

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MELALUI
PERMAINAN *PUZZLE* GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK PELANGI KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Memperoleh Gelar Sarjana dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*



IAIN PALOPO

Oleh :

**SELVIA ROSALINDA
2002070010**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MELALUI
PERMAINAN *PUZZLE* GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK PELANGI KOTA PALOPO**

Skripsi

*Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Memperoleh Gelar Sarjana dalam Rangka Penyelesaian Studi Jenjang
Sarjana pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini*



IAIN PALOPO

Oleh :

SELVIA ROSALINDA
2002070010

Pembimbing :

- 1. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd.**
- 2. Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.Kg., M.Kes.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : SELVIA ROSALINDA
Nim : 2002070010
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program studi : Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa :

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan atau karya orang lain, yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 10 Maret 2025
Yang membuat pernyataan,



SELVIA ROSALINDA
NIM 2002070010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul "Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Permainan *Puzzle* Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kota Palopo" yang ditulis oleh Selvia Rosalinda Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002070010, Mahasiswa Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 16 April 2025 bertepatan dengan 17 Syawal 1446 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo 21 April 2025

TIM PENGUJI

- | | | |
|--|---------------|---------|
| 1. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd | Ketua Sidang | (.....) |
| 2. Subhan, S.Pd. I., M.Pd | Penguji I | (.....) |
| 3. Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd | Penguji II | (.....) |
| 4. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd | Pembimbing I | (.....) |
| 5. Rifaah Mahmudah Bulu', S.Kg., M.Kes | Pembimbing II | (.....) |

Mengetahui:

Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.,
NIP 19670516 200003 1 002

Ketua Pogram Studi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Pertiwi Kamariah Hasis S.Pd., M.Pd.
NIP 19910519 201903 2 015

PRAKATA

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ
إِلَهٍ وَعَلَى وَالْمُرْسَلِينَ الْأَنْبِيَاءِ أَشْرَفِ عَلَى وَالسَّلَامُ وَالصَّلَاةُ الْعَالَمِينَ رَبِّ اللَّهُ الْحَمْدُ
بَعْدُ أَمَّا أَجْمَعِينَ ۝ صَحْبِهِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Permainan *Puzzle* Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Kota Palopo”**. Setelah melalui proses yang Panjang.

Selawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan, guna memperoleh gelar sarjana pendidikan dalam bidang pendidikan islam anak usia dini pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Terkhusus cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Faisal Romasya Al dan pintu surgaku Ibunda Irmawati. Terimakasih atas segala pengorbanan dan kepercayaan, serta kasih sayang yang telah diberikan dengan tulus. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah

mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Semoga ayah dan ibu selalu diberikan kesehatan, Panjang umur dan bahagia selalu.

2. Dr. Abbas Langaji, M.Ag.Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. selaku wakil Rektor I, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum., Wakil Rektor II, Dr. Mustaming, S.Ag., M.HI.,Wakil Rektor III IAIN Palopo yang telah membina dan mengembangkan perguruan tinggi, tempat penulis memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.
3. Prof. Dr. H. Sukirman Nurdjan, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. selaku wakil Dekan I, Dr. Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I., Wakil Dekan III IAIN Palopo senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Menjadi Fakultas yang Terbaik.
4. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. Selaku Ketua Program Studi, serta Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.Kg., M.Kes., Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
5. Pertiwi Kamariah Hasis, S.Pd., M.Pd. dan Rifa'ah Mahmudah Bulu', S.Kg., M.Kes., masing-masing selaku Pembimbing I dan Pembimbing II Penulis yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.

6. Subhan, S.Pd.I., M.Pd. dan Ervi Rahmadani, S.Pd., M.Pd., masing-masing selaku Penguji I dan Penguji II Penulis yang telah memberikan banyak saran atau bimbingan dalam penyusunan skripsi.
7. Seluruh Dosen beserta seluruh staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulisan selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.
8. Zainuddin S., S.E., M.Ak. selaku kepala unit perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah banyak membantu mengumpulkan literature yang berkaitan dengan skripsi ini.
9. Kepada semua teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini IAIN Palopo angkatan 2020 (khususnya kelas PIAUD-A), terima kasih atas kenangan manis dan pahit yang pernah diukir bersama dalam menjalani hari-hari perkuliahan, semoga menjadi kenangan terindah dan tak terlupakan.
10. Ummi Kasma, S.Pd. AUD selaku kepala sekolah dan rekan-rekan guru, dan anak didik TK Pelangi Kota Palopo yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian penelitian ini.
11. Untuk saudara dan sahabat saya, Lifia Wulansari, wahyudin, Dian, Mutiara, dan Erna terimakasih karena telah berperan banyak memberikan pengalaman, pembelajaran, selalu memberikan semangat dan motivasi dalam mengerjakan skripsi.

Akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini meskipun banyak hambatan namun dapat dilewati dengan baik oleh peneliti, karena selalu ada dukungan, doa dan motivasi yang tak terhingga dari orang tua, keluarga, dan

teman. Semoga bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin
Allahumma Aamiin. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi
pembaca serta dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik.
Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari diri penulis.
Semoga Allah Swt. senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita
semua. Amin ya Rabbal Alamin.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ša'	Š	Es dengan titik di atas
ج	Jim	J	Je
ح	Ha'	Ḥ	Ha dengan titik di bawah
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet dengan titik di atas
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es dengan titik di bawah
ض	Daḍ	Ḍ	De dengan titik di bawah
ط	Ṭa	Ṭ	Te dengan titik di bawah
ظ	Ža	Ž	Zet dengan titik di bawah
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Fa
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

2. Vokal

4. *Tā marbūtah*

Transliterasi untuk *tā' marbūtah* ada dua, yaitu *tā' marbūtah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. sedangkan *tā' marbūtah* yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *tā' marbūtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *tā' marbūtah* itu ditransliterasikan dengan ha [h].

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfāl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madīnah al-fādilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (*Tasydīd*)

Syaddah atau *tasydīd* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydīd* (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّانًا	: <i>rabbānā</i>
نَجَّيْنَا	: <i>najjainā</i>
الْحَقَّقْ	: <i>al-haqq</i>
نُعَمِّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُّوْ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *ber-tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (ِ), maka ia ditransliterasi seperti huruf *maddah* menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau A'ly)
عَرَبِيٌّ	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Arabiy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf **ال** (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah* maupun huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i>)
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalāh</i> (bukan <i>az-zalzalāh</i>)
الْفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

تَأْمُرُونَ	: <i>ta'murūna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-nau'</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'un</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara

transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Syarh al-Arba'īn al-Nawāwī
Risālah fī Ri'āyah al-Maslahah

9. *Lafz al-Jalālah*

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ *dīnullāh* بِاللَّهِ *ih*

Adapun *tā'marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafz al-jalālah*, diteransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ *hum fi rahmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata

sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl
Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan
Syahru Ramadān al-lazī unzila fīhi al-Qurān
Nasīr al-Dīn al-Tūsī
Nasr Hāmid Abū Zayd
Al-Tūfī
Al-Maslahah fī al-Tasyrī' al-Islāmī*

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muhammad Ibnu)
Nasr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Nasr Hāmid (bukan, Zaīd Nasr Hāmid Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= Subhanahu Wa Ta'ala
saw.	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
as	= 'Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi
l	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
W	= Wafat Tahun
QS .../...: 4	= QS al-Baqarah/2: 4 atau QS ali 'Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat
SD	= Sekolah Dasar
IAIN	= Institut Agama Islam Negeri
PAUD	= Pendidikan Anak Usia Dini

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PRAKATA	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR AYAT	xviii
DAFTAR HADIST	xix
DAFTAR TABEL	xx
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
ABSTRAK	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	7
B. Landasan Teori.....	9
C. Kerangka Pikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Prosedur Penelitian	29
C. Sasaran Penelitian.....	34
D. Instrumen Penelitian.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	37

F. Indikator Keberhasilan.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian.....	42
B. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	70
A. Simpulan	70
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat Qs. An-Nisa' /4:9	2
Kutipan Ayat Qs. Al-Kahfi /18:66.....	19

DAFTAR HADIST

Hadis 1 Hadis Tentang Kewajiban Menuntut Ilmu.....	12
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian relevan	8
Tabel 2.2 Tahapan Berpikir Logis	14
Tabel 3.1 Jumlah Peserta Didik.....	29
Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Pada Siklus 1.....	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Observasi.....	35
Tabel 3.4 Instrumen Observasi kemampuan Berpikir Logis.....	36
Tabel 3.5 Interval Skor Kreteria Keberhasilan Anak	40
Tabel 3.6 Interpretasi Kriteria Keberhasilan Tindakan	41
Tabel 4.1 Rekapitulasi Tingkat Capaian Kemampuan	43
Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Berpikir Logis Anak	44
Tabel 4.3 Perencanaan Kegiatan Siklus I.....	45
Tabel 4.4 persentase Kemampuan Berpikir Logis Anak siklus I	53
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Data Siklus I.....	54
Tabel 4.6 Presentase Hasil Perbandingan Kondisi awal dan Siklus I	54
Tabel 4.7 Perencanaan Kegiatan Pada Siklus II.....	56
Tabel 4.8 Presentase Kemampuan Berpikir Logis Anak Siklus II.....	64
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Berpikir Logis Anak	65
Tabel 4.10 Hasil Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.....	65
Tabel 4.11 Persentase Hasil Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II.	66

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	27
Gambar 3.1 Peta Lokasi	29
Gambar 3.2 Prosedur PTK	31
Gambar 3.3 Diagram Batang Kemampuan Berpikir Logis Peserta Didik Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II	66

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Sejarah Singkat Pendirian TK Pelangi
- Lampiran 2 Rubrik Penilaian
- Lampiran 3 Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Meneliti
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus I
- Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus II
- Lampiran 7 Lembar Kerja Anak
- Lampiran 8 Lembar Penilaian Siklus I Dan Siklus II
- Lampiran 9 Pedoman Wawancara
- Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian Siklus I Dan Siklus II
- Lampiran 11 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Selvia Rosalinda, 2025. *“Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Permainan Puzzle Geometrik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kota Palopo”*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Dibimbing oleh Pertiwi Kamariah Hasis Dan Rifa’ah Mahmudah Bulu’.

Rendahnya kemampuan berpikir logis pada peserta didik yang ditandai dengan anak belum memahami konsep pola dan mengurutkan objek-objek berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, serta menyebutkan objek-objek dengan tepat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan *puzzle* geometri di Taman Kanak-Kanak Pelangi Kota Palopo. Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan Model Kurt Lewin yang di jalankan dengan dua siklus yaitu siklus I terdiri dari 4 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 4 kali pertemuan. Subjek Penelitian ini adalah guru dan anak usia 5-6 tahun Taman Kanak-Kanak Pelangi Kota Palopo yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 4 perempuan dan 11 laki-laki. Instrumen Penelitian ini yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, dan pedoman dokumentasi, dengan teknik pengumpulan data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil Penelitian menunjukkan peningkatan dalam tahap pengembangan kemampuan berpikir logis. Kondisi awal atau pra tindakan kategori mulai berkembang sebanyak 20% anak dan kategori belum berkembang sebanyak 55% anak. Kemudian pada siklus I mengalami peningkatan dengan kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 67% anak, kemudian kategori mulai berkembang sebanyak 51% anak, dan kategori belum berkembang sebanyak 37% anak. Peningkatan yang terjadi pada siklus II dengan kategori Berkembang Sangat Baik sebanyak 95% anak, dan pada kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 69% anak. Keberhasilan penelitian ini ditentukan dengan skor hasil anak yang menunjukkan bahwa hasil belajar anak mengalami peningkatan dengan persentase 85%.

Kata kunci: Berpikir Logis, Anak Usia Dini, Puzzle Geometrik

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
24/04/2025	Jr

ABSTRACT

Selvia Rosalinda. (2025). *“Enhancing Logical Thinking Skills through Geometric Puzzle Games in Children Aged 5–6 Years at TK Pelangi, Palopo City”*. Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic Institute (IAIN) Palopo. Supervised by Pertiwi Kamariah Hasis and Rifa’ah Mahmudah Bulu’.

The logical thinking abilities of students were found to be low, as indicated by their limited understanding of pattern concepts and difficulty in sequencing objects by color, shape, and size, as well as accurately naming objects. This study aims to examine the improvement of logical thinking skills in children aged 5–6 years through the use of geometric puzzle games at TK Pelangi in Palopo City. This research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kurt Lewin model, conducted over two cycles. Cycle I consisted of four sessions, and Cycle II also comprised four sessions. The subjects of the study were one teacher and 15 children aged 5–6 years from TK Pelangi, including 4 girls and 11 boys. The research instruments included observation sheets, interview guidelines, and documentation protocols. Data collection was carried out using quantitative descriptive methods. The findings of the study indicate an improvement in the development of logical thinking skills. In the pre-intervention phase, 20% of children were categorized as "Beginning to Develop," while 55% were in the "Not Yet Developed" category. In Cycle I, the percentage of children who "Developed as Expected" increased to 67%, with 51% categorized as "Beginning to Develop" and 37% still "Not Yet Developed." In Cycle II, 95% of children reached the "Very Well Developed" category, and 69% were categorized as "Developed as Expected". The success of the study was determined by student scores indicating that 85% of the children showed improved learning outcomes. Thus, the use of geometric puzzle games proved to be effective in enhancing logical thinking in early childhood education.

Keywords: Logical Thinking, Early Childhood, Geometric Puzzle

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
24/04/2025	

الملخص

سلفيا روزاليندا، ٢٠٢٤. "تنمية مهارات التفكير المنطقي من خلال لعبة الألغاز الهندسية للأطفال في سن ٥ إلى ٦ سنوات في روضة "بلانجي" بمدينة فالوفو. رسالة جامعية في برنامج دراسة تعليم الطفولة المبكرة، كلية التربية والعلوم التعليمية، الجامعة الإسلامية الحكومية فالوفو. تحت إشراف برتوي كامارية حاسس، ورفاعة محمودة بولوء.

تعدّ مهارات التفكير المنطقي للأطفال ضعيفة، ويتجلى ذلك في عدم فهمهم لمفهوم النمط، وعدم قدرتهم على ترتيب الأشياء حسب اللون أو الشكل أو الحجم، أو تسميتها بدقة. وتهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن فعالية استخدام لعبة الألغاز الهندسية في تنمية مهارات التفكير المنطقي لدى الأطفال في سن ٥-٦ سنوات في روضة "بلانجي" بمدينة فالوفو. اعتمدت الدراسة على منهج البحث الإجمالي الصفي بنموذج كورت لوين، وتُنفذ على مرحلتين (دورتين)، كل دورة تشمل أربع لقاءات. وكان المشاركون في الدراسة ١٥ طفلاً (٤ إناث و ١١ ذكراً) إضافة إلى المعلمة في الروضة. تم جمع البيانات باستخدام أدوات البحث وهي: استمارة الملاحظة، ودليل المقابلة، ودليل التوثيق، مع استخدام التحليل الكمي الوصفي. أظهرت نتائج الدراسة تحسناً ملحوظاً في تنمية مهارات التفكير المنطقي. ففي المرحلة القبليّة، كان ٢٠٪ من الأطفال في فئة "بدأ يتطور"، و٥٥٪ في فئة "غير متطور". أما في الدورة الأولى، فقد ارتفعت نسبة الأطفال في فئة "يتطور حسب التوقعات" إلى ٦٧٪، و"بدأ يتطور" إلى ٥١٪، بينما كانت نسبة "غير متطور" ٣٧٪. وفي الدورة الثانية، بلغت نسبة الأطفال في فئة "متطور جداً" ٩٥٪، وفي فئة "يتطور حسب التوقعات" ٦٩٪. وقد حُدد معيار نجاح الدراسة بتحقيق نسبة تحسن ٨٥٪ من نتائج الأطفال، مما يؤكد فعالية اللعبة في تعزيز التفكير المنطقي لدى الأطفال.

الكلمات المفتاحية: التفكير المنطقي، الطفولة المبكرة، الألغاز الهندسية.

Verified by UPT Pengembangan Bahasa IAIN Palopo	
Date	Signature
24/04/2025	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak. Usia 5-6 tahun dalam PAUD akan diajarkan mengenai beberapa pengetahuan dasar antara lain, Ilmu Sains, Bahasa, Seni, dan Matematika. Ilmu Matematika merupakan ilmu yang mempelajari hal-hal logis terkait dengan bilangan dan geometri.¹ Dalam teori belajar kognitif menekankan bahwa belajar merupakan proses perubahan persepsi serta pemahaman yang tidak hanya fokus terhadap perubahan perilaku yang dilihat (Huljannah Arianto et al., 2024).²

Maka dari itu pendidikan sejak dini dapat menumbuhkan kemampuan seorang anak dalam mendapat proses pengajaran perkembangan berikutnya.³ Islam juga menganjurkan untuk mengatur kemampuan anak dengan serius. Hal ini membuat anak agar tidak diterlantarkan sehingga berkembang menjadi manusia yang lemah. Anjuran ini dengan jelas dikatakan dalam Q.S. An-Nisa'/4:9, yang berbunyi sebagai berikut:

¹ Yasmin Reza Putri Ayuni, Dkk, "Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini* 3, no.2 (November 16, 2022): 157, <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.155-172>.

² Nita Zaskia Sholihat, Dkk, "Analisis Kesulitan Anak Dalam Mengidentifikasi Simbol Angka dan Memilih Warna," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 8, no.1 (Februari 2025): 57, [https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8\(1\).21403](https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8(1).21403)

³ Yusannang dan Eka Poppi Hutami, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Belajar Anak Melalui Flip Chart," *Jurnal Panrita* 2, no.2 (Juni 2022): 48, <https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/panrita>.

وَلِيَحْشَ الَّذِينَ لَوْ تَرَكُوا مِنْ خَلْفِهِمْ ذُرِّيَّةً ضِعْفًا خَافُوا عَلَيْهِمْ فَلْيَتَّقُوا اللَّهَ وَلْيَقُولُوا قَوْلًا

سَدِيدًا ٩

Terjemahnya:

“Dan hendaklah takut (kepada Allah) orang-orang yang sekiranya mereka meninggalkan keturunan yang lemah di belakang mereka yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan)nya. Oleh sebab itu, hendaklah mereka bertakwa kepada Allah, dan hendaklah mereka berbicara dengan tutur kata yang benar”. (Q.S. An-Nisa’/4:9)

Berdasarkan Tafsir Al-Mishbah kelompok 1: Hendaklah, mereka yang menjadi wali Anak-anak yatim, agar memperlakukan anak-anaknya itu seperti perlakuan yang mereka harapkan kepada Anak-anak yang lemah. Apabila merusak sesuatu kemudian memperbaikinya harus dibarengi dengan kritikan yang membangun atau apa yang disampaikan harus mendidik. Amal-amal saleh yang dilakukan seorang ayah dapat menghantar terpeliharanya harta dan peninggalan orang tua untuk anaknya yang menjadi yatim.⁴

Kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun merupakan jangka waktu anak untuk mengetahui gambar dan angka, dapat memecahkan masalah, memahami kondisi, dan anak mampu mengemukakan hasil eksplorasi. Pembentukan kemampuan anak, dibutuhkan pengembangan diri yang proaktif dan menyenangkan untuk anak.⁵

Anak yang kurang mendapatkan stimulus otak, perkembangannya akan terhambat sehingga menimbulkan dampak di masa depan anak, karena rusaknya

⁴ Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, 97990 48029, (Lentera Hati : November, 2000), 337-339.

