



**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL  
BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF DI TK JEMBER  
PERMAI 1 KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN  
JEMBER TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Oleh:

**Niekken Arum Asmarani**

**NIM 120210205052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PADA ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2016**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL  
BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF DI TK JEMBER  
PERMAI 1 KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN  
JEMBER TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Niekken Arum Asmarani**

**120210205052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PADA ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2016**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

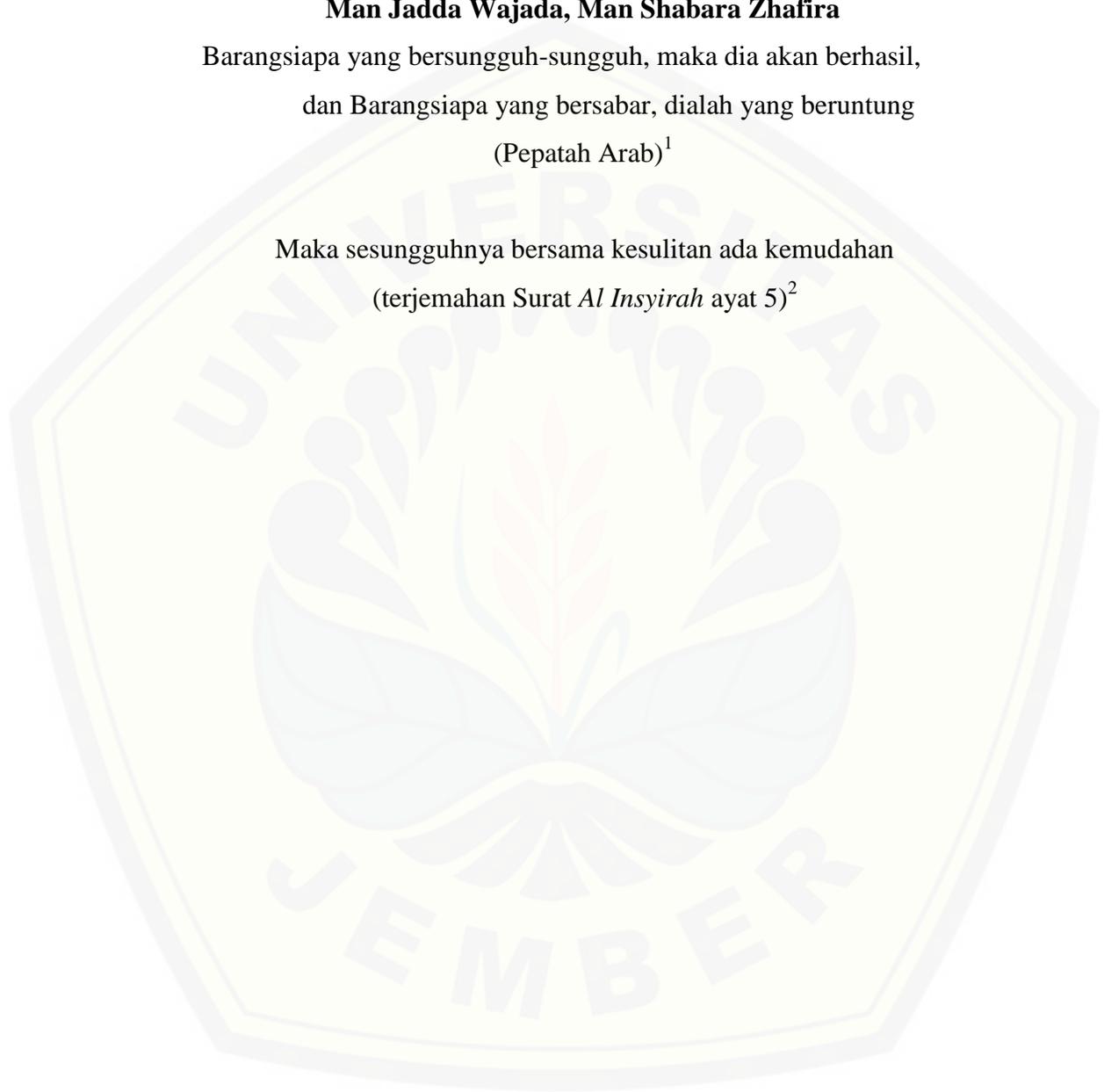
1. kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Suryani dan Ibuku Hariyani karena beliaulah saya bisa menjadi orang sukses dan doamu yang selalu hadir menemani setiap langkahku. Terimakasih atas kasih sayang, nasihat, motivasi, dan perjuanganmu;
2. guru-guruku sejak taman kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

