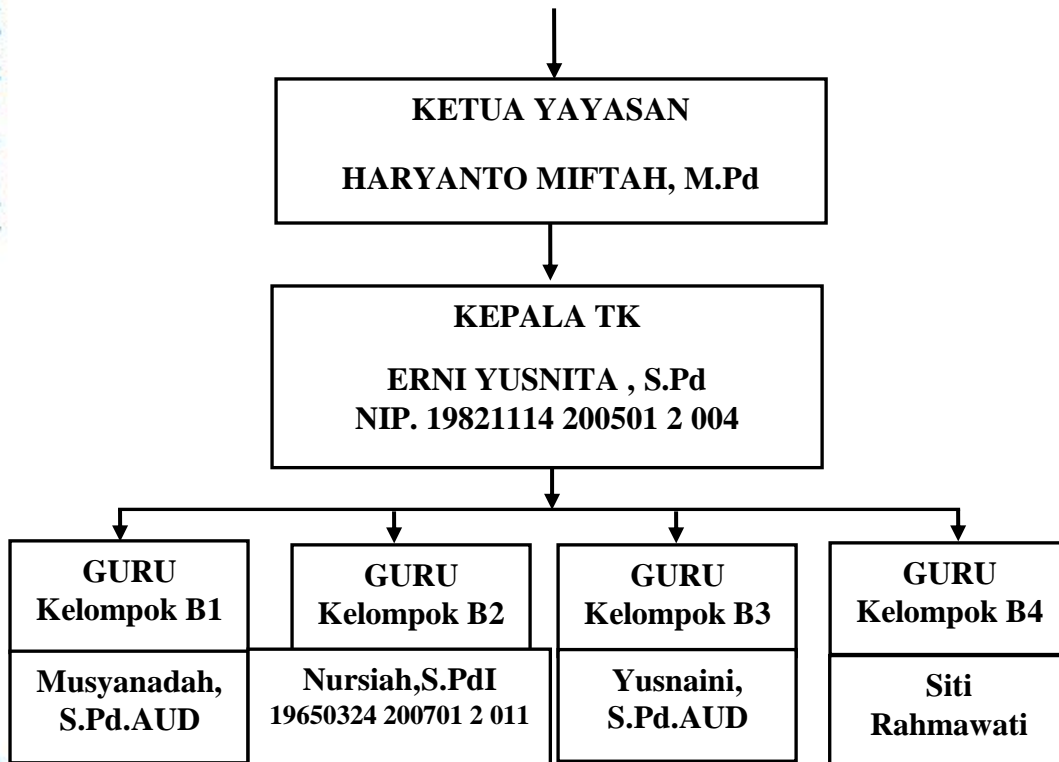
Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX kota Jambi tahun 2021.

5. **Struktur Organisasi TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi.**

PEMBINA
<ol style="list-style-type: none"> 1. WALIKOTA BESERTA ISTRI 2. WAKIL WALIKOTA BESERTA ISTRI 3. SEKDA BESERTA ISTRI

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



Sumber: Dokumentasi TK Pertiwi IX kota jambi tahun 2021.

B. Temuan Penelitian.

Penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus, setiap siklus dilakukan selama 2 hari. Tahapan dalam penelitian yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *Puzzle*. Kondisi awal sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan observasi.

Tujuan dari dilakukannya kegiatan observasi ini yaitu untuk mengetahui dan melihat kondisi awal mengenai masalah kemampuan mengenal bentuk geometri yang ada di Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi. Kondisi awal inilah yang akan menjadi sebuah perbandingan antara nilai saat kegiatan observasi dan nilai saat penelitian.

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 Februari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

2021. Proses belajar mengajar yang ada di Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi sebenarnya sudah baik, tetapi kurang memanfaatkan suatu media pembelajaran dan kurangnya mendesain suatu pembelajaran supaya menarik saat guru menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Alasan guru saat peneliti melakukan wawancara adalah banyaknya jumlah siswa dan kurangnya guru di dalam satu kelas. Jadi, guru menyampaikan materi yang akan diajarkan hanya dengan menuliskan atau menggambarkan suatu benda di papan tulis dan bertanya jawab secara langsung dengan siswa. Begitu juga saat mengenalkan bentuk geometri guru hanya memberikan permainan balok yang dimainkan anak sesuka hati tanpa adanya penjelasan bentuk geometri dari guru. Setelah itu dilanjut dengan mengerjakan Lembar KerjaSiswa (LKS) yang sudah ada di sekolah.

Oleh karena itu kemampuan dalam mengenal bentuk geometri masih kurang karena siswa mudah bosan dan kurang tertarik dengan media yang digunakan. Perolehan data untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai kemampuan mengenal bentuk geometri dilakukan peneliti pada setiap siklus, sedangkan data penerapan kegiatan pembelajaran didapatkan dari lembar observasi guru dan siswa. Tahapan penelitian ini terdiri dari prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III.

1. Pra Siklus

Pra siklus dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan kemampuan mengenal bentuk geometri. Peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri yang dilakukan pada tanggal 10 Februari 2021. Hasil pra siklus menunjukkan bahwasanya siswa yang memperoleh ketuntasan belajar hanya 4 siswa sedangkan 11 siswa belum dikatakan tuntas (mendapat nilai <75) seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.11 : Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri
Pra Siklus.

NO	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian		Nilai	Ket
		Menyebutkan	Mengelompokkan		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

		Benda Berdasarkan Bentuk Geometri				Benda Berdasarkan Bentuk Geometri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abdul Faqih		√				√			50	MB
2	Abidzar Fikri	√					√			37,5	BB
3	Ahmad Aldi.H			√				√		75	BSH
4	Al-Zayyan		√				√			50	MB
5	Cahaya Raudhah			√				√		75	BSH
6	Dini	√					√			37,5	BB
7	Fajar	√				√				25	BB
8	Firzana	√				√				25	BB
9	Maryam			√				√		75	BSH
10	Nicki	√				√				37,5	BB
11	Ikhsan	√				√				25	BB
12	Shobran		√			√				37,5	BB
13	Suci Sarah	√				√				25	BB
14	Raisya		√					√		62,5	BSH
15	Yiqen	√				√				25	BB
Jumlah Nilai		662,5									
Nilai Rata-rata		44,1									
Jumlah siswa Yang Tuntas		3									
Ketuntasan Belajar		20%									

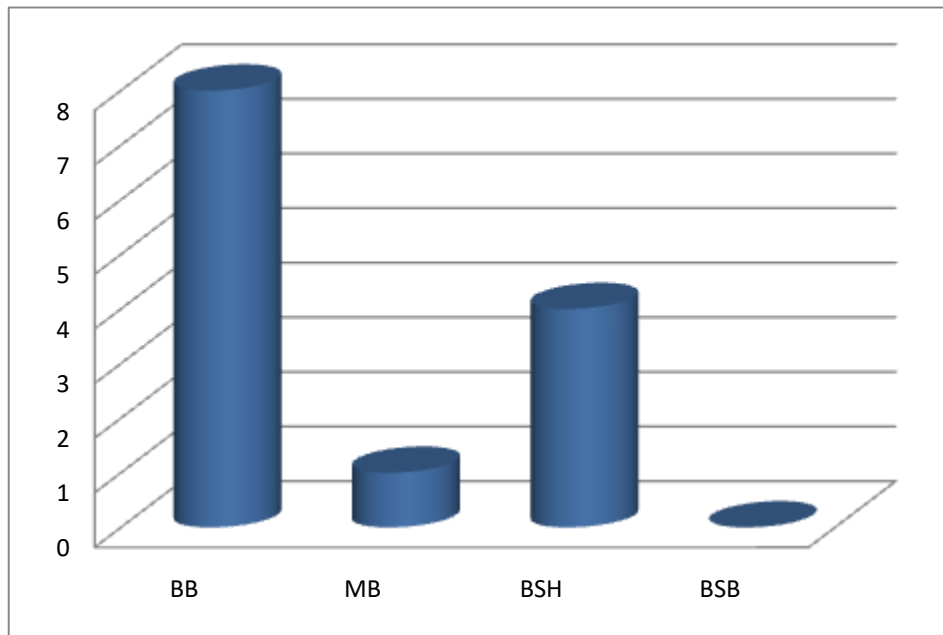
Keterangan :

- Nilai 0-25 : Belum Berkembang (BB)
 Nilai 26-50 : Mulai Berkembang (MB)
 Nilai 51-75 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
 Nilai 76-100 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Grafik 4.1: Pra Siklus I Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi



Dapat disimpulkan dari hasil nilai prasiklus siswa bahwasanya siswa yang belum tuntas 12 siswa dan siswa yang telah tuntas 4 siswa, hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengenal bentuk geometri <75. Prosentase ketuntasan nilai mengenal bentuk geometri siswa yaitu 20% dan nilai rata-rata 44,1. Berikut ini merupakan keterangan hitungan :

a. Nilai Rata-rata

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah Nilai seluruh siswa} \times 100\%}{\text{Jumlah Siswa}} \\
 &= \frac{662,5 \times 100\%}{15} \\
 &= 44,1 \%
 \end{aligned}$$

b. Prosentase Ketuntasan belajar siswa

$$\begin{aligned}
 \text{Prosentase} &= \frac{3}{15} \times 100\% \\
 &= 20\%
 \end{aligned}$$

2. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini ada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti:

- 1) Membuat jadwal dan menentukan tema
Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dalam setiap siklus, dimulai pada tanggal 15 dan 16 bulan Februari 2021. Sedangkan tema yang digunakan adalah Lingkungan dengan sub tema Sekolahku.
- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
Pembuatan RPPH dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya.
- 3) Membuat Media dan sumber pembelajaran.
Media dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti adalah Media *Puzzle* Bentuk Geometri yaitu sebuah *Puzzle* dengan ukuran lumayan besar dengan tujuan siswa yang duduk di kursi paling belakang tetap bisa melihat. Ada dua buah *puzzle* yang akan digunakan *Puzzle* 1 keping dan *Puzzle* 2 keping, yang nantinya akan dimainkan anak secara bergantian. Selain *Puzzle* Bentuk Geometri, peneliti juga membuat beberapa Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk mengetahui seberapa fahamnya siswa dalam hal mengenal bentuk geometri.
Ketentuan peneliti dalam membuat media *Puzzle* Bentuk Geometri supaya siswa dapat mengenal bentuk geometri adalah sebagai berikut :
 - a) *Puzzle* Bentuk Geometri sangat aman untuk siswa.
 - b) Menarik siswa untuk aktif dan antusias dalam melakukan kegiatan.
 - c) *Puzzle* Bentuk Geometri ini selain dapat mengenalkan bentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat) dapat digunakan sebagai alat bermain untuk mengenal berbagai konsep warna, bilangan dan lain-lain.
 - d) Tahan lama dan tidak mudah rusak.
- 4) Membuat lembar penilaian siswa (chek list)

Lembar penilaian untuk siswa dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *check list* yang berhubungan dengan aspek Menyebutkan bentuk dan benda berdasarkan bentuk geometri dan Mengelompokkan bentuk dan benda berdasarkan bentuk geometri.

b. Tindakan I

1) Siklus pertama pertemuan ke-1.

