

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI
PERMAINAN PUZZLE GEOMETRI DI PAUD DARUL FAHRI
PADANG PANJANG**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah



OLEH

NOFRITA YENNI

NIM 58874/2010

**KONSENTRASI PENDDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

PERSETUJUAN SKRIPSI

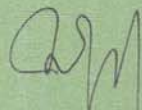
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI PERMAINAN PUZZLE GEOMETRI DI PAUD DARUL FAHRI
PADANG PANJANG

Nama : Nofrita Yenni
NIM /TM : 58874/2010
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2014

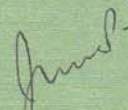
Disetujui Oleh

Pembimbing I



Dra. Wirdatul Aini, M.Pd
NIP. 19610811 198703 2 002

Pembimbing II



Dra. Irmawita, M.Si
NIP. 19620908 198602 2 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui
Permainan Puzzle Geometri di PAUD Darul Fahri Padang
Panjang

Nama : Nofrita yenni

NIM/TM : 58874/2010

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah Konsentrasi PAUD

Fakultas : Ilmu Pendidikan

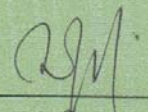
Padang, Juli 2014

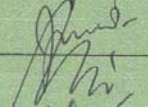
Tim Penguji

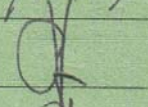
Nama

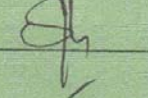
Tanda Tangan

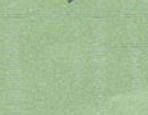
1. Ketua : Dra. Hj. Wirdatul 'Aini, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Hj. Irmawita, M. Si
3. Anggota : Drs. Wisroni, M.Pd
4. Anggota : Mhd. Natsir, S.Sos.I, S.Pd., M.Pd
5. Anggota : Dr. Solfema, M.Pd

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

SURAT PERNYATAAN

1. Karya tulis saya, tugas akhir berupa skripsi dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Geometri di PAUD Darul Fahri Padang Panjang". Adalah asli karya saya sendiri.
2. Karya tulis adalah asli gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali dari pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini, tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut pengarang dan pada kepustakaan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat penyimpangan di dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karna karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Juli 2014
Yang membuat pernyataan



Nofrita Yenni
NIM. 58874/2010

ABSTRAK

Nofrita Yenni, 2014:Peningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Puzzle Geometri Di PAUD Darul Fahri Padang Panjang

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di PAUD Darul Fahri Kelurahan Silaing Atas Padang Panjang. Tujuan penelitian ini adalah menggambarkan peningkatan pengenalan kemampuan geometri anak tentang lingkaran melalui permainan puzzle, menggambarkan peningkatan pengenalan kemampuan geometri anak tentang segitiga melalui permainan puzzle, menggambarkan peningkatan pengenalan kemampuan geometri anak tentang segiempat melalui permainan puzzle.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan di PAUD Darul Fahri Padang Panjang semester II tahun 2013/2014 dengan subjek penelitian anak PAUD Darul Fahri Padang Panjang kelompok jeruk yang berjumlah 13 orang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 5 orang perempuan. Teknik pengumpulan data adalah observasi dan teknis analisis data menggunakan rumus persentase.

Berdasarkan analisis data dapat dijelaskan bahwa pelaksanaan kegiatan permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak dalam berbagai aspek; 1)Mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat, 2)Menggambarkan bentuk lingkaran penuh, segitiga dan segiempat, 3) Menyebutkan nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat. Saran yang dapat peneliti sampaikan hendaknya pendidik mampu memahami tahap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri lingkaran, segitiga dan segiempat agar dalam melakukan kegiatannya dapat mencapai suatu yang diharapkan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri melalui Permainan Puzzle di PAUD Darul Fahri Padang Panjang”**.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Prodi Pendidikan Anak Usia Dini FIP UNP. Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada penulis menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Ibu Dr. Solfema, MPd selaku ketua Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
2. Bapak Drs. Wisroni, MPd , selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Luar Sekolah , Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang
3. Ibu Dra. Wirdatul ‘Aini, MPd selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan keyakinan serta motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Irmawita, M.Si selaku Pembimbing II, yang telah membimbing, memberikan arahan, pemahaman, serta motivasi sampai akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
5. Seluruh dosen Jurusan Pendidikan Luar Sekolah serta karyawan dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Nuldryman, SH. MM selaku Kepala Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu Padang Panjang beserta staf yang telah memberikan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian.
7. Ibu Kamrita, S.Pd selaku pengelola PAUD Darul Fahri yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis selama melakukan penelitian pada PAUD Darul Fahri Padang Panjang.
8. Orang tua, Suami dan anak yang telah begitu banyak memberikan doa dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman- teman Jurusan Pendidikan Luar Sekolah yang telah banyak memberikan dukungan, bantuan dan masukan baik selama perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi.