**MOTTO**

**Man Jadda Wajada, Man Shabara Zhafira**

Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan berhasil,  
dan Barangsiapa yang bersabar, dialah yang beruntung  
(Pepatah Arab)<sup>1</sup>

Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan  
(terjemahan Surat *Al Insyirah* ayat 5)<sup>2</sup>



---

<sup>1</sup>Pepatah arab 2012. *Motto Hidup AL-QURAN*. Serial Online (5 Maret 2016)

<sup>2</sup>Departemen Agama RI. 2009. *AL-Quran dan Terjemahannya*. Jakarta: PT. Syigma Examedia Arkanleema

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Niekken Arum Asmarani

NIM : 120210205052

Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 28 Maret 2016

Yang menyatakan,

Niekken Arum Asmarani

NIM 120210205052

**SKRIPSI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL  
BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF DI TK JEMBER  
PERMAI 1 KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN  
JEMBER TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh:

**Niekken Arum Asmarani**

**NIM 120210205052**

Pembimbing:

Pembimbing I : Dra. Khutobah, M.Pd.

Pembimbing II : Drs. Misno, M.Pd.

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A1 DALAM MENGENAL  
BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KONSTRUKTIF DI TK JEMBER  
PERMAI 1 KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN  
JEMBER TAHUN AJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**Nama Mahasiswa** : Niekken Arum Asmarani  
**NIM** : 120210205052  
**Angkatan Tahun** : 2012  
**Daerah Asal** : Tulungagung  
**Tempat, tanggal lahir** : Tulungagung, 24 Mei 1993  
**Jurusan/Program Studi** : Ilmu Pendidikan/PG-PAUD

**Disetujui Oleh:**

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Dra. Khutobah, M.Pd.**

**NIP.19561003 198212 2 001**

**Drs. Misno, M.Pd.**

**NIP.19580304 198303 2 003**

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Senin, 28 Maret 2016

tempat : Gedung III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Agustiningsih, S.Pd., M.Pd.**

NIP: 19830806 200912 2 006

**Drs. Misno, M.Pd.**

NIP: 19550813 198103 1 003

Anggota 1,

Anggota 2,

**Drs. Syarifuddin, M.Pd**

NIP: 19590520 198602 1 001

**Dra. Khutobah, M.Pd.**

NIP: 19561003 198212 2 001

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

**Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.**

NIP. 19540501 198303 1 005

## RINGKASAN

**Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016;** Niekken ArumAsmarani; 120210205052; 2016: 64 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini (PG-PAUD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan kemampuan berfikir anak untuk mengamati benda di sekelilingnya yang mempunyai bentuk sama dengan benda lainnya. Pembelajaran mengenal bentuk geometri bertujuan untuk mengajarkan pada anak tentang mengenal benda-benda yang ada disekitarnya, menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya melalui berbagai hasil karya dan juga bertujuan untuk mencerminkan sikap kreatif anak. Kenyataannya berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, guru masih menggunakan metode pembelajaran tanya jawab dan ceramah, pada proses pembelajaran di kelas guru juga masih berfokus pada pemberian tugas yang ada di dalam majalah yang mengakibatkan hasil belajar anak belum optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dilakukan penelitian dengan menerapkan metode bermain konstruktif. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimanakan penerapan bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016?; dan 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: 1)