Tindakan siklus pertama pada pertemuan ke-1 dilakukan pada hari Senin tanggal 15 Februari 2021 dari pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan belajar mengajar pada hari ini menggunakan tema Lingkungan dengan sub tema Sekolahku. Kegiatan diberikan kepada siswa sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah divalidasi oleh ahlinya.

Kegiatan pada pertemuan ke-1 ini peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum siswa masuk ke dalam kelas yaitu siswa berbaris di halaman bernyanyi, berhitung dan berikrar anak sholeh. Sebelum masuk ke dalam kelas siswa melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu berjalan zik-zak secara bergantian, guru meminta siswa untuk baris dengan rapi. Setelah masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan adalah berdoa, mengabsensi siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle*.

Peneliti menjelaskan kepada siswa mengenai media *puzzle* bentuk geometri dan macam-macam bentuk geometri. Peneliti melakukan tanya jawab dengan siswa yang tentunya dibantu dengan guru kelas karena pada siklus ini peneliti berkolaborasi dengan guru. Selain menjelaskan mengenai macam-macam bentuk geometri, guru juga mengenalkan media *puzzle* bentuk geometri kepada siswa dan menjelaskan bagaimana cara menggunakannya sehingga siswa dapat mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

Pertemuan ke-1 dalam mengenalkan bentuk geometri aspek yang akan diobservasi yaitu menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Setelah peneliti selesai menjelaskan mengenai macam- macam bentuk geometri, kemudian guru kelas menjelaskan dan mempraktekkan secara langsung bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri pada kegiatan menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Guru kelas meminta peneliti untuk mengambil salah satu *puzzle* bentuk lingkaran dan dipasangkan pada papan dasar *puzzle* sebagai petunjuk, kemudian guru memilih *puzzle* bentuk geometri yang lain dari tumpukan berbagai bentuk yang ada pada meja dan memasangkannya diatas papan dasar *puzzle*. Setelah selesai mempraktekkan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai cara memasangkan *puzzle* bentuk geometri. Selanjutnya, guru memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan kegiatan menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri melalui media *puzzle*, dan melakukannya secara bergantian maju ke depan kelas.

2) Siklus pertama pertemuan ke-2.

Tindakan siklus pertama pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Februari 2021. Kegiatan awal hari ini masih sama dengan kegiatan pada hari kemarin yaitu baris di halaman terlebih dahulu untuk bernyanyi, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh. Sebelum masuk ke dalam kelas siswa melakukan kegiatan berjalan sambil jinjit secara bergantian untuk melatih perkembangan motorik kasar siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan cara bergantian dan siswa yang telah selesai berjalan sambil jinjit langsung masuk ke dalam kelas. Setelah semua masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti hari sebelumnya yaitu berdoa dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle*.

Sebelum masuk ke dalam kegiatan inti, guru melakukan tanya

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

jawab dengan siswa mulai dari bertanya tema hari ini sampai dengan macam-macam bentuk geometri yang siswa ketahui. Siswa sangat antusias saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri meskipun ada beberapa siswa yang belum bisa menjawab dengan benar. Pada tindakan siklus pertama pertemuan ke-2 aspek yang akan diobservasi adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri. Guru menjelaskan kembali bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri dengan bertanya jawab dengan siswa dan meminta anak untuk memasangkan *puzzle* bentuk geometri secara bergantian.

Setelah itu peneliti mengambil LKS yang ada dimeja, kemudian guru menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa cara mengerjakan LKS dengan baik dan benar. Setelah tanya jawab dengan siswa mengenai tugas LKS, guru meminta peneliti untuk mengambil *crayon* berwarna merah untuk mewarnai bentuk yang berbentuk segitiga sebagai petunjuk. Dan selanjutnya peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa tugas siswa adalah memberi warna merah pada bentuk yang berbentuk segitiga. Tugas siswa yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (segi tiga) sesuai dengan perintah pada LKS. Siswa melakukan kegiatan ini ditempat masing-masing seperti yang dicontohkan oleh guru dan peneliti.

c. Observasi Siklus I

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa.

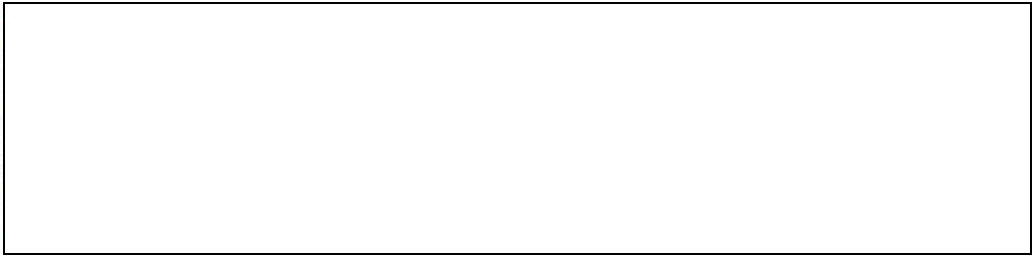
Peneliti memiliki 12 poin observasi aktivitas siswa dan semua aspek dilakukan. 2 aspek mendapatkan skor 4, 5 aspek mendapatkan skor 3 dan 5 aspek mendapatkan skor 2. Setiap skor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

- a) 1= Tidak dilakukan
- b) 2=Kurang
- c) 3= Cukup
- d) 4=Baik

Jika dijumlahkan hasil dari sekor yang didapat yakni 33 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas siswa mendapatkan sekor 68,75% sehingga dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah sekor minimal yakni 75%. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas siswa:

Tabel 4.12 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Siap mengikuti pembelajaran	√			
2.	Semangat mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri		√		
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan baik		√		
4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri)			√	
5.	Mendengarkan guru ketika mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i> bentuk geometri			√	
6.	Mendengarkan guru ketika menjelaskan tugas LKS			√	
7.	Menggunakan media <i>puzzle</i> bentuk geometri dengan baik			√	
8.	Mengerjakan tugas LKS dari guru dengan baik		√		
9.	Mengikuti pembelajaran dengan senang hati	√			
10.	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik			√	
11.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini		√		
12.	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini		√		
$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah Nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{33}{48} \times 100\% \\ &= 68,75\% \end{aligned}$					



2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 12 poin observasi dan semua aspek dilakukan. 4 aspek mendapatkan skor 2, 6 aspek mendapatkan skor 3 dan 4 aspek mendapatkan skor 2. Setiap skor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

- a) =Tidak dilakukan
- b) = Kurang
- c) = Cukup
- d) = Baik

Jika dijumlahkan skor mendapatkan 34 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas guru mendapatkan skor 70,8%, skor tersebut masih di bawah nilai minimal yakni 75%. Hal itu disebabkan karena beberapa kegiatan masih banyak yang kurang maksimal. Berikut ini tabel hasil observasi guru pada siklus I:

Tabel 4.13 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran			√	
2	Menyampaikan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
3	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri		√		
4	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (menganal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri)				√
5	Mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i> bentuk geometri kepada peserta didik.				√

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

6	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS		√		
7	Mendemonstrasikan cara menggunakan media <i>puzzle</i> bentuk geometri pada peserta didik.				
8	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasang <i>puzzle</i> bentuk geometri				
9	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal bentuk geometri				
10	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain <i>puzzle</i> dan mengerjakan LKS				
11	Guru melakukan <i>recalling</i> mengenai kegiatan mengenal bentuk geometri				
12	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan.				
$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah Nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{34}{48} \times 100\% \\ &= 70,8\% \end{aligned}$					

3) Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus I

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi yang mempunyai tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati siswa dalam menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah di buat. Adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* pada kelompok B1 dan B2 di Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi selama siklus I berlangsung :

Tabel 4.14 : Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus I.

