

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Dalam proses pengajaran diperlukan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa sehingga siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan oleh guru, dan disitulah letak keberhasilan dari proses pengajaran atau belajar mengajar. Maka dari itu guru dituntut untuk menyediakan kegiatan yang menarik dan menunjang kegiatan kreatifitas anak.

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Prinsip Pendidikan anak usia dini adalah “bermain sambil belajar, atau belajar seraya bermain”. Sesuai dengan perkembangan, oleh sebab itu diharapkan seorang pendidik yang kreatif dan inovatif agar anak bisa senang, tenang aman, dan nyaman selama dalam proses belajar mengajar di sekolah maupun diluar sekolah.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan oleh pemerintah pada jalur pendidikan formal, non formal dan informal.

Anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0 sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan watak, karakter, sifat dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia emas atau disebut juga golden age karena dalam usia tersebut otak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sehingga kegiatan pembelajaran yang diterapkan pada

anak usia dini harus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini harus mengoptimalkan semua aspek perkembangan anak baik aspek perkembangan fisik maupun psikis, yaitu Nilai agama dan moral, social emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni (Arifudin et al.,2021)

Keberhasilan dalam menjalankan tugas perkembangan pada suatu masa akan menentukan keberhasilan pada masa perkembangan anak berikutnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Havighurst (Kumalasari, 2015: 2) yang berpendapat bahwa perkembangan pada satu tahap perkembangan akan menentukan bagi perkembangan pada anak selanjutnya. Hal inilah yang menjadi acuan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan yang sedang jadi prioritas saat ini. Dalam masa peka ini diharapkan para orang tua atau pun pendidik dapat mengupayakan pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan. Masa peka merupakan peletak dasar untuk mengembangkan kemampuankemampuan agama,moral, fisik, kognitif, bahasa, serta sosial emosional (Kumalasari, 2015: 3).

Dalam pendidikan anak usia dini salah satu kawasan yang harus dikembangkan adalah bidang pengembangan kognitif. Seyogyanya bidang pengembangan kognitif ini dapat mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan yang mereka buat sendiri, cerita yang mereka ungkapkan, serta hasil karya lainnya. Cara mengembangkan aspek kognitif dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya guru berinteraksi dengan anak secara individual dan dengan kelompok kecil dalam semua kegiatan yang direncanakan. Perencanaan guru yang dapat dipilih anak untuk mengoptimalkan kemampuan dan ketrampilan mereka tentang apa yang dapat dilakukan sendiri.

Pengenalan kemampuan kognitif pada anak usia dini bukan hanya mengasah kemampuan mengingat tetapi juga imajinatif dan artistik, pemahaman ruang, keterampilan kognitif serta pola pikir kreatif. Anak usia dini juga dapat dengan mudah mengenali warna dan ruang disekitarnya, dapat mengolah pengetahuanya tersebut menjadi sebuah karya melalui kreativitas serta imajinasi sebagai seorang anak yang penuh dengan daya khayal sesuai dengan perkembanganya

Ada berbagai macam kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif misalnya mengenalkan konsep warna, bentuk geometri, bau, rasa pada anak yaitu salah satunya dengan kegiatan bermain. Bermain dapat menimbulkan rasa ingin tahu pada anak agar dapat memecahkan masalah sederhana yang berasal dari kegiatan bermain yang bisa menggunakan alat permainan dan bisa juga tanpa alat permainan, karena dunia anak adalah dunia bermain

Proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran serta pemecahan masalah. Salah satu klasifikasi pengembangan kognitif adalah pengembangan geometri, yaitu kemampuan konsep bentuk dan ukuran. Berbagai bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, segiempat, persegi panjang, merupakan objek yang dapat dipelajari melalui metode ilmiah. Bagi anak TK yang dapat disederhanakan melalui kegiatan observasi, eksplorasi dan eksperimen sederhana. Anak dapat melakukannya dengan memilih, mengelompokkan, mengukur, mencipta dan sebagainya. Sebagai contoh anak menyebutkan benda berbentuk geometri yang ada didalam kelas seperti meja, papan tulis, penghapus, dan bola.