mendeskripsikan proses peningkatan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri melalui penerapan bermain konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016; dan 2) meningkatkan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri setelah diterapkan bermain konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A1 yang berjumlah 19 anak yang terdiri atas 12 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan model Hopkins. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian tindakan menunjukkan penerapan metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus 52.63, siklus I 81.90 dan pada siklus II meningkat menjadi 92.10.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016. Saran penelitian ini bagi guru adalah guru hendaknya dapat menggunakan metode bermain konstruktif sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PeningkatanKemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari KabupatenJember Tahun Ajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Jember;
2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Jember;
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini (PG-PAUD) FKIP Universitas Jember;
5. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan pikiran serta perhatiannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Dosen Pembahas dan Dosen Penguji;
7. Kepala Sekolah, guru, dan anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 Jember;
8. Pieter Y.S, terimakasih atas segalanya;
9. Sahabat-sahabat Generasi Baru Indonesia (GenBI) Komunitas Penerima Beasiswa Bank Indonesia Jember, terimakasih untuk persahabatan, persaudaraan, pengalaman organisasi dan kegiatan-kegiatan yang begitu bermanfaat dan menyenangkan;
10. Sahabat-sahabat tulusku yang tidak bisa aku sebutkan namanya tetapi selalu tersimpan di dalam hati;

11. Sahabat-sahabat PG-PAUD angkatan 2012;
13. Semua pihak yang telah membantu baik tenaga maupun pikiran dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah yang mampu membalas, hanya Allah sebaik-baiknya pemberi balasan, dan hanya Allah Yang Maha Membalas.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 28 Maret 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vii
<b>RINGKASAN</b> .....	viii
<b>PRAKATA</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	8
<b>2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini</b> .....	8
<b>2.2 Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri</b> <b>Anak Usia Dini</b> .....	10
2.2.1 Macam-macam Bentuk Geometri.....	12
2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	14
2.2.3 Manfaat Pengenalan Bentuk Geometri.....	15

<b>2.3 Bermain Konstruktif</b> .....	17
2.3.1 Pengertian Bermain Konstruktif .....	17
2.3.2 Manfaat Bermain Konstruktif .....	19
2.3.3 Langkah-langkah Bermain Konstruktif .....	22
<b>2.4 Penelitian yang Relevan</b> .....	25
<b>2.5 Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif</b> .....	26
<b>2.6 Kerangka Berfikir</b> .....	27
<b>2.7 Hipotesis Penelitian</b> .....	27
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	28
<b>3.1 Rancangan Penelitian</b> .....	28
<b>3.2 Prosedur Penelitian</b> .....	29
3.2.1 Tindakan Pendahuluan/Pra Siklus .....	30
3.2.2 Pelaksanaan Siklus I .....	30
3.2.3 Pelaksanaan Siklus II .....	33
<b>3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian</b> .....	35
<b>3.4 Subyek Penelitian</b> .....	36
<b>3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian</b> .....	36
3.5.1 Bermain Konstruktif .....	36
3.5.2 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri .....	36
<b>3.6 Metode Pengumpulan Data</b> .....	36
3.6.1 Metode Observasi .....	37
3.6.2 Metode Wawancara .....	37
3.6.3 Metode Tes .....	38
3.6.4 Metode Dokumentasi .....	38
<b>3.7 Teknik Analisis Data</b> .....	38
3.7.1 Analisis Data .....	39
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	42
<b>4.1 Penerapan Metode Bermain Konstruktif dalam</b>	

<b>Meningkatkan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri di TK Jember Permai 1 Tahun Ajaran 2015/2016</b> .....	43
4.1.1 Siklus I.....	42
4.1.2 Siklus II.....	47
<b>4.2 Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Setelah Diterapkan Metode Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Tahun Ajaran 2015/2016</b> .....	51
4.2.1 Prasiklus.....	51
4.2.2 Siklus I.....	51
4.2.3 Siklus II.....	52
<b>4.3 Perbandingan Nilai Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II</b> .....	53
<b>4.4 Hubungan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri</b> .....	55
<b>4.5 Pembahasan</b> .....	57
<b>4.6 Temuan Penelitian</b> .....	59
4.6.1 Temuan Siklus I.....	59
4.6.2 Temuan Siklus II.....	59
<b>BAB 5. PENUTUP</b> .....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	62
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	65