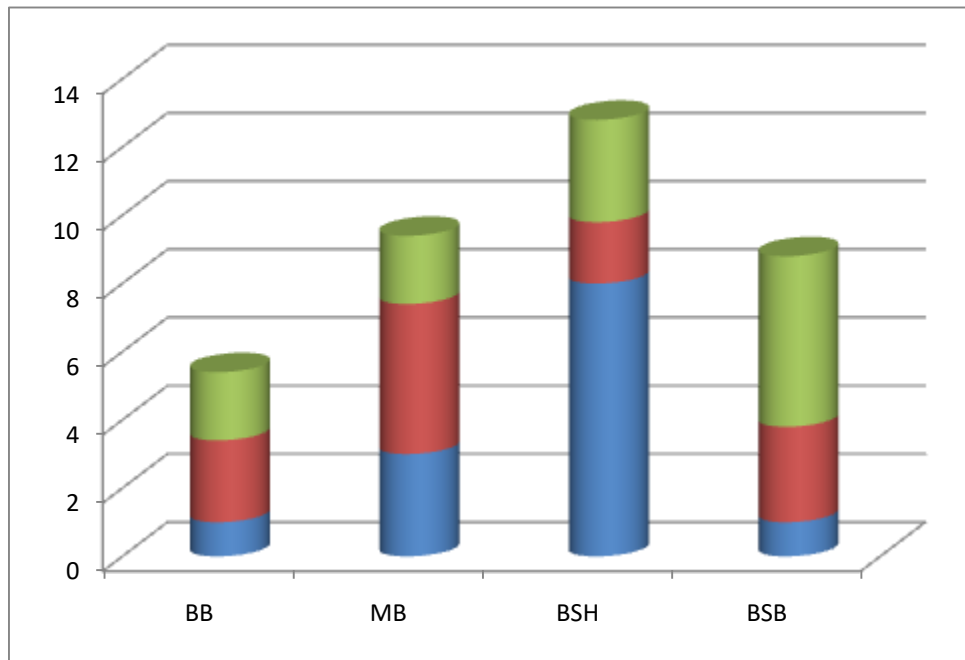
N O	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan Benda Berdasarkan Bentuk Geometri				Mengelompokk an Benda Berdasarkan Bentuk Geometri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abdul Faqih			√				√		75	BSH
2	Abidzar Fikri		√				√			50	MB
3	Ahmad aldi.			√				√		75	BSH
4	Al-Zayyan			√				√		75	BSH
5	Cahaya Raudhah			√				√		75	BSH
6	Dini		√				√			50	MB
7	Fajar		√			√				37,5	BB
8	Firzana		√					√		62,5	BSH
9	Maryam				√			√		87,5	BSH
10	Nicki		√				√			50	MB
11	Ikhsan		√					√		62,5	BSH
12	Shobran			√			√			62,5	BSH
13	Suci Sarah		√				√			50	MB
14	Raisya			√					√	87,5	BSB
15	Yiqen		√					√		62,5	BB
Jumlah Nilai		962,5									
Nilai Rata-rata		64,1									
Jumlah siswa Yang Tuntas		6									
Ketuntasan Belajar		40%									

Grafik 4.2: Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus I

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi



Hasil kemampuan mengenal bentuk geometri dengan media *Puzzle* bentuk geometri satu keping mengalami peningkatan hal itu dapat dilihat dari skor yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan nilai rata-rata 44,1 dengan prosentase 20%, sedangkan hasil dari siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 64,1 dan prosentase 40%. Meskipun mengalami peningkatan namun skor tersebut masih di bawah nilai minimal kurang dari 75%.

d. Refleksi Siklus I.

Langkah selanjutnya setelah dilakukannya tindakan pada siklus pertama selesai, yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas mengenai kendala yang terjadi selama siklus pertama berlangsung dan akan membahas mengenai perbandingan hasil antara pra siklus dan siklus pertama.

Dilihat dari kendala selama proses pembelajaran peneliti dan guru dapat memperbaiki dengan cara mencari solusi sebagai perbaikan pada siklus kedua. Sehingga, kendala yang terjadi pada siklus pertama dapat terselesaikan. Adapun kendala pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

- 1) Pada saat pembelajaran, masih terdapat siswa yang bergurau sendiri ketika guru menjelaskan. Sehingga siswa tidak mengerti atau tidak paham bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri.
- 2) Kurang adanya semangat atau motivasi yang seharusnya diberikan guru kepada siswa ketika siswa melakukan kegiatan menggunakan media *puzzle* bentuk geometri sehingga masih ada siswa yang meminta batuan kepada guru.
- 3) Siswa kurang fokus saat melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri karena saat guru menjelaskan siswa banyak yang maju ke depan mendekati media *puzzle* bentuk geometri karena rasa ingin tahu siswa yang tinggi. Hal ini yang membuat siswa tidak fokus dan tidak dapat berkonsentrasi.
- 4) Siswa masih kurang disiplin karena tidak mau menunggu giliran dan akibatnya siswa berebut maju ke depan untuk melakukan kegiatan menggunakan *puzzle* bentuk geometri.
- 5) Kurang adanya kegiatan apersepsi sebelum kegiatan inti dimulai sehingga siswa mudah merasa bosan.

3. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas II

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini ada beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti:

- 1) Membuat jadwal dan tema.

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dua kali pertemuan dalam I siklus, dilaksanakan pada tanggal 17 dan 18 Februari 2021. Sedangkan tema yang dibuat masih sama yaitu tema Lingkungan dengan sub tema Sekolahku.

- 2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Pembuatan RPPH dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya. Pada siklus II ini berbeda dengan siklus I,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

perbedaannya yaitu pada kegiatan inti siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan mencobanya secara langsung dalam megelompokkan bentuk geometri pada media *puzzle* bentuk geometri.

3) Menyiapkan alat dan sumber pembelajaran.

Alat dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti masih sama seperti siklus I yaitu media *puzzle* bentuk geometri, bedanya hanya dari jumlah .

4) Siswa masih kurang disiplin karena tidak mau menunggu giliran dan akibatnya siswa berebut maju ke depan untuk menggunakan Puzzle bentuk geometri.

5) Kurang adanya kegiatan apresiasi sebelum kegiatan inti dimulai sehingga siswa mudah merasa bosan.

b. Tindakan II.

1) Siklus kedua pertemuan ke-1

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua di pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 Februari 2021. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.00-10.00 WIB. Pada tindakan kedua di pertemuan ke-1 ini tema kegiatan yang digunakan masih sama yaitu tema Lingkungan dengan sub tema Sekolahku. Pada pertemuan kali ini peneliti menanyakan kembali mengenai macam-macam bentuk geometri, tetapi lebih fokus pada media *puzzle* bentuk geometri yaitu dengan menggunakan dua keping.

Pada siklus kedua di awal pertemuan ini ada aspek yang akan diobservasi, aspeknya adalah setiap siswa menyebutkan 2 benda berdasarkan bentuk geometri. Sebelum masuk ke dalam kelas seperti pada hari sebelumnya, siswa selalu melakukan kebiasaan yaitu berbaris di halaman kemudian bernyanyi bersama, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh. Sebelum masuk kelas, peneliti meminta anak untuk baris berhadapan dengan teman untuk melaksanakan kegiatan melatih perkembangan motorik siswa yaitu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

menangkap bola dari satu teman ke teman yang lainnya.

Kegiatan selanjutnya sebelum memasuki kegiatan inti guru kelas menunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa didepan kelas. Setelah berdoa guru mengajak siswa untuk bertanya jawab mengenai macam-macam bentuk geometri. Guru juga mengenalkan media *puzzle* bentuk geometri dua keping kepada siswa dan menjelaskan bagaimana cara menggunakannya sehingga siswa dapat mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri ini.

Selanjutnya guru kembali melakukan tanya jawab mengenai bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri. Ada beberapa siswa yang masih mengingat bagaimana cara menggunakan media tersebut. Terlihat siswa sangat antusias dalam menjawab atau merespon pertanyaan dari guru. Guru menunjuk salah satu siswa untuk mempraktekkan kembali bagaimana cara menggunakan *puzzle* bentuk geometri. *Alhamdulillah* siswa yang ditunjuk oleh guru melakukannya dengan sangat baik dan bersemangat.

Pada siklus II pertemuan ke-1 ini metode yang digunakan berbeda dengan tindakan pada siklus I karena, mengingat masih banyak siswa yang bergurau sendiri dan tidak fokus saat menunggu gilirannya dipanggil oleh guru. Peneliti menggunakan metode kuis dengan cara membagi kelompok mejadi tujuh kelompok. Masing-masing kelompok ada 2-3 siswa, kemudian guru meminta peneliti untuk membalik papan dasar *puzzle*, selanjutnya guru memberikan perintah kepada setiap kelompok untuk memasang *puzzle* bentuk geometri ke papan dasar *puzzle* dengan benar.

Selanjutnya guru dan peneliti memberikan tugas tanya jawab kepada setiap kelompok, yang mana setiap siswa menyebutkan 2 benda berdasarkan bentuk geometri, kelompok yang bisa menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri dengan benar, maka akan mendapat bintang sebagai reward pada setiap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

kelompoknya. Dengan metode kuis yang dipilih oleh guru dan peneliti, siswa lebih bisa fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

2) Siklus kedua pertemuan ke-2

Siklus kedua pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 Februari 2021. Tema yang digunakan masih sama yaitu Lingkungan dengan sub tema Sekolahku. Aspek yang akan diobservasi oleh peneliti yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri. Sebelum masuk ke dalam kelas seperti pada hari sebelumnya, siswa selalu melakukan kebiasaan yaitu berbaris di halaman kemudian bernyanyi bersama, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh. Sebelum masuk kelas, peneliti meminta anak baris menjadi dua baris untuk melaksanan kegiatan melatih perkembangan motorik siswa yaitu melempar bola ke dalam ranjang secara bergantian.

Setelah semua masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti hari sebelumnya yaitu berdoa dan dilanjutkan dengan mengabsen siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menggunakan metode kuis seperti hari sebelumnya yakni, membagi kelompok mejadi tujuh kelompok. Masing-masing kelompok ada 2-3 siswa, kemudian guru meminta peneliti untuk membalik papan dasar *puzzle*, selanjutnya guru memberikan perintah kepada setiap kelompok untuk memasang *puzzle* bentuk geometri ke papan dasar *puzzle* dengan benar.

Pada tindakan siklus kedua pertemuan ke-2 aspek yang akan diobservasi adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri. Setelah itu peneliti mengambil LKS yang ada dimeja, kemudian guru menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa cara mengerjakan LKS dengan baik dan benar. Setelah tanya jawab dengan siswa mengenai tugas LKS, guru meminta peneliti untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

mengambil krayon berwarna biru untuk melingkari benda yang berbentuk lingkaran sebagai petunjuk. Dan selanjutnya peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa tugas siswa adalah melingkari dengan warna sesuka hati pada benda yang berbentuk lingkaran.