Semoga segala bantuan, bimbingan dan petunjuk yang telah diberikan kepada penulis menjadi amal ibadah dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Akhirnya penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun dari pembaca guna kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Juli 2014

Nofrita Yenni
58874/2010

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GRAFIK	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Pertanyaan Penelitian	6
G. Manfaat penelitian.....	6
H. Defenisi perasional.....	7
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Landasan Teori	10
1. Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini	10
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	10
a. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	10
b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	11
c. Tujuan Perkembangan Kognitif.....	11
d. Mamfaat Perkembangan Kogniif.....	12
e. Indikator Pengembangan Kognitif.	12
3. Geometri	13
a. Pengertian Geometri....	13
b. Jenis geometri	14
4. Bermain.....	15
a. Pengertian Bermain	15
b. Tujuan Bermain.....	16
c. Manfaat Bermain.....	16
5. Puzzle.....	17
a. Pengertian Puzzle. . .	17
b. Pelaksanaan Permainan Puzzle.....	19
B Penelitian Relevan	21
C Kerangka Konseptual	21
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Waktu dan Tempat Penelitian	24

C. Subjek Penelitian.....	25
D. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data	25
E. Jenis dan Sumber Data	25
F. Teknik dan Analisa Data.....	26
G. Prosedur Penelitian	27
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
A. Deskripsi Data.....	35
1. Deskripsi Kondisi Awal	35
2. Deskripsi Siklus I	36
3. Deskripsi Siklus II.....	47
B. Pembahasan.....	59
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN.....	66
A. Simpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Awal Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	4
2. Kemampuan Pengenalan Geometri Bentuk Lingkaran Siklus I	37
3. Kemampuan Pengenalan Geometri Bentuk Segitiga Siklus I	39
4. Kemampuan Pengenalan Geometri Bentuk Segiempat Siklus I	42
5. Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Geometri Siklus I.....	44
6. Kemampuan Pengenalan Geometri Bentuk Lingkaran Siklus II.....	48
7. Kemampuan Pengenalan Geometri Bentuk Segitiga Siklus II	50
8. Kemampuan Pengenalan Geometri Bentuk Segiempat Siklus II	53
9. Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Geometri Siklus II.....	55
10. Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Geometri Sebelum siklus, siklus I dan siklus II.....	57

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kemampuan Pengenalan Geometri Lingkaran Siklus I.....	38
2. Kemampuan Pengenalan Geometri Segitiga Siklus I	41
3. Kemampuan Pengenalan Geometri Segiempat Siklus I.....	43
4. Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Geometri Siklus I	45
5. Kemampuan Pengenalan Geometri Lingkaran Siklus II.....	49
6. Kemampuan Pengenalan Geometri Segitiga Siklus II	52
7. Kemampuan Pengenalan Geometri Segiempat Siklus II	54
8. Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Geometri Siklus II.....	56
9. Gambaran Rekapitulasi Kemampuan Geometri Sebelum siklus, siklus I dan siklus II	59

DAFTAR BAGAN

BAGAN	HALAMAN
Bagan I	23
Bagan II	33
Bagan III	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap generasi bangsa. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Pada hakekatnya pendidikan anak usia dini adalah priode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai sejak usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan sebagai golden age atau masa keemasan dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia , sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan hidup anak selanjutnya. Masa ini memungkinkan anak mampu menyerap berbagai imformasi yang didapatnya dari lingkungan, baik orang tua yang berada di rumah, maupun pendidikan yang berada di sekolah.

Pendidikan anak usia dini berdampak pada tingginya kesadaran dan partisipasi serta kebutuhan masyarakat terhadap pentingnya pendidikan anak usia dini dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang termaktub dalam Pasal 1 ayat (1) Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Peran dan tanggung jawab pendidik pada proses pembimbingan dan pengasuhan pada anak sangatlah besar, terutama dalam membantu anak melewati masa penting dalam rentang usia 3-5 tahun. Salah satu bentuk aspek yang harus dikembangkan adalah bidang kognitif. Perkembangan ini bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajar, menemukan bermacam alternative pemecahan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, kemampuan memilah dan mengelompokkan. Sehubungan dengan pengetahuan ruang, idealnya anak usia dini mampu mengenal berbagai bentuk geometri.