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
1.1 Data hasil belajar kelompok A1 TK Jember Permai 1.....	4
3.1 Kriteria penilaian hasil belajar anak.....	40
4.1 Jadwal pelaksanaan kegiatan.....	42
4.2 Persentase hasil belajar anak prasiklus .....	51
4.3 Persentase hasil belajar anak siklus I pertemuan 1 .....	52
4.4 Persentase hasil belajar anak siklus I pertemuan 2 .....	52
4.5 Persentase hasil belajar anak siklus II.....	53
4.6 Perbandingan nilai hasil belajar mengenal bentuk geometri secara Klasikal pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.....	54
4.7 Analisis aktivitas dan hasil belajar.....	56

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.1 Bangun Datar .....	12
2.2 Bangun Ruang .....	13
2.3 Bagan Kerangka Berfikir .....	26
3.1 Rancangan PTK Hopkins .....	29
4.1 Diagram perbandingan hasil belajar prasiklus, siklus I, siklus II .....	55
4.2 Hubungan aktivitas dan hasil belajar .....	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>A. Matrik Penelitian</b> .....	65
<b>B. Pedoman Pengumpulan Data</b> .....	67
B.1 Pedoman Observasi.....	67
B.2 Pedoman Wawancara.....	67
B.3 Pedoman Tes.....	68
B.4 Pedoman Dokumentasi.....	68
<b>C. Pedoman Observasi</b> .....	69
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru.....	69
C.2 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Anak.....	70
C.3 Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Anak.....	73
<b>D. Pedoman Tes</b> .....	74
D.1 Pedoman Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	74
D.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	78
<b>E. Lembar Hasil Observasi</b> .....	80
E.1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru PraSiklus.....	80
E.2 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus I.....	82
E.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus II.....	84
E.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan 1.....	86
E.5 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan 2.....	88
E.6 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus II.....	90
<b>F. Lembar Tes Hasil Belajar</b> .....	92
F.1 Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus I Pertemuan 1.....	92
F.2 Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus I Pertemuan 2.....	94

F.3 Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus II.....	96
<b>G. Pedoman Wawancara</b> .....	98
G.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan .....	98
G.2 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan.....	99
<b>H. Hasil Wawancara</b> .....	100
H.1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan .....	100
H.2 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus I.....	101
H.3 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus II .....	102
<b>I. Pedoman Tes</b> .....	103
I.1 Pedoman Tes Lisan.....	103
I.2 Pedoman Tes Unjuk Kerja.....	105
<b>J. Dokumentasi</b> .....	106
J.1 Daftar Nama Anak .....	106
J.2 Profil Lembaga.....	107
J.3 Data Pendidik .....	108
J.4 RPPH Pra-Siklus .....	109
J.5 Daftar Nilai Pra-Siklus .....	112
<b>K. RPPH</b> .....	114
K.1 Siklus I Pertemuan 1 .....	114
K.2 Siklus I Pertemuan 2 .....	117
K.3 Siklus II.....	120
<b>L. Foto Media Benda-benda Nyata</b> .....	123
<b>M. Foto Pelaksanaan Tindakan</b> .....	125
M.1 Foto Pelaksanaan Siklus I .....	125
M.2 Foto Pelaksanaan Siklus II .....	128
<b>N. Surat-Surat</b> .....	131
N.1 Surat Izin Observasi .....	131
N.2 Surat Izin Penelitian .....	132

<b>O. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....</b>	<b>133</b>
<b>P. Biodata.....</b>	<b>134</b>



## BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai: 1.1 latar belakang; 1.2 rumusan masalah; 1.3 tujuan penelitian; 1.4 manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lainnya) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan potensi anak 4-6 tahun. Upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Dengan bermain anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi belajar secara menyenangkan. Selain itu bermain membantu anak mengenal dirinya sendiri, orang lain dan lingkungan.

Piaget (dalam Morrison, 2012:69) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan proses perkembangan kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan. Kecerdasan adalah “mengetahui” dan melibatkan penggunaan operasi mental, yang berkembang sebagai akibat dari tindakan mental dan fisik di lingkungan sekitar. Keterlibatan aktif adalah dasar teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan lewat pengalaman/praktik langsung di lingkungan fisik. Pengalaman praktik ini menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berfikir dan belajar.