Tugas siswa yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (lingkaran) sesuai dengan perintah pada LKS. Siswa melakukan kegiatan ini ditempat masing-masing seperti yang dicontohkan oleh guru dan peneliti. siswa yang bisa mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri dengan benar, maka akan mendapat bintang sebagai reward sudah mengerjakan tugas dengan benar. Dengan metode kuis yang dipilih oleh guru dan peneliti, siswa lebih bisa fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

c. Observasi Siklus II

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Peneliti memiliki 12 poin observasi aktivitas siswa dan semua aspek dilakukan. 2 aspek mendapatkan skor 4, 8 aspek mendapatkan skor 3 dan 2 aspek mendapatkan skor 2. Setiap skor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

- a) 1= Tidak dilakukan
- b) 2= Kurang
- c) 3= Cukup
- d) 4=Baik

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 35 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas siswa mendapatkan skor 72,9%. Sehingga dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah skor minimal yakni 75%. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas siswa:

Tabel 4.15 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Siap mengikuti pembelajaran	√			
2.	Semangat mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri		√		
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan baik		√		
4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (menganal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri)			√	
5.	Mendengarkan guru ketika mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i> bentuk geometri			√	
6.	Mendengarkan guru ketika menjelaskan tugas LKS			√	
7.	Menggunakan media <i>puzzle</i> bentuk geometri dengan baik			√	
8.	Mengerjakan tugas LKS dari guru dengan baik		√		
9.	Mengikuti pembelajaran dengan senang hati	√			
10.	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik			√	
11.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini		√		
12.	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini		√		
$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah Nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{34}{48} \times 100\% \\ &= 70,8\% \end{aligned}$					

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 12 poin observasi dan semua aspek dilakukan. 2 aspek mendapatkan skor 4, 7 aspek mendapatkan skor 3 dan 3 aspek mendapatkan skor 2. Setiap skor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

- a) 1 = Tidak dilakukan

- b) 2= Kurang
- c) 3= Cukup
- d) 4= Baik

Jika dijumlahkan sekur mendapatkan 35 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas guru mendapatkan sekur 72,9%, sekur tersebut masih di bawah nilai minimal yakni 75%. Hal itu disebabkan karena beberapa kegiatan masih banyak yang kurang maksimal. Berikut ini tabel hasil observasi guru pada siklus II:

Tabel 4.16 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran			√	
2	Menyampaikan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
3	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri			√	
4	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri)				√
5	Mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i> bentuk geometri kepada peserta didik.				√
6	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS		√		
7	Mendemonstrasikan cara menggunakan media bentuk geometri pada peserta didik.			√	
8	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasang <i>puzzle</i> bentuk geometri		√		
9	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
10	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain <i>puzzle</i> dan mengerjakan LKS.		√		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

11	Guru melakukan <i>recalling</i> mengenai kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
12	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan.			√	
$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah Nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{345}{48} \times 100\% \\ &= 72,9\% \end{aligned}$					

3) Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi yang mempunyai tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati siswa dalam menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah di buat, adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang selama siklus II berlangsung:

Tabel 4.17: Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II

NO	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan Benda Berdasarkan Bentuk Geometri				Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bentuk Geometri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abdul Faqih			√				√		87,5	BSB

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

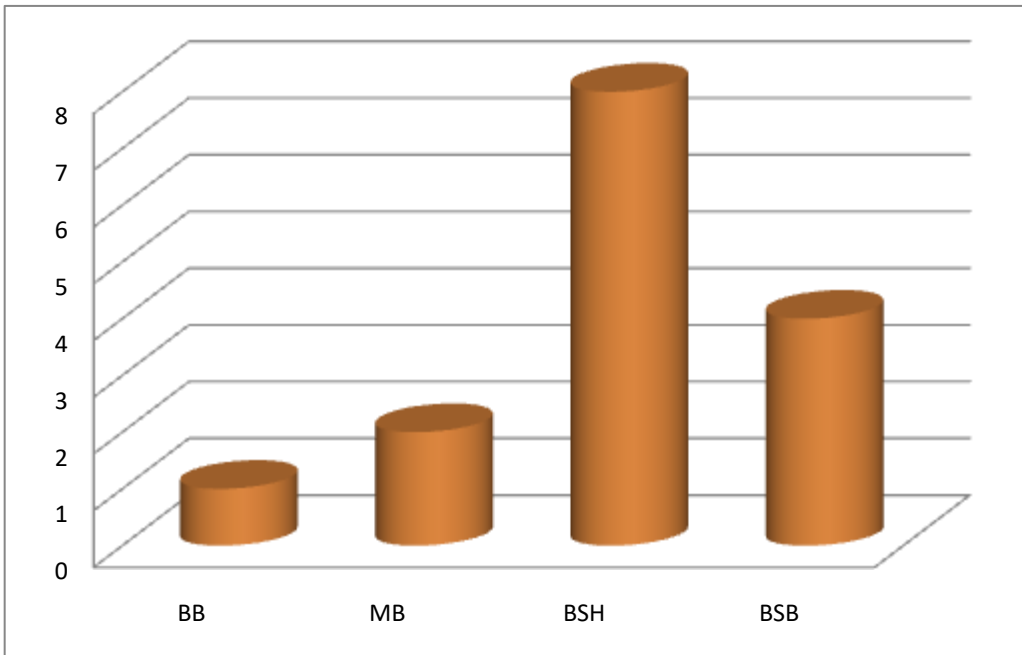
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

2	Abidzar Fikri	√				√			62,5	BSH
3	Ahmad aldi.		√				√		87,5	BSB
4	Al-Zayyan		√				√		87,5	BSB
5	Raudhah		√				√		75	BSH
6	Dini	√				√			62,5	BSH
7	Fajar	√			√				50	BB
8	Firzana	√					√		75	BSH
9	Maryam			√			√		87,5	BSH
10	Nicki	√				√			50	MB
11	Ikhsan	√					√		75	BSH
12	Shobran		√			√			75	BSH
13	Suci Sarah	√				√			50	MB
14	Raisya		√					√	87,5	BSB
15	Yiqen	√					√		62,5	BSH
Jumlah Nilai		1,075								
Nilai Rata-rata		71,6								
Jumlah siswa Yang Tuntas		9								
Ketuntasan Belajar		60%								

Grafik 4.3: Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntha Jambi



4) Refleksi Siklus II

Langkah selanjutnya setelah dilakukannya tindakan pada siklus kedua selesai, yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas mengenai kendala yang terjadi selama siklus kedua berlangsung dan akan membahas mengenai perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II. Dilihat dari kendala selama proses pembelajaran peneliti dan guru dapat memperbaiki dengan cara mencari solusi sebagai perbaikan pada siklus ketiga. Sehingga, kendala yang terjadi pada siklus pertama dapat terselesaikan. Adapun kendala pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

- a) Pada saat pembelajaran, masih terdapat siswa yang bergurau sendiri ketika guru menjelaskan. Sehingga siswa tidak mengerti atau tidak paham bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri.
- b) Ada 3 siswa yang masih bingung atau terbalik dan masih dibantu oleh guru ketika memasang kepingan-kepingan *puzzle* bentuk geometri.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

- c) Ada siswa yang tidak mau mengerjakan LKS, dikarenakan kurang enak badan dan satunya sengaja tidak mau menyelesaikan karena belum faham.
- d) Kurang adanya semangat atau motivasi yang seharusnya diberikan guru kepada siswa ketika siswa melakukan kegiatan menggunakan media *puzzle* bentuk geometri sehingga masih ada siswa yang meminta bantuan kepada guru.

Penemuan-penemuan yang ada pada siklus II memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus II sedikit kurang maksimal, sehingga peneliti melanjutkan pada siklus III dan mengharapkan adanya siklus III semakin meningkatnya kemampuan mengenal bentuk geometri terhadap siswa dengan media *puzzle*. Dari kekurangan pada siklus II guru dan peneliti berdiskusi mengenai hal yang perlu diperbaiki untuk dilakukan pada siklus III.

4. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus III.

a. Tahap Perencanaan.

Siklus III dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Tahapannya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan siklus III sama dengan siklus II yaitu 2 hari. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus III ini ada beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti:

- 1) Membuat jadwal dan tema.
- 2) Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dalam I siklus, dilaksanakan pada tanggal 22 dan 23 Februari 2021. Sedangkan tema yang dibuat masih sama yaitu tema Lingkungan dengan sub tema Sekolahku.
- 3) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH).
Pembuatan RPPH dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya. Pada siklus II berbeda dengan siklus I,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

perbedaannya yaitu pada kegiatan inti siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan mencobanya secara langsung dalam mengelompokkan bentuk geometri pada media *puzzle* bentuk geometri menyiapkan alat dan sumber pembelajaran alat dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti masih sama seperti siklus I yaitu media *puzzle* bentuk geometri, bedanya hanya dari jumlah kepingan (siklus 1 satu keeping sedangkan siklus 2 dua keeping).. Peneliti menyiapkan alat dan sumber belajar yang akan digunakan oleh siswa dalam mengenal geometri.

4) Membuat lembar penilaian siswa dan guru (*checklist*).

Lembar peneliaian untuk siswa dan guru dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *chek list* yang berhubungan dengan kemampuan mengenal geometri pada siswa, media, dan lainnya.

b. Tindakan Siklus III

1) Siklus ketiga pertemuan ke-1

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua di pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari senin tanggal 22 Februari 2021. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.00-09.30 WIB. Kegiatan awal pada siklus III sedikit berbeda dengan kegiatan hari biasanya yakni, siswa langsung berbaris di halaman untuk melakukan doa, ikrar anak sholeh, bernyanyi, dan berhitung.