⁵ Audia Sianipar, Dkk, “Efektivitas Ape Mase Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no.2 (September 30, 2022):212, <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/abata>.

otak sejak dini lebih sulit dibenahi, berbeda dengan anak yang mendapatkan stimulus otak yang sesuai perkembangan otaknya akan lebih unggul di sekolah. Pengaruh, peran, serta dukungan dari orang tua dan pendidik sangat penting dalam pertumbuhan otak anak untuk meningkatkan kreativitas, mandiri, dan mampu berfikir positif.⁶

Pengembangan kemampuan kognitif anak memerlukan proses perkembangan yang berkelanjutan dan optimal, termasuk kemampuan mengenal konsep-konsep dasar dan mengembangkan kemampuan berpikir logis. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 tahun 2014 menekankan pentingnya perkembangan kognitif pada anak usia 4-6 tahun melalui kemampuan belajar, pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.⁷

Berpikir logis merupakan tindakan memahami dengan perbandingan, mengelompokkan, pengenalan pola, inisiatif, perencanaan, dan analisis sebab akibat. Berpikir logis juga diartikan sebagai kemampuan untuk memproses informasi dengan cara menghubungkan pendapat yang relevan untuk mencapai kesimpulan yang logis dan akurat. Permainan *Puzzle* melibatkan membongkar dan

⁶ Putri Sabrina Artamevia, Dkk, “ Prespektif Orang Tua Terhadap Cara Menstimulus Otak Anak Melalui Permainan Puzzle,” *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi* 2, No. 2 (Juni 2023): 322, <http://jurnal.minartis.com/index.php/jpst/>.

⁷ Nur Adiyah Yuliastri, Rohyana Fitriani, dan Baiq Shofa Ilhami, “Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun,” *Jurnal Care Childern Advisory Research and Education* 8, No.2 (Januari 2021): 31, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>.

merakit potongan-potongan bentuk, sehingga membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir logis, analisis, dan kreatif.⁸

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan menjadi salah satu alat untuk melatih pertumbuhan anak. Kegiatan belajar dengan bermain menggunakan media permainan *Puzzle* dapat menjadi sarana kemampuan otak anak, termasuk mengingat, mengenal bentuk, dan mengembangkan daya pikir. Selain mengasah kemampuan otak anak, permainan *Puzzle* juga merupakan kegiatan membongkar dan memasang kembali potongan bentuk menjadi seperti semula.⁹

Puzzle dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar anak dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Bermain *Puzzle* Geometri merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis anak, serta meningkatkan kemampuan kognitif lainnya, sehingga sangat penting untuk dimasukkan dalam kegiatan pembelajaran anak.¹⁰

Berdasarkan observasi pada hari senin, 12 sampai dengan hari Rabu, 14 Agustus 2024, ditemukan permasalahan bahwa anak di kelompok B TK Pelangi yang berjumlah 15 orang anak diantaranya, 4 perempuan dan 11 laki-laki. Dalam hal peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun yang belum optimal pada tahapan pengembangan dengan persentase 55%, seperti anak mulai

⁸ Revi Lisdiani, Edi Hendri Mulyana, dan Dindin Abdul Muiz Lidinillah, "Pengembangan Media Neraca Lengan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia* 1, no.1 (Agustus 22, 2021): 78, <https://doi.org/10.53754/edusia.v1i1.50>.

⁹ Rista Dwi Permata, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 5, no. 2 (2020):3, <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus>.

¹⁰ Haslinda Amalia, Rusmayadi, dan Muhammad Akil Musi, "Pengaruh Bermain *Puzzle* Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Anak Usia 5-6 Tahun di RA DDI Kanang," *Jurnal Metafora Pendidikan* 1, no.2 (November 2023): 193, <http://www.journal.arthamamedia.co.id/index.php/jmp>.

memahami konsep pola dan hubungan antara objek-objek serta anak dapat mengurutkan objek-objek berdasarkan ukuran, warna, atau bentuk, memberikan hasil yang tidak sesuai atau tidak rapi bahkan terlihat acak dalam hal menyusun. Pada saat kegiatan bermain *Puzzle*, anak diarahkan untuk menyusun potongan *Puzzle* sesuai dengan pola yang diberikan, potongan *Puzzle* yang disusun oleh anak belum sesuai dengan pola dan warna yang telah ditentukan.

Terkait dengan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Permainan *Puzzle* Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kota Palopo.”

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Bagaimanakah cara mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kota Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang dilakukan ialah untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan *Puzzle* Geometri di TK Pelangi Kota Palopo.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari peneliti yaitu:

1. Manfaat teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui Permainan *Puzzle* Geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kota Palopo, serta dapat dijadikan sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat praktis
 - a. Manfaat bagi anak, untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui Permainan *Puzzle* Geometri pada anak usia 5-6 tahun.
 - b. Manfaat bagi guru, dapat menambah pengetahuan dan kemampuan kreativitas guru dalam peningkatkan kemampuan berpikir logis agar dapat berkembang secara optimal.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti terdapat penelitian pendukung antara lain:

1. Faridatul Hasanah 2023, yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving dengan Puzzle Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.*” Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa semakin tinggi penggunaan permainan *Puzzle* dalam model pembelajaran Problem solving, maka semakin tinggi kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, dengan nilai pengaruh sebesar 87% .¹¹
2. Pita Dwi Aprilia 2023, yang berjudul “*Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media Puzzle Jam di RA Tri Bhakti Asyifa.*” Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa media *Puzzle* jam dapat meningkat secara signifikan, terutama setelah dilakukan penelitian tindakan kelas di RA Tri Bhakti Asyifa.¹²
3. Ulvia Nisa Ansari dan Masganti Sit 2020, dengan judul “*Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis Melalui Media Smart Box Pada Anank Usia 5-6 Tahun.*” Berdasarkan hasil penelitian, membuktikan bahwa media *smart box*

¹¹ Nanda Nila Rohmatul Azizah, Dkk, “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (Desember 2023): 13, <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>.

¹² Pita Dwi Apliria dan Alimudin, “Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media *Puzzle* Jam di RA Tri Bhakti Asyifa,” *Jurnal Paud Emas* 3, no. 1 (September 2023): 38, <https://online-journal.unja.ac.id/jpe/article/view/35746>.

dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis matematis pada anak usia 5-6 tahun, dengan peningkatan signifikan dalam kemampuan berhitung, memecahkan masalah, dan penalaran matematis.¹³

Tabel 2.1 persamaan dan perbedaan peneliti yang Relevan

No	Keterangan	Peneliti 1	Peneliti 2	Peneliti 3	Peneliti 4
1	Nama	Ulvia Nisa Ansari dan Masganti Sit	Pita Dwi Aprilia	Faridatul Hasanah	Selvia Rosalinda
2	Tahun	2020	2023	2023	2025
3	Materi	Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis Melalui Media Smart Box Pada Anank Usia 5-6 Tahun.	Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Media <i>Puzzle</i> Jam di RA Tri Bhakti Asyifa.	Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving dengan <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.	Peningkatan Kemampuan berpikir Logis Melalui Permainan <i>Puzzle</i> Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pelangi Kota Palopo
4	Tingkat Subjek Penelitian	TK	RA	TK	TK
5	Kegiatan Uji Coba	Secara Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung	Secara Langsung

¹³ Ulvia Nisa Ansari dan Masganti Sit, "Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis Melalui Media *Smart Box* Pada Anank Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak* 13, No. 2 (12 Juli, 2024): 147, <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i2.445>.

B. Landasan Teori Bruner

Penelitian ini menggunakan Teori Pembelajaran yang dikembangkan oleh Jerome Bruner, seorang psikolog Amerika. Teori ini berfokus pada proses pembelajaran dan bagaimana individu mendapatkan pengetahuan. Dalam Teori ini, peserta didik dianggap sebagai individu yang aktif dan kreatif dalam proses belajar, yang menggunakan informasi untuk menemukan ide dan pengalaman baru dalam proses belajar. Menurut Bruner perkembangan kognitif anak terjadi secara bersamaan dengan perkembangan fisik dan emosionalnya. Pada penerapan Teori Bruner, terdapat tiga tahapan penting meliputi: tahap Enaktif, Tahap Ikonik dan Tahap simbolik¹⁴. Penerapan Teori Bruner dalam pembelajaran dapat membantu anak lebih mudah memahami dan mengembangkan kognitifnya terutama dalam tahap ikonik yang melibatkan pengenalan dan pengelolaan informasi visual.

Pada tahap ikonik, anak belajar mengenali dan menghubungkan bentuk dengan pola, dan menyusun *puzzle*. Tahap-tahap perkembangan kognitif anak memerlukan waktu yang panjang dan melibatkan beberapa tahap yang memerlukan interaksi antara kemampuan internal anak dan faktor lingkungan.¹⁵ “Kenapa menggunakan Teori Bruner, karena Teori ini sangat relevan dalam mendukung cara anak memahami bentuk, ruang, hubungan antar objek melalui pengalaman langsung.

¹⁴ Ahmad Hatip, dan Windi Setiawan, “Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 89, <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>

¹⁵ Wiwi Umaternate, Dkk, “Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10,” *Jurnal Pendidikan Guru pendidikan anak Usia Dini* 3, no. 1 (Oktober 2020): 18, <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/1954/1475#>.

Dengan mengambil Teori Bruner dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui permainan *puzzle* geometri memiliki beberapa alasan yang kuat, berikut adalah beberapa alasan utama yaitu: Menekankan pentingnya pengalaman langsung, menyusun potongan *Puzzle* geometri membantu anak membangun pemahaman secara bertahap, dari pengalaman langsung hingga pemahaman teoritis. Kemudian anak mulai mengenali pola secara kasat mata tanpa perlu memegang langsung, tetapi bisa mengenali pola hanya dengan melihat dan menyusun *Puzzle* melibatkan proses berulang, seperti menyusun, menyesuaikan bentuk dan warna, dan membantu memperkuat tahap kemampuan berpikir, dengan menggunakan permainan *Puzzle* geometri lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan cocok bagi anak-anak, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan minat anak dalam kegiatan tersebut". Penelitian ini akan mengkaji tentang peningkatan kemampuan berpikir logis melalui permainan *Puzzle* geometri merupakan suatu proses stimulus yang kuat dalam pengembangan kemampuan berpikir logis terutama dalam hal pola, dan pemecahan masalah.

1. Kemampuan Berpikir Logis

a. Hakikat Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak dalam berpikir secara tepat yang didapat dari informasi dan ide-ide yang muncul dengan cepat sehingga menumbuhkan kecerdasan anak dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir anak merupakan penentu bagaimana anak bisa mengerti dengan

lingkungan sekitarnya secara tepat dan cepat.¹⁶ Semakin berkembang kemampuan kognitif anak, maka pemahaman anak seperti objek, manusia, juga peristiwa-peristiwa di lingkungannya akan semakin berkembang dengan cepat.

Kognitif berasal dari kata *kognisi (kata benda)*, yang memiliki beberapa arti yaitu tahap untuk mendapatkan pengetahuan, tahap dalam meraih pengetahuan dari pengalamannya sendiri, dan tahap pengenalan lingkungan oleh seseorang dan hasil dari pengetahuan.¹⁷ Kognitif secara khusus merupakan bimbingan syaraf otak pada saat berpikir, kemampuan kognitif berkembang secara terus menerus seiring dengan pertumbuhan fisik.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif didefinisikan sebagai kemampuan untuk memahami dan mengelola informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalaman nyata. Menurut Yusuf, kognitif merupakan kemampuan anak untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta menguasai pengetahuan umum yang lebih luas.¹⁸ Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti menyimpulkan perkembangan kognitif anak sangat mempengaruhi daya pikir dan cara pandang anak dalam menyelesaikan masalah.

Melatih kemampuan berpikir, membuat kemampuan kognitif anak berkembang. Dalam proses perkembangan kognitif anak, guru harus mempertimbangkan tingkat perkembangan usia anak dan memberikan

¹⁶ Anriaunus Krobo, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Ball Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A TK. YPPK. Santo Gabriel Arso II Kabupaten Keerom Papua," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, No. 2 (April 14, 2021): 36, <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/peknik/article/view/5447/4797>.

¹⁷ Ahmad Izzuddin, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains," *Edukasi dan Sains* 3, no. 3 (Oktober 2021): 545, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

¹⁸ Dek Ngurah et al., *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, 6236906699, (Penerbit NEM, 2021), 8.

kesempatan yang cukup baik untuk berkembang.¹⁹ Pembelajaran yang memungkinkan akan menyadari anak akan masalahnya sendiri dalam menghadapi situasi yang rumit.

Mengingat pentingnya ilmu pengetahuan, Rasulullah Saw. Menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dan mengingatkan umatnya agar tidak melupakan ilmu pengetahuan setelah beliau wafat, sehingga umatnya dapat memahami agama dengan benar dan tidak kebingungan. Rasulullah Saw. Sangat menekankan pentingnya menuntut ilmu pengetahuan menganjurkan umatnya untuk melakukan, sebagaimana ditegaskan dalam hadis tentang kewajiban menuntut ilmu²⁰, yaitu sebagai berikut:

حَدَّثَنَا هِشَامُ بْنُ عَمَّارٍ حَدَّثَنَا حَفْصُ بْنُ سُلَيْمَانَ حَدَّثَنَا كَثِيرُ بْنُ شَنْظِيرٍ عَنْ مُحَمَّدِ بْنِ سِيرِينَ عَنْ أَنَسِ بْنِ مَالِكٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ. (رواه ابن ماجه).²¹

Artinya:

“Telah meriwayatkan kepada kami Hisyam bin Ammar, meriwayatkan kepada kami Katsir bin Syinzhir, dari Muhammad bin Sirin, dari Anas bin Malik, dia berkata: Rasulullah Saw. bersabda: “Mencari ilmu adalah fardhu bagi setiap orang Islam”. (HR. Ibnu Majah).²²

¹⁹ Noviyantika Azzahra Pangabeian dan Fajar Utama Ritongan, “Cara Melatih dan Mengembangkan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3, No. 1 (2023): 5-6,

<https://doi.org/10.57251/mabdimas.v3i1.1016>.

²⁰ Bukhari Umar, *Hadis Terbawi: Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*, 602868970X, (Amzah, 2022): 7.

²¹ Abu Abdullah Muhammad bin Yazid Al-Qazwiiniy, *Sunan IbnuMajah*, Kitab. Al-Muqaddimah, Juz 1, No. 224 (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M): 81.

²² Abdullah Shonhaji dkk, *Tarjamah Sunan Ibnu Majah*, Jilid 1, Cet. 1, (CV. Asy-Syifa: Semarang, 1992): 181-182.

Berdasarkan HR. Ibnu Majah, menuntut ilmu hukumnya fardhu bagi setiap muslim untuk mengerjakannya.²³ Selain berperang, umat muslim juga dapat berjihad dengan menuntut ilmu, karena ilmu pengetahuan merupakan salah satu cara untuk memperjuangkan agama dan meningkatkan kesadaran diri. Ilmu tidak bisa dibiarkan begitu saja melainkan harus diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu yang dipelajari harus diikuti dengan tindakan nyata, yaitu pengalaman dan penyampaian kepada orang lain, agar dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Kegiatan pendidikan dan pengajaran telah dilakukan oleh manusia selama ribuan tahun, dan metode serta teknik yang digunakan terkadang rumit, namun sejauh ini kegiatan tersebut belum membuahkan hasil yang optimal.²⁴ Menuntut ilmu juga membutuhkan kemampuan kognitif yang kuat, dalam hal itu menurut Husni, “anak dengan kemampuan kognitif yang kuat cenderung memiliki kemampuan memahami dan mengingat informasi baru yang lebih baik, sehingga meningkatkan prestasi akademik dan keterampilan hidup.”²⁵ Kemampuan kognitif sangat dibutuhkan dan berakibat pada pencapaian akademik anak.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk mengingat kembali informasi yang sudah

²³ Nurul Karin, dan Elan Sumarna, “Studying Based On Prophet’s Hadith Perspective,” *Jurnal Kajian Paradaban Islam* 4, No. 1 (April 4, 2021): 6, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

²⁴ Bulu’, Dkk, “Sikap Peserta Didik pada Pembinaan Kesehatan Mental Berbasis Bimbingan dan Konseling Islam,” *Jurnal Konsepsi* 10, no.3 (November 2021): 175, *Jurnal Konsepsi*, Vol. 10, No. 3, November 2021 <https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>

²⁵ Raisa Ajmiliatinnisa Hilman, Dkk, “Meningkatkan Daya Ingat Hafalan Siswa Melalui Metode Bernyanyi Pada Pembelajaran Tematik di SDN 3 Sukaratu,” *Jurnal Sadewa Publikasi ilmu pendidikan, pembelajaran, dan ilmu sosial* 1, No. 3 (Agustus 28, 2023): 318, <https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i3.108>.

didapatkan sehingga pentingnya untuk memberikan pengalaman baru yang mendukung perkembangan anak, karena kemampuan kognitif anak berkembang sejalan dengan waktu pertumbuhan dan pengalamannya.

b. Tahap Perkembangan Kognitif Anak (Berpikir Logis)

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tahun 2014 menekankan pentingnya pengembangan kognitif anak dalam mencapai kemampuan berpikir kritis, logis, dan kreatif. Berikut tahapan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun:²⁶

Tabel 2.2. Tahapan Berpikir Logis

Perkembangan Kognitif Anak	Usia 5-6 Tahun
Berpikir logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat mengenali warna dasar seperti merah, biru, dan kuning. 2. Anak dapat menyusun pola ABCD-ABCD. 3. Anak dapat menggunakan bahasa yang tepat dalam menyebutkan objek-objek yang mereka kenali. 4. Anak dapat mengenali pola-pola dasar seperti pola warna, pola bentuk, dan pola ukuran. 5. Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan <i>Puzzle</i>

Berdasarkan tahapan perkembangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gambaran umum yang telah ditentukan oleh Permendikbud untuk mendukung perkembangan potensi kognitif anak dalam mencapai hasil yang maksimal di masa keemasan tumbuh kembang anak.

²⁶ Dr. Yaswinda dan Gusmarni, "Analisis Permendikbud nomor 137 dan 146 Dalam Pembelajaran Paud," *Jurnal Ilmiah PTK PNF* 17, No. 2 (Desember 2020): 71, <http://doi.org/10.21009/JIV.1702.8>.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Kognitif Anak

Prinsip pembelajaran kognitif mencakup 3 prinsip utama pembelajaran yang diutarakan oleh Piaget sebagai berikut:²⁷

- 1) Belajar efektif, pembelajaran yang efektif memungkinkan anak dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan kognitif melalui proses belajar aktif dan mandiri. Untuk membantu perkembangan kognitif anak, guru harus menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses belajar aktif dan mandiri anak, dengan melakukan eksperimen, pertanyaan, dan perbandingan.
- 2) Belajar lewat interaksi sosial dalam belajar, merupakan proses belajar membantu anak untuk mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, dan pemecahan masalah, sehingga menciptakan suasana belajar yang efektif. Interaksi sosial dengan teman sebaya dan orang dewasa dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif, mengurangi sifat egois, dan meningkatkan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan.
- 3) Belajar lewat pengalaman sendiri dengan memanfaatkan pengalaman nyata, dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih efektif dan efisien, karena mereka dapat memahami konsep-konsep baru memulai pengalaman nyata. Jika pelaksanaan dan pengalaman tidak beriringan, maka anak akan lebih cenderung mengandalkan kata-kata untuk

²⁷ Ina Magdalena, Dkk, "Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran IPA di sekolah dasar," *Jurnal Pendidikan dan Takwa* 3, No. 5 (Oktober 2023): 966, <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/anwarul/article/view/1431/1166>.

mengungkapkan pikiran dan ide mereka, dari pada mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih luas.