Menurut Zukhairina, dkk (dalam Rustiyanti, 2014:1) perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus

distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada disekitar anak. Pertumbuhan anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda di dekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, bola, lemari meja, buku, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain. Menenal bentuk geometri dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak dini, misalnya dengan menggantung bentuk geometri berbagai warna dan mengajak anak untuk membandingkan perbedaan yang begitu mencolok antara bentuk-bentuk geometri, seperti bentuk setengah lingkaran, lingkaran, segiempat, dan segitiga (Sujiono, 2009:187).

Menurut Morrison (2012:69) bermain konstruktif merupakan bermain yang memberikan praktik dan berfikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi. Kegiatan fisik yang ada dalam mendorong kemampuan alami anak untuk belajar dengan mengajak mereka untuk menyentuh, merasakan, menguji dan melakukan percobaan, berbicara, dan berfikir.

Froebel mengembangkan kurikulum sistematis terencana untuk pendidikan anak berdasarkan mainan, kegiatan, lagu dan permainan edukatif. Materi dan mainan yang dimiliki sekarang yaitu untuk meningkatkan proses pembelajaran anak. Sebagai contoh, guru mengajarkan huruf abjad dan konsep-konsep lain dengan lagu, menggunakan balok untuk mengajarkan ukuran dan bentuk, dan menggunakan tangkai berwarna untuk mengajarkan konsep panjang dan urutan (Froebel dalam Morrison, 2012:66).

Menurut Permendikbud No 146 Tahun 2014 (2014:4), program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berfikir dalam konteks bermain. Pedoman kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dalam aspek perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal bentuk geometri bertujuan untuk mengajarkan pada anak tentang mengenal benda-benda yang ada disekitarnya (nama, bentuk, warna, ukuran dan lain sebagainya), menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya

(nama, warna, bentuk, ukuran dan lain sebagainya) melalui berbagai hasil karya dan juga bertujuan untuk mencerminkan sikap kreatif pada anak.

Vygotsky (dalam Montolalu, dkk., 2011:1.15) membenarkan bahwa adanya hubungan erat antara bermain dan perkembangan kognitif. Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak untuk berkreasi, menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat, atau plastisin dan bermain balok.

Mengajar dengan bermain konstruktif bertujuan untuk merangsang kreatifitas dan imajinatif anak, dalam bermain konstruktif akan membantu anak menjadi kreatif karena anak akan membayangkan bentuk yang akan dibuat menjadi sebuah bangunan. Bermain konstruktif juga memerlukan kerjasama dan kekompakan di dalam kelas, selain menumbuhkan aspek kognitif bermain konstruktif juga menumbuhkan aspek motorik halus anak dan juga aspek perkembangan sosialnya.

Jadi bermain konstruktif dalam kegiatan pengembangan kognitif anak usia dini adalah suatu kegiatan pembelajaran yang mengajak anak untuk membangun dengan menggunakan berbagai benda yang ada (misalkan bentuk-bentuk geometri) untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu. Bermain konstruktif lebih mengutamakan kesenangan anak dalam bermain dan membangun, dengan bermain konstruktif akan membuat anak lebih berperan aktif dan lebih kreatif dalam proses pembelajaran karena anak bereksplorasi secara langsung yaitu dengan membuat/membangun, dengan bentuk-bentuk geometri.

Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember masih rendah. Berdasarkan hasil observasi diketahui sebagian besar anak kelompok A1 belum mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik. Hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran berlangsung, masih banyak anak kesulitan dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri secara sederhana/nyata. Hal tersebut disebabkan karena proses

pelaksanaan pembelajaran di kelompok A1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember dalam mengenal bentuk geometri kurang efektif. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelompok A1 TK Jember Permai 1 pada tanggal 25 November 2015, diketahui proses pembelajaran mengenal bentuk geometri hanya dengan kegiatan tanya jawab. Pada proses pembelajaran di kelas guru juga masih berfokus pada pemberian tugas yang ada di dalam majalah, oleh sebab itu diperlukan inovasi baru dalam proses pembelajaran yang menarik yang mampu memotivasi anak untuk belajar lebih aktif dan antusias dimana di dalam proses pembelajarannya akan difokuskan pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