Setelah senam anak dipersilahkan semua masuk ke dalam kelas untuk duduk melingkar dan meluruskan kaki mereka dilanjutkan dengan mengabsen siswa, dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle*.

Kegiatan inti dihari pertama siklus III diawali dengan guru bertanya tentang siapa yang bisa menyebutkan macam-macam bentuk geometri. Pada siklus III guru dan peneliti menggunakan metode bernyanyi, yang mana guru memperkenalkan lagu baru kepada siswa dengan judul “Macam-macam Bentuk Geometri” sambil mengangkat *puzzle* bentuk geometri sesuai dengan lirik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

lagunya dan siswa diminta untuk menyanyikan lagu bersama-sama.

Untuk kegiatan hari ini menyebutkan bentuk geometri dan benda yang berbentuk geometri setiap 1 anak 3 benda bentuk geometri, mengenal lagu baru dan menyanyikan lagu “macam-macam bentuk geometri.

2) Siklus ketiga pertemuan ke-2

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua di pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari selasa 23 february 2021. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan awal pada siklus III hampir sama dengan kegiatan hari biasanya yakni baris di halaman terlebih dahulu untuk bernyanyi, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh.

Setelah semua masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti hari sebelumnya yaitu berdoa dan dilanjut dengan mengabsen siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui *puzzle*.

Kegiatan inti siklus III dihari kedua diawali dengan peneliti meminta siswa untuk duduk melingkar dan bertanya tentang siapa yang sudah bisa menyanyikan lagu “macam-macam bentuk geometri” siswa menjawab saya dan mengangkat tangannya dengan semangat. Guru meminta siswa untuk menyanyikan lagu “macam-macam bentuk geometri” bersama-sama. Alhamdulillah siswa menyanyikan dengan semangat meskipun ada beberapa siswa yang belum hafalliriknya.

Selanjutnya guru mengajak siswa mengelompokkan bentuk geometri dengan cara memasang *puzzle* bentuk geometri yang disebutkan oleh guru. Peneliti dan guru mempraktekkan cara bermainnya. Selanjutnya peneliti menyiapkan *puzzle* keping satu dan *puzzle* keping dua di atas meja sebelah kanan dan papan dasar *puzzle* di sebelah kiri. Guru membagi siswa menjadi tujuh kelompok dan setiap kelompok ada 2-3 siswa, guru meminta siswa untuk maju secara bergantian dan siswa yang lain menjadi

penyemangat bagi yang bermain.

Kelompok yang bisa mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri dengan benar, maka akan mendapat kalung bintang sebagai *reward* pada setiap kelompoknya. Dengan metode kuis yang dipilih oleh guru dan peneliti, siswa lebih bisa fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

c. Observasi Siklus III

Dalam observasi hasil Pengamatan aktivitas guru dan siswa yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observasi.

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa.

Observasi aktivitas siswa memiliki 12 aspek yang diamati, 4 aspek mendapatkan skor 4, 5 aspek mendapatkan skor 3 dan 3 aspek mendapatkan skor 2. Setiap skor memiliki poin berbeda-beda.

- a) 1 = Tidak dilakukan
- b) 2 = Kurang
- c) 3 = Cukup
- d) 4 = Baik

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 37 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya prosentase aktivitas siswa mendapatkan skor 77,08%. Berikut ini tabel hasil observasi siswa pada siklus III:

Tabel: 4.18 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Siap mengikuti pembelajaran	√			
2.	Semangat mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri	√			
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan baik		√		

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri)			√	
5.	Mendengarkan guru ketika mengenalkan aturan cara bermain dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i> bentuk geometri			√	
6	Mendengarkan guru ketika menjelaskan tugas LKS	√			
7	Menggunakan media <i>puzzle</i> bentuk geometri dengan baik	√			
8	Mengerjakan tugas LKS dari guru dengan baik		√		
9	Mengikuti pembelajaran dengan senang hati		√		
10	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik			√	
11	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini		√		
12	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini		√		
	$\begin{aligned} \text{Rata-rata} &= \frac{\text{Jumlah Nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{37}{48} \times 100\% \\ &= 77,08\% \end{aligned}$				

Dari hasil sekor observasi siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I skor yang didapat 68,75% sedangkan pada siklus II 70,8% dan pada siklus III sekor yang didapat 77,08% hal ini dapat disimpulkan bahwasanya siklus III dapat dikategorikan baik karena sudah melebihi nilai minimum 75%.

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru.

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 12 poin observasi dan semua aspek dilakukan. 5 aspek mendapatkan sekor 4, 5 aspek mendapatkan sekor 3 dan 2 aspek mendapatkan sekor 2. Setiap sekor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

- a) 1 = Tidak dilakukan
- b) 2 = Kurang

- c) 3 = Cukup
- d) 4 = Baik

Jika dijumlahkan sekur mendapatkan 39 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas guru mendapatkan sekur 81,25%, hal ini dapat disimpulkan bahwasanya siklus III dapat dikategorikan baik karena sudah melebihi nilai minimum 75%. Berikut ini tabel hasil observasi guru pada siklus III:

Tabel 4.19: Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran			√	
2	Menyampaikan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
3	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri				√
4	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media <i>puzzle</i> bentuk geometri)				√
5	Mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain <i>puzzle</i> bentuk geometri kepada peserta didik.				√
6	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS		√		
7	Mendemonstrasikan cara menggunakan media <i>puzzle</i> bentuk geometri pada peserta didik.			√	
8	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasang <i>puzzle</i> bentuk geometri				√
9	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
10	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain <i>puzzle</i> dan mengerjakan LKS.				√
11	Guru melakukan <i>recalling</i> mengenai kegiatan mengenal bentuk geometri				
12	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan.				
<p>Rata-rata = $\frac{\text{Jumlah Nilai seluruh siswa}}{\text{Jumlah Siswa}} \times 100\%$</p> <p>= $37 \times 100 \%$</p>					

	$\frac{48}{62,5} = 77,08\%$
--	-----------------------------

3) Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus III.

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi yang mempunyai tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati siswa dalam menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah di buat. Adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* pada kelompok B1 dan B2 di Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi selama siklus III berlangsung:

Tabel 4.20 : Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus III.

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Mentioning Objects Based on Geometric Shapes				Grouping Objects Based on Geometric Shapes					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Abdul Faqih			√				√		87,5	BSB
2	Abidzar Fikri		√				√			75	BSH
3	Ahmad aldi.			√				√		87,5	BSB
4	Al-Zayyan			√				√		87,5	BSB
5	Cahaya Raudhah			√				√		75	BSH
6	Dini		√				√			75	BSH
7	Fajar		√			√				62,5	BSH
8	Firzana		√					√		75	BSH
9	Maryam				√			√		87,5	BSB
10	Nicki		√				√			75	BSH
11	Ikhsan		√					√		75	BSH
12	Shobran			√			√			75	BSH
13	Suci Sarah		√				√			62,5	BSH

14	Raisya			√				√	87,5	BSB
15	Yiqen		√					√	62,5	BSH
Jumlah Nilai		1,150								
Nilai Rata-rata		76,6								
Jumlah Siswa yang Tuntas		12								
Ketuntasan Belajar		80%								

Dari hasil Tabel 4.11 menunjukkan bahwa hasil kemampuan mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 64,1 dengan prosentase 40%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa 71,6 dengan prosentase 60% dan pada siklus III nilai rata-rata siswa 76,6% dengan prosentase 80%, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus III sudah baik karena melebihi nilai minimal.

d. Refleksi Siklus III.

Kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas setelah melakukan tindakan pada siklus III adalah melakukan Refleksi pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam refleksi ini dijelaskan mengenai kegiatan belajar mengajar saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Ketika kegiatan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri pada siklus III, siswa terlihat sangat aktif selama proses pembelajaran. tidak hanya aktif, siswa juga sangat semangat selama mengikuti berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Siswa aktif, semangat dan fokus karena media *puzzle* bentuk geometri yang digunakan dalam mengenal bentuk geometri sangat menarik perhatian mereka.

Selain media *puzzle* bentuk geometri, metode kuis, metode bernyanyi juga sangat berpengaruh dalam membuat siswa aktif dan fokus untuk mendengarkan dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Tidak hanya media, metode bernyanyi dan metode kuis saja yang menarik siswa, tetapi sebuah *reward* bintang yang diberikan oleh guru apabila siswa melaksanakan tugas dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

benar dan tepat itu juga membuat siswa semakin bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.S

Dalam kemampuan mengenal geometri Siklus III mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria keberhasilan siswa yaitu 75% sehingga PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini dirasa sudah cukup dan disudahi dalam penelitian tindakan kelas pada siklus III.

C. Pembahasan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa media *puzzle* bentuk geometri efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri siswa kelompok B1 dan B2 Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danu Teluk Kota Jambi. Berikut ini akan menjelaskan mengenai pembahasan:

1. Perbedaan hasil kemampuan mengenal bentuk geometri dengan media *Puzzle* Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.

a. Siklus I.

Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, siswa yang tuntas dari 3 menjadi 6, jika dihitung nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I 64,1 dengan prosentase 40% namun skor yang diperoleh masih di bawah skor minimum. Hasil observasi siswa mendapatkan hasil prosentase 68,75%. Pada siklus I terapat beberapa kendala seperti kelas yang kurang kondusif dikarenakan ada *fooging*, media yang kurang menarik dan ada beberapa aktivitas guru yang dirasa kurang.

b. Siklus II.

Siklus II merupakan perbaikan dari Siklus I, guru saling berdiskusi bersama untuk mengatasi kendala yang dialami pada siklus I, agar mendapatkan hasil yang ingin dicapai guru membagi kelompok menjadi tujuh kelompok dan menggunakan *puzzle* bentuk geometri dua keping. Hal itu terbukti pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rata-rata yang didapatkan 71,6

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

dengan prosentase 60%, namun sekor yang diperoleh masih di bawah sekor minimum. Pada siklus II guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik, akan tetapi ada sedikit hal yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran.

c. Siklus III.