Berdasarkan ketiga prinsip diatas, dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki keunikan pada pertumbuhan dan perkembangannya, juga dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dengan memahami prinsip-prinsip ini orang tua, pengajar, dan masyarakat bisa bekerja sama menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan kognitif yang baik untuk anak.

d. Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak memiliki empat komponen yang mempengaruhi proses belajar dan perkembangan mereka, yaitu sebagai berikut:²⁸

- 1) Kematangan, yakni perkembangan susunan saraf yang matang memungkinkan anak memiliki kemampuan melihat, mendengar, dan bergerak yang lebih baik.
- 2) Pengalaman, yakni hasil dari interaksi antara anak dengan lingkungannya, yang memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman baru.
- 3) Interaksi atau transmisi sosial, yakni proses anak memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan nilai-nilai dari lingkungan sosialnya, yang kemudian membentuk perilaku dan kepribadian mereka.

²⁸ Alon Mandimpu Nainggolan, dan Adventrianis Deali, "Analisi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya bagi Pembelajaran," *Jurnal Of Psychology: Humanlight* 2, No. 1 (Juni 30, 2021): 34, <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>

- 4) Ekuilibrasi, yakni proses anak untuk mengatur dirinya sendiri dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar, sehingga mencapai kestabilan, dan perkembangan yang optimal.

Berdasarkan komponen tersebut, disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak sejalan dengan kematangan sistem saraf yang memungkinkan mereka mengembangkan kemampuan kognitif yang lebih tinggi. Perkembangan kognitif juga dipengaruhi oleh pengasuhan dan pendidikan anak agar mampu beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

e. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yaitu sebagai berikut:²⁹

- 1) Faktor keturunan (*Hereditas*), Teori *Hereditas* atau aliran yang dipimpin oleh seorang ahli filsafat *Schopenhauere*, berpendapat bahwa anak lahir sudah membawa kemampuan-kemampuan tertentu yang tidak bisa diganggu oleh lingkungan.
- 2) Faktor lingkungan, menurut John Locke anak dilahirkan seperti kertas putih yang kosong, dan pengalaman serta lingkungan sekitar lah yang membentuk perkembangan mereka. Locke berpendapat, lingkungan sekitar memainkan peran penting dalam menentukan tingkat kecerdasan anak, karena pengalaman yang diperoleh dari lingkungan sekitar membentuk kecerdasan.
- 3) Faktor kematangan, setiap organ, baik fisik maupun psikis, memerlukan waktu untuk mencapai kematangan, yaitu ketika sudah mampu menjalankan

²⁹ Dek Ngurah et al., *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, 6236906699, (Penerbit NEM, 2021), 12-14.

fungsinya dengan baik. Kematangan anak memiliki hubungan langsung dengan usia kronologis, di mana anak yang lebih tua cenderung memiliki tingkat kematangan yang lebih tinggi.

- 4) Faktor pembentukan, dibagi menjadi dua kategori, yaitu pembentukan sengaja (seperti pendidikan formal) dan pembentukan tidak sengaja (seperti pengaruh lingkungan sekitar). Anak berperilaku dewasa untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.
- 5) Faktor minat dan bakat, bakat merupakan kemampuan bawaan yang perlu dikembangkan dan dilatih untuk mencapai potensi maksimal, sedangkan minat mengarahkan perilaku untuk mencapai tujuan. Bakat anak akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya, artinya anak akan memiliki bakat tertentu hingga akan semakin mudah dan cepat dalam mempelajari sesuatu.
- 6) Faktor kebebasan, memainkan peran penting dalam perkembangan anak, karena memungkinkan mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan kemandirian dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut, perkembangan kemampuan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh pengalaman dan stimulus yang diterima, sehingga penting untuk menyediakan pengalaman baru dan mendukung perkembangan otak.

f. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan *Puzzle*

Menurut Susan Levine, anak usia yang selalu bermain *Puzzle* memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan anak yang belum pernah bermain *Puzzle*. Dikarenakan kemampuan mengenal bentuk, ukuran, dan warna

akan lebih terasah melalui Permainan *Puzzle*. Permainan *Puzzle* merupakan permainan yang menyusun kepingan-kepingan gambar yang akan dibentuk menjadi gambar yang sempurna.³⁰ Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, permainan ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasan anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Permainan *Puzzle* merupakan salah satu cara yang sangat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam berpikir dan mengingat, juga mampu membantu anak dalam menyelesaikan masalah dan melatih kesabaran dalam menyusun potongan-potongan *Puzzle* menjadi bentuk yang diinginkan.

2. Permainan *Puzzle* Geometri

a. Pengertian Permainan *Puzzle* Geometri

Bermain merupakan kegiatan penting yang tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan dan pemahaman anak. Dalam hal ini pendidik sangat perlu mengawasi anak dalam hal bermain, seperti yang tercantumkan dalam Q.S. Al-Kahfi/18:66 yang berbunyi sebagai berikut:³¹

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا

³⁰ Aisyah, "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anaka Kelompok B," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, No. 01 (Juni 2021): 24, <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>.

³¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Unit Percetakan Al-Qur'an: Bogor, 2018), 412.

Terjemahnya:

“Musa berkata kepadanya, “Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?”. (Q.S. Al-Kahfi/18:66).

Berdasarkan Tafsir Al-Wasith Jilid 2 : Ingatlah, wahai Nabi, ketika Musa berkata kepada pembantunya: aku akan terus berjalan hingga sampai di tempat yang padanya terdapat pertemuan dua laut, meskipun harus berjalan bertahun-tahun lamanya hingga jangka waktu yang tak terbatas untuk mempelajari ilmu yang bermanfaat dan amal kebajikan.³²

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Puzzle* sebagai permainan yang bermanfaat untuk melatih anak mengenal warna dan mengembangkan kemampuan berpikir. *Puzzle* Menurut Nari,³³ ialah permainan yang menantang kreativitas dan ingatan anak, serta memotivasi mereka untuk memecahkan masalah dan memahami konsep-konsep dasar, seperti bentuk, warna, dan jumlah. Sedangkan menurut Amanda, *Puzzle Geometri* merupakan permainan yang dirancang untuk membuat belajar lebih menyenangkan dan interaktif dengan menggunakan potongan-potongan bentuk geometri yang menarik.

Permainan *Puzzle* merupakan permainan yang efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinasi anak, karena memfokuskan pada pengamatan dan pengembangan. Kognitif merupakan kemampuan berfikir yang melibatkan kemampuan untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan

³² Wahbah Az-Zuhaili, *Tafsir Al-Wasith*, 9786022500445, (Gema Insani : Darul Fikri dan Damaskus, 2013), 157.

³³ Rahmadani dan Dadan Suryana, “Penerapan Media *Puzzle Geometri* untuk Kemampuan Geometri Anak,” *Jurnal on Early Childhood* 5, No.1(April 30, 2020): 159, <https://aulad.org/index.php/aulad/oai>.

suatu kejadian atau peristiwa, yang terkait dengan tingkat kecerdasan dan minat belajar. Permainan yang memiliki daya tarik tentu mainan yang mengandung unsur edukasi, seperti halnya pada permainan *Puzzle*.³⁴

Permainan *Puzzle* Geometri merupakan tahap awal anak untuk memahami konsep geometri, dengan meraba-raba setiap sisi bentuk geometri untuk mengenal ciri-cirinya dari setiap bentuk. Anak belajar mengenal dan memahami bentuk-bentuk geometri yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti buku, jam, dan kotak pensil, untuk mengembangkan kemampuan otak dan pemahaman geometri.³⁵ *Puzzle* Geometri merupakan alat pembelajaran yang efektif untuk membantu anak mengenal, menyebutkan, dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa Permainan *Puzzle* Geometri merupakan permainan yang menyenangkan dan efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, anak melalui indra penglihatan dan peraba. Permainan *Puzzle* Geometri memiliki manfaat ganda, yaitu membantu anak mengenal bentuk geometri, mengembangkan kemampuan menyelesaikan masalah, dan meningkatkan konsentrasi.

b. Fungsi dan Manfaat Permainan *Puzzle* Geometri

³⁴ Eka Poppi Hutami dan Mayawati, "Penerapan *Puzzle* Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Ruang," *Jurnal Panrita* 3, no.1 (Desember 2022): 3, <https://journal.umpalopo.ac.id/index.ph>.

³⁵ Dewi Rahmawati, Sri wildayati, dan Mella Dwi Wildayati, "Penerapan *Puzzle* Geometri di RA Al-Mukhlashin Dengan Model Problem Based Learning," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, No.4 (Oktober 30, 2023): 1408, <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2319>.

Puzzle merupakan permainan yang bermanfaat untuk menambah kemampuan kognitif untuk meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan kesabaran, dan meningkatkan daya ingat anak.³⁶ *Puzzle* Geometri juga mengajarkan anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima). Permainan *Puzzle* juga memberikan beberapa fungsi dan manfaat sebagai berikut:

- 1) Kemampuan menyelesaikan masalah, dalam menyusun *Puzzle*, anak bisa belajar untuk menyusun satu persatu potongan-potongan *Puzzle* sampai menjadi bentuk yang sempurna.
- 2) Gerakan tangan dan mata, saat bermain *Puzzle* anak menggunakan kerja sama mata untuk melihat bentuk, warna, dan warna *Puzzle* dengan tangan untuk menyusun potongan *Puzzle* menjadi satu bentuk yang sempurna.
- 3) Melatih kemampuan emosional, Permainan *Puzzle* mampu mengajarkan anak untuk bersabar dalam menyelesaikan susunan *Puzzle* sampai menjadi bentuk yang sempurna.
- 4) Mengembangkan daya ingat, untuk menyelesaikan Permainan *Puzzle* dibutuhkan daya ingat dalam melihat bentuk, warna, dan tempat potongan *puzzle*. Hal ini mampu melatih dan membuat daya ingat jangka pendek menjadi kuat.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan *Puzzle* Geometri mempunyai fungsi dan manfaat yang sama dalam perkembangan kemampuan kognitif anak. Permainan *Puzzle* Geometri dapat meningkatkan

³⁶ Benedikta Melansa Meo, Dkk, "Penggunaan Media *Puzzle* Binatang Dalam Mengimplementasikan Perkembangan Kognitif Aud di Kelompok A Tk Satu Atap Rutosoro," *Jurnal Cinta Pendidikan Anak* 2, no. 3 (Agustus 31, 2023): 668, <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index>.

kemampuan kognitif, meningkatkan kemampuan berpikir, mengajarkan kesabaran, meningkatkan daya ingat, dan menyelesaikan masalah.

c. Kelebihan Dan Kekurangan Permainan *Puzzle* Geometri

Menurut Martuti, kelebihan Permainan *Puzzle* untuk anak yaitu, meningkatkan kemampuan kognitif yang berhubungan dengan daya ingat untuk belajar dan menyelesaikan masalah.³⁷ Kegiatan Permainan *Puzzle* Geometri akan membentuk kerjasama antara tangan dengan mata membuat anak mahir dalam memahami sesuatu yang sesuai kemampuan dan keinginan anak pada saat belajar ataupun bermain dapat meningkatkan cara berpikir anak dengan cepat, serta anak dapat mengenali ciri-ciri dari bentuk Geometri (segitiga, lingkaran, persegi, dan segilima). Permainan ini, bisa membuat anak semakin percaya diri dan bisa mengembangkan kemampuan kognitif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Adapun kekurangan dari Permainan *Puzzle* yaitu, anak akan merasa ketergantungan dengan permainan dalam mengingat sesuatu. Permainan ini tidak sempurna jika guru tidak memahami kekeliruan alat Permainan *Puzzle* yang sudah dibagikan, sehingga dapat membuat anak menjadi keliru.³⁸ Dengan batasan yang tepat dan pemahaman tentang manfaat dan resiko yang terlibat, Permainan *Puzzle* bisa menjadi bagian yang bermanfaat dan menyenangkan dalam kehidupan anak.

³⁷ Rista Dwi Permata, "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun," *Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 5, No. 2 (2 Juli 2020): 4, <https://doi.org/10.29407/Pn.V5i2.14230>.

³⁸ Ahmad Omar dan Muhammad Nubli Abdul Wahab, "Kajian Keberkesanan Permainan *Puzzle* dan Latihan Biofeedback dalam Meningkatkan Prestasi Pelajar Sekolah Rendah 7, no. 2 (November 30, 2022)," *Sains Insani* 33, <https://sainsinsani.usim.edu.my/index.php/sainsinsani/article/view/463/271>.

3. Anak usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

anak usia dini merupakan masa perkembangan anak dimulai sejak lahir hingga mencapai usia 6 tahun. Anak usia dini merupakan fase yang sangat penting karena menentukan bagaimana mereka akan berkembang di masa depan, baik secara fisik, mental, maupun kecerdasan, sehingga disebut sebagai “golden age”. Menurut Kadek Hengky Primayana, anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami perkembangan yang pesat dan sangat penting bagi kehidupan mereka di masa depan.³⁹ Pendidikan anak usia dini merupakan tahap awal yang sangat penting dalam mengoptimalkan stimulasi anak, seperti yang dijelaskan oleh Harun Rasyid, Masyur, dan Susanto.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini (0-6 tahun) merupakan masa yang sangat penting dalam perkembangan anak, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat untuk mencapai potensi maksimal.

b. Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut kamus besar Indonesia, perkembangan merupakan menjadi lebih baik dan lebih sempurna, baik dalam hal pribadi, mental, dan intelektual. Masa anak usia dini merupakan periode yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena anak mengalami perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, sosial, dan emosional, yang akan mempengaruhi kehidupan

³⁹ Kadek Hengki Priyana, “Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Berbantuan Media Kolase Pada Anak Usia Dini” *Jurnal Agama dan Budaya* 4, No.1 (Maret 2020): 93.

mereka di masa depan. Hal-hal yang perlu di perhatikan dalam perkembangan anak usia dini, yaitu sebagai berikut:⁴⁰

- 1) Perkembangan fisik: Anak usia dini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Anak belajar mengendalikan gerakan motorik kasar seperti berjalan, melompat, dan berlari, serta gerakan motorik halus seperti menggenggam pensil, makan dengan sendok, dan mengancing baju.
- 2) Perkembangan kognitif: Anak usia dini mengembangkan kemampuan kognitif seperti pemahaman, pemecahan masalah, dan memori. Anak mulai mengenali bentuk, warna, angka, dan huruf. Anak juga mulai belajar mengamati dan mengklarifikasikan objek berdasarkan atributnya.
- 3) Perkembangan bahasa: Anak usia dini mulai mengembangkan kemampuan berbicara dan memahami bahasa. Anak belajar menggunakan kata-kata, memahami kalimat sederhana, mengungkapkan keinginan dan pikirannya.
- 4) Perkembangan sosial emosional: Anak usia dini mulai belajar berinteraksi dengan orang lain dan mengembangkan hubungan sosial. Anak belajar berbagi, bekerja sama, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti kemampuan mengatur emosi, menghargai perasaan orang lain, dan mengenali ekspresi emosi.
- 5) Perkembangan keterampilan hidup: Anak usia dini belajar keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti makan, berpakaian, dan membersihkan diri sendiri, menggunakan toilet, dan menyikat gigi.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

⁴⁰ Sitti Rahmawati Talango, "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Early Childhood Islamic Education* 1, No. 1 (2020): 92-105.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang dinamis, seperti rasa ingin tahu yang kuat, antusias, eksploratif, spontan, dan kaya fantasi, serta memiliki kelemahan seperti mudah frustrasi dan kurang pertimbangan, namun memiliki keinginan untuk belajar dan bekerja sama dengan teman.⁴¹

Setiap anak berkembang dengan kecepatan yang berbeda, karakteristik tersebut memberikan gambaran umum tentang anak usia 5-6 tahun, tetapi tidak semua anak mengalami perkembangan yang sama pada waktu yang sama.

d. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Dalam perkembangan kegiatan pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, beberapa prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu berorientasi pada perkembangan anak, kebutuhan anak, bermain sambil belajar, dan pemberian stimulus teratur.⁴² Dalam mendukung perkembangan anak, prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan, yaitu pengasuhan yang hangat, pemberian stimulus yang tepat, serta interaksi sosial yang positif dan peran orang tua dan pengasuh.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan suatu alat yang membantu peneliti untuk memahami dan menjelaskan hubungan antara titik masalah dan inti masalah, serta proses pengumpulan data, sehingga memudahkan peneliti untuk mencapai tujuan penelitian dan mencapai hasil yang diinginkan. Pada penelitian ini bertujuan

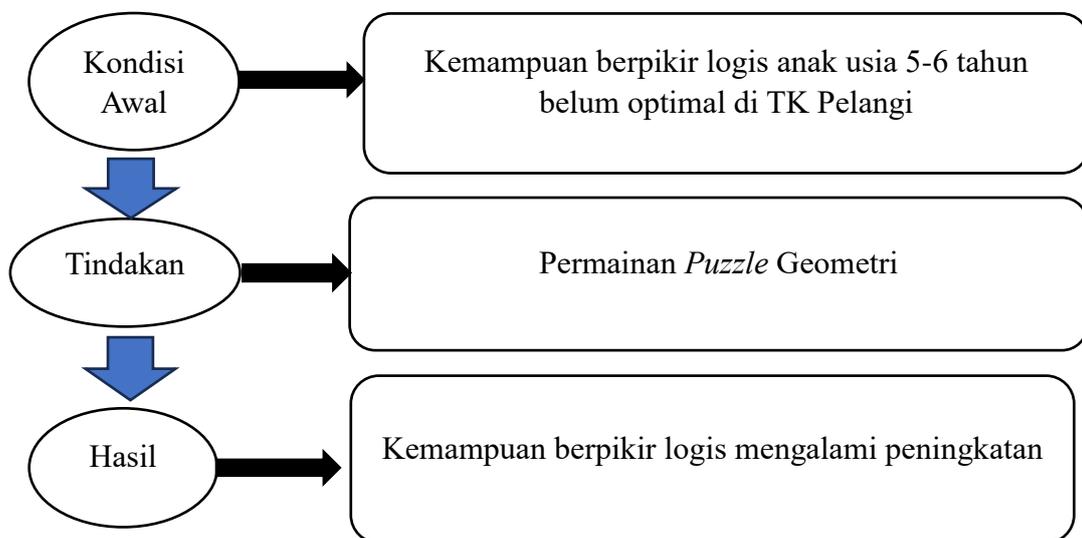
⁴¹ Lailatul Izzah, Dwi Nurhayati Adhani, Siti Fajrayani Fitro, "Pengembangan Media Buku Dogeng Fable Untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di Wonorejo Glacah," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran anak Usia Dini* 7, No. 2 (Oktober 2020): 58-62.

⁴² Aip saripuddin, "Analisis Tumbuh Kembang Anak di Tinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Jurnal Studi Gender dan Anak* 1, No. 1 (Agustus 2019): 114-130.

untuk peningkatan kemampuan berpikir logis melalui Permainan *Puzzle* Geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kota palopo.

Kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun yang belum optimal pada tahapan pengembangan, seperti anak mulai memahami konsep pola dan hubungan antara objek-objek serta anak dapat mengurutkan objek-objek berdasarkan ukuran, warna, atau bentuk, memberikan hasil yang tidak sesuai atau tidak rapi bahkan terlihat acak dalam hal menyusun *Puzzle*. Untuk mencapai indikator keberhasilan kemampuan berpikir logis anak, dilakukan tindakan pemberian stimulus melalui Permainan *Puzzle* Geometri, agar hasil kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu tindakan pencermatan terhadap kegiatan belajar dalam sebuah kelas melalui tindakan yang sengaja dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi untuk memperbaiki kegiatan belajar. PTK menurut Stephen Kemmis, yaitu suatu pendekatan yang melibatkan guru, peserta didik, dan kepala sekolah dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui refleksi diri, perbaikan berkelanjutan, dan peningkatan berbagai aspek pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru dan meningkatkan hasil belajar siswa, serta meningkatkan kualitas pembelajaran melalui refleksi diri dan perbaikan berkelanjutan.⁴³

Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya refleksi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta membantu guru untuk mengembangkan kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih relevan dan efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam penelitian ini penulis ingin memecahkan suatu masalah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Prosedur Penelitian

⁴³ Ahlan Syaeful millah, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, dan Eris Ramdhani, "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, No.2 (2003)

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini, yaitu peserta didik TK Pelangi Kota Palopo yang sebanyak 15 orang anak. Adapun jumlah peserta didik di TK Pelangi sebagai berikut:

Table 3.1 Jumlah Peserta Didik di TK Pelangi

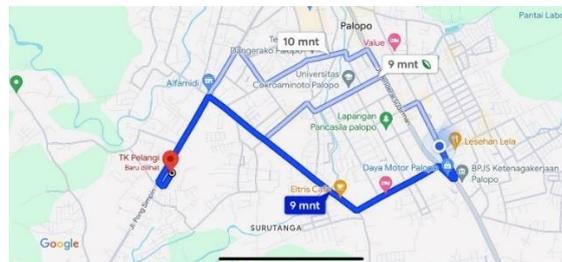
Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	11 orang
Perempuan	4 orang
Total	15 Anak

2. Waktu dan Lamanya Tindakan

Waktu dan lamanya penelitian yang dilakukan peneliti di TK Pelangi Kota Palopo, yaitu dari bulan Agustus-September 2024.

3. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Pelangi, Jl. Pongsimpin, Kelurahan Mungkajang, Kecamatan Mungkajang, Kota Palopo. Adapun peta lokasi TK Pelangi sebagai berikut:



Gambar 3.1 Peta Lokasi TK Pelangi⁴⁴

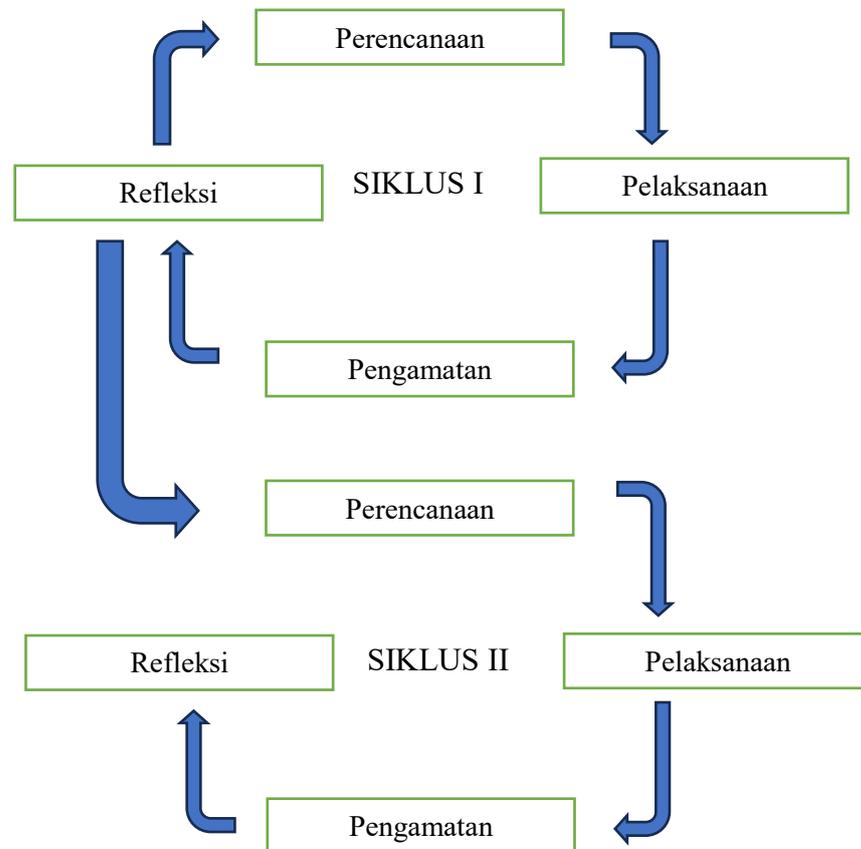
⁴⁴ Sumber Data Lokasi, TK Pelangi Kota Palopo, Google Maps

4. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas memerlukan perencanaan rinci, meliputi penentuan lokasi, subjek, waktu, prosedur, teknik pengumpulan data, dan analisis data untuk memastikan pelaksanaan penelitian yang efektif. Kegiatan penelitian ini membangun prosedur penelitian yang berbasis pada pemecahan masalah, meliputi empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, untuk mencapai hasil yang diinginkan.⁴⁵

Model penelitian ini menggunakan model yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, adapun gambaran penelitian sebagai berikut:

⁴⁵ Maxel Koro, Dkk, "Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru di SDN Balfai Penfui Boboy," *Jurnal Pemimpin-Pengabdian Masyarakat Ilmu* 3, No.1 (Januari 2023).



Gambar 3.2 Prosedur PTK Model Kurt Lewin⁴⁶

Adapun tahapan pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

a. Siklus I

Siklus ini terbagi atas 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

1) Perencanaan

Persiapan perencanaan yang akan dilakukan dalam tahapan perencanaan penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

a) Menyusun perangkat pembelajaran berupa RPPH

⁴⁶ Kunandar, Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru, 1(Jakarta: Pt Rajagrafindi Persada, 2019).

- b) Menyiapkan lembar observasi anak
 - c) Menyiapkan materi yang akan digunakan
 - d) Menyiapkan materi kerja (LKA)
- 2) Pelaksanaan

Tabel 3.2 Rencana Pelaksanaan Siklus I

RPPH Ke-	Pembukaan	Inti	Penutup
1.	a. Berdoa sebelum belajar.	Menjelaskan materi tentang geometri (tanya jawab tentang bentuk geometri)	a. Refleksi.
2.	a. Berdoa sebelum belajar.	Menyusun bentuk geometri (persegi, segitiga, lingkaran, dan segi enam)	a. Refleksi.
3.	a. Berdoa sebelum belajar	Mengenal pola abcd-abcd pada bentuk geometri (persegi, segitiga, lingkaran, dan segi enam)	a. Refleksi.
4.	a. Berdoa sebelum belajar	Menunjukkan simbol huruf dari kata, segitiga, persegi, lingkaran, dan	a. Refleksi.

segi enam.

3) Observasi

Observasi merupakan suatu proses mencemati jalannya pelaksanaan tindakan. Peneliti melakukan observasi secara langsung terhadap aktivitas kelas, yaitu suatu pengamatan langsung terhadap anak dengan memperhatikan tingkah lakunya dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan RKH yang telah dibuat oleh peneliti.

4) Refleksi

Data yang telah ada dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil yang ingin dicapai. Tahap evaluasi dan refleksi dilaksanakan untuk menganalisis kekurangan dan kelebihan pelaksanaan pelatihan.⁴⁷ Refleksi dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji tahap perkembangan kemampuan berpikir logis anak yang masih dalam kategori belum berkembang, hingga memberikan hasil yang signifikan melalui permainan *puzzle* geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi. Hasil refleksi digunakan untuk menetapkan langkah selanjutnya dalam upaya menghasilkan perbaikan pada siklus selanjutnya.

b. Siklus II

Pada siklus II yaitu suatu perbaikan dari hasil refleksi yang akan dilakukan pada siklus sebelumnya yaitu siklus I:

1) Perencanaan

⁴⁷ Nur Rahmah, Subhan, dan Fauziah Zainuddin, "Pemberdayaan Masyarakat Prasekolah Melalui Pelatihan Pembuatan Alat Peraga *Busy Book*," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 12, No. 1 (27, Februari 2021): 186, <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.3593>

Adapun perencanaan yang akan dilakukan maka peneliti harus menyiapkan beberapa hal diantaranya yaitu:

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 - b) Menyiapkan lembar observasi anak
 - c) Menyiapkan media Permainan *Puzzle* yang akan di gunakan.
 - d) Menyiapkan lembar kerja anak (LKA)
- 2) Pelaksanaan

Tahapan kedua yaitu pelaksanaan pada siklus II, penelitian ini menggunakan rencana pelaksanaan.

3) Observasi

Observasi merupakan pengamatan proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, diantaranya:

- a) Melakukan observasi saat proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran melalui Permainan *Puzzle*.
- b) Mengamati perilaku peserta didik selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
- c) Mengamati kegiatan pembelajaran dan melakukan dokumentasi proses kegiatan belajar mengajar yang berlangsung.

4) Refleksi

Hasil analisis data dari kegiatan pembelajaran di kelas siklus 2 akan digunakan untuk merenungkan apa yang terjadi selama kegiatan serta kekurangan dan kelebihan metode tersebut. Hal ini akan menentukan apakah tindakan yang

dilakukan berhasil. Refleksi dilakukan untuk menghasilkan rencana pembelajaran baru yang akan diterapkan.

C. Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini yaitu guru dan peserta didik kelompok B di TK Pelangi Kota Palopo dengan jumlah 15 orang anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 4 perempuan.

D. Instrumen Penelitian

Meneliti pada dasarnya yaitu, melakukan pengukuran maka dari itu harus adanya alat ukur yang disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh Permainan *Puzzle* Geometri dalam pengembangan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi Kota Palopo.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan meliputi pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan Permainan *Puzzle* Geometri. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pada kisi-kisi instrumen dan penilaian perkembangan anak yang mencakup indikator-indikator kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan Permainan *Puzzle*.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Observasi Berpikir Logis

Aspek yang diamati	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun	Anak dapat mengenali warna dasar seperti merah, biru, dan kuning.	Observasi	Anak
	Anak dapat menyusun pola ABCD-ABCD.	Observasi	Anak
	Anak dapat menggunakan bahasa yang tepat dalam menyebutkan objek-objek yang mereka kenali.	Observasi	Anak
	Anak dapat mengenali pola-pola dasar seperti pola warna, pola bentuk, dan pola ukuran.	Observasi	Anak
	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan <i>Puzzle</i>	Observasi	Anak

Sumber : Diolah dari indikator kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun

Tabel 3.4 Instrumen Observasi Kemampuan Berpikir Logis Anak Dalam Bentuk Ceklis

No	Nama Anak	Berpikir Logis																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Abi																				

2	Asila																			
3	Dias																			
4	Fatar																			
5	Gilang																			
6	Hafis																			
7	Ika																			
8	Kimi																			
9	Maryam																			
10	Rajab																			
11	Reihan																			
12	Riski																			
13	Umar																			
14	Wahyu																			
15	Yayat																			

Sumber : Diolah dari indikator kemampuan berpikir logis di Tk Pelangi Kota Palopo

Pedoman wawancara tentang meningkatkan kemampuan berpikir logis anak melalui Permainan *Puzzle* pada kelompok B TK Pelangi yaitu:

1. Bagaimana tahap pengembangan anak sebelum menggunakan Permainan *Puzzle Geometri*?
2. Apakah ada perubahan yang signifikan?
3. Apakah semua peserta didik mampu mengikuti kegiatan permainan *Puzzle Geometri* dalam pembelajaran?
4. Bagaimana reaksi anak dalam mengikuti kegiatan permainan *Puzzle Geometri*?
5. Apakah anak mampu membedakan bentuk dan warna dasar pada permainan *Puzzle Geometri*?

Pedoman dokumentasi pada kemampuan berpikir logis anak TK Pelangi Kota Palopo yaitu:

1. Catatan harian : Catatan guru mengenai perkembangan harian anak dalam kegiatan Permainan *Puzzle* Geometri.
2. Foto kegiatan : Foto anak-anak saat melakukan kegiatan Permainan *Puzzle* Geometri.
3. hasil karya anak : Hasil penyusunan *Puzzle* Geometri yang dikerjakan oleh anak sebagai bukti peningkatan kemampuan berpikir logis.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dalam penelitian, dan merupakan tahap yang penting dalam proses penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi.

1. Observasi

Metode observasi partisipatif digunakan dalam penelitian ini untuk memungkinkan peneliti memperoleh data yang lebih akurat dan mendalam tentang kegiatan yang sedang diamati. Penelitian ini menggunakan metode observasi partisipatif, di mana peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subjek penelitian, mengamati, mendengarkan, dan berpartisipasi dalam kegiatan mereka untuk memperoleh data yang lebih mendalam dan akurat. Dengan menggunakan observasi partisipatif, peneliti dapat memperoleh data yang lebih akurat, lengkap,

dan mendalam tentang perilaku yang diamati, sehingga dapat memahami tingkat perilaku tersebut dan membuat kesimpulan yang lebih tepat..⁴⁸

Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan mencatat kegiatan anak saat bermain Permainan *Puzzle* Geometri, guna memperoleh informasi tentang peningkatan kemampuan berpikir logis anak. Penelitian ini tidak hanya menggunakan lembar observasi, tetapi juga mengambil gambar untuk mendokumentasikan proses pembelajaran anak. Gambar ini berupa foto yang dapat menggambarkan secara langsung aktivitas anak ketika melakukan permainan *puzzle* geometri.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan melalui percakapan lisan dengan beberapa pertanyaan yang dijawab oleh responden. Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan kepala sekolah di TK Pelangi Kota Palopo untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan akurat tentang proses pembelajaran dan sejarah sekolah.

3. Dokumentasi

Peneliti ini menggunakan metode dokumentasi karena membutuhkan data baik secara tulis maupun berupa foto. Metode dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk memperoleh data, profil TK Pelangi Kota Palopo, data guru, perangkat pembelajaran, dan foto-foto kegiatan penelitian.

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dianggap tercapai jika anak-anak memperoleh 80% dari seluruh aspek perkembangan dalam peningkatan

⁴⁸ Varetha Lisarani, "Metedologi Penelitian" (Rismedia Pustaka Indonesia, 2022), 148

kemampuan berpikir logis di TK Pelangi Kota Palopo, dari 15 anak yang mengikuti.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu analisis data kuantitatif dimana data yang diperoleh anak dalam Permainan *Puzzle* Geometri untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis anak dinilai dengan observasi dengan menggunakan lembar observasi. Hasil yang dimaksud meliputi nilai yang diperoleh saat penilaian awal maupun nilai yang diambil dari siklus. Nilai rata-rata tersebut dijadikan dalam bentuk tabel dan grafik yang menggunakan rumus.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Hasil pengamatan

F = Jumlah anak yang peningkatan kemampuan berpikir logis

N = Jumlah skor total⁴⁹

Selanjutnya dengan rentang skor yang telah ditentukan maka dapat menggunakan sebagai berikut:

$$St \text{ (Skor tertinggi)} = \text{Jumlah butir} \times \text{skor tertinggi} = 5 \times 4 = 20$$

$$Sr \text{ (Skor terendah)} = \text{Jumlah butir} \times \text{skor terendah} = 5 \times 1 = 5$$

$$\text{Rentang} = St - Sr = 20 - 5 = 15$$

Karena di dalam penelitian yang dilakukan 4 kategori atau kelas maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Lebar Kelas} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Jumlah kategori}} = \frac{15}{4} = 3,75^{50}$$

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 26thunedn (Bandung:Alfabet,2020):h.113

Sehingga intervalnya menjadi 5-8,75, 8,75-12,5, 12,5-16,25, 16,25-20. Lebih lanjut, skor kemampuan berpikir logis diuraikan menjadi beberapa tingkatan pencapaian perkembangan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.5 Interval Skor Kemampuan Berpikir Logis Anak⁵¹

Interval	Kategori
$5 \geq P < 8,75$	Belum Berkembang (BB)
$9,76 \geq P < 12,5$	Mulai Berkembang (MB)
$13,6 \geq P < 16,25$	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
$17,26 \geq P \leq 20$	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Keterangan :

Keterangan Penelitian :	Skor:
BB	: Belum Berkembang = 1
MB	: Mulai Berkembang = 2
BSH	: Berkembang Sesuai Harapan = 3
BSB	: Berkembang Sangat Baik = 4

Tabel 3.7 Interpretasi Kriteria Keberhasilan Tindakan⁵²

Kategori	Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	$85\% \leq P \leq 100\%$

⁵⁰ Sumber Kategorinya Dilihat Dari Jumlah Indikator Yang di Gunakan Dengan Jumlah Butir St (Skor Tertinggi), di Akses Tanggal 17 Juni 2024.

⁵¹ Diolah Dari Rumus Geoffrey E Mills. Action Research Aquide For The Teacher Researcher, (New Jersey : Practice Hall, 2000), 96.

⁵²Zainal Aqib, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB, TK*, (Bandung: cvyrama Widya, 2019).

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	$60\% \leq \mathbf{P} \leq 85\%$
Mulai Berkembang (MB)	$40\% \leq \mathbf{P} \leq 60\%$
Belum Berkembang (BB)	$5\% \leq \mathbf{P} \leq 40\%$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Sebelum Tindakan Kelas

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengamatan awal yaitu observasi ke TK Pelangi di Kecamatan Mungkajang, Kota Palopo pada tanggal 12 Agustus 2024, dengan mengamati langsung proses pembelajaran oleh guru kelompok B tanpa mengganggu pembelajaran untuk mengetahui tahapan pengembangan berpikir logis, seperti anak mulai memahami konsep pola dan hubungan antara objek-objek serta anak dapat mengurutkan objek-objek berdasarkan ukuran, warna, atau bentuk. Memberikan hasil yang tidak sesuai atau tidak rapi bahkan terlihat acak dalam hal menyusun *Puzzle*. Setelah observasi dilakukan, peneliti dan guru mengadakan pertemuan mengenai rencana yang akan dilaksanakan dalam perbaikan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis melalui Permainan *Puzzle* Geometri pada anak usia 5-6 tahun. Dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir logis anak, yaitu Anak dapat mengenali warna dasar seperti merah, biru, dan kuning; Anak dapat menyusun pola ABCD-ABCD; Anak dapat menggunakan bahasa yang tepat dalam menyebutkan objek-objek yang mereka kenali; Anak dapat mengenali pola-pola dasar seperti pola warna, pola bentuk, dan pola ukuran; dan Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *Puzzle*. Agar keberhasilan penulis dapat terlihat jelas, maka diperlukan prapenelitian sebagai perbandingan sebelum dilakukan Tindakan dan sesudah dilakukan tindakan kelas.

a. Pelaksanaan Pra Tindakan

Hasil observasi awal sebelum dilakukan Tindakan kelas dari pengamatan pra penelitian dapat dilihat dari table sebagai berikut:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Tingkat Capaian Kemampuan Peserta Didik Dalam Kemampuan Berpiki Logis Pada Kondisi Awal Secara Terperinci

Nama	Indikator Kemampuan					Jumlah Skor	%	Ket.
	1	2	3	4	5			
Abi	1	1	2	2	2	8	40%	BB
Asila	1	1	1	1	1	5	25%	BB
Dias	2	1	3	2	2	11	55%	MB
Fatar	1	2	1	1	1	6	30%	BB
Gilang	1	1	1	2	1	6	30%	BB
Hafis	1	1	1	2	2	7	35%	BB
Ika	1	1	1	1	2	6	30%	BB
Kimi	1	1	1	1	1	5	25%	BB
Maryam	1	1	1	1	1	5	25%	BB
Rajab	1	2	3	3	2	11	55%	MB
Reihan	1	1	1	1	1	5	25%	BB
Riski	2	3	2	1	2	10	50%	MB
Umar	2	2	2	2	2	10	50%	MB
Wahyu	1	2	1	2	1	7	35%	BB
Yayat	1	1	2	1	2	7	35%	BB
						109	36%	

Sumber: Diolah dari data perhitungan tingkat pencapaian perkembangan anak dalam kemampuan berpikir logis pra tindakan.

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Berpikir Logis Peserta Didik Pra Tindakan

No.	Kategori	%	Jumlah anak	Tingkat capaian perkembangan anak
1	Belum Berkembang (BB)	55%	11	$5 \geq P < 8,75$
2	Mulai Berkembang (MB)	20%	4	$9,76 \geq P < 12,5$
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	0	0	$13,6 \geq P < 16,25$
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0	$17,26 \geq P \leq 20$

Sumber: Diolah rekapitulasi data kemampuan berpikir logis peserta didik.