Diketahui sebanyak 19 anak kelompok A1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016 dengan persentase 68,42% memiliki kemampuan mengenal bentuk geometri yang masih rendah. Sebanyak 13 anak mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri. Anak cenderung ramai sendiri dan tidak tertib ketika guru memberikan penjelasan dalam proses pembelajaran bahkan ada yang berlarian di dalam kelas, sehingga proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. Guru harus dapat memilih dan menggunakan strategi, metode, dan juga media pembelajaran yang dianggap sesuai dengan keadaan peserta didik di kelas. Penggunaan metode dan media yang tepat akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi. Selain itu, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Tabel 1.1 Data hasil belajar anak kelompok A1 di TK Jember Permai 1

Kriteria	f	(%)
Sangat Baik	2	10,53
Baik	4	21,05
Cukup	7	36,84
Kurang	6	31,58
Jumlah	19	100

Sehubungan dengan kesenjangan tersebut diperlukan suatu tindakan yang dapat membantu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini yang menarik dan inovatif. Metode bermain konstruktif adalah metode yang digunakan dalam penelitian, dengan bermain konstruktif akan sangat membantu untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini khususnya dalam aspek perkembangan kognitif. Berdasarkan alasan-alasan yang telah dikemukakan, maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016 ?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016 ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk:

- 1.3.1 mendeskripsikan penerapan bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016;

1.3.2 meningkatkan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri setelah diterapkan bermain konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **1.4.1 manfaat bagi anak**

- a. meningkatkan perkembangan kognitif anak;
- b. membantu anak dalam mengenal bentuk geometri;
- c. membantu anak dalam membedakan ciri bentuk geometri;
- d. meningkatkan kreatifitas anak dalam membangun;
- e. mendorong semangat belajar anak terhadap pembelajaran mengenal bentuk geometri;
- f. meningkatkan keterlibatan anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan bermain konstruktif;
- g. meningkatkan kerjasama anak dalam bermain konstruktif.

##### **1.4.2 manfaat bagi guru**

- a. meningkatkan kualitas pembelajaran dalam memilih metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan;
- b. sebagai bahan evaluasi bagi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri;
- c. meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar;
- d. guru mendapat kesempatan berperan aktif mengembangkan keterampilan dan pengetahuan;
- e. membangkitkan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran;
- f. mendorong guru untuk lebih percaya diri.

#### 1.4.3 manfaat bagi sekolah

- a. sebagai bahan acuan dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan;
- b. kegiatan pembelajaran mengenalkan bentuk geometri melalui bermain akan lebih efektif dan efisien;
- c. sebagai bahan evaluasi dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri;
- d. meningkatkan kontribusi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan;
- e. membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran;
- f. meningkatkan sikap profesional pendidikan dan tenaga kependidikan.

#### 1.4.4 manfaat bagi peneliti

- a. menambah pengalaman penelitian dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini melalui bermain konstruktif;
- b. menambah pengetahuan dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini;
- c. menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini melalui bermain konstruktif;
- d. menambah wawasan dalam memecahkan masalah pembelajaran.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan tentang: 2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini; 2.2 Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini; 2.3 Bermain Konstruktif; 2.4 Penelitian yang Relevan; 2.5 Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif; 2.6 Kerangka Berfikir; 2.7 Hipotesis Penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget (dalam Morrison, 2012:69) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan atau cara orang berpikir, memahami dan belajar. Kecerdasan adalah proses kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan. Terlibat secara aktif adalah dasar teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan lewat pengalaman atau praktik langsung di lingkungan fisik. Pengalaman praktik menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berpikir dan belajar.

Piaget (dalam Morrison, 2012:73-77) “menjelaskan bahwa setiap anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu melalui empat tahapan perkembangan kognitif, di antaranya adalah: (1) tahap sensorimotor, usia 0-2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Dalam tahap ini anak mengkonstruksikan suatu pemahaman mengenai dunia dengan cara mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorinya dengan tindakan fisik motorik. Anak akan mengalami kemajuan dari tindakan reflek sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap; (2) tahap pra-operasional, usia 2-7 tahun. Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak; (3) tahap operasional konkret, usia 7-12 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas, menggabungkan, memisahkan, menyusun,

menderetkan, melipat dan membagi; (4) tahap operasional formal, usia 12-15 tahun. Pada masa ini anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi, anak-anak juga mengembangkan kemampuan untuk berpikir secara ilmiah dan lebih logis”.