Siklus III merupakan perbaikan dari Siklus I dan Siklus II, guru saling berdiskusi dan bekerja sama bersama untuk mengatasi kendala yang dialami pada Siklus I dan Siklus II, agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan guru membagi siswa menjadi tujuh kelompok dan menggunakan metode kuis dan metode bernyanyi. Hal itu terbukti pada siklus III mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rata-rata yang didapatkan 76,6 dengan prosentase 80%. Pada siklus III guru sudah melaksanakan pembelajaran terbukti dengan sangat baik dengan hasil belajar siswa yang melebihi dari sekor minimum.

2. Perbandingan Hasil Penelitian Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.

Perbandingan hasil penelitian yakni membandingkan hasil belajar siswa dalam kemampuan mengenal bentuk geometri, hasil observasi guru dan siswa. Berikut ini merupakan perbandingan siklus I, siklus II dan siklus III.

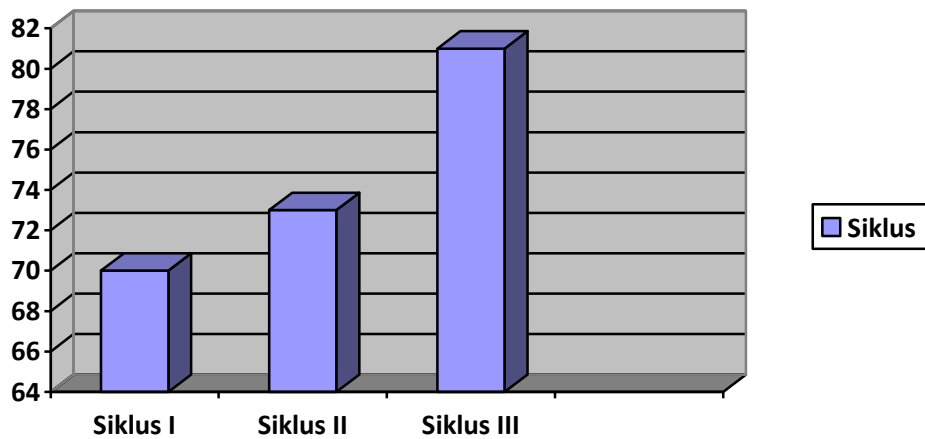
a. Hasil Observasi Aktivitas Guru.

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, II dan III terlihat pada diagram perbandingan berikut ini:

Grafik 4.4 : Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

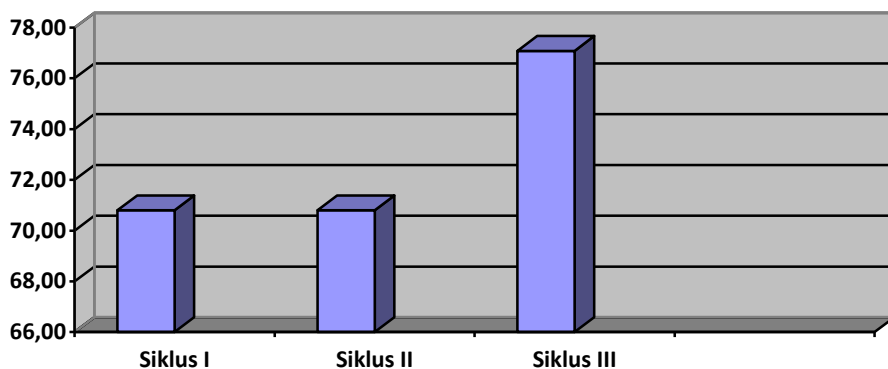


Hasil grafik 4.4 di atas menunjukkan bahwasanya hasil observasi aktivitas guru pada siklus III mendapatkan skor 81,25%, skor tersebut lebih besar dibandingkan pada siklus I dan Siklus II hanya mendapatkan 70,8%.

b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa.

Observasi yang dilakukan pada siklus I, siklus II dan siklus III ada perbedaan yang akan di jelaskan pada diagram berikut ini:

Grafik 4.5 : Hasil Observasi Aktivitas Siswa



Hasil grafik 4.5 menunjukkan bahwa hasil aktivitas siswa pada siklus I 70,8%, siklus II 70,8%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 77,08%.

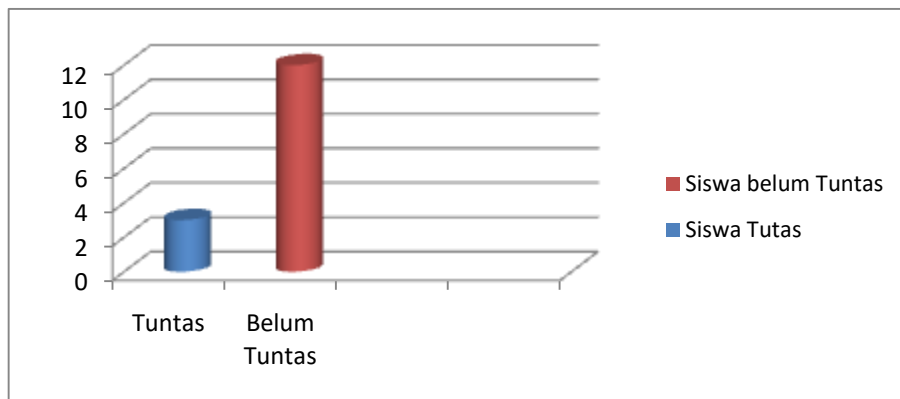
3. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.

Pada awalnya kelompok B1 dan B2 Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi, banyak yang mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri, peneliti melakukan pre tes kepada siswa untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Ketika pre tes siswa banyak yang belum tuntas. Peningkatan terjadi setelah siklus I meningkat pada siklus II dan semakin meningkat pada siklus III hingga melebihi nilai minimum. Berikut ini merupakan hasil kemampuan mengenal bentuk:

a. Pra Siklus

Sebelum diterapkan media *Puzzle* Bentuk Geometri pada kelompok B2 dan B3 Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi, siswa yang belum tuntas berjumlah 12 dan 3 siswa yang tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh 44,1 dengan prosentase 20%. Media yang digunakan guru cukup baik yakni menggunakan permainan balok, namun ada beberapa siswa yang belum bisa menyebutkan dan membedakan macam-macam bentuk geometri dan ada beberapa siswa yang bermain sendiri ketika guru menjelaskan. Hasil kemampuan mengenal bentuk geometri dapat dilihat dari grafik berikut ini:

Grafik 4.6: *Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri.*



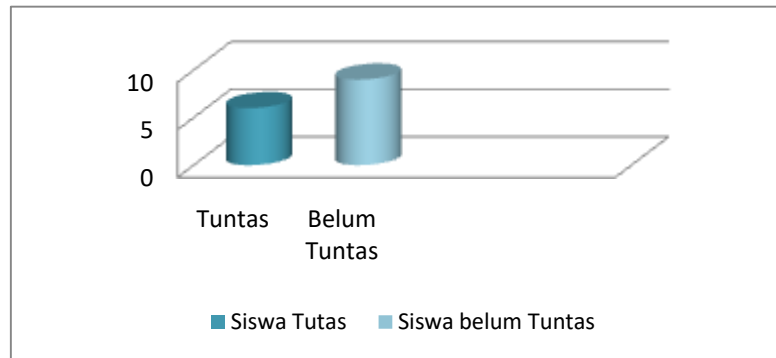
b. Siklus I.

Siswa mengalami peningkatan pada siklus I. Media yang digunakan pada siklus I yakni media *puzzle* bentuk geometri keping 1

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

,siswa yang tuntas pada siklus I berjumlah 6 dan yang belum tuntas 9 siswa. Hasil rata-rata 64,1 dengan prosentase 40%. Nilai yang diperoleh pada siklus I merupakan nilai di bawah minimum hal itu disebabkan terdapat aktivitas guru yang dirasa kurang dan keadaan sekitar kurang kondusif. Berikut ini grafik mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus I:

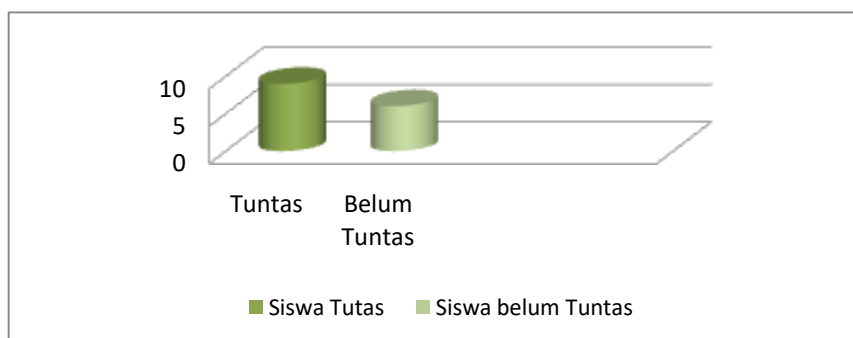
Grafik 4.7: kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus I.



c. SiklusII

Pada siklus II siswa mengalami peningkatan dalam mengenal bentuk geometri. Siswa yang tuntas berjumlah 9 siswa dan 6 siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh yakni 71,6 dengan prosentase 60%. Berikut ini diagram kemampuan mengenal bentuk geometri siswa kelompok B1 dan B2.

Grafik 4.8: Kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus II



d. SiklusIII

Pada siklus III siswa mengalami peningkatan dalam mengenal bentuk geometri. Siswa yang tuntas berjumlah 12 siswa dan 3 siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh yakni

76,6 dengan prosentase 80%. Berikut ini diagram kemampuan mengenal bentuk geometri siswa kelompok B1 dan B2.