Hasil dari rekapitulasi data kemampuan berpikir logis peserta didik pra tindakan tingkat capaian anak, terlihat 4 orang anak mulai berkembang (MB) dengan persentase 20% dan 11 orang anak belum berkembang (BB) dengan persentase 55%. Oleh karena itu, penulis merencanakan perbaikan situasi pembelajaran tersebut. Maka dari itu penulis memilih penelitian tindakan kelas (PTK) sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis melalui Permainan *Puzzle* Geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi. Jika pada siklus pertama belum mencapai peningkatan yang diharapkan, maka perlu diadakan tindakan lanjutan siklus II. Melalui Permainan *Puzzle* Geometri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di TK Pelangi. Sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan, yaitu berkembang sangat baik dan sesuai harapan.

2. Hasil Penelitian

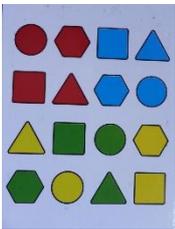
a. Hasil Penelitian Siklus I

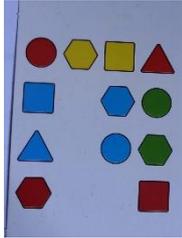
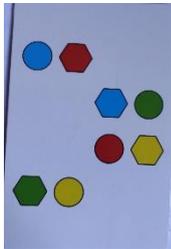
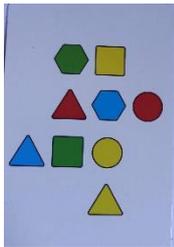
Pelaksanaan siklus I dilaksanakan pada 4 kali Pertemuan, yaitu pada hari Kamis 19 September, sampai hari Selasa 24 September 2024. Pada siklus ini tema yang digunakan yaitu tema Aku Cinta Matematika, dalam setiap pertemuan media yang digunakan disesuaikan dengan indikator yang diamati, yaitu anak memahami informasi dan mengenal simbol, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui Permainan *Puzzle* geometrik, anak mampu menyusun pola abc-abc pada Permainan *Puzzle*, anak mampu menyebutkan bentuk geometrik, dan anak mampu menunjukkan kemampuan berpikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatannya.

1) Perencanaan

Pada siklus I, peneliti menyusun rencana pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Perencanaan Kegiatan Siklus I

No.	Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
1.	I Kamis, 19 September 2024		<ul style="list-style-type: none"> Mengenal macam-macam bentuk geometri. Menunjukkan simbol angka 1-9. 	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat mengenali pola-pola dasar seperti pola warna, pola bentuk, dan pola ukuran.

2. II
Jumat, 20
September
2024
- 
- Menyusun Potongan Bentuk Geometrik.
 - Mengurutkan bentuk lingkaran, segi enam, persegi, dan segitiga.
 - Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan melalui Permainan *Puzzle*
3. III
Senin, 23
September
2024
- 
- Menyesuaikan pola ABCD-ABCD pada *Puzzle* geometrik
 - Membedakan warna pada bentuk lingkaran dan segi enam pada pola ABC-ABC
 - Anak dapat menyusun pola ABC-ABC.
 - Anak dapat mengenali warna dasar seperti merah, biru, dan kuning.
4. IV
Selasa, 24
September
2024
- 
- Menunjukkan simbol huruf dari kata segitiga, persegi, lingkaran, dan segi enam.
 - Menghitung jumlah bentuk geometrik.
 - Menyusun bentuk geometrik sesuai kartu petunjuk.
 - Anak dapat menggunakan bahasa yang tepat dalam menyebutkan objek-objek yang mereka kenali.
-

Sumber: Diolah dari data perencanaan pelaksanaan siklus I TK Pelangi

Setelah membuat perencanaan tindakan siklus I, peneliti bersama guru bersama-sama mempersiapkan dan menyusun beberapa hal teknis, yaitu: (a) Menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH), (b) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan pada setiap pertemuan, dan (c) Menyiapkan alat pengumpulan data seperti: lembar observasi kemampuan berpikir logis, alat dokumentasi, dan lembar catatan lapangan.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan Tindakan siklus I dilakukan selama 4 kali pertemuan, yaitu mulai dari tanggal 19 s/d 24 September 2024 dengan tema Aku Cinta Matematika/ sub tema Aku Suka Geometrik. Pelaksanaan dilakukan oleh seorang kolaborator yaitu Ibu Suwartini selaku guru kelompok B serta Selvia Rosalinda sebagai peneliti. Adapun rangkaian tindakan siklus I yang dijalankan pada setiap pertemuan diuraikan sebagai berikut:

a) Siklus I Pertemuan Pertama

Siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal, 19 September 2024. Pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan Sepatu, setelah merapikan Sepatu anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai Gerakan motorik, anak berbaris lalu menyanyikan lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutinitas TK Pelangi. Setelah selesai berbaris anak-anak

diarahkan masuk ke dalam ruang kelas secara bergantian. Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk melingkar di atas karpet, kegiatan pembuka diawali dengan memberi salam, melakukan tepukan tangan dengan lagu-lagu yang merupakan rutinitas TK Pelangi, lalu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar dan memberikan pertanyaan tentang hari dan tanggal sebelum masuk kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Peneliti menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran dengan tema aku cinta matematika/sub tema aku suka Geometrik. (1) mengenal macam-macam bentuk Geometrik, (2) Menunjukkan symbol angka 1 hingga 9, setelah itu guru mengecek kehadiran anak dengan melakukan absensi. Peneliti menginformasikan kepada anak tentang bentuk-bentuk geometric, seperti bentuk segitiga, persegi, lingkaran, dan segi enam. Serta menunjukkan kata Geometrik di papan tulis dan menghitung ada berapa kata yang dipakai dalam kata geometrik.

3. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini, guru memberi aba-aba untuk anak agar anak bisa duduk tenang, rapi tanpa bersuara. Setelah itu, guru menanyakan perasaan anak selama belajar dan menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan untuk besok dan apa yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan ini ditutup dengan baca syair/bernyanyi, kemudian peneliti meminta anak perwakilan untuk memimpin doa. Setelah selesai berdo'a peneliti mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam guru kemudian peneliti menyebutkan satu persatu nama anak yang

duduknya rapi bisa keluar ruangan sambil berjabat tangan dengan guru dan peneliti.

b) Siklus I Pertemuan Kedua

Siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal, 20 September 2024. Pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan Sepatu, setelah merapikan Sepatu anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai Gerakan motorik, anak berbaris lalu menyanyikan lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutinitas TK Pelangi. Setelah selesai berbaris anak-anak diarahkan masuk ke dalam ruang kelas secara bergantian. Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk melingkar di atas karpet, kegiatan pembuka diawali dengan memberi salam, melakukan tepukan tangan dengan lagu-lagu yang merupakan rutinitas TK Pelangi, lalu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar dan memberikan pertanyaan tentang hari dan tanggal sebelum masuk kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Setelah masuk kegiatan inti, peneliti menjelaskan bagaimana menyusun bentuk geometrik serta mengurutkan bentuk lingkaran, segienam, persegi, dan segitiga sesuai kartu petunjuk. Setelah memberikan penjelasan kepada anak, peneliti membagikan media Permainan *Puzzle* Geometri serta kartu petunjuk untuk menyusun bentuk geometri selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk

duduk dibangkunya masing-masing. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir logis anak dalam bermain *Puzzle*.

3. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini, guru memberi aba-aba untuk anak agar anak bisa duduk tenang, rapi tanpa bersuara. Setelah itu, guru menanyakan perasaan anak selama belajar dan menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan untuk besok dan apa yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan ini ditutup dengan baca syair/bernyanyi, kemudian peneliti meminta anak perwakilan untuk memimpin doa. Setelah selesai berdo'a peneliti mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam guru kemudian peneliti menyebutkan satu persatu nama anak yang duduknya rapi bisa keluar ruangan sambil berjabat tangan dengan guru dan peneliti.

c) Siklus I Pertemuan Ketiga

Siklus I pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal, 23 September 2024. Pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan Sepatu, setelah merapikan Sepatu anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai Gerakan motorik, anak berbaris lalu menyanyikan lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutinitas TK Pelangi. Setelah selesai berbaris anak-anak diarahkan masuk ke dalam ruang kelas secara bergantian. Kegiatan di dalam kelas

anak-anak diposisikan untuk duduk melingkar di atas karpet, kegiatan pembuka diawali dengan memberi salam, melakukan tepukan tangan dengan lagu-lagu yang merupakan rutinitas TK Pelangi, lalu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar dan memberikan pertanyaan tentang hari dan tanggal sebelum masuk kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Setelah kegiatan inti peneliti, menjelaskan tentang pola ABCD-ABCD pada *Puzzle* Geometrik serta memberikan pertanyaan kepada anak mengenai perbedaan warna dan bentuk geometric. Peneliti kemudian memberikan lembar kerja anak berupa media Permainan *Puzzle* Geometrik beserta kartu petunjuk, anak-anak pun diarahkan untuk langsung mengerjakan kegiatan menyusun bentuk geometrik dengan melihat kartu petunjuk yang telah dibagikan oleh peneliti.

3. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini, guru memberi aba-aba untuk anak agar anak bisa duduk tenang, rapi tanpa bersuara. Setelah itu, guru menanyakan perasaan anak selama belajar dan menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan untuk besok dan apa yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan ini ditutup dengan baca syair/bernyanyi, kemudian peneliti meminta anak perwakilan untuk memimpin doa. Setelah selesai berdo'a peneliti mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam guru kemudian peneliti menyebutkan satu persatu nama anak yang duduknya rapi bisa keluar ruangan sambil berjabat tangan dengan guru dan peneliti.

d) Siklus I Pertemuan Keempat

Siklus I pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Selasa tanggal, 24 September 2024. Pelaksanaan siklus I pada pertemuan pertama meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan Sepatu, setelah merapikan Sepatu anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai Gerakan motorik, anak berbaris lalu menyanyikan lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutinitas TK Pelangi. Setelah selesai berbaris anak-anak diarahkan masuk ke dalam ruang kelas secara bergantian. Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk melingkar di atas karpet, kegiatan pembuka diawali dengan memberi salam, melakukan tepukan tangan dengan lagu-lagu yang merupakan rutinitas TK Pelangi, lalu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar dan memberikan pertanyaan tentang hari dan tanggal sebelum masuk kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, anak diarahkan ke papan tulis untuk menunjukkan symbol huruf dari kata “segitiga, persegi, lingkaran, dan segienam” dan anak diajak untuk menghitung jumlah bentuk geometrik. Kemudian peneliti mengarahkan anak untuk duduk ke kursi masing-masing dan mulai menyusun bentuk geometric sesuai kartu petunjuk yang telah dibagikan oleh peneliti.

3. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini, guru memberi aba-aba untuk

anak agar anak bisa duduk tenang, rapi tanpa bersuara. Setelah itu, guru menanyakan perasaan anak selama belajar dan menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan untuk besok dan apa yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan ini ditutup dengan baca syair/bernyanyi, kemudian peneliti meminta anak perwakilan untuk memimpin doa. Setelah selesai berdo'a peneliti mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam guru kemudian peneliti menyebutkan satu persatu nama anak yang duduknya rapi bisa keluar ruangan sambil berjabat tangan dengan guru dan peneliti.

3) Hasil Pengamatan/ Observasi Siklus I

Observasi siklus I dilakukan dengan mengamati kemampuan berpikir logis dalam belajar. Hasil Observasi pada siklus I disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Presentase Kemampuan Berpikir Logis Anak Pada Siklus I

Nama	Indikator Kemampuan					Jumlah Skor	%	Ket.
	1	2	3	4	5			
Abi	2	2	2	3	2	11	55%	MB
Asila	2	2	1	2	1	8	40%	BB
Dias	2	3	3	3	2	13	65%	BSH
Fatar	2	1	2	2	3	10	50%	MB
Gilang	3	2	2	3	3	13	65%	BSH
Hafis	2	2	1	2	1	8	40%	BB
Ika	2	2	2	2	2	10	50%	MB
Kimi	2	2	2	2	2	10	50%	MB

Maryam	1	2	2	1	3	7	35%	BB
Rajab	3	3	2	3	3	14	70%	BSH
Reihan	1	1	2	1	2	7	35%	BB
Riski	2	3	3	3	3	14	70%	BSH
Umar	2	3	3	2	3	13	65%	BSH
Wahyu	2	3	2	2	2	11	55%	MB
Yayat	2	2	1	3	2	10	50%	MB
						159	53%	

Sumber: Diolah dari Indikator dan data kemampuan berpikir logis pada siklus I

Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Berpikir Logis Peserta Didik Siklus I

No.	Kategori	%	Jumlah anak	Tingkat capaian perkembangan anak
1	Belum berkembang (BB)	37%	4	$5 \geq P < 8,75$
2	Mulai berkembang (MB)	51%	6	$9,76 \geq P < 12,5$
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	67%	5	$13,6 \geq P < 16,25$
4	Berkembang sangat baik (BSB)	0	0	$17,26 \geq P \leq 20$

Sumber: Diolah rekapitulasi data kemampuan berpikir logis peserta didik siklus I⁵³

Hasil dari rekapitulasi data kemampuan berpikir logis peserta didik siklus I, terlihat tingkat capaian perkembangan anak masih ada yang belum tuntas terlihat 4 anak belum berkembang dengan persentase 37% dan 6 anak mulai berkembang dengan persentase 51%, kemudian hanya terlihat 5 orang anak yang berkembang

⁵³ Diolah Dari Data Observasi Kondisi Awal Siklus I Pada Tanggal 24 September, 2024

sesuai harapan atau sudah tuntas dengan persentase 67%.

Tabel 4.6 Presentase Hasil Perbandingan Kondisi Awal dan Siklus I

	PraSiklus	SiklusI
Persentase (%)	36%	53%

d) Refleksi Siklus I

Hasil dari siklus I penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak-anak di TK Pelangi masih dalam kategori belum berkembang. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak, kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 67%, kategori mulai berkembang mencapai 51%, dan kategori belum berkembang dengan persentase 37%. Penilaian pada tahap siklus I belum mencapai kriteria keberhasilan kemampuan berpikir logis anak dengan persentase 80%.

Didasarkan pada temuan di atas, peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian dan melanjutkan tindakan pada siklus II. Ini dilakukan untuk memaksimalkan peningkatan kemampuan berpikir logis anak untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Analisis Hasil Penelitian Siklus II

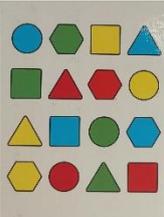
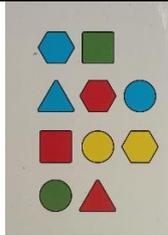
Pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada 4 kali Pertemuan, yaitu pada hari Rabu 25 September, sampai hari Selasa 01 Oktober 2024. Pada siklus ini tema yang digunakan yaitu tema Aku Cinta Matematika, dalam setiap pertemuan media yang digunakan disesuaikan dengan indikator yang diamati, yaitu Anak dapat mengenali pola-pola dasar seperti pola warna, pola bentuk, dan pola ukuran; Anak dapat menggunakan bahasa yang tepat dalam menyebutkan objek-

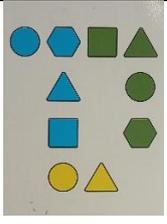
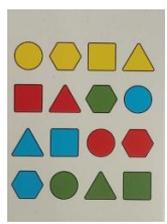
objek yang mereka kenali; Anak dapat mengenali warna dasar seperti merah, biru, dan kuning; Anak dapat menyusun pola ABCD-ABCD; Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *Puzzle*.

1) Perencanaan

Pada siklus II, peneliti menyusun rencana pelaksanaan tindakan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Perencanaan Kegiatan Siklus II

No.	Pertemuan	Materi	Kegiatan	Indikator
1.	I Rabu, 25 September 2024		<ul style="list-style-type: none"> • Membedakan warna dan bentuk geometrik • Menyusun bentuk geometrik sesuai kartu petunjuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menggunakan bahasa yang tepat dalam menyebutkan objek-objek yang mereka kenali.
2.	II Jumat, 27 September 2024		<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun 10 bentuk geometrik dengan pola ABCD-ABCD • Menyesuaikan warna dan bentuk sesuai kartu petunjuk 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat menyusun pola ABC-ABC. • Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan <i>Puzzle</i>
3.	III Senin, 30 September 2024		<ul style="list-style-type: none"> • Menyusun bentuk geometrik sesuai warna dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak dapat mengenali pola-pola dasar seperti pola warna,

			bentuknya <ul style="list-style-type: none"> Menghitung jumlah pola ABC-ABC pada kartu petunjuk 	pola bentuk, dan pola ukuran.
4.	IV Selasa, 01 Oktober 2024		<ul style="list-style-type: none"> Menyusun bentuk geometrik sesuai warna di kartu petunjuk Menghitung jumlah potongan <i>Puzzle</i> geometrik pada papan permainan 	<ul style="list-style-type: none"> Anak dapat mengenali warna dasar seperti merah, biru, dan kuning.

Sumber: Diolah dari data perencanaan pelaksanaan siklus II TK Pelangi

Setelah membuat perencanaan tindakan siklus II, peneliti bersama kolaborator selanjutnya bersama-sama mempersiapkan dan menyusun beberapa hal teknis, yaitu: (a) Menyusun rencana pembelajaran harian (RPPH), (b) Menyiapkan media pembelajaran yang digunakan pada setiap pertemuan, dan (c) Menyiapkan alat pengumpulan data seperti: lembar observasi kemampuan berpikir logis, alat dokumentasi, dan lembar catatan lapangan.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan Tindakan siklus II dilakukan selama 4 kali pertemuan, yaitu mulai dari tanggal 25 September sampai dengan tanggal, 01 Oktober 2024 dengan tema Aku Cinta Matematika/ sub tema Aku Suka Geometrik. Pelaksanaan dilakukan oleh seorang kolaborator yaitu Ibu Suwartini selaku guru kelompok B

serta Selvia Rosalinda sebagai peneliti. Adapun rangkaian tindakan siklus II yang dijalankan pada setiap pertemuan diuraikan sebagai berikut:

a) Siklus II Pertemuan Pertama

Siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu tanggal, 25 September 2024. Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan Sepatu, setelah merapikan Sepatu anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai Gerakan motorik, anak berbaris lalu menyanyikan lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutinitas TK Pelangi. Setelah selesai berbaris anak-anak diarahkan masuk ke dalam ruang kelas secara bergantian. Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk melingkar di atas karpet, kegiatan pembuka diawali dengan memberi salam, melakukan tepukan tangan dengan lagu-lagu yang merupakan rutinitas TK Pelangi, lalu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar dan memberikan pertanyaan tentang hari dan tanggal sebelum masuk kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Peneliti menjelaskan dan melakukan arahan terkait materi pembelajaran dengan tema aku cinta matematika/sub tema aku suka Geometrik. (1) Membedakan warna dan bentuk geometrik, (2) Menyusun bentuk geometric sesuai kartu petunjuk, setelah itu guru mengecek kehadiran anak dengan

melakukan absensi. Peneliti menginformasikan kepada anak tentang bentuk-bentuk geometric, seperti bentuk segitiga, persegi, lingkaran, dan segi enam. Serta memberikan pertanyaan mengenai warna-warna pada bentuk geometric.

e) Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini, guru memberi aba-aba untuk anak agar anak bisa duduk tenang, rapi tanpa bersuara. Setelah itu, guru menanyakan perasaan anak selama belajar dan menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan untuk besok dan apa yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan ini ditutup dengan baca syair/bernyanyi, kemudian peneliti meminta anak perwakilan untuk memimpin doa. Setelah selesai berdo'a peneliti mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam guru kemudian peneliti menyebutkan satu persatu nama anak yang duduknya rapi bisa keluar ruangan sambil berjabat tangan dengan guru dan peneliti.

b) Siklus II Pertemuan Kedua

Siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat tanggal, 27 September 2024. Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan Sepatu, setelah merapikan Sepatu anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai Gerakan motorik, anak berbaris lalu menyanyikan lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutinitas TK Pelangi. Setelah selesai berbaris anak-anak

diarahkan masuk ke dalam ruang kelas secara bergantian. Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk melingkar di atas karpet, kegiatan pembuka diawali dengan memberi salam, melakukan tepukan tangan dengan lagu-lagu yang merupakan rutinitas TK Pelangi, lalu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar dan memberikan pertanyaan tentang hari dan tanggal sebelum masuk kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Setelah masuk kegiatan inti, peneliti menjelaskan bagaimana menyusun 10 bentuk geometrik dengan pola abc-abc, serta menyesuaikan warna dan bentuk yang ada pada kartu petunjuk. Setelah memberikan penjelasan kepada anak, peneliti membagikan media Permainan *Puzzle* Geometri serta kartu petunjuk untuk menyusun bentuk geometri selanjutnya peneliti mengarahkan anak untuk duduk dibangkungnya masing-masing. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui sejauh mana kemampuan berpikir logis anak dalam bermain *Puzzle*.

3. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini, guru memberi aba-aba untuk anak agar anak bisa duduk tenang, rapi tanpa bersuara. Setelah itu, guru menanyakan perasaan anak selama belajar dan menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan untuk besok dan apa yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan ini ditutup dengan baca syair/bernyanyi, kemudian peneliti meminta anak perwakilan untuk memimpin doa. Setelah selesai berdo'a peneliti mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam guru kemudian peneliti menyebutkan satu persatu nama anak yang

duduknya rapi bisa keluar ruangan sambil berjabat tangan dengan guru dan peneliti.

c) Siklus II Pertemuan Ketiga

Siklus II pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Senin tanggal, 30 September 2024. Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan Sepatu, setelah merapikan Sepatu anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai Gerakan motorik, anak berbaris lalu menyanyikan lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutinitas TK Pelangi. Setelah selesai berbaris anak-anak diarahkan masuk ke dalam ruang kelas secara bergantian. Kegiatan di dalam kelas anak-anak diposisikan untuk duduk melingkar di atas karpet, kegiatan pembuka diawali dengan memberi salam, melakukan tepukan tangan dengan lagu-lagu yang merupakan rutinitas TK Pelangi, lalu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar dan memberikan pertanyaan tentang hari dan tanggal sebelum masuk kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Setelah kegiatan inti peneliti, menjelaskan tentang pola ABC-ABC pada *Puzzle* Geometrik serta memberikan pertanyaan kepada anak mengenai jumlah pola ABC-ABC pada kartu petunjuk yang akan disusun sesuai warna dan bentuknya. Peneliti kemudian memberikan lembar kerja anak berupa media Permainan *Puzzle* Geometrik beserta kartu petunjuk, anak-anak pun diarahkan

untuk langsung mengerjakan kegiatan menyusun bentuk geometrik dengan melihat kartu petunjuk yang telah dibagikan oleh peneliti.

3. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini, guru memberi aba-aba untuk anak agar anak bisa duduk tenang, rapi tanpa bersuara. Setelah itu, guru menanyakan perasaan anak selama belajar dan menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan untuk besok dan apa yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan ini ditutup dengan baca syair/bernyanyi, kemudian peneliti meminta anak perwakilan untuk memimpin doa. Setelah selesai berdo'a peneliti mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam guru kemudian peneliti menyebutkan satu persatu nama anak yang duduknya rapi bisa keluar ruangan sambil berjabat tangan dengan guru dan peneliti.

d) Siklus II Pertemuan Keempat

Siklus II pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Selasa tanggal, 01 Oktober 2024. Pelaksanaan siklus II pada pertemuan pertama meliputi: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup.

1. Kegiatan Pembuka

Kegiatan dimulai dengan anak-anak diajarkan merapikan Sepatu, setelah merapikan Sepatu anak-anak diarahkan untuk berbaris di depan kelas dan melakukan berbagai Gerakan motorik, anak berbaris lalu menyanyikan lagu-lagu yang merupakan kegiatan rutinitas TK Pelangi. Setelah selesai berbaris anak-anak diarahkan masuk ke dalam ruang kelas secara bergantian. Kegiatan di dalam kelas

anak-anak diposisikan untuk duduk melingkar di atas karpet, kegiatan pembuka diawali dengan memberi salam, melakukan tepukan tangan dengan lagu-lagu yang merupakan rutinitas TK Pelangi, lalu dilanjutkan dengan membaca doa sebelum belajar, menanyakan kabar dan memberikan pertanyaan tentang hari dan tanggal sebelum masuk kegiatan inti.

2. Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti, anak diarahkan untuk menghitung jumlah potongan *Puzzle* yang akan disusun pada papan permainan. Kemudian peneliti mengarahkan anak untuk duduk ke kursi masing-masing dan mulai menyusun bentuk geometric sesuai kartu petunjuk yang telah dibagikan oleh peneliti.

3. Kegiatan Penutup

Sebelum mengakhiri pembelajaran hari ini, guru memberi aba-aba untuk anak agar anak bisa duduk tenang, rapi tanpa bersuara. Setelah itu, guru menanyakan perasaan anak selama belajar dan menanyakan tentang kegiatan apa saja yang dilakukan hari ini. Peneliti menginformasikan kegiatan untuk besok dan apa yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan ini ditutup dengan baca syair/bernyanyi, kemudian peneliti meminta anak perwakilan untuk memimpin doa. Setelah selesai berdo'a peneliti mengucapkan salam, anak-anak menjawab salam guru kemudian peneliti menyebutkan satu persatu nama anak yang duduknya rapi bisa keluar ruangan sambil berjabat tangan dengan guru dan peneliti.

3) Hasil Pengamatan Observasi Tindakan Siklus II

Observasi siklus II dilakukan dengan mengamati peningkatan kemampuan

berpikir logis anak melalui Permainan *Puzzle*. Hasil observasi pada siklus II disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8 Presentase Kemampuan Berpikir Logis Anak Pada Siklus II

Nama	Indikator Kemampuan					Jumlah Skor	Ket	Ket.
	1	2	3	4	5			
Abi	3	4	3	2	3	15	75%	BSH
Asila	2	3	2	3	3	13	65%	BSH
Dias	4	4	4	4	4	20	100%	BSB
Fatar	4	3	3	2	3	15	75%	BSH
Gilang	4	4	4	4	3	19	95%	BSB
Hafis	4	3	3	4	4	18	90%	BSB
Ika	3	3	4	2	3	15	75%	BSH
Kimi	3	4	4	3	4	18	90%	BSB
Maryam	3	4	4	3	4	18	90%	BSB
Rajab	4	4	4	4	4	20	100%	BSB
Reihan	2	2	3	3	2	12	60%	BSH
Riski	4	4	4	4	4	20	100%	BSB
Umar	4	4	4	4	4	20	100%	BSB
Wahyu	4	4	4	4	3	19	95%	BSB
Yayat	3	2	3	3	2	13	65%	BSH
						255	85%	

Sumber: Diolah dari Indikator dan data kemampuan berpikir logis pada siklus II

Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Data Kemampuan Berpikir Logis Peserta Didik Siklus II

No.	Kriteria	%	Jumlah anak	Tingkat capaian perkembangan anak
1.	BB	0	0	$5 \geq P < 8,75$
2.	MB	0	0	$9,76 \geq P < 12,5$
3.	BSH	69%	6	$13,6 \geq P < 16,25$
4.	BSB	95%	9	$17,26 \geq P \leq 20$

Hasil dari rekapitulasi data kemampuan berpikir logis peserta didik siklus II, tingkat capaian perkembangan anak terlihat tuntas, 6 orang anak berkembang sesuai harapan dan terlihat 9 orang anak berkembang sangat baik.

Jika dibuat rekapitulasi peningkatan kemampuan berpikir logis antara saat tindakan, siklus I dan siklus II maka dapat dilihat dari tabel berikut ini:

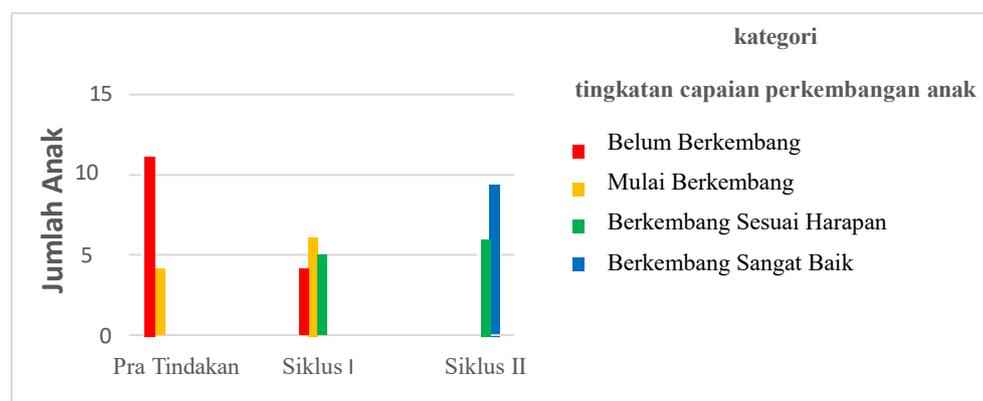
Tabel 4.10 Hasil Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Anak	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
		TCP	Kategori	TCP	Kategori	TCP	Kategori
1.	Abi	8	BB	11	MB	15	BSH
2.	Asila	5	BB	8	BB	13	BSH
3.	Dias	11	MB	13	BSH	20	BSB
4.	Fatar	6	BB	10	MB	15	BSH
5.	Gilang	6	BB	13	BSH	19	BSB
6.	Hafis	7	BB	8	BB	18	BSB
7.	Ika	6	BB	10	MB	15	BSH
8.	Kimi	5	BB	10	MB	18	BSB

9.	Maryam	5	BB	7	BB	18	BSB
10.	Rajab	11	MB	14	BSH	20	BSB
11.	Reihan	5	BB	7	BB	12	BSH
12.	Riski	10	MB	14	BSH	20	BSB
13.	Umar	10	MB	13	BSH	20	BSB
14.	Wahyu	7	BB	11	MB	19	BSB
15.	Yayat	7	BB	10	MB	13	BSH

Sumber: diolah dari data rekapitulasi kemampuan berpikir logis anak Pra tindakan, siklus I dan siklus II

Berdasarkan tabel perbandingan peningkatan kemampuan berpikir logis pra tindakan, siklus I dan siklus II dapat diperjelas dengan diagram berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Kemampuan Berpikir Logis Peserta Didik Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Tabel 4.11 Presentase Hasil Rata-rata Perbandingan Kondisi Awal, Siklus I, dan Siklus II

	PraSiklus	SiklusI	SiklusII
Persentase (%)	36%	53%	85%

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis deskriptif kuantitatif, diperoleh bahwa adanya peningkatan yang telah dicapai oleh anak seperti kehadiran, keaktifan, perhatian dan cara berpikir logis dalam pembelajaran menyusun potongan *puzzle* dengan diterapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pembelajaran meningkatkan kemampuan berpikir logis pada anak dengan menggunakan permainan *puzzle* geometrik dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis pada anak usia 5-6 tahun di Taman kanak-Kanak Pelangi Kota Palopo. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus yang terdiri dari 8 kali pertemuan, dari setiap siklus 4 kali pertemuan, dengan aspek yang diteliti ialah aspek kognitif yaitu itu kemampuan berpikir logis. Kemampuan berpikir logis peserta didik mengalami peningkatan dari kondisi awal hingga siklus I dan siklus II dilaksanakan hingga tahap akhir.

Pada kondisi awal capaian perkembangan kemampuan peserta didik pada kategori belum berkembang sebanyak 11 orang anak dengan persentase 55% dan kategori mulai berkembang sebanyak 4 orang anak dengan persentase 20%. Kemudian pada penelitian siklus I, kategori belum berkembang sebanyak 4 orang anak dengan persentase 37%, adapun kategori mulai berkembang sebanyak 6 orang anak dengan persentase 51%, dan kategori berkembang sesuai harapan 5 orang anak dengan persentase 67%. Sedangkan pada siklus II capaian perkembangan kemampuan peserta didik kategori perkembangan berkembang sesuai harapan sebanyak 6 orang anak dengan persentase 69%, dan kategori berkembang sangat baik sebanyak 9 orang anak dengan persentase 95%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir logis anak dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle* geometrik. Hal ini sejalan dengan pendapat Wong, bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan dengan

cara bermain.⁵⁴ Lebih lanjut menurut munawaroh dkk, belajar sambil bermain akan sangat menyenangkan bagi anak dibandingkan belajar menggunakan buku, bermain *puzzle* dapat memberi kesenangan serta menurunkan kecemasan yang di rasa anak. Permendikbud no. 137 menyatakan, bahwa kemampuan berpikir logis meliputi berbagai aspek, yaitu mengelompokkan benda, mengenali pola ABC-ABC dan ABCD-ABCD.

Adapun menurut Albrecht, berpikir logis sebagai penerapan logika secara sistematis untuk sampai pada kesimpulan. Dalam kemampuan berpikir logis, Kegiatan bermain yang memperhatikan usia anak, pengetahuan dasar, metode pembelajaran, strategi dan keterampilan yang sesuai menciptakan permainan yang dapat mengembangkan berpikir logis anak. Banjarjo menegaskan bahwa permainan adalah yang terbaik untuk mendorong kemampuan berpikir logis, bahwa permainan merupakan kegiatan yang sederhana dan segala sesuatu aktivitas tersebut memunculkan rasa bahagia pada anak-anak.⁵⁵

Peningkatan kemampuan berpikir logis peserta didik dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan melakukan permainan *puzzle* geometrik yang disediakan oleh guru kepada peserta didik. *Puzzle* dengan bentuk geometrik yang digunakan dalam kegiatan ini ialah lingkaran, persegi, segitiga, dan persegi enam dengan tujuan untuk meningkatkan cara berpikir logis peserta didik sesuai dengan indikator yang telah dicantumkan sehingga penerapan permainan *puzzle* dengan bentuk geometrik diawali dengan peneliti mempraktekkan secara langsung terlebih dahulu kepada peserta didik.

⁵⁴ Firman Ashadi, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Anak di TK Al Ihsan Banyuwangi," *Journal education Research and Development* 6, No.1(Februari 2022): 114-115.

⁵⁵ Shela Salsabila Kusumo, Tomas Iriyanto, and Wuri Astuti, "Pengaruh Permainan Bongkar Pasang Geometrik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Kelompok A," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 11, No.2 (Januari 2024): 157.

Hasil analisis kuantitatif juga menunjukkan bahwa penerapan permainan *puzzle* dengan bentuk geometrik pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Pelangi Kota Palopo, dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan *puzzle* Geometrik mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan oleh skor yang diperoleh peserta didik melalui kemampuan berpikir logis yang mengalami peningkatan dari kondisi awal hingga pada siklus I dan terus meningkat pada siklus II.

Penerapan *puzzle* geometrik terhadap perkembangan kemampuan berpikir logis peserta didik di Taman Kanak-Kanak Pelangi Kota Palopo, terbukti meningkat dan berhasil mencapai target yang peneliti inginkan. Hal yang dijelaskan dapat terlihat pada lembar observasi yang telah disediakan dalam peningkatan kemampuan berpikir logis melalui permainan *puzzle* geometrik mengalami peningkatan dari kondisi awal hingga tindakan siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebanyak dua siklus dapat disimpulkan bahwa, kemampuan berpikir logis anak di Taman Kanak-Kanak Pelangi Kota Palopo dapat ditingkatkan melalui permainan *puzzle* geometrik. Hasil tersebut dapat dilihat pada tingkat capaian peserta didik di mana sebelum dilakukan tindakan terlihat kategori belum berkembang sebanyak 11 orang anak dan kategori mulai berkembang sebanyak 4 orang anak, kemudian pada siklus I terlihat kategori mulai berkembang sebanyak 6 orang anak, kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak dan kategori belum berkembang sebanyak 4 orang anak. Peningkatan yang terjadi pada siklus II dengan kategori berkembang sangat baik sebanyak 9 orang anak, dan pada kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 6 orang anak. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak di Taman Kanak-Kanak Pelangi Kota Palopo telah mencapai kemampuan berpikir logis pada kategori baik seperti yang diharapkan. Pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun dikatakan berhasil, karena dari 15 orang anak sudah mencapai pada kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik.

B. Saran

Berikut ini beberapa saran dari peneliti berdasarkan pembahasan di atas sebagai berikut:

1. Harus menggunakan berbagai macam media permainan *puzzle* agar mampu mengasah kemampuan berpikir logis anak usia 5-6 tahun.
2. Guru selalu mendorong anak-anak untuk berpartisipasi dalam kegiatan bermain sambil belajar dengan memberikan pujian atau rewart selama proses pembelajaran.
3. Orang tua menyediakan lingkungan yang mendukung dan meningkatkan kemampuan kognitif anak

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyah Nur Yuliastri, Rohyana Fitriani, dan Baiq Shofa Ilhami, "Pengembangan Media Smart Box Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 tahun," *Jurnal Care Childern Advisory Research and Education* 8, No.2 (Januari 2021): 31,
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>.
- Abdullah Abu Muhammad bin Yazid Al-Qazwiiniy, *Sunan IbnuMajah*, Kitab. Al-Muqaddimah, Juz 1, No. 224, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1981 M): 81.
- Agama Kementrian RI, Al-Qur'an dan terjemahannya, (Unit Percetakan Al-Qur'an : Bogor, 2018):412
- Aisyah, "Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Daya Ingat Anaka Kelompok B," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 03, no. 01 (Juni 2021): 24,
<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>.
- Ajmiliatinnisa Raisa Hilman, Hatma Heris Mahendra, dan Fajar Nugraha, "Meningkatkan Daya Ingat Hafalan Siswa Melalui Metode Bernyanyi Pada Pembelajaran Tematik di SDN 3 Sukaratu," *Jurnal Sadewa Publikasi ilmu pendidikan, pembelajaran, dan ilmu sosial* 1, no. 3 (Agustus 28, 2023): 318,
<https://doi.org/10.61132/sadewa.v1i3.108>.
- Ashadi Firman, "Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Anak di TK Al Ihsan Banyuwangi," *Journal education Research and Development* 6, No.1(Februari 2022): 115,
<https://doi.org/10.31537/ej.v6i1.649>
- Bulu' Mahmudah Rifa'ah, Taqwa, dan Muhammad rajab "Sikap Peserta Didik pada Pembinaan Kesehatan Mental Berbasis Bimbingan dan Konseling Islam," *Jurnal Konsepsi* 10, no.3 (November 2021): 175,
<https://p3i.my.id/index.php/konsepsi>
- Hutami Eka Poppi dan Yusannang, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Belajar Anak Melalui Flip Chart," *Jurnal Panrita* 2, no.2 (Juni 2022): 48,
<https://journal.umpalopo.ac.id/index.php/panrita>
- Hutami Eka Poppi, Hasis Pertiwi Kamariah, Sabani Fatmaridah, dan Sholihat Nita Zaskia, "Analisis Kesulitan Anak Dalam Mengidentifikasi Simbol Angka dan Memilih Warna," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 8, no.1 (Februari 2025): 57,
[https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8\(1\).21403](https://doi.org/10.25299/ge.2025.vol8(1).21403)

- Izzah Lailatul, Dwi Nurhayati Adhani, Siti Fajrayani Fitro, “Pengembangan Media Buku Dogeng Fable Untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun di Wonorejo Glacah,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran anak Usia Dini* 7, No. 2 (Oktober 2020): 58-62.
- Izzuddin Ahmad, “Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains,” *Edukasi dan Sains* 3, no. 3 (Oktober 2021): 545,
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Karin Nurul, dan Elan Sumarna, “Studying Based On Prophet’s Hadith Perspective,” *Jurnal Kajian Paradaban Islam* 4, no. 1 (April 4, 2021): 6,
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.
- Krobo Anriaunu, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Ball Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A TK. YPPK. Santo Gabriel Arso II Kabupaten Keerom Papua,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, No. 2 (April 14, 2021): 36,
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/pernik/article/view/5447/4797>.
- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, 1 (Jakarta: Pt Rajagrafindi Persada, 2019).
- Lisarani Varetha, “Metedologi Penelitian” (Rismedia Pustaka Indonesia, 2022), 148
- Imam Machali, “Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru,” *Indonesia Journal Of Action Research* 1, No.2 (2020): 12-21,
<https://doi.org/10.14421/ijar>.
- Magdalena Ina, aan Nurchayati, Defitriana Pramesti Suhirman, Nisrina Nur Fathya, “Implementasi Teori Pengembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran IPA di sekolah dasar,” *Jurnal Pendidikan dan Takwa* 3, no. 5 (Oktober 2023): 966,
<https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/anwarul/article/view/1431/1166>.
- Mandimpu Alon Nainggolan, dan Adventrianis Deali, “Analisi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya bagi Pembelajaran,” *Jurnal Of Psychology: Humanlight* 2, no. 1 (Juni 30, 2021): 34,
<https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Melansa Benedikta Meo, Maria Dolita Menge, dan Rosita Uge “Penggunaan Media Puzzle Binatang Dalam Mengimplementasikan Perkembangan Kognitif Aud di Kelompok A Tk Satu Atap Rutosoro,” *Jurnal Cinta Pendidikan Anak* 2, no. 3 (Agustus 31, 2023): 668,

<http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index>.

Mills Geoffrey E. *Action Research Aquide For The Teacher Researcher*, (New Jersey: Practice Hall, 2000): 96.

Minasari Arofah, Dyah Indraswati, Andrik Purwasito, dan Ignatius Agung Satyawan, "Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (Februari 25, 2021): 2126, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.733>.

Nila Nanda Rohmatul Azizah, "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving Dengan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Kajian Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (Desember 2023): 13, <https://ejournal.stainupwr.ac.id/>.

Nisa Ulvia Ansari dan Masganti Sit, "Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis Melalui Media *Smart Box* Pada Anank Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Anak* 13, No. 2 (12 Juli, 2024): 147, <https://doi.org/10.21831/jpa.v13i2.445>.

Ngurah Dek, Konstantinus Dua Dhiu, Efrida Ita, Florentianus Dopo, Yanuarius Ricardus Natal, dan Odilina Palmarista Azi tawa, *Aspek Perkembangan Anak Usia Dini*, 6236906699, (Penerbit NEM, 2021), 9.

Omar Ahmad dan Muhammad Nubli Abdul Wahab, "Kajian Keberkesanan Permainan Puzzle dan Latihan Biofeedback dalam Meningkatkan Prestasi Pelajar Sekolah Rendah 7, no. 2 (November 30, 2022)," *Sains Insani* 33, <https://sainsinsani.usim.edu.my/index.php/sainsinsani/article/view/463/271>

Ongky Boboy, Martinus Ngara, Markus Sampe, Sofia, Adam, Treesly, Silvester, Maxel koro, "Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru di SDN Balfai Penfui Boboy," *Jurnal Pemimpin-Pengabdian Masyarakat Ilmu* 3, No.1 (Januari 2023).

Poppi Eka Hutami dan Mayawati, "Penerapan *Puzzle* Modifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Ruang," *Jurnal Panrita* 3, no.1 (Desember 2022): 3, <https://journal.umpalopo.ac.id/index.ph>.

Rahmawati Dewi, Sri wildayati, dan Mella Dwi Wildayati, "Penerapan *Puzzle* Geometri di RA Al-Mukhlashin Dengan Model Problem Based Learning," *Jurnal Citra Pendidikan* 3, No.4 (Oktober 30, 2023): 1408, <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i4.2319>.

Rahmawati Sitti Talango, "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini," *Jurnal Erly Childhood Islamic Education* 1, No. 1 (2020): 92-105.

- Rahmah Nur, Subhan, dan Fauziah Zainuddin, "Pemberdayaan Masyarakat Prasekolah Melalui Pelatihan Pembuatan Alat Peraga *Busy Book*," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 12, No. 1 (27, Februari 2021): 186, <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i1.3593>.
- Saripuddin Aip, "Analisis Tumbuh Kembang Anak di Tinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini," *Jurnal Studi Gender dan Anak* 1, No. 1 (Agustus 2019): 114-130.
- Shonhaji Abdullah dkk, *Tarjamah Sunan Ibnu Majah*, Jilid 1, Cet. 1, (CV. Asy-Syifa: Semarang, 1992): 181-182.
- Shihab Quraish, *Tafsir Al-Mishbah*, 9799048029, (Lentera Hati : November, 2000), 337-339.
- Sianipar Audia, "Efektivitas Ape Mase Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 2, no.2 (September 30, 2022):212, <http://journal.unugiri.ac.id/index.php/abata>.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, 26th End (Bandung: Alfabeta, 2016):113.
- Sumber Kategorinya Dilihat Dari Jumlah Indikator Yang di Gunakan Dengan Jumlah Butir St (Skor Tertinggi), di Akses Tanggal 17 Juni 2024.
- Syaeful millah Ahlan, Dede Arobiah, Elsa Selvia Febriani, dan Eris Ramdhani, "Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa* 1, No.2 (2023)
- Umaternate Wiwi, Haryati, dan Nurhamsa Mahmud, "Penerapan Media Gelas Angka Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Lambang Bilangan 1-10," *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (Oktober 2020): 18, <https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/1954/1475#>.
- Umar Bukhari, *Hadis Terbawi: Pendidikan Dalam Perspektif Hadis* 602868970X, (Amzah, 2022): 7.
- Windi Setiawan dan Ahmad Hatip, "Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika," *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 89, <http://dx.doi.org/10.33087/phi.v5i2.141>
- Wulan Patria Saroinsong, Dewi Komala Sari, Mallewi Agustin Ningrum, dan Yasmin Reza Putri Ayuni, "Pengembangan Buku Panduan Konsep Pola

Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun,”
Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini 3,
no.2 (November 16, 2022): 157,
<https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.155-172>.

Shela Salsabila Kusumo, Tomas Iriyanto, and Wuri Astuti, “Pengaruh Permainan
Bongkar Pasang Geometrik Terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak
Kelompok A,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 11, No.2 (Januari
2024): 157,
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD>

LAMPIRAN

Lampiran 1 : Sejarah Singkat Pendirian Tk pelangi

Sejarah Singkat Pendirian Taman Kanak-kanak pelangi

TK Pelangi didirikan di atas tanah Yayasan Pendidikan Andi Pampang seluas 300 m² yang didirikan pada tanggal, 08 November 2007 silam oleh Ibu Hj. Ummi Kasma, S.Pd. Aud hingga sekarang. TK Pelangi terus mengalami peningkatan hingga mendapatkan akreditasi B dengan status sekolah swasta. Lokasi Tk Pelangi berada di Jl. Ponsimpin No. 17. B, Mungkajang, Kecamatan Mungkajang, Kota Palopo.

Tenaga pengajar yang dimiliki TK Pelangi berjumlah 3 orang pendidik, yang terdiri dari 2 orang guru kelas dan 1 kepala sekolah. Anak didik di TK Pelangi tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 30 orang anak, yang terbagi dalam dua kelompok belajar masing-masing berjumlah 15 orang anak yang berusia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan Tindakan penelitian pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B sebanyak 15 orang anak didik, yang berjumlah 4 perempuan dan 11 laki-laki.

Visi Misi dan Tujuan Taman Kanak-kanak Pelangi

a. Visi

Menumbuh kembangkan anak usia dini agar menjadi siswa yang: CERMAT yaitu Cerdas, Kreatif, Beriman, Mandiri dan Hemat, siap memasuki Pendidikan dasar.

b. Misi

- 1) Mengembangkan daya kreatif, kecerdasan dan kompetensi dasar melalui

Lampiran 2: Rubrik Penilaian

- 2) Memberikan Pendidikan budi pekerti yang dilandasi oleh nilai-nilai agama dan budaya.
- 3) Menyiapkan anak untuk siap memasuki Pendidikan dasar.

c. Tujuan Sekolah

- 1) Mempersiapkan anak usia dini untuk memasuki Pendidikan dasar dengan belajar sambil bermain.
- 2) Mengasuh dan membina peserta didik dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
- 3) Mengembangkan minat anak agar cerdas, kreatif, terampil, mandiri, dan beriman.

Tabel Rubrik Penilaian Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis

No	Indikator	Skala	Skor	Deskripsi
1	Anak dapat mengenali warna dasar seperti merah, biru, dan kuning.	Belum Berkembang (BB)	1	Jika anak belum mampu mengenali warna pada potongan <i>puzzle</i> dan menyusun warna sesuai pola yang diberikan.
		Mulai Berkembang (MB)	2	Jika anak mulai bisa menyebutkan warna pada salah satu potongan <i>puzzle</i>
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Jika telah mengenali warna pada potongan <i>puzzle</i> dan menyusun warna sesuai pola yang diberikan tanpa diajar guru

		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Jika anak telah mengenali warna dasar sesuai pola yang diberikan, seperti mengidentifikasi warna kuning yang identic dengan buah pisang
2	Anak dapat menyusun pola ABC-ABC.	Belum Berkembang (BB)	1	Jika anak belum mampu membedakan pola abc-abc sesuai pola yang diberikan
		Mulai Berkembang (MB)	2	Jika anak mulai bisa mengenali pola abc-abc pada pola yang diberikan
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Jika anak sudah mampu mengerjakan pola abc-abc dengan pemahaman yang didapat oleh guru
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Jika anak telah mengetahui ciri-ciri dari pola abc-abc dan mampu menyusun sesuai dengan pola yang diberikan tanpa adanya bantuan
3	Anak dapat menggunakan bahasa yang tepat dalam menyebutkan objek-objek yang mereka kenali.	Belum Berkembang (BB)	1	Jika anak belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk potongan <i>puzzle</i> dan warna dasar di sekitar
		Mulai Berkembang (MB)	2	Jika anak mulai mampu memahami nama benda dan warna yang mereka temui
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Jika anak telah mampu menyebutkan bentuk potongan geometri dan mengenali warna pada setiap bentuknya

		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Jika anak telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengidentifikasi warna dasar dan menyesuaikannya dengan pola yang diberikan
4	Anak dapat mengenali pola-pola dasar seperti pola warna, pola bentuk, dan pola ukuran.	Belum Berkembang (BB)	1	Jika anak belum mampu Menyusun potongan <i>puzzle</i> sesuai dengan bentuk dan warnanya
		Mulai Berkembang (MB)	2	Jika anak mulai bisa mengenali pola dasar seperti, bentuk, ukuran, dan warna
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Jika anak mampu Menyusun potongan <i>puzzle</i> sesuai pola yang diberikan
		Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Jika anak telah mampu menyelesaikan susunan pola yang ditentukan
5	Anak dapat mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan <i>Puzzle</i>	Belum Berkembang (BB)	1	Jika anak belum mampu mencocokkan bentuk dan warna sesuai pola yang diberikan
		Mulai Berkembang (MB)	2	Jika anak mulai mampu menyusun potongan <i>puzzle</i> dengan melihat pola yang diberikan
		Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	Jika anak mampu menyusun bentuk sesuai pola yang diberikan

Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	Jika anak telah mampu Menyusun potongan <i>puzzle</i> dengan tepat sesuai bentuk dan warna yang telah ditentukan
---------------------------------	---	--

Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian :



PEMERINTAH KOTA PALOPO DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim No. 5, Kota Palopo, Kode Pos. 91921
Telp./Fax : (0471) 326048, Email : dpmp1sp@palopo.kota.go.id, Website : http://dpmp1sp.palopo.kota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

NOMOR : 500/16/7.2/2024/09.3B/DP.PMP1SP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja
3. Peraturan Menteri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non-Perizinan di Kota Palopo
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pempaham Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Diberikan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	SELVIA ROSALINDA
Jenis Kelamin	P
Alamat	Dsn. Buntu, Kec. Basse Sangtempe, Kab. Luwu
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2002070010

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MELALUI PERMAINAN PUZZLE GEOMETRI PADA ANAK 5-6 TAHUN DI TK PELANGI KOTA PALOPO

Lokasi Penelitian	: TK Pelangi Kota Palopo
Lamanya Penelitian	: 12 September 2024 s.d. 12 Desember 2024

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo

Pada tanggal : 12 September 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMP1SP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19830211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.

1. Wali Kota Palopo
2. Dandim 1403 SWG
3. Kapolres Palopo
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Badan Sertifikasi Elektronik (BSE-E) Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 4 : Surat Keterangan Telah Meneliti

YAYASAN PENDIDIKAN ANDI PAMPANG
TAMAN KANAK-KANAK PELANGI
Alamat: Jl. Pongsimpin No. 17B, Kel. Mungkajang, Kec. Mungkajang, Kota Palopo
No. Telp. 081241894096, Kode Pos 91921

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 421.1011/YPAP/TKP/PLP/10/2024

yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : HJ. UMMI KASMA, S.Pd. Aud
Jabatan : Kepala Sekolah TK. Pelangi

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Selvia Rosalinda
Nim : 2002070010
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Bastem / 12 Desember 2003
Kewarga Negara : Indonesia
Agama : Islam
Pekerjaan : Mahasiswa
Alamat : Dusun Buntu

Telah selesai melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Pelangi pada tanggal 17 September s/d 01 Oktober 2024, dengan judul penelitian: **Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Permainan Puzzle Geometrik Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Kota Palopo.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sepenuhnya.

Palopo, 03 Oktober 2024

Kepala Sekolah TK Pelangi

HJ. UMMI KASMA, S.Pd. Aud

Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I



YAYASAN PENDIDIKAN ANDI PAMPANG
TAMAN KANAK-KANAK PELANGI

Alamat : Jl. Pongsimpin No. 17B, Kel. Mtungkajang, Kec. Mtungkajang, Kota Palopo
No. Telp. 081241894096, Kode Pos 91921

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

- Tema : Aku cinta matematika
- Topik : Aku suka geometrik
- Sub Topik : Aku mengenal bentuk geometrik

Nama : Selvia Rosalinda
Kelompok : B
Semester/ Minggu : I/ I
Hari/ Tanggal : Kamis / 19 September 2024
Model Pembelajaran : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Dimensi : Berkebinekaan global, Mandiri, Kreatif, Kerjasama

- Tujuan Kegiatan:
 21. Anak memahami informasi dan mengenal simbol
 22. Anak mampu menyebutkan bentuk geometrik
 23. Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *puzzle*
 24. Anak mampu menyusun bentuk geometrik sesuai arahan
 25. Anak menunjukkan kemampuan berfikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatan mainnya

No.	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
11.	Kegiatan awal/ pembukaan: <ul style="list-style-type: none"> - Salam, doa, presensi (SOP) - Bernyanyi - Diskusi "Bentuk Geometrik" - Membuat kesepakatan selama main 	08.00-08.30	Anak
	Peta Konsep "Aku Bermain <i>Puzzle</i> Geometrik" <ul style="list-style-type: none"> ➤ Bentuk bangun datar : segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima. 		
12.	Kegiatan inti: <ul style="list-style-type: none"> - Mengenal macam-macam "bentuk geometrik" - Menunjukkan simbol angkat 1-9 	08.30-10.00	- Anak - LKA
4.	Istirahat: <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, doa, makan bekal, main diluar kelas (SOP) 	10.00-10.30	Bekal anak, westafel, hand soap, serbet/ lap tangan, permainan diluar kelas
5.	Penutup: <ul style="list-style-type: none"> - Diskusi tentang kegiatan hari ini - Menyanyikan lagu - Menginformasikan kegiatan hari esok - Doa, salam, pulang 	10.30-11.00	Anak
6.	Refleksi guru.		

Mahasiswa,

SELVIA ROSALINDA

Palopo, 19 September 2024
Guru Kelompok B,

SUWARTINI, S.Pd.Aud





YAYASAN PENDIDIKAN ANDI PAMPANG
TAMAN KANAK-KANAK PELANGI

Alamat: Jl. Pongsinjun No. 17B, Kel. Mungkyang, Kec. Mungkyang, Kota Palopo
No. Telp. 081241894096, Kode Pos 91921

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPIH)

- Tema : Aku cinta matematika
- Topik : Aku suka geometrik
- Sub Topik : Aku mengenal bentuk geometrik

Nama : Selvia Rosalinda
Kelompok : B
Semester/ Minggu : I/ I
Hari/ Tanggal : Jumat / 20 September 2024
Model Pembelajaran : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Dimensi : Berkebinekaan global, Mandiri, Kreatif, Kerjasama

- Tujuan Kegiatan:
 - 26 Anak memahami informasi dan mengenal simbol
 - 27 Anak mampu menyebutkan bentuk geometrik
 - 28 Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *puzzle*
 - 29 Anak mampu menyusun bentuk geometrik sesuai arahan
 - 30 Anak menunjukkan kemampuan berfikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatan mainnya

No.	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
13	Kegiatan awal/ pembukaan <ul style="list-style-type: none">- Salam, doa, presensi (SOP)- Bernyanyi- Diskusi "Bentuk Geometrik"- Membuat kesepakatan selama main	08.00-08.30	Anak
	Peta Konsep : "Aku Bermain <i>Puzzle</i> Geometrik" <ul style="list-style-type: none">➤ Bentuk bangun datar : segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima		
14	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none">- Menyusun potongan bentuk geometrik- Mengurutkan bentuk lingkaran, segi enam, persegi, dan segitiga	08.30-10.00	- Anak - LKA
4	Istirahat: <ul style="list-style-type: none">- Cuci tangan, doa, makan bekal, main diluar kelas (SOP)	10.00-10.30	Bekal anak, wastafel, hand soap, serbet/ lap tangan, permainan diluar kelas
5	Penutup <ul style="list-style-type: none">- Diskusi tentang kegiatan hari ini- Menyanyikan lagu- Menginformasikan kegiatan hari esok- Doa, salam, pulang	10.30-11.00	Anak
6	Refleksi guru		

Mahasiswa,

SELVIA ROSALINDA

Palopo, 20 September 2024
Guru Kelompok B,

SUWARTINI, S.Pd./Aud



UJI. UMMI KASMA, S.Pd. Aud



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

- Tema: Aku cinta matematika
- Topik: Aku suka geometrik
- Sub Topik: Aku mengenal bentuk geometrik

Nama: Selvia Rosalinda
Kelompok: B
Semester/ Minggu: I/ II
Hari/ Tanggal: Senin / 23 September 2024
Model Pembelajaran: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Dimensi: Berkebinekaan global, Mandiri, Kreatif, dan Bekerjasama

- Tujuan Kegiatan:
 1. Anak memahami informasi dan mengenal simbol
 2. Anak mampu menyebutkan bentuk geometrik
 3. Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *puzzle*
 4. Anak mampu menyusun bentuk geometrik sesuai arahan
 5. Anak menunjukkan kemampuan berfikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatan mainnya