Fase-fase perkembangan kognitif di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada dalam fase pra-operasional. Menurut Jamaris (dalam Rustiyanti, 2014:11), fase pra-operasional masa pada anak usia Taman Kanak-kanak mencakup tiga aspek, yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan berpikir intuitif. Berpikir simbolis merupakan kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak tampak secara nyata dalam kehidupan anak (abstrak). Berpikir egosentris merupakan cara berpikir mengenai benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan dari pandangan anak. Berpikir intuitif merupakan tahapan berpikir dalam kemampuan untuk menciptakan sesuatu, berpikir secara kreatif seperti menggambar, menyusun balok, membentuk sesuatu benda yang menarik, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukan atau membuatnya.

Kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 10. Permainan berhitung merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuhkan kembangkan ketrampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Depdiknas, 2007: 1).

Perkembangan kognitif anak usia dini menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD (dalam Depdiknas, 2009) antara lain meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Menurut Sujiono, dkk. (dalam Purwanti dan Mas'udah, 2014:2) menyatakan, perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk

pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Beberapa penjelasan di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini khususnya TK masuk dalam perkembangan berfikir pra-operasional, yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan berpikir intuitif. Anak pada usia ini secara kognitif sudah menguasai pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan, serta huruf.

## **2.2 Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini**

Lestari, K.W. (dalam Rustiyanti, 2014:21), menjelaskan bahwa, “mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri”. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Triharso (dalam Rustiyanti, 2014:21), menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan, dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti, segiempat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

Clements, dkk. ( dalam Seefeldt & Wasik, 2008:399) menyatakan, membuat anak mengetahui tentang bentuk-bentuk geometri pada lingkungan sekitar memungkinkan anak untuk membuat gambaran antara benda-benda yang mempunyai bentuk geometri dan menyebutkan nama bentuk geometri tersebut. Bagian atas meja guru itu persegi empat, bendera merah putih di halaman sekolah mereka adalah persegi panjang, dan dompet cantik merah muda di sudut pakaian adalah segi tiga.

Penelitian yang dilakukan oleh Lee, dkk (dalam Nursinta, dkk., 2014:2) menunjukkan bahwa, pembelajaran geometri cukup kuat untuk mendukung

pengembangan pemahaman yang luas dari pembelajaran matematika. Pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini sebenarnya tidak ada masalah asal sesuai dengan metode dan media yang tepat untuk mereka. Pembelajaran geometri yang menarik akan lebih cepat membantu mereka dalam memahami dan mengenal bentuk-bentuk geometri, baik itu bangun datar atau bangun ruang. Menurut Lestari ( dalam Nursinta, dkk., 2014:2) tahapan pembelajaran geometri yang sesuai dengan anak adalah pertama anak belajar mengenal bentuk-bentuk sederhana. Kedua, anak belajar tentang ciri-ciri dari setiap bentuk geometri. Selanjutnya, anak belajar menerapkan pengetahuannya untuk berkreasi membangun dengan bentuk-bentuk geometri.

Young (2008:8) menyatakan, dunia itu dipenuhi oleh berbagai aneka macam bentuk, dan dapat dengan mudah membantu anak untuk mengenalinya dari apa yang di bayangkan. Contohnya seperti memotong beberapa roti dalam bentuk segitiga atau segiempat dan tunjukkan kepada anak-anak. Pengenalan bentuk geometri juga dapat ditanyakan pada anak-anak tentang apa bentuk layar televisi, atau biskuit yang berbentuk bulat atau kotak. Menyebutkan berbagai macam bentuk setiap hari mungkin akan terasa aneh bagi orang dewasa, namun kegiatan ini berharga bagi anak dan anak akan dengan mudah mengenali bentuk-bentuk geometri.

Tarigan (dalam Rustiyanti, 2014:21), menjelaskan bahwa “belajar geometri adalah belajar matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya”.

Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini kegiatannya dilakukan dalam bermain dan mengenalkan bentuk-bentuk benda yang ada di