Ada banyak sekali jenis permainan dan alat permainan yang ada disekitar kita yang beraneka ragam. Dalam dunia pendidikan alat permainan ini disebut Alat Peraga edukatif (APE). Alat Peraga Edukatif memang sengaja dibuat untuk merangsang kemampuan dasar anak. Alat Permainan Edukatif ini sangat beraneka ragam, terbuat dari balok kayu, plastik dan sebagainya. Alat Permainan Edukatif ini tersedia di toko-toko mainan disekitar kita. Disini penulis membuat sendiri alat peraga edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini khususnya pada pengenalan bentuk geometri yaitu menggunakan media Puzzle yang dibuat sendiri.

Berdasarkan observasi peneliti di TK Mulia Mriyan menunjukkan bahwa dari 19 peserta didik ditemukan 13 peserta didik atau 68,4% masih kurang mengenal bentuk-bentuk geometri. Hal ini disebabkan oleh Alat Permainan Edukatif yang kurang memadai dan terbatas sehingga anak tidak berkonsentrasi dan merasa bosan dan dalam teknik pembelajaran yang kurang bervariasi.

Ketidakberhasilan itu disebabkan karena beberapa faktor diantaranya yaitu

media yang digunakan kurang menarik perhatian anak sehingga anak susah dalam memahami. Media yang digunakan hanya gambar sehingga anak merasa bosan karena sudah sering melihat gambar sehingga kegiatan yang diberikan guru kurang bisa menarik minat anak. Maka dari itu penulis membuat ide/gagasan bahwa kegiatan yang hanya dengan menggunakan gambar diganti dengan menggunakan puzzle bentuk geometri dengan warna – warna yang bermacam – macam sehingga anak antusias dengan media yang digunakan guru.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif

Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Dengan Media Puzzle Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mulia Mriyan Tamansari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka diperoleh hasil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak mengenal bentuk geometri
2. Tidak adanya alat peraga yang menarik bagi anak
3. Guru hanya menggunakan metode ceramah yang membuat anak pasif
4. Tersedianya barang bekas yang sudah tidak terpakai lagi yaitu kardus bekas

C. Cakupan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memfokuskan pada peningkatan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri menggunakan puzzle bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun TK Mulia Mriyan.

D. Rumusan Masalah dan Rencana Pemecahan Masalah

Berdasarkan apa yang telah diuraikan dalam latar belakang maka masalah dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Bagaimana penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 5-6 tahun dalam mengenal bentuk geometri di TK Mulia Mriyan Tamansari?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Mulia dengan menggunakan media puzzle bentuk geometri.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukanya penelitian ini dapat dibedakan menjadi 2 ,yakni :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi :

a. Anak

Meningkatkan pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri dalam rangka meningkatkan kognitif sehingga anak dapat menginterpretasikan dalam pembelajaran seperti menggambar atau konsep bentuk, pengukuran, pengelompokan bentuk geometri sesuai potongan bentuk yang disediakan dalam suasana yang menyenangkan.

b. Orang Tua

- 1) Mengetahu perkembangan dari anak secara jelas
- 2) Menjadikan orangtua yakin tentang peningkatan prestasi anak
- 3) Penambahan ilmu dalam memberikan pembelajaran anak dirumah

c. Guru

- 1) Memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran yang mudah ditangkap oleh anak.

- 2) Guru dapat mengenalkan bentuk geometri dengan permainan bentuk bervariasi.
- 3) Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran

d. Lembaga

TK Mulia akan lebih maju apabila mencetak anak – anak yang kreatif, Memberikan model pembelajaran kognitif bentuk geometri yang menarik bagi sekolah dalam rangka memberikan proses pembelajaran sehingga mutu pendidikan dapat meningkat dan Kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri melalui permainan akan lebih efektif dan efisien

e. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman peneliti dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada kemampuan mengenal bentuk geometri.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORETIS

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini sebagai pembanding dari penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti atau ahli sebelumnya, adapun penjelasannya adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan

No	Nama/Tahun/Judul	Jenis	Hasil Penelitian
1	Bekti Prihatin, tahun 2018 dengan judul : Meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas B dengan media puzzle dari bahan alam di TK Puspomekar I Pusporengo, Kecamatan Musukl, Kabupaten Boyolali	Penelitian Tindakan Kelas	Hasil penelitian menyebutkan bahwa setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle dari bahan alam adalah sebagai berikut : peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk geometri pada pra tindakan rata-rata prosentase sebesar 26% meningkat pada siklus I dengan rata-rata prosentase sebesar 68% dan mencapai keberhasilan yang diinginkan pada siklus II dengan rata-rata prosentase sebesar 84%.