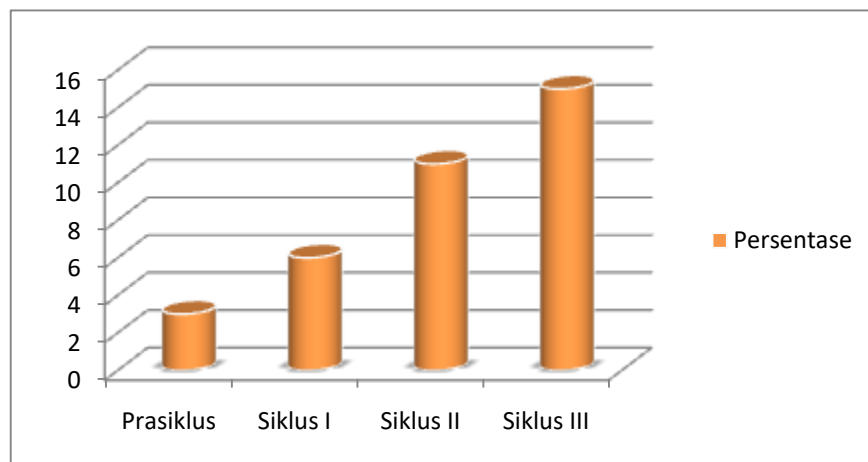
Grafik 4.9: kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus III



4. Perbandingan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Penguasaan kemampuan mengenal bentuk geometri siswa mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus III mengalami peningkatan hingga diatas nilai 75. Berikut ini grafik perbandingan ketuntasan siswa persiklus.

Grafik 4.10: peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagaiian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media puzzle bentuk geometri pada kelompok B1 dan B2 Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Puzzle* bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan pada kelompok B1 dan B2 di Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi dikatakan berhasil. Kegiatan yang telah direncanakan dalam RPPH dapat mengaktifkan siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan dengan menerapkan media *puzzle* bentuk geometri. Begitu pula dengan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa sangat antusias. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menyatakan bahwa media *puzzle* bentuk geometri mampu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, siswa yang tuntas dari 3 menjadi 6, jika dihitung nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I 64,1 dengan prosentase 40% namun skor yang diperoleh masih di bawah skor minimum. Hasil observasi siswa mendapatkan hasil prosentase 68,75%. Pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rata-rata yang didapatkan 71,6 dengan prosentase 60%, namun skor yang diperoleh masih di bawah skor minimum. Pada siklus III mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rata-rata yang didapatkan 76,6 dengan prosentase 80%. Pada siklus III guru sudah melaksanakan pembelajaran terbukti dengan sangat baik dengan hasil belajar siswa yang melebihi dari skor minimum.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

2. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan adanya tindakan menggunakan media *puzzle* bentuk geometri pada setiap siklus, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menyatakan siswa mengalami peningkatan dari prasiklus (20%) dengan tindakan siklus I mengalami peningkatan cukup (40%), dilanjutkan dengan tindakan siklus II mengalami peningkatan baik (60%), dan dilanjutkan dengan tindakan siklus III (80%). Pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat baik hingga diatas nilai 75%.

B. Saran.

Dari hasil observasi sampai tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti dan semua anggota yang ada di Taman Kanak-kanak Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Teluk Kota Jambi dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B1 dan B2, adapun beberapa saran yang disarankan oleh peneliti yaitu:

1. Lebih meningkatkan Penggunaan media *puzzle bentuk Geometri* pada pelajaran dikelas.
2. Dalam penggunaan media maupun mendesain sebuah pembelajaran sebaiknya lebih bervariasi supaya dapat menunjang kemampuan siswa terutama dalam kemampuan mengenal bentuk geometri.
3. Penggunaan media atau alat permainan sebaiknya menyediakan lebih beraneka ragam media ataupun permainan untuk siswa disetiap kegiatan pembelajaran yang digunakan di dalam kelas maupun diluar kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan Terjemaman, Departemen Agama RI Semarang; Toha Putra, 2002.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Asrori, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Multi Presindo.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- DastinTarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, DirektoratPembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan KetenagaanPerguruan Tinggi.
- Djamarah, Bahri, Syaiful, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif: Suatu Pendekatan Teoritis Psikologis*. Jakarta. Rineka Cipta. 2010.
- Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Monks, dkk. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Muliawan, Jasa Unggul. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*. Jogjakarta: Diva Press. 2009.
- Muhaimin, dkk, *Strategi Belajar Mengajar: Penerapan Dalam Pendidikan Agama*. Surabaya: Citra Media. 1996.
- Helmawati. (2016). *Pendidik Sebagai Model*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mukhtar, Latif, dkk. (2014). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Jakarta Kencana.
- Mulyani, Novi. (2016). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia
- Mahmud. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PustakaSetia.
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Ridwan dkk (2018), *Panduan Penulisan Skripsi* ,Jambi; Salim Media Indonesia.
- Ridwan dan Indra Bangasawan (2012), *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jambi; Anugrah Pratama press.

Jurnal

Ridwan, Achmad Fadlan Penerapan TPR (*Total Physical Responce dalam pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia Din*), Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini vol 4 no 1 (2012), di akses Pada tanggal 24 Februari 2021.

Ridwan (2020) *Internalisasi nilai-nilai kewirausahaan di TK Khalifah Kota Jambi. Smart Kids : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* vol.2 no 1 (2021) di akses Pada tanggal 1 Maret 2021.

Yusria. (2016). *Peningkatan Kecakapan Personal Melalui Pembelajaran Kontekstual*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Volume 10 Edisi 2, November 2016. Di Akses Melalui <https://doi.org/10.21009/JPUD.102>.

Skripsi

Kiki Supriyanti 2020. Skripsi: *Penerapan Pendekatan Saintifik melalui pembelajaran di sentra bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak raudhatul athfal rahmatulllah kota jambi*.

Mustanirah 2021. Skripsi: *Meningkatkan Kecerdasan Kinestetik melalui Kegiatan Outbound Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Athfal Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren Muaro Jambi*.

Marlia Andriyani 2021. Skripsi: *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotiu Lf.Gendri Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijogo Kecamatan Cangkringan Kabupaten Sleman*.

Nisrina Zuhri 2020. “*Penerapan Metode Eksperimen dalam mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Izzatul Islam Muaro Jambi*”.

Asri Fabiola. (2016). Skripsi dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Kemampuan Mengenal Sebab-Akibat pada Anak Kelompok B di TK Ar-Rahman Bandar Lampung*.” Dari <https://digilib.unila.ac.id>, Diakses pada tanggal 28 Januari 2021.

Susanti Ika Nur. (2018). Skripsi dengan judul *Implementasi Metode Eksperimen untuk Mengembangkan Keterampilan Sains Sederhana pada Anak di TK Goermerlang Sukarame Bandar Lampung*. Dari <https://repository.radenintan.ac.id>, diakses pada tanggal 28 Januari 2021.



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Jambi –Muaro Bulian KM.16 Simpang Sungai Duren Kabupaten Muaro Jambi.36363

KARTU KONSULTASI

Nama : Nia Zulfa
 NIM : TRA.162014
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
 Semester :
 Judul Skripsi : Meningkatkan Pengenalan Geometri Melalui Metode Permainan Puzzle bervariasi di TK IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Dana Teluk Kota Jambi.
 Pembimbing I : Dra. Hj. Huda., M.Pd.I

No	Tanggal/Bln /Tahun	Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1	4-Sept-2021	Perbaikan Judul Proposal	
2	11- Sept-2021	Perbaikan Proposal	
3	20 -Sep- 2021	Seminar Proposal	
4	03 Okt 2021	Perbaikan Hasil Seminar	
5	04 Okt 2021	ACC Izin Riset	
6	12 Okt 2021	Perbaikan Bab IV	
7	13 Okt2021	Perbaikan V	
8	10 Nov 2021	Perbaikan Daftar Pustaka	
9	23 Nov 2021	ACC Ujian Munaqosah	

Jambi, November 2021

**Dra. Hj. HUDA., M.Pd.I
NIP. 19681015 199201 2 001**



**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Jambi –Muaro Bulian KM.16 Simpang Sungai Duren Kabupaten Muaro Jambi.36363

KARTU KONSULTASI

Nama : Nia Zulfa
 NIM : TRA.162014
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini
 Semester :
 Judul Skripsi : Meningkatkan Pengenalan Geometri Melalui Metode Permainan Puzzle bervariasi di TK IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Dana Teluk Kota Jambi.
 Pembimbing II : Sandi Marpiko. S.Psi

No	Tanggal/BLN/TAHUN	Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1	8 Juli 2021	Perbaikan Judul	
2	11 Juli 2021	Perbaikan Proposal	
3	02 Agu 2021	ACC Seminar	
4	12 Agu 2021	Perbaikan Hasil Seminar	
5	18 Agu 2021	Bimbingan BAB III	
6	6 Sept- 2021	Bimbingan BAB IV	
7	24 Sept 2021	Perbaikan BAB V	
8	03 Nov 2021	ACC Munaqosah	

Jambi, November 2021

**Sandi Marpiko.S.Psi., M.Psi
NIDN. 2012108702**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP
(CURRICULUM VITAE)



Nama : Nia Zulpa
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Jambi, 10 September 1998
Alamat : Jalan. KH. Hasan Anang RT 03 Olak Kemang, Kecamatan Danau
Teluk Kota Jambi
Pekerjaan : Mahasiswa

Pengalaman-pengalaman Pendidikan Formal

- 1. SD : SD Negeri 03 Kota Jambi
- 2. SMP / MTs : MTsN As'ad Kota Jambi
- 3. SMA / MAN : SMA Negeri 7 Kota Jambi
- 4. Perguruan Tinggi : UIN STS Jambi

Motto Hidup : "Man Jadda Wa Jadda"