No.	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
1	Kegiatan awal/ pembukaan <ul style="list-style-type: none">- Salam, doa, presensi (SOP)- Bernyanyi- Diskusi "Bentuk Geometrik"- Membuat kesepakatan selama main	08.00-08.30	Anak
	Peta Konsep "Aku Bermain <i>Puzzle</i> Geometrik" <ul style="list-style-type: none">➤ Bentuk bangun datar: segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima		
2	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none">- Menyesuaikan pola ABC-ABC pada <i>Puzzle</i> Geometrik- Membedakan warna pada bentuk lingkaran dan segi enam pada pola ABC-ABC	08.30-10.00	- Anak - LKA
4	Istirahat <ul style="list-style-type: none">- Cuci tangan, doa, makan bekal, main diluar kelas (SOP)	10.00-10.30	Bekal anak, westafel, hand soap, serbet/ lap tangan, permainan diluar kelas.
5	Penutup <ul style="list-style-type: none">- Diskusi tentang kegiatan hari ini- Menyanyikan lagu- Menginformasikan kegiatan hari esok- Doa, salam, pulang	10.30-11.00	
6	Refleksi guru		

Mahasiswa,


SELVIA ROSALINDA

Palopo, 23 September 2024
Guru Kelompok B,


SUWARTINI, S.Pd.Aud





YAYASAN PENDIDIKAN ANDI PAMPANG
TAMAN KANAK-KANAK PELANGI
Alamat : Jl. Pongsumpin No. 17B, Kel. Mungkejang, Kec. Mungkejang, Kota Palopo
No. Telp. 081241894096, Kode Pos 91921

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPII)

- Tema : Aku cinta matematika
- Topik : Aku suka geometrik
- Sub Topik : Aku mengenal bentuk geometrik

Nama : Selvia Rosalinda
Kelompok : B
Semester/ Minggu : I/ II
Hari/ Tanggal : Selasa / 24 September 2024
Model Pembelajaran : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Dimensi : Berkebinekaan global, Mandiri, Kreatif, Kerjasama

- Tujuan Kegiatan:
 1. Anak memahami informasi dan mengenal simbol
 2. Anak mampu menyebutkan bentuk geometrik
 3. Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *puzzle*
 4. Anak mampu menyusun bentuk geometrik sesuai arahan
 5. Anak menunjukkan kemampuan berfikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatan mainnya

No.	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
1.	Kegiatan awal/ pembukaan: <ul style="list-style-type: none">- Salam, doa, presensi (SOP)- Bernyanyi- Diskusi "Bentuk Geometrik"- Membuat kesepakatan selama main	08:00-08:30	Anak
	Peta Konsep "Aku Bermain <i>Puzzle</i> Geometrik" <ul style="list-style-type: none">➤ Bentuk bangun datar : segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima		
2.	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none">- Menunjukkan symbol huruf dari kata "segitiga, lingkaran, persegi, dan segilima"- Menghitung jumlah bentuk geometrik- Menyusun bentuk geometri sesuai kartu petunjuk	08.30-10.00	- Anak - I.K.A
4.	Istirahat <ul style="list-style-type: none">- Cuci tangan, doa, makan bekal, main diluar kelas (SOP)	10:00-10:30	Bekal anak, wastafel, hand soap, serbet/ lap tangan, permainan diluar kelas
5.	Penutup <ul style="list-style-type: none">- Diskusi tentang kegiatan hari ini- Menyanyikan lagu- Menginformasikan kegiatan hari esok- Doa, salam, pulang	10.30-11:00	Anak
6.	Refleksi guru		

Mahasiswa,

SELVIA ROSALINDA



Mongotuhui,
Kepala Sekolah TK Pelangi.

Palopo, 24 September 2024
Guru Kelompok B,

SUW. ARTINI, S.Pd.

Lampiran 6: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Siklus II



YAYASAN PENDIDIKAN ANDI PAMPANG
TAMAN KANAK-KANAK PELANGI
Alamat : Jl Pongsimpun No. 17B, Kel Mangkajang, Kec Mangkajang, Kota Palopo
No. Telp. 081241894096, Kode Pos 91921

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

- Tema : Aku cinta matematika
➤ Topik : Aku suka geometrik
➤ Sub Topik : Aku mengenal bentuk geometrik
- Nama : Selvia Rosalinda
Kelompok : B
Semester/ Minggu : I/ II
Hari/ Tanggal : Rabu / 25 September 2024
Model Pembelajaran : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Dimensi : Berkebinekaan global, Mandiri, Kreatif, Kerjasama
- Tujuan Kegiatan:
6. Anak memahami informasi dan mengenal simbol
 7. Anak mampu menyebutkan bentuk geometrik
 8. Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *puzzle*
 9. Anak mampu menyusun bentuk geometrik sesuai arahan
 10. Anak menunjukkan kemampuan berfikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatan mainnya

No.	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
3	Kegiatan awal/ pembukaan: - Salam, doa, presensi (SOP) - Bernyanyi - Diskusi "Bentuk Geometrik" - Membuat kesepakatan selama main	08.00-08.30	Anak
	Peta Konsep : "Aku Bermain <i>Puzzle</i> Geometrik" ➤ Bentuk bangun datar segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima		
4.	Kegiatan inti - Membedakan warna bentuk geometrik - Menyusun bentuk geometri sesuai kartu petunjuk	08.30-10.00	- Anak - LKA
4.	Istirahat: - Cuci tangan, doa, makan bekal, main diluar kelas (SOP)	10.00-10.30	Bekal anak, westafel, hand soap, serbet/ lap tangan, permainan diluar kelas
5	Penutup - Diskusi tentang kegiatan hari ini - Menyanyikan lagu - Menginformasikan kegiatan hari esok - Doa, salam, pulang	10.30-11:00	Anak
6	Refleksi guru		

Mahasiswa,

SELVIA ROSALINDA



Palopo, 25 September 2024
Guru Kelompok B,

SUWARTINI, S.Pd.Aud



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

- Tema : Aku cinta matematika
- Topik : Aku suka geometrik
- Sub Topik : Aku mengenal bentuk geometrik

Nama : Selvia Rosalinda
Kelompok : B
Semester/ Minggu : I/ II
Hari/ Tanggal : Jumat / 27 September 2024
Model Pembelajaran : Kelompok dengan kegiatan pengaman
Dimensi : Berkebinekaan global, Mandiri, Kreatif, Kerjasama

- Tujuan Kegiatan:
 11. Anak memahami informasi dan mengenal simbol
 12. Anak mampu menyebutkan bentuk geometrik
 13. Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *puzzle*
 14. Anak mampu menyusun bentuk geometrik sesuai arahan
 15. Anak menunjukkan kemampuan berfikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatan mainnya

No.	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
5.	Kegiatan awal/ pembukaan - Salam, doa, presensi (SOP) - Beryanyi - Diskusi "Bentuk Geometrik" - Membuat kesepakatan selama main Peta Konsep "Aku Bermain <i>Puzzle</i> Geometrik" ➤ Bentuk bangun datar : segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima	08.00-08.30	Anak
6.	Kegiatan inti - Menyusun 10 bentuk geometrik dengan pola AB-AB - Menyesuaikan warna dan bentuk yang sesuai kartu petunjuk	08.30-10.00	- Anak - LKA
4.	Istirahat - Cuci tangan, doa, makan bekal, main diluar kelas (SOP)	10.00-10.30	Bekal anak, wastafel, hand soap, serbet/ lap tangan, permainan diluar kelas.
5.	Penutup - Diskusi tentang kegiatan hari ini - Menyanyikan lagu - Menginformasikan kegiatan hari esok - Doa, salam, pulang	10.30-11.00	Anak
6.	Refleksi guru		

Mahasiswa,

SELVIA ROSALINDA

Palopo, 27 September 2024
Guru Kelompok B,

SUWARTINI, S.Pd.



Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Pelangi,

HJ. UMMI KASMA, S.Pd.



YAYASAN PENDIDIKAN ANDI PAMPANG
TAMAN KANAK-KANAK PELANGI
Alamat: Jl. Pangasinan No. 17B, Kel. Muangkayang, Kec. Muangkayang, Kota Palopo
No. Telp: 081241894096, Kode Pos 91921

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

- Tema: Aku cinta matematika
- Topik: Aku suka geometrik
- Sub Topik: Aku mengenal bentuk geometrik

Nama: Selvia Rosalinda
Kelompok: B
Semester/ Minggu: I/ III
Hari/ Tanggal: Senin / 30 September 2024
Model Pembelajaran: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Dimensi: Berkebinekaan global, Mandiri, Kreatif, Kerjasama

- Tujuan Kegiatan:
 1. Anak memahami informasi dan mengenal simbol
 2. Anak mampu menyebutkan bentuk geometrik
 3. Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *puzzle*
 4. Anak mampu menyusun bentuk geometrik sesuai arahan
 5. Anak menunjukkan kemampuan berfikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatan mainnya

No.	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
7	Kegiatan awal/ pembukaan <ul style="list-style-type: none">- Salam, doa, presensi (SOP)- Bernyanyi- Diskusi "Bentuk Geometrik"- Membuat kesepakatan selama main Peta Konsep "Aku Bermain <i>Puzzle</i> Geometrik" <ul style="list-style-type: none">➤ Bentuk bangun datar: segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima	08.00-08.30	Anak
8	Kegiatan inti <ul style="list-style-type: none">- Menyusun bentuk geometrik sesuai warna dan bentuknya- Menghitung jumlah pola ABC-ABC pada kartu petunjuk	08.30-10.00	- Anak - LKA
4	Istirahat <ul style="list-style-type: none">- Cuci tangan, doa, makan bekal, main diluar kelas (SOP)	10.00-10.30	Bekal anak, westafel, hand soap, serbet/ lap tangan, permainan diluar kelas
5	Penutup <ul style="list-style-type: none">- Diskusi tentang kegiatan hari ini- Menyanyikan lagu- Menginformasikan kegiatan hari esok- Doa, salam, pulang	10.30-11.00	Anak
6	Refleksi guru.		

Mahasiswa,

SELVIA ROSALINDA

Palopo, 30 September 2024
Guru Kelompok B,

SUWARTINI, S.Pd. Aud



Mengetahui,
Kepala Sekolah TK Pelangi,

I.I. FUSLI KASMA, S.Pd. Aud



YAYASAN PENDIDIKAN ANDI PAMPANG
TAMAN KANAK-KANAK PELANGI

Jalan: Jl. Pongsumpin No. 17B, Kel. Mungkaung, Kec. Mungkaung, Kota Palopo
No. Telp. 081241894096, Kode Pos 91921

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

- Tema: Aku cinta matematika
- Topik: Aku suka geometrik
- Sub Topik: Aku mengenal bentuk geometrik

Nama: Selvia Rosalinda
Kelompok: B
Semester/ Minggu: I/ III
Hari/ Tanggal: Selasa / 01 Oktober 2024
Model Pembelajaran: Kelompok dengan kegiatan pengaman
Dimensi: Berkebinekaan global, Mandiri, Kreatif, Kerjasama

- Tujuan Kegiatan:
 - 16 Anak memahami informasi dan mengenal simbol
 - 17 Anak mampu menyebutkan bentuk geometrik
 - 18 Anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan melalui permainan *puzzle*
 - 19 Anak mampu menyusun bentuk geometrik sesuai arahan
 - 20 Anak menunjukkan kemampuan berfikir logis, kreatif dalam menyelesaikan kegiatan mainnya

No.	Kegiatan	Waktu	Alat dan Bahan
9	Kegiatan awal/ pembukaan: <ul style="list-style-type: none">- Salam, doa, presensi (SOP)- Bernyanyi- Diskusi "Bentuk Geometrik"- Membuat kesepakatan selama main	08.00-08.30	Anak
	Peta Konsep "Aku Bermain <i>Puzzle</i> Geometrik" <ul style="list-style-type: none">➤ Bentuk bangun datar: segitiga, persegi, lingkaran, dan segilima		
10	Kegiatan inti: <ul style="list-style-type: none">- Menyusun bentuk geometrik sesuai warnanya- Menghitung jumlah potongan <i>Puzzle</i> geometrik pada papan permainan	08.30-10.00	- Anak - LKA
4	Istirahat: <ul style="list-style-type: none">- Cuci tangan, doa, makan bekal, main diluar kelas (SOP)	10.00-10.30	Bekal anak, wastafel, hand soap, serbet/ lap tangan, permainan diluar kelas.
5	Penutup: <ul style="list-style-type: none">- Diskusi tentang kegiatan hari ini- Menyanyikan lagu- Menginformasikan kegiatan hari esok- Doa, salam, pulang	10.30-11.00	Anak
6	Refleksi guru		

Mahasiswa,


SELVIA ROSALINDA

Palopo, 01 Oktober 2024
Guru Kelompok B,


SUWARTINI, S.Pd.Aud



HJ. UMMI KASMA, S.Pd. Aud

Lampiran 7: LKA

Potongan *Puzzle* Berbentuk Geometri



Papan *Puzzle* Geometri



Lampiran 8: Lembar Penilaian Siklus I dan siklus II

A. Siklus I

Lembar Penilaian Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini di TK Pelangi

Kota Palopo

No	Nama Anak	Berpikir Logis																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Abi		✓				✓				✓				✓				✓		
2	Asila		✓				✓				✓				✓				✓		
3	Dias		✓				✓				✓				✓				✓		
4	Fatar		✓				✓				✓				✓				✓		
5	Gilang			✓			✓				✓				✓				✓		
6	Hafis		✓				✓				✓				✓				✓		
7	Ika		✓				✓				✓				✓				✓		
8	Kimi		✓				✓				✓				✓				✓		
9	Maryam	✓					✓				✓				✓				✓		
10	Rajab			✓			✓				✓				✓				✓		
11	Reihan	✓					✓				✓				✓				✓		
12	Riski		✓				✓				✓				✓				✓		
13	Umar		✓				✓				✓				✓				✓		
14	Wahyu		✓				✓				✓				✓				✓		
15	Yayat		✓				✓				✓				✓				✓		

B. Siklus II

Lembar Penilaian Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini di TK Pelangi

Kota Palopo

No	Nama Anak	Berpikir Logis																			
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3				Indikator 4				Indikator 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Abi			✓					✓			✓			✓						✓
2	Asila		✓					✓			✓					✓					✓
3	Dias				✓				✓			✓					✓				✓
4	Fatar				✓			✓			✓				✓						✓
5	Gilang				✓				✓			✓					✓				✓
6	Hafis				✓			✓				✓				✓					✓
7	Ika			✓				✓				✓	✓		✓						✓
8	Kimi			✓				✓				✓				✓					✓
9	Maryam			✓				✓				✓				✓					✓
10	Rajab				✓				✓			✓					✓				✓
11	Reihan		✓				✓					✓				✓			✓		
12	Riski				✓			✓				✓					✓				✓
13	Umar				✓			✓				✓					✓				✓
14	Wahyu				✓			✓				✓					✓				✓
15	Yayat			✓			✓					✓				✓			✓		

Lampiran 9: Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Tentang Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Anak

Melalui Permainan *Puzzle* Geometri Pada Kelompok B TK Pelangi :

Nama : Selvia Rosalinda
NIM : 2002070010
PRODI : Paud
Tanggal : 01 - Oktober - 2024

1. Bagaimana tahap perkembangan anak sebelum menggunakan Permainan *Puzzle* Geometri?

Jawaban : Tidak semua anak bisa mengurutkan benda berdasarkan warna, anak hanya menyusun dengan tidak rapi seperti saat bermain balok

2. Apakah ada perubahan yang signifikan?

Jawaban : Saya melihat adanya perubahan yg signifikan yg terlihat anak belum mampu mengurutkan pola dasar menjadi bisa dan anak juga dapat mengenali warna dasar

3. Apakah semua peserta didik mampu mengikuti kegiatan permainan *Puzzle* Geometri dalam pembelajaran?

Jawaban : Terlihat jelas pada minggu pertama anak masih ada yg bingung dalam permainan *Puzzle* Geometri, akan tetapi terlihat adanya peningkatan pada minggu ke 2

4. Bagaimana reaksi anak dalam mengikuti kegiatan permainan *Puzzle* Geometri?

Jawaban : anak 3 sangat antusias dan sangat memperhatikan. Untuk saat menjatuhkan dan mengurutkan Media *Puzzle* Geometri

5. Apakah anak mampu membedakan bentuk dan warna dasar pada permainan *Puzzle* Geometri?

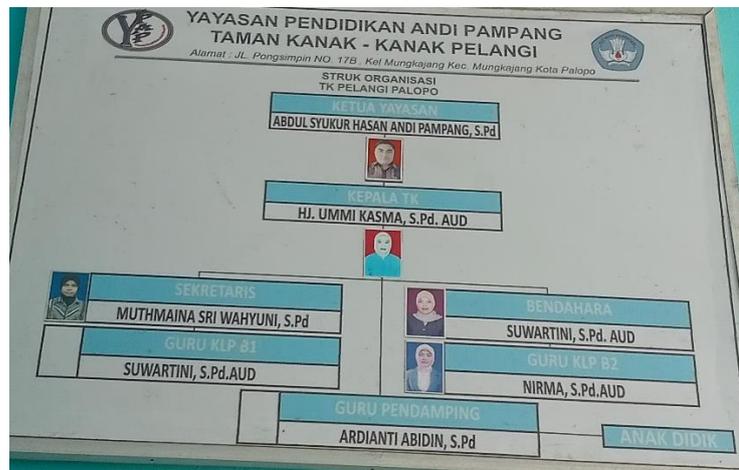
Jawaban : Berkat adanya Media Pembelajaran *Puzzle* Geometri anak sudah bisa membedakan bentuk dan warna dasar. Melalui permainan ini secara bertahap dan pasti akan mencoba pembelajaran dengan menggunakan Permainan.

Lampiran 10: Dokumentasi Penelitian Siklus I dan Siklus II

SIKLUS I

DOKUMENTASI BERUPA FOTO

(Hari Kamis, 19 September sampai dengan hari Selasa, 24 September 2024)



Struktur tenaga kependidikan TK Pelangi Kota Palopo



visi, misi, dan tujuan di TK Pelangi Kota Palopo



Berbaris di halaman sebelum masuk ke dalam kelas



Peneliti menjelaskan media permainan *puzzle* geometri



Peneliti membagikan permainan *puzzle* geometri dan tetap mengingatkan cara bermain kepada anak



Anak mulai mencocokkan bentuk geometri pada papan *puzzle*



Anak telah melakukan kegiatan



SIKLUS II

DOKUMENTASI BERUPA FOTO

(Hari Rabu, 25 September sampai dengan hari Selasa, 01 Oktober 2024)



peneliti kembali menjelaskan cara bermain *puzzle* geometri



peneliti mengingatkan anak untuk mencocokkan pola bentuk, warna, dan ukuran sesuai kartu petunjuk



Anak mulai Menyusun potongan *puzzle* geometri dengan pola abc-abc





Anak Menyusun pola abc-abc sesuai pada kartu petunjuk







Hasil Permainan *Puzzle* geometri anak dalam Menyusun pola bentuk sesuai warna dan ukuran





Anak Menyusun sesuai pola warna, bentuk, dan ukuran



RIWAYAT HIDUP



SELVIA ROSALINDA, lahir di Bastem pada tanggal 12 Desember 2003. Penulis merupakan anak Pertama dari dua bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Faisal Romansya al. dan ibu Irmawati. Saat ini penulis bertempat tinggal di Desa To'long Kecamatan Bastem Kabupaten

Luwu. Penulis menyelesaikan sekolah dasar pada tahun 2014 di SDN 159 Pembuniang Kecamatan Malangke Barat, kemudian melanjutkan pendidikan di MTS Salobongko hingga 2017. Pada tahun 2017 melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 5 Palopo selesai tahun 2020. Setelah lulus penulis melanjutkan pendidikan dengan mengambil program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.

Dalam rangka memenuhi kewajiban sebagai mahasiswa yang menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, sehingga pada akhir studinya penulis membuat skripsi dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Melalui Permainan *Puzzle* Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pelangi Kota Palopo.”**