2	<p>Siti Mustariyah, tahun 2021 dengan judul Peningkatan Kemampuan anak dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui metode bermain rumah pintar menggunakan kardus pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Genengsari Kemusu</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan metode permainan rumah pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Hal ini ditunjukkan keberhasilan pembelajaran meningkat dari 46,7 % Anak meraih Tuntas pada Siklus I meningkat menjadi 73,3 % Anak meraih Tuntas pada Siklus II.</p>
3	<p>Diah Wardani Ajeng, tahun 2022 upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui menggambar bentuk di PAUD NUR ISLAM LAMPUNG SELATAN</p>	<p>Penelitian Tindakan Kelas</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran menggunakan metode menggambar bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Hal ini ditunjukkan keberhasilan pembelajaran meningkat dari 40 % Anak meraih Tuntas pada Siklus I meningkat menjadi 75 % Anak meraih Tuntas pada Siklus II.</p>

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena menggunakan kepingan atau potongan puzzle yang terbuat dari kardus bekas sehingga aman digunakan oleh anak dan juga menggunakan teknik bongkar pasang. Berdasarkan kedua penelitian relevan diatas, berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu “ Upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dengan media puzzle bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun TK Mulia Mriyan Tahun ajaran 2024/2025.

B. Kerangka Teoritis

1. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini

a. Lingkup Perkembangan Kognitif Anak

Pendapat Sujiono(2018:55), Kemampuan kognitif adalah proses berpikir. Perkembangan kognitif seseorang mencakup bahasan tentang perkembangan individu dalam berfikir atau proses kognisi atau proses mengetahui. Kognisi adalah proses atau suatu kegiatan untuk memperoleh pengetahuan atau suatu upaya mengidentifikasi suatu hal dengan pengalaman pribadi. Proses kognisi berkaitan dengan tingkat inteligensi yang memberikan ciri atau pertanda seseorang dengan berbagai minat utamanya ditujukan pada ide-ide dan belajar. Kognitif merupakan proses berpikir, kemampuan menghubungkan dan kemampuan memberikan nilai serta memberi pertimbangan.

b. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Pendapat Piaget (2016), perkembangan kognitif memiliki empat tahapan, 1). Sensorimotor (0 - 2 tahun), pada tahap ini bayi pemahaman tentang dunia dibangun dengan mengoordinasikan pengalaman panca indera dengan gerakan yang pada akhirnya memiliki pemahaman tentang objek permanen. 2). Pra-operasional (2-7 tahun), anak memahami kehidupan nyata di lingkungan dengan menggunakan fungsi simbol-simbol atau tanda-tanda serta pemikiran intuitif. Keterbatasan yang masih terdapat pada tahap pra-operasional adalah *egosentrisme*,

animisme, dan *centration*. 3). Operasional-konkrit (7-11/12 tahun), pada tahap ini anak cukup matang dalam menggunakan logika atau operasi, tapi masih terbatas pada objek fisik yang ada saat itu. Pada tahap ini, kecenderungan terhadap *animisme* dan *artificialisme* sudah hilang. 4). Tahap operasional formal (>12 tahun), pada tahap ini anak sudah mampu menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membuat operasi yang lebih rumit, dengan ciri pokok perkembangannya yaitu hipotesis, abstrak, deduktif dan induktif serta logis dan probabilitas.

b. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini

Menurut Wahyudi (Hani Quroisin 2018) Anak usia dini mulai berusaha dan memahami mengenal bentuk geometri yang memiliki nama-nama tertentu, seperti : lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang dan lain sebagainya melalui mengenal bentuk dasar, membedakan bentuk, menggolongkan bentuk dan mengenal bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri

Mengenal bentuk geometri menurut Beaty (dalam Marlisa) mengungkapkan, mengenal bentuk geometri merupakan modal awal yang penting di ajarkan pada anak karena salah satu perkembangan kognitif yaitu anak harus membedakan bentuk-bentuk geometri seperti: lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga (Amim Nafi'ah, 2018). Selain itu, pengenalan bentuk geometri dapat dimulai melalui pengenalan benda-benda sekitar yang menyerupai bentuk-bentuk geometri seperti jam dinding yang berbentuk lingkaran, papan tulis yang berbentuk persegi panjang, pohon hitung yang berbentuk segitiga atau buku cerita yang berbentuk persegi.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak adalah anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi panjang dan lain lain.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Menurut Piaget (2017), pada tahap ini pemikiran anak makin kompleks dan mampu menggunakan pemikiran simbolis. Berfikir simbolis, anak akan mengembangkan kemampuan untuk membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada.

Martini Jamaris (2016: 44), menjelaskan bahwa kemampuan dasar matematika pada anak TK berada pada fase praoperasional yang diwarnai oleh perkembangan kemampuan berpikir secara simbolis. Kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat dimana benda tersebut berada, dan kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berpikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun sesuatu.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bermain Puzzle Geometri

1. Pengertian Bermain

Para pakar sepakat menyatakan bahwa bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih

banyak lagi. Secara bahasa, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda- benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh.

Brooks, J.B. dan D.M. Eilliot mengemukakan bahwa bermain adalah sitilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun (Latif, 2016).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang tanpa ada unsur paksaan dari pihak lain, yang dapat menimbulkan rasa senang dan mengasyikkan serta memberikan suatu informasi dan sebagai latihan untuk pertumbuhan.

b. Jenis Bermain dan Manfaat Bermain

1) Jenis Bermain

Permainan dapat dibagi menjadi lima jenis, diantaranya yaitu menurut Fadillah, dkk (2014: 36-37): (1) permainan gungsi gerak, (2) permainan membentuk, (3) permainan ilusi, (4) permainan menerima, dan (5) permainan sukses. Berikut penjelasan dari lima jenis permainan tersebut: 1) Permainan fungsi (gerak), merupakan permainan yang dilakukan dengangerakan dalam rangka melatih kekuatan otot anak, misalnya, memukul, menendang, berjalan dan berlari. 2) Permainan membentuk, permainan ini berupa kegiatan membuat bentukbentuk pada suatu benda supaya lebih menarik, seperti brmain pasir, tanahliat, balok. 3) Permainan ilusi, permainan yang digambarkan sebagai bentuk ilusi atau fantasi/ imajinasi bagi anak, sehingga seolah olah menyerupai sungguhan. Misalnya: bermain jual-jualan, dokter- dokteran. 4)

Permainan menerima, permainan menerima atau reseptif adalah bentuk permainan yang sifatnya menerima, jadi anak hanya menerima tanpa melakukan aktifitas yang mengeluarkan tenaga banyak, seperti mendengar cerita, dongeng, ataupun menonton tayangan di televisi. 5) Permainan sukses, permainan ini adalah bentuk permainan dengan tujuan menyelesaikan suatu tantangan. Seperti mememanjat dan berjalan diatas papan titian.

2) Manfaat Bermain

Bermain berguna dalam perkembangan kognitif juga didukung oleh Montessori yang menyatakan bahwa terdapat empat fakta mendasar bahwa bermain dapat menstimulasi otak anak: 1) Pikiran yang mencercap; 2) Periode kritis; 3) Anak adalah makhluk pembelajar; 4) Anak belajar dengan bermain (Suyadi, 2014: 184-187)

2. Media Puzzle

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara definisi media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi Martinis Yamin (2017). Adapun Gerlach dan Ely dalam Azhar arsyad (2014 : 3) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah di rumuskan dalam perencanaan pengajaran.

Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah

mediator media menunjukkan fungsi atau peranannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

b. Jenis media

Media Pembelajaran memiliki beberapa jenis, Satrianawati (2018: 10) terdapat jenis-jenis media pembelajaran secara umum yaitu:

1) Media Visual.