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultha Jambi

Lampiran 2

LEMBAR OBSERVASI
PENGENALAN GEOMETRI MELALUI PERMAINAN PUZZLE
BERVARIASI

Nama Guru : Yusnaini, S.Pd.AUD

No.	Langkah-langkah	Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan area untuk permainan puzzle		
2.	Anak berkumpul, guru mengabsen anak-anak yang hadir dan memberitahu kegiatan yang akan dilakukan		
3.	Guru menjelaskan peraturan cara bermain puzzle		
4.	Guru memberikan contoh langsung bagaimana cara permainan puzzle		
5.	Guru memanggil 4 anak untuk mempraktekan langsung agar anak-anak lebih mengerti		
6.	Guru membagi anak menjadi 2 kelompok		
7.	Mengamati jalannya permainan dan memberikan motivasi, memandu		

Peneliti,



Nia Zulfa
NIM.TRA 162014

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI

No	Indikator Pencapaian	Item
1	Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih dari, kurang dari, dan paling /ter	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat membedakan berat benda dengan timbangan (bentuk atau sebenarnya) b. Dapat membedakan banyak sedikit
2	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran pola	<ul style="list-style-type: none"> a. Dapat membedakan benda berdasarkan warna b. Dapat membedakan benda berdasarkan bentuk dan ukuran
3	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	<ul style="list-style-type: none"> a. Menyusun benda dari besar ke kecil b. Menyusun benda dari kecil ke besar c. Dapat membilang angka 1-10
4	Dapat bertanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> a. Melaksanakan tugas yang diberikan guru b. Bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan c. Bekerja sama dalam menyampaikan tugas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

Lampiran 4

PANDUAN WAWANCARA

PENGENALAN GEOMETRI MELALUI METODE PERMAINAN PUZZLE BERVARIASI DI TK PERTIWI IX KELURAHAN OLAK KEMANG KECAMATAN DANAU TEKUK KOTA JAMBI

Nama Guru : Yusnaini, S.Pd.AUD

Alamat : Olak Kemang

A. Pengenalan Geometri melalui metode permainan puzzle

1. Apakah sebelum kegiatan bermain puzzle ibu menjelaskan kepada anak-anak terlebih dahulu?

Jawab: Iya, Sebagaimana guru kelas sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran saya selalu terlebih dahulu menjelaskan kepada anak-anak, kegiatan apa yang akan dilakukan hari ini.

2. Apakah guru membuat area permainan *puzzle*?

Jawab: iya, sebelum mengajak anak-anak untuk bermain guru terlebih dahulu menyiapkan area bermain.

3. Apakah guru menjelaskan terlebih dahulu kepada anak tentang pengenalan geometri melalui permainan *puzzle* ?

Jawab: iya, setelah guru mengajak anak berkumpul, guru menjelaskan sedikit tentang pengenalan geometri melalui permainan *puzzle*. Guna menarik minat anak.

4. Apakah guru menjelaskan kepada anak aturan-aturan dalam permainan?

Jawab: iya sebagai mana tujuan diadakan permainan ini untuk membuat anak taat terhadap aturan dan bersikap disiplin.

5. Apakah guru tetap mengamati dan mengawasi jalannya permainan?

Jawab: iya, guru tetap berada di sekitar anak yang bertujuan mengawasi dan mengamati langsung perkembangan kognitif anak.

6. Apakah setelah melakukan permainan guru mengadakan tanya jawab dengan peserta didik mengenai kegiatan yang baru dilakukan?

Jawab: iya, guru mengajak anak untuk duduk bersama dan mengadakan tanya jawab singkat mengenai permainan, yang berguna untuk mengetahui apakah, masih ada anak yang kesulitan dalam menyusun puzzle, dan menanyai suasana hati anak ketika permainan berlangsung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak mengikis kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

PEDOMAN OBSERVASI

PENGENALAN GEOMETRI MELALUI METODE PERMAINAN PUZZLE BERVARIASI DI TK PERTIWI IX KELURAHAN OLAK KEMANG KECAMATAN DANAU TEKUK KOTA JAMBI

A. Indikator perkembangan

1. Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter?
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola?
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya?
4. Apakah anak sudah mampu bertanggung jawab atas tugas yang diberikan?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suttha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suttha Jambi

LEMBAR HASIL OBSERVASI

Pengenalan Geometri Melalui Metode Permainan Puzzle Bervariasi di TK Pertiwi IX Kelurahan Olak Kemang Kecamatan Danau Tekuk Kota Jambi

Nama Anak : Abdul Faqih

Kelompok : B 3

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter	√			
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola		√		
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Abidzar Fikri

Kelompok : B 3

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter		√		
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Ahmad Aldi Harahap Kelompok : B2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber aslinya.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Al-Zayyan

Kelompok : B2

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Cahaya Raudhah

Kelompok: B2

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola		√		
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau		√		

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber aslinya:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

	sebaliknya				
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Dini

Kelompok: B2

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak :Fajar

Kelompok: B2

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter				√
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola				√
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya				√
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Firzana

Kelompok: B3

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber aslinya.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Kalijaga
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Kalijaga

2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Matyam

Kelompok: B2

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola		√		
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Nicki

Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter		√		
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Ikhsan

Kelompok : B3

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter		√		
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab				√

Nama Anak : Shobran

Kelompok : B2

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter				√
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Suci Sarah

Kelompok: B2

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan				√

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber aslinya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jambi

	warna, bentuk dan ukuran dan pola				
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Nama Anak : Raisyan

Kelompok: B2

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola		√		
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya		√		
4.	Dapat Bertanggung Jawab		√		

Nama Anak : Yiqen Kelompok : A

No.	Indikator perkembangan	BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengenal Perbedaan ukuran berdasarkan lebih dari, kurang dari dan paling/ter			√	
2.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan pola			√	
3.	Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya			√	
4.	Dapat Bertanggung Jawab			√	

Keterangan:

BB : Belum Berkembang. **MB** : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan. **BSB** : Berkembang Sangat Baik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

PROGRAM SEMESTER I
TK PERTIWI IX KLURAHAN OLAK KEMANG KECAMATAN DANAU TELUK KOTA JAMBI

No	KOMPETENSI INTI & KOMPETENSI DASAR	Semester I																
		Aku			Lingku gan ku			Kebutuhan ku				Binatang			Tanaman			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya																	
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaannya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	√	√	√	√	√								√	√	√	√	
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat	√	√	√	√	√	√											
2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu							√	√	√	√				√	√	√	√
2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif				√	√	√					√	√	√	√	√	√	√
2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	√	√	√								√	√	√				
2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				
2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan							√	√	√	√							

2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian	√	√	√														
2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya				√	√					√	√	√	√		√	√	√
2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain				√	√	√									√	√	√
2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri				√	√	√											
2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	√	√	√			√				√	√	√					
2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur							√	√	√	√				√	√	√	√
2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik dan teman				√	√	√	√	√	√	√	√						
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya di rumah, tempat bermain dan dengan cara :mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); mengumpulkan informasi, menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							

3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cermin anak akhlak mulia	√	√	√	√	√	√	√				√	√	√	√	√	√
3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus	√	√	√					√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.4	Mengetahui cara hidup sehat				√	√	√	√	√	√	√						
3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√			
3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
3.7	Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)				√	√	√					√	√	√			
3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)											√	√	√	√	√	√
3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)				√	√	√	√	√	√	√						
3.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)	√	√	√					√	√	√	√	√	√			
3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	√	√	√								√	√	√	√	√	√
3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain	√	√	√					√	√	√	√			√	√	√

3.13	Mengenal emosi diri dan orang lain											√	√	√	√	√	√	√
3.14	Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri	√	√	√				√	√	√	√							
3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni				√	√	√					√	√	√	√	√	√	√
KI.4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√							
4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cermin anak akhlak mulia	√	√	√	√	√	√					√	√	√	√	√	√	√
4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	√	√	√				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidupsehat				√	√	√	√	√	√	√							
4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif				√	√	√	√	√	√	√	√	√	√				
4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√
4.7	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll																	

	tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)				√	√	√					√	√	√			
4.8	Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)											√	√	√	√	√	√
4.9	Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya				√	√	√	√	√	√	√						
4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)	√	√	√				√	√	√	√	√	√	√			
4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)	√	√	√								√	√	√	√	√	√
4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya						√	√	√	√	√				√	√	√
4.13	Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar											√	√	√	√	√	√
4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat	√	√	√				√	√	√	√						
4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media				√	√	√					√	√	√	√	√	√

Mengetahui,

Guru Kelompok B 3

Yusnaini, S.Pd. AUD

Kepala Sekolah

Erni Yusnita, S.Pd
NIP. 19821114 200501 2 004

Lampiran 10.

Foto Dokumentasi



Gambar 1 : Penulis Bersama Kepala Sekolah Taman Kanak-Kanak Pertiwi IX Kelurahan Danau Teluk Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi



Gambar 2: Penulis Bersama Majelis Guru Taman Kanak-Kanak Pertiwi IX Kelurahan Danau Teluk Kecamatan Danau Sipin Kota Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli;
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suha Jambi



Gambar 3. Kondisi Anak sedang belajar mencocokkan potongan Puzzle.



Gambar 4. Kondisi Anak sedang belajar mencocokkan potongan Puzzle.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Gambar 5. Anak Sedang membaca Doa , Awal dari mengikuti pelajaran didalam kelas.



Gambar 6. Anak Sedang mengikuti pelajaran didalam kelas.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Gambar 7. Anak Sedang mengikuti pelajaran didalam kelas.



Gambar 8. Anak-anak sedang belajar di dalam kelas mempraktekkan pelajaran geometri yang diajarkan oleh Guru.



Gambar 9. Penulis Bersama Anak-anak bermain di halaman sekolah



Gambar 10. Penulis Bersama Anak-anak bermain di halaman sekolah

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



Gambar 11. Wawancara Penulis dengan Orang Tua Murid untuk memperoleh informasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi