



Penerapan Media Puzzle Geometri untuk Kemampuan Geometri Anak

Rahmani^{1✉}, Dadan Suryana¹

Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v5i1.308](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.308)

✉ Corresponding author:
[rahmanihijau@gmail.com]

Article Info	Abstrak
Kata kunci: <i>Media Puzzle; Kemampuan Geometri; Anak Uisa Dini</i>	Penelitian ini adanya latar belakang pada Anak TK Al-Hikmah Siak Hulu yang memiliki kemampuan geometri masih rendah, terbukti dari 12 anak, 8 anak masih sering keliru, tidak yakin, atau bingung dalam menamai, membedakan, dan mengelompokkan tiga bangun ruang (persegi, segitiga, dan lingkaran). Hal ini disebabkan guru kurang menggunakan tarian dan kurang menggunakan metode bermain dalam pembelajaran. Ketertarikan anak-anak pada media teka-teki dan pelatihan yang diberikannya untuk kemampuan mereka mendeteksi bentuk geometris mendorong tujuan penelitian: untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan geometris mereka melalui permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat apakah anak-anak di TK Al-Hikmah Siak Hulu dapat meningkatkan kemampuan geometrinya melalui penggunaan media puzzle. Temuan penelitian disajikan dengan cara yang bersifat deskriptif dan kualitatif. Menurut hasil penelitian, pengetahuan anak tentang geometri dapat ditingkatkan dengan menggunakan bentuk-bentuk sederhana dalam teka-teki. Sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan geometri anak dapat ditingkatkan dengan melakukan kegiatan media puzzle.
Keywords: <i>Media Puzzle, Geometry Ability, Early Childhood</i>	Abstract In this study, there is a background in Al-Hikmah Siak Hulu Kindergarten Children who have low geometric abilities, as evidenced by 12 children, 8 children are still often mistaken, unsure, or confused in naming, distinguishing, and classifying three shapes (square, triangle), and circle). This is because the teacher uses less dance and uses less playing methods in learning. Children's interest in the puzzle medium and the training it provides for their ability to detect geometric shapes prompted the aim of the research: to help children improve their geometric skills through play. The purpose of this study was to see whether children in Al-Hikmah Siak Hulu Kindergarten could improve their geometry skills through the use of puzzle media. Research findings are presented in a descriptive and qualitative manner. According to research results, children's knowledge of geometry can be improved by using simple shapes in puzzles. So it can be said that children's geometry skills can be improved by doing puzzle media activities.

1. PENDAHULUAN

Kemampuan geometri di Taman Kanak-kanak (TK) sangat penting dilakukan, karena kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Sesuai dengan Permendikbud, No. 146 tahun 2014 bentuk kemampuan geometri anak adalah sebagai berikut: 1) Mengenai benda-benda di sekitarnya (bentuk dan ciri-cirinya); 2) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang di kenalnya sekitarnya (bentuk, dan ciri-cirinya) melalui hasil karya.

Pada TK Al-Hikmah Siak Hulu Kabupaten Kampar menjadi lokasi penelitian ini. Dan RA Ulul Azmi Pekanbaru, peneliti mengamati proses pembelajaran dalam tindakan. Ada tujuh anak laki-laki dan lima anak perempuan berusia antara 5 dan 6 tahun.

Berdasarkan penelitian yang telah penulis lakukan di TK Al-Hikmah Siak Hulu Kabupaten Kampar, keterampilan geometrik anak usia dini masih kurang. Bentuk geometris lebih sulit bagi beberapa anak muda untuk membedakannya. Kami mengamati bahwa delapan dari dua belas anak tidak dapat membedakan antara dua bentuk geometris (persegi dan lingkaran) atau untuk mengklasifikasikan bentuk geometris (persegi dan segitiga) menjadi benda-benda dunia nyata karena mereka tidak yakin atau salah. Akibat kurangnya pemahaman mereka tentang ciri-ciri bentuk geometris seperti persegi, segitiga, dan lingkaran, siswa cenderung menghindari menyebutkannya ketika ditanya jenis bentuk apa yang digambar guru di papan tulis. Salah satu aspek yang paling signifikan dari belajar matematika dan geometri adalah bahwa instruktur adalah fokus utama dan arah belajar. Dalam hal mengajar geometri, instruktur hanya dapat menggunakan grafik papan tulis untuk mengidentifikasi bentuk. Instruktur hanya menjadi fasilitator dan panutan bagi siswa, yang hanya bereaksi. Anak-anak tidak diperbolehkan bermain-main dengan benda-benda dunia nyata seperti kotak, segitiga, dan lingkaran untuk belajar tentang geometri. Instruktur tidak menyebutkan fakta bahwa kotak, segitiga, dan lingkaran adalah bentuk yang benar-benar asli yang terlihat di ruang kelas. Akibatnya, anak sulit memahami konsep bangun ruang. Guru terus menggunakan sumber daya yang kurang menarik dalam jumlah terbatas. Kemampuan geometri anak-anak sangat diuntungkan dari berbagai macam media, termasuk teka-teki, kubus, kartu gambar, dan menara.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Elan dkk. (2017: 75) yang berjudul Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri. Hasil penelitiannya didapatkan data awal yang menunjukkan perkembangan kognitif anak dalam mengenali bentuk geometri belum berkembang secara optimal atau sangat baik sebelum di kembangkan media puzzle namun setelah dikembangkan media media Geometri Puzzle ada pengaruh yang signifikan antara Media Puzzle terhadap kemampuan anak mengenali bentuk geometri.

Penelitian ini memanfaatkan media Geometri Puzzle karena variasi warna pada puzzle ini dapat menarik perhatian anak dalam belajar dan melatih konsentrasi anak saat belajar. Sesuai dengan yang diungkapkan (Lubis & Ismet, 2019) dapat disimpulkan semua kebutuhan perkembangan anak dapat dipenuhi melalui pendidikan anak usia dini yang berkualitas tinggi, yang berfungsi sebagai dasar untuk memberikan pengalaman yang merangsang yang mempengaruhi pertumbuhan selanjutnya. Tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan anak-anak alat yang mereka butuhkan untuk mencapai potensi penuh mereka, baik secara fisik dan spiritual, sejak usia dini. Pendapat lain juga diungkapkan (Suryana, 2016) juga mengemukakan tentang pendidikan anak usia dini juga sebagai upaya mendidik anak yang dilakukan dengan memberikan stimulasi di bidang pendidikan untuk membina pertumbuhan dan perkembangan agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan ke tahap selanjutnya. Untuk TK Al-Hikmah Siak Hulu Kabupaten Kampar peneliti mengambil puzzle karena belum menerapkan puzzle geometri untuk keterampilan geometri anak.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sebagaimana yang diungkapkan (Fadli, 2021) bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu proses penelitian untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar setting yang alamiah.

Untuk keperluan penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi observasi lapangan atau observasi untuk pengumpulan data berupa: (a) Reduksi data: memusatkan perhatian pada hal-hal penting atau menyajikan data dalam bentuk uraian-uraian singkat agar lebih mudah dipahami apa yang terjadi. dan merencanakan kegiatan selanjutnya. Grafik, matriks, jaringan, dan bagan semuanya dapat digunakan untuk menggambarkan data selain prosa naratif. Untuk memastikan keabsahan suatu laporan, diperlukan verifikasi data.

Triangulasi sumber yaitu menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Dengan menggunakan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber ini, informasi yang dikumpulkan dijelaskan dan diatur. Data tersebut akan diurutkan kembali untuk analisis tambahan, kali ini menggunakan data yang sama dan berbeda. Dengan menggunakan Membercheck, Anda dapat memeriksa untuk melihat apakah informasi yang Anda berikan cocok dengan apa yang telah diberitahukan kepada Anda. Validitas data ditentukan oleh apakah pemasok data telah menyetujui temuan tersebut atau tidak. Sesuai dengan yang diungkapkan (SS Sinatriyo, Dkk. 2019) mengemukakan pelaksanaan membercheck dapat dilakukan setelah

satu periode pengumpulan data selesai, atau mendapat suatu temuan, atau kesimpulan. Proses membercheck pada penelitian ini dilakukan setelah peneliti mendapatkan suatu kesimpulan atas penelitian yang dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di TK Al-Hikmah Siak Hulu untuk mengetahui pengaruh media geometri puzzle terhadap kemampuan geometrik anak. Menciptakan masalah geometris yang menguji pemahaman anak tentang geometri. Pada hari Senin, 22 November 2021, peneliti membahas permasalahan geometri TK Al-Hikmah Siak Hulu. Kegiatan yang dilakukan meliputi pengembangan lembar evaluasi anak, penataan ruang kelas, dan penggunaan media pendidikan, seperti alat permainan edukatif, dalam penyusunan RPPH. Seorang wali kelas bernama Bu Merry ditanyai oleh peneliti. (Latihan dalam bernalar) Menggunakan media puzzle di awal, tengah, dan penutup kelas dapat membantu anak-anak memperkuat kemampuan geometris mereka. Kegelisahan anak saat menunggu teman sebayanya membongkar puzzle merupakan salah satu kesulitan yang peneliti temui saat mencoba menggunakan aplikasi media puzzle. Karena disposisi mereka yang belum matang, guru merasa sulit untuk menggunakan media seperti tarian untuk menarik perhatian siswa muda. Setelah itu, menilai penggunaan media puzzle untuk keterampilan geometris anak dengan mengajukan pertanyaan atau menceritakan kembali konten yang telah diajarkan.

Menurut keberhasilan penelitian, ada hubungan antara temuan yang ditemukan. Hal ini dapat dibuktikan dalam penggunaan media geometri puzzle di TK Al-Hikmah Siak Hulu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media geometri puzzle terhadap kemampuan geometrik anak. Media teka-teki geometris tampaknya memengaruhi kemampuan anak-anak untuk mengenali bentuk-bentuk geometris, menurut penelitian.

Dengan menggunakan metode Geometri Puzzle, kemampuan kognitif anak TK Al-Hikmah Siak Hulu dapat ditingkatkan. Sebagian besar siswa tergolong berkembang sesuai harapan (BSH) atau berkembang sangat baik (VGD). Selama paling sedikit 75% dari rata-rata kemampuan kognitif anak tergolong BSH (mampu melakukan dan menyelesaikan kegiatan atau tugas yang diberikan dengan instruksi tidak langsung), percobaan dapat dihentikan. Menurut penelitian ini, guru PAUD dan TK sebaiknya mempertimbangkan untuk menggunakan pendekatan permainan puzzle karena tidak hanya menghibur bagi anak, tetapi juga dapat meningkatkan pertumbuhan kognitif mereka.

Dalam pernyataan (Permata & Pinus, 2020) penulis menyimpulkan, menggunakan media permainan puzzle dapat membantu anak-anak meningkatkan bakat kognitif mereka, terutama kemampuan mereka untuk memecahkan masalah, dengan cara yang menyenangkan untuk awal kehidupan. Pertumbuhan kognitif anak juga dibantu dengan permainan puzzle. Bakat kognitif dapat diasah, logika dilatih, kesabaran diperluas, otak diasah, penalaran dilatih, masalah dipecahkan, dan sebagainya menggunakan permainan ini.

Media permainan dengan teka-teki geometri adalah media yang sangat baik untuk mengajar geometri anak dan membantu mereka belajar sambil bersenang-senang, sesuai dengan apa yang telah kita pelajari melalui studi dan dialog.

Geometri

Menurut (Wardhani, 2019) mengatakan Geometri adalah menggabungkan penyajian abstraksi dari pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Sedangkan dari sudut pandang matematika, geometri menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah melalui gambar-gambar, diagram, sistem koordinat, vektor, dan transformasi.

Dari penjelasan (Nur'aini dkk, 2018) Geometri merupakan salah satu bidang dalam matematika yang mempelajari titik, garis, bidang dan ruang serta sifat-sifat, ukuran-ukuran, dan keterkaitan satu dengan yang lain. Sedangkan menurut (Nisa, 2022) menyatakan karena teori geometri dapat digunakan dalam kehidupan nyata, mengajar geometri kepada anak-anak dapat membantu mereka lebih memahami dan menerapkan materi pelajaran dalam kehidupan mereka sendiri seiring bertambahnya usia. Geometri adalah studi tentang segitiga, bujur sangkar, dan lingkaran serta hubungan dan bentuknya, seperti yang dapat disimpulkan dari beberapa sudut pandang sebelumnya.

Bentuk Geometri dalam Matematika

Pada tulisan (Elan, 2018) menjelaskan bahwa "mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan bendabenda di sekitar berdasarkan bentuk geometri." Mengenai merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran anak adalah anak mengenal apa yang telah dipelajari.

Keberhasilan anak di masa depan tergantung pada pembelajaran membaca dan menulis mereka di usia muda. Keduanya didasarkan pada gagasan Piaget tentang bagaimana anak-anak mengembangkan konsep matematika dalam buku mereka *Math Your Way*. Burn mengatakan bahwa kelompok bilangan (aritmatika, menghitung), pola dan fungsi, ukuran geometris, grafik, perkiraan, probabilitas, dan pemecahan masalah semua dapat disajikan kepada anak-anak sekitar usia tiga tahun. Masing-masing kelompok dikuasai dalam tiga fase, sebagai berikut: 1) Sejauh mana topik telah dikuasai. Melalui pengalaman langsung dengan materi dunia nyata,

anak-anak akan dapat menghubungkan ide-ide abstrak dengan angka-angka dunia nyata; Instruktur menyajikan simbol ide setelah anak memahami topik; 3) Level simbol angka. Anak diberi kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami (SW Laiya, 2018).

Bentuk-Bentuk Kemampuan Geometri dalam Pembelajaran di PAUD

Fase pra-operasional masa kanak-kanak ini ditandai dengan kemampuan anak-anak untuk menggunakan interpretasi mereka sendiri dan pengalaman tangan pertama untuk menentukan ukuran, bentuk, dan hubungan objek. Ide-ide matematika dapat diperkenalkan kepada anak-anak kecil menggunakan bentuk geometris dasar karena mereka sangat sensitif terhadap isyarat lingkungan pada tahap perkembangan mereka.

Rasa ingin tahu pada anak cukup kuat, oleh karena itu penting untuk memberikan stimulasi dan motivasi yang sesuai dengan tahap perkembangannya. Mengembangkan pemahaman tentang ukuran dan bentuk terkait erat dengan bakat anak dalam geometri. Menurut (Permendiknas No.58 Tahun 2009 Tentang Standard Pendidikan Anak Usia Dini PAUD Tahun, 2010) yaitu tingkat pencapaian perkembangan kognitif (bentuk-bentuk kemampuan geometri) anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut: 1) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran tiga variasi; 2) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi; 3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Sejalan dengan pendapat di atas indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif usia 5-6 tahun di dalam (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146, 2014) tentang bentuk-bentuk kemampuan pengenalan bentuk geometri anak adalah sebagai berikut: 1) Mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirinya); 2) Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirinya) melalui hasil karya.

Peneliti membatasi banyak poin pada kemampuan anak-anak untuk memahami dan mengetahui sifat-sifat bentuk geometris di sekitar mereka berdasarkan jenis keterampilan geometris di atas. Mengenal dan menggunakan bentuk-bentuk sekitar meliputi dapat menamai bentuk teka-teki persegi, mengetahui apa itu bentuk lingkaran dan apa itu segitiga serta menunjukkan masing-masing bentuk tersebut pada soal. Ini semua diantisipasi untuk dilakukan oleh anak-anak pada usia ini. Dengan cara yang sama, dimaksudkan agar anak dapat menyebutkan kualitas teka-teki persegi, teka-teki segitiga, dan lingkaran teka-teki ketika ditanya tentang bentuk-bentuk di sekitar mereka.

Tujuan Mempelajari Geometri Untuk Anak Usia Dini

Dalam pendapat (Suwito, 2018) dapat penulis kemukakan, bentuk geometris dasar dapat diajarkan kepada anak-anak di taman kanak-kanak dengan tujuan sebagai berikut: Selain berguna dalam kehidupan kita sehari-hari, geometri dapat membantu membangun kemampuan pemecahan masalah, merupakan dasar penting untuk mempelajari bidang matematika lainnya, dapat digunakan secara praktis, dan sangat menyenangkan untuk dipelajari. Pengakuan itu penting karena salah satu tujuan kegiatan pendidikan adalah agar siswa memahami apa yang telah mereka pelajari. Diasumsikan bahwa pembaca sudah familiar dengan ide-ide, teori, dan hukum yang sudah ada saat membaca pendahuluan ini. Anak-anak belajar paling baik ketika mereka dapat berinteraksi dengan hal-hal yang mereka pelajari, oleh karena itu guru harus memanfaatkan contoh-contoh dunia nyata saat mengajar bentuk-bentuk geometris. Proses tumbuh kembang anak tidak pernah berhenti. Secara kuantitatif dan kualitatif, tingkat kemajuan yang dicapai pada suatu tahap diperkirakan akan meningkat di masa yang akan datang.