Media Visual ialah media yang dapat dilihat oleh manusia yang mengandalkan indra penglihatan, seperti: media gambar, foto, komik, gambal tempel, buku majalah, miniatur, dan lain-lain.

2) Media Audio:

Media Audio ialah media yang dapat didengar oleh manusia yang mengandalkan indra pendengaran yaitu telinga, seperti: musik dan lagu, siaran radio, suara, kaset suara, dan lain-lain.

3) Media Audio Visual.

Media Audio Visual ialah media yang dapat dilihat dan didengar oleh manusia yang mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, seperti: film, televisi, pementasan, VCD, dan lain-lain.

4) Multimedia.

Multimedia ialah semua jenis media yang terangkum menjadi satu.

Menurut Suyanto (2017) dalam bukunya *Pendidikan Anak Usia Dini* menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu proses belajar, baik dalam bentuk materi visual, audio, atau audiovisual. Jenis media yang disebutkan meliputi:

- 1) media visual (gambar, poster, papan tulis)
- 2) media audio (radio, rekaman suara), dan
- 3) media audiovisual (film, video, multimedia)

Kesimpulan dari pendapat-pendapat di atas adalah bahwa media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar. Jenis-jenis media tersebut meliputi:

- 1) Media Visual: Media yang mengandalkan indra penglihatan, seperti gambar, foto, poster, dan papan tulis.
- 2) Media Audio: Media yang mengandalkan indra pendengaran, seperti musik, siaran radio, dan rekaman suara.
- 3) Media Audio-Visual: Media yang menggabungkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, seperti film, televisi, dan video.
- 4) Multimedia: Gabungan dari berbagai jenis media yang dapat digunakan secara terintegrasi untuk memperkaya pengalaman belajar

c. Pengertian Puzzle

Menurut Rumakhit dalam Hasriani: “Media Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.

Menurut Mahardikha, dkk: “Puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Puzzle merupakan permainan yang melibatkan kegiatan menyusun gambar yang telah dipotong-potong menjadi beberapa bagian. Permainan ini dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti: Memahami posisi atau kedudukan, Memecahkan masalah, Berpikir simbolik, Mengenal lambang bilangan.

d. Jenis Puzzle

. Adapun beberapa jenis puzzle yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran melalui bermain pada anak usia dini yaitu: 1) *Spelling*

puzzle, yakni puzzle yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf- huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosakata yang benar, 2) *Jigsaw puzzle*, yakni puzzle yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir, 3) *The thing puzzle*, yakni puzzle yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan, 4) *The letter(s) readiness puzzle*, yakni puzzle yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap, dan 5) *Crosswords puzzle*, yakni puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal (Hadfield, 2016:65).

3. Langkah-langkah penggunaan media puzzle bentuk geometri

Berikut ini adalah langkah-langkah guru pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle menurut Lucia dalam Hasriani, yakni :

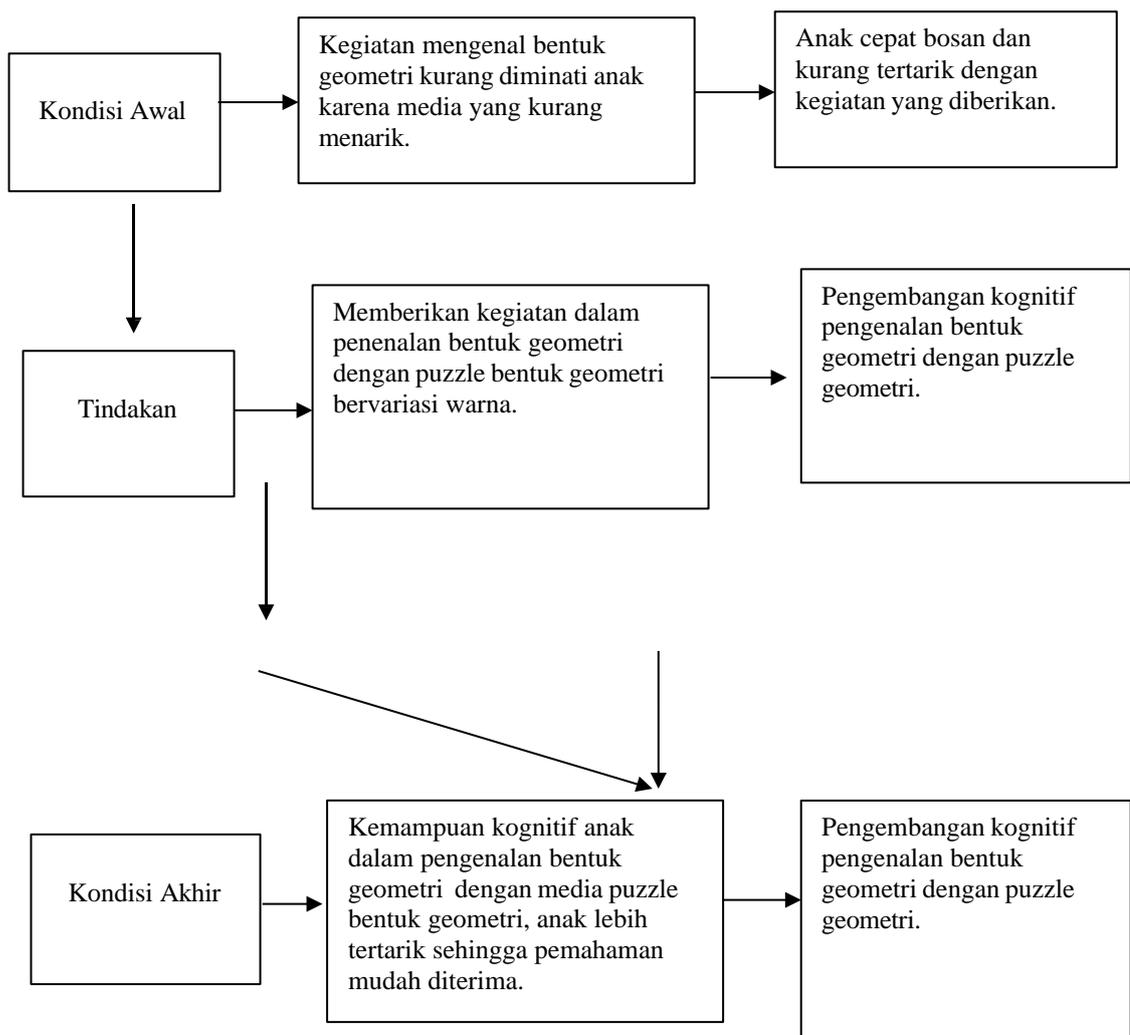
- a. Guru menyiapkan beberapa potongan bentuk puzzle geometri
- b. Guru menjelaskan bentuk-bentuk geometri yang ada dipuzzle
- c. Guru menjelaskan bagaimana cara memasangkan potongan puzzle geometri kedalam papan puzzle geometri sesuai dengan bentuknya.(Guru bertanya kepada anak ini bentuk apa? Kemudian bertanya kepada anak lubang dipapan puzzle yang sesuai dengan potongan puzzle).
- d. Guru mengajak anak untuk bermain memasangkan puzzle geometri

4. Kerangka Pikir

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di

sekitar berdasarkan bentuk geometri. Berbagai macam kepingan bentuk – bentuk geometri dengan warna yang bervariasi merupakan salah satu cara yang sangat menarik bagi minat anak apabila dilakukan dengan menggabungkan bentuk geometri menjadi benda atau bentuk lain yang lebih menarik bagi anak dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Berikut kerangka berfikir agar mudah dipahami



Gambar 2.1. Kerangka Pikir

A. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang mungkin benar dan mungkin salah, sehingga hipotesis perlu dibuktikan kebenarannya (Arikunto, 2018: 127). Adapun menurut Hadi (2016: 137), hipotesis adalah dugaan jawaban yang mungkin benar dan mungkin salah. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikemukakan, hipotesis adalah dugaan jawaban sementara yang mungkin benar dan mungkin salah, sehingga harus dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian.

Berdasarkan dari uraian diatas, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Dengan Media Puzzle Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun TK Mulia Mriyan”.