Geometri penting bagi anak dalam mengembangkan kecerdasan visual-spasial. Kecerdasan visual-spasial berkaitan dengan kemampuan menangkap warna, arah dan ruang secara akurat. Anak yang cerdas dalam visual-spasial memiliki kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ruang dan bangunan. Mereka suka membentuk gambar, mewarnai, bermain puzzle dan balok-balok. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segitiga, segiempat dan lain-lain. Geometri yang dikenalkan adalah bangun datar.

Menurut Hambali (1995: 174), “Bangun datar ditinjau dari segi sisinya digolongkan menjadi yaitu bangun datar bersisi lurus . Bangun datar yang bersisi

lurus antara lain segi tiga, segi empat, segi lima, segi enam dan seterusnya, Segi tiga terdiri dari segi tiga tumpul, lancip, siku-siku, sama kaki, sama sisi dan segi tiga sembarangan. Selanjutnya segi empat dapat lagi menjadi jajaran genjang, trapezium dan layang-layang. Jajaran genjang yang keempat sudutnya siku-siku adalah segi panjang. Dan selanjutnya persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang adalah bujur sangkar”.

Agar pengembangan kognitif anak dalam membedakan bentuk-bentuk geometri maka perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar anak tidak merasa bosan belajar yaitu pendidik menyediakan gambar-gambar berbentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang berukuran besar dan mempunyai warna yang menarik yang dibuat dalam bentuk permainan puzzle yang menyerupai bentuk geometri seperti gambar bola, gunung sehingga membuat anak tertarik untuk bermain puzzle.

Adapun pencapaian indikator menurut Depdiknas (2009) untuk usia 3-4 tahun adalah:

1. Mengelompokkan benda yang sama dan sejenis
2. Menyebutkan empat bentuk (lingkaran, bujur sangkar, segi tiga dan segi panjang

Namun kenyataan yang ada di lembaga PAUD Darul Fahri terlihat kurangnya anak mengetahui bentuk-bentuk geometri dan juga sulitnya anak membedakan dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 1
Data Kemampuan Awal Geometri
Di lembaga PAUD Darul Fahri
Tahun Ajaran 2013/2014

n o	Aspek yang diamati	Kompetensi					
		M		CM		KM	
		F	%	F	%	F	%
1	Mengenal geometri lingkaran	2	15,38	5	38,46	6	46,15
2	Mengenal geometri segi tiga	1	7,69	4	30,76	8	61,53
3	Mengenal geometri segi empat	3	23,07	6	46,15	4	30,76
	jumlah	6	46,14	15	115,37	18	138,44
	Rata-rata	0	15,38		38,45		46,14

Ket.

M = Mampu

CM = Cukup Mampu

KM = Kurang Mampu

Dari tabel 1 dapat dijelaskan pada kondisi awal kemampuan mengenal geometri anak usia dini di PAUD Darul Fahri pada kategori Mampu 15,38% dan kategori Cukup Mampu 38,45% sedangkan kategori Kurang Mampu 46,14%.. Maka dapat dijelaskan kemampuan mengenal geometri anak masih rendah.

Maka peneliti tertarik untuk melihat sejauh mana perkembangan anak dalam kemampuan geometri melalui permainan puzzle di PAUD Darul Fahri Silaing Atas Padangpanjang yang menurut peneliti perlu diteliti, dalam hal ini peneliti mencoba mengangkat masalah tersebut dalam bentuk proposal dengan

judul “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Melalui Permainan Puzzle Geometri di PAUD Darul Fahri Padang Panjang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam mengenal geometri dengan memperhatikan berbagai faktor sebagai berikut:

1. Faktor Internal (dalam diri anak) yaitu
 - a. Kondisi fisik anak yang kurang mendukung
 - b. Labilnya kondisi psikologis anak karena emosi tidak stabil
2. Faktor eksternal (luar diri anak) yaitu:
 - a. Dalam menunjang aktivitas anak orang tua kurang memberikan motivasi dan stimulus.
 - b. Pengetahuan guru masih rendah dalam pengembangan metode pembelajaran
 - c. Sarana dan prasarana yang tersedia masih terbatas.
 - d. Media pembelajaran untuk pengembangan geometri matematika masih kurang tersedia

C. Pembatasan Masalah

Melihat banyaknya variabel yang mempengaruhi kemampuan geometri anak dan terbatasnya tenaga, waktu dan biaya yang tersedia, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu tentang ” kemampuan anak mengenal geometri dan media pembelajaran untuk meningkatkan geometri yang akan membantu dalam melatih kognitif anak di PAUD Darul Fahri Silaing Atas Padang Panjang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahanya yaitu “Bagaimanakah gambaran peningkatan kemampuan mengenal geometri melalui permainan puzzle?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah:

1. Menggambarkan peningkatan pengenalan kemampuan geometri tentang lingkaran melalui permainan puzzle.
2. Menggambarkan peningkatan pengenalan kemampuan geometri tentang segitiga melalui permainan puzzle.
3. Menggambarkan peningkatan pengenalan kemampuan geometri tentang segiempat melalui permainan puzzle.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dengan mengenal geometri lingkaran di PAUD Darul Fahri?
2. Apakah melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dengan mengenal geometri segitiga di PAUD Darul Fahri?
3. Apakah melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan anak dengan mengenal gometri segiempat di PAUD Darul Fahri?

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Jadi mamfaat teoritisnya:

- . Dapat mengembangkan ilmu Pendidikan Anak Usia Dini Khususnya dalam mengembangkan kemampuan geometri anak di bidang matematika.

2. Manfaat praktis

- a). Bagi pendidik AUD, agar dapat meningkatkan kreativitasnya dan ide-ide yang baru dalam menciptakan suasana dan minat belajar anak.
- b). Bagi sekolah, agar dapat memberikan fasilitas dalam meningkatkan kemampuan geometri anak.
- c). Bagi orang tua, agar mengetahui betapa pentingnya suatu permainan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sesuai usia dan perkembangannya

H. Depinisi Operasional

1. Kemampuan Geometri

Menurut Sujiono (2005:2.17) “Geometri berasal dari kata ge dan metri yang secara bahasa pengukuran bumi, pada dasarnya geometri kajian matematika yang abstrak, sehingga dalam mempelajari dan menyajikannya tidaklah mudah”. Dalam hal ini peneliti berpendapat bahwa tidak semua bentuk geometri itu yang dikenalkan pada anak. Yang dikenalkan hanya bentuk geometri lingkaran, segitiga dan segiempat.

a. Lingkaran

Yang dimaksud dengan geometri lingkaran adalah himpunan titik yang mempunyai jarak yang tetap terhadap titik tertentu. Jadi lingkaran juga merupakan garis yang melengkung yang mana ujung yang satu bertemu dengan

ujung yang satunya lagi dengan jarak yang sama pada titik tertentu. Jadi tidak semua yang bulat itu dikatakan lingkaran.

b. Segitiga

Yang dimaksud dengan geometri segitiga adalah bangunan datar yang mempunyai tiga buah sisi, atau bisa juga tiga buah titik yang saling berhubungan yang mana letak titik tersebut ada yang sama jaraknya dan ada ula yang tidak sama jarak titi tersebut.

c. Segiempat

Yang dimaksud dengan geometri segiempat adalah bangunan yang dua sisinya sama panjang dan sejajar. Dan segiempat merupakan bangunan yang dua ba sisinya saling berhadapan.

Jadi geometri berhubungan dengan konsep bentuk suatu benda dan berbicara tentang geometri berarti berbicara tentang bangun datar dan bangun ruang.

2. Permainan “ Puzzle Geometri”

Anak Usia Dini sangat menyukai puzzle, bahkan anak dapat menyusun puzzle mulai dengan bentuk, corak dan karakter dan kapasitas yang sederhana sampai ke yang paling rumit. Pada intinya puzzle merupakan media untuk melatih imajinasi dan kecakapan untuk menciptakan keserasian.

Pengertian puzzle menurut Soebachman (2012:48)” Puzzle adalah terdiri atas kepingan-kepingan di satu gambar tertentu yang mana dapat melatih kreatifitas, keteraturan dan tingkat kesabaran.

Permainan puzzle geometri adalah suatu bentuk permainan yang dimainkan oleh individu atau perorangan yang melibatkan aktivitas motorik halus dan kognitif dalam menyelesaikan permainan itu. Permainan ini menggunakan media

berupa kardus, kertas berwarna dan dibuat pola gambar geometri yaitu lingkaran, segitiga dan segi empat, Nanti pola tersebut kita potong-potong sekitar lima atau tujuh bagian dan anak di suruh untuk menyatukan potongan –potongan tersebut sesuai dengan bentuk masing-masing pola dan menjadi suatu bentuk yang utuh. Dari penyusunan itu akan terlihat apakah anak mampu menyelesaikan permainan itu atau tidak.

Menurut Solehuddin, "Permainan puzzle ini akan dapat melatih konsentrasi, memperkuat daya ingat anak, mengenalkan anak pada konsep hubungan dan dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri)". Permainan puzzle geometri ini akan dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri karena anak akan bertambah semangat dalam mengenal bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat, dapat melatih kesabaran anak, meningkatkan ketelitian anak.