Menurut (Sa'ida, 2021) menyatakan bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu: 1) Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang; 2) Anak akan membedakan bentuk-bentuk; 3) Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya; 4) Akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat pengenalan geometri kepada anak adalah anak akan dapat mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang, anak akan bisa membedakan bentuk, anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.

Media Puzzle Geometri

Sebagaimana menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003) Puzzle adalah salah satu bentuk bermain yang bermanfaat untuk melatih anak mengenal warna. Kalimat puzzle berasal dari Bahasa Inggris yang artinya adalah teka-teki atau bongkar pasang. Media puzzle adalah media sederhana yang dimainkan dengan cara melakukan bongkar pasang. Menurut (Nari, 2019) mengemukakan puzzle termasuk salah satu permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah dan memahami konsep seperti mengenal warna, bentuk, ukuran dan jumlah.

Sedangkan menurut (Amanda, 2018) mengemukakan Puzzle Geometri merupakan puzzle yang kepingan-kepingan tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga), yang terbuat dari kardus bekas, kertas karton, atau styrofoam dan dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat belajar anak.

Namun menurut Ratna Pangastuti (2019) Puzzle merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Selain itu puzzle adalah permainan yang sangat populer, terutama dikalangan anak-anak. Pada umumnya gambar yang digunakan adalah gambar kesuka anak-anak seperti kartun, angka, buah, mobil, hewan, dan lain sebagainya.

Mengingat hal tersebut di atas, teka-teki dapat dianggap sebagai permainan yang dibuat dari berbagai bagian, termasuk berbagai jenis ubin gambar, termasuk berbagai jenis ubin gambar dengan berbagai bentuk dan ukuran, yang kemudian dirangkai menjadi satu permainan dengan berbagai variasi lamanya siang dan malam. Akibatnya, anak-anak akan menjadi termotifasi tanpa harus terlibat dalam pengajaran di kelas dengan merakit potongan puzzle dengan cepat dan benar. Untuk membantu anak-anak memahami geometri, teka-teki geometri adalah teka-teki yang terbuat dari bentuk-bentuk geometris (persegi, segitiga, dan lingkaran).

Ada pun ciri-ciri puzzle geometri menurut (Krobo, 2021) menyatakan puzzle geometri yaitu puzzle yang terbuat dari gabus yang telah dibentuk, ditemplei gambar sesuai gambar yang diinginkan dan dipotong berbentuk potongan geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran). Terakhir dilapisi lakban bening agar media puzzle digunakan oleh anak dalam bermain ataupun media belajar. Dengan teknik permainan yaitu harus mengelompokkan bentuk kepingan yang sama sebelum merangkai puzzle untuk mempermudah mendapat gambar yang utuh. Jadi sebelum bermain puzzle geometri, terlebih dahulu harus mengenal dan mampu membedakan tiap bentuk- bentuk pada kepingan puzzle yang akan dirangkai

Puzzle dibuat karena mempunyai beberapa keunggulan. Adapun menurut (Nari, 2019) menyatakan bahwa media puzzle memiliki beberapa keunggulan antara lain: 1) Puzzle terdiri dari bermacam-macam warna sehingga bisa menarik minat anak untuk belajar; 2) Puzzle dapat melatih anak memusatkan pikiran; 3) Puzzle mudah dibawa kemana-mana dan cocok untuk golongan anak-anak; 4) Puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak; 5) Puzzle dapat melatih konsentrasi anak dalam belajar. Langkah-langkah bermain Puzzle yaitu sebagai berikut: 1) Memperlihatkan gambar puzzle sebagai kesatuan; 2) Mengeluarkan gambar-gambar tersebut menjadi bagian-bagian; 3) Menyusun kembali gambar itu sesuai dengan lekuk-lekukan yang sudah ada di papan dasar; 4) Mengajak anak untuk mencoba bermain puzzle; 5) Memberi kesempatan kepada anak untuk menyusun puzzle sendiri.

Permainan anak usia dini yang menyenangkan adalah teka-teki geometri, dan peneliti telah menemukan bahwa langkah-langkah berikut dapat digunakan untuk lebih memahami bagaimana anak-anak belajar melalui media teka-teki geometri: 1) menunjukkan media kepada siswa, 2) meminta mereka untuk fokus pada teka-teki yang berisi hanya potongan-potongan geometris (lingkaran, kotak, dan segitiga), dan 3) menjelaskan kepada mereka apa arti gambar-gambar dalam teka-teki.

4. KESIMPULAN

Mempersiapkan teka-teki geometri untuk kemampuan geometris anak-anak. Hal pertama yang peneliti capai pada Senin 22 November 2021 adalah merancang penggunaan media puzzle untuk geometri di TK Al-Hikmah Siak Hulu Kabupaten Kampar. Ibu Merry diwawancarai oleh peneliti, dan dia memiliki rencana kegiatan yang akan dilakukan, antara lain membuat desain RPPH untuk kegiatan, membuat lembar evaluasi anak dan menyiapkan ruang kelas, antara lain (permainan puzzle) tersedia. Latihan awal, inti, dan penutup semuanya termasuk dalam penggunaan media teka-teki untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan geometris mereka. Peneliti menemukan tantangan ketika mengintegrasikan aplikasi media puzzle, seperti kecenderungan anak-anak yang tidak sabar menunggu giliran saat bermain puzzle, anak-anak gelisah saat menunggu temannya membongkar puzzle. Guru lebih sulit melibatkan anak-anak karena kepribadian mereka yang belum matang, yang membuat mereka lebih sulit menggunakan media seperti tarian untuk menarik perhatian mereka. Evaluasi penggunaan media puzzle pada keterampilan geometrik anak dengan cara bertanya atau menceritakan kembali materi yang telah diberikan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis publikasi dan buku yang dikutip dalam penelitian ini mengucapkan terima kasih kepada para peneliti. Peneliti akan mendapat manfaat dari penjelasan artikel ini tentang literasi. Selain itu, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada profesor yang bertanggung jawab atas kursus kreativitas anak usia dini atas umpan balik dan sarannya. Selain itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada TK Al-Hikmah yang ada di Kabupaten Kampar Kabupaten Siak Hulu. Penelitian ini tidak akan terlaksana tanpa bantuan ibu-ibu siswa di kelas B1.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Amanda. (2018). Pengaruh Bermain Puzzle Geometri terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>.
- Dadan Suryana. (2016). *Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak*. Kencana Prenada Media Group.
- Elan, D. A. M. L. dan F. (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 66–75.

- Fadli, M. R. (2021). *Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif*. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. 21(1), 2579–4248. <https://doi.org/doi: 10.21831/hum.v21i1. 38075>. 33-54.
- Krobo, A. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzel Ball Bentuk Geometri pada Anak Kelompok A Tk. Yppk. Santo Gabriel Arso li Kabupaten Keerom Papua. *PERNIK Jurnal PAUD*, 4(2).
- Lubis, A. M., & Ismet, S. (2019). Metode Menghafal Alquran Pada Anak Usia Dini di Tahfidz Center Darul Hufadz kota Padang. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2), 8–14. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.30>.
- Nari, N. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Dan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), (44-52).
- Nisa, K. N. dan S. H. (2022). Temu Baur Budaya dan Matematika : Kue Tradisional Konjo pada Pengenalan Bentuk Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1). <https://doi.org/DOI: 10.31004/obsesi.v6i1.936>.
- Nur'aini, Indah L, Erwin Harahap, F. H. B. dan D. D. (2018). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik Dengan GeoGebra. *Jurnal Matematika*, 16(2). <http://ejournal.unisba.ac.id>.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 146. (2014). *tentang standar nasional pendidikan anak usia dini*.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.58 Tahun 2009 *tentang Standard Pendidikan Anak Usia Dini PAUD tahun*. (2010).
- RD Permata – PINUS. (2020). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. <https://doi.org/ojs.unpkediri.ac.id>
- Sa'ida, N. (2021). Pemahaman Konsep Geometri Paud pada Pembelajaran Berbasis STEAM. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1).
- Suwito, A. (2018). Analisis Berpikir Secara Geometri dalam Menyelesaikan Masalah Aljabar pada Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*. <https://doi.org/ISBN: 978-602-6258-07-6>
- SW Laiya. (2018). Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *PEDAGOGIKA*. ejournal-fip-ung.ac.id
- Wardhani, I. S. (2019). Geometri dan Permasalahannya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah (Suatu Penelitian Meta Analisis). *Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami*, 3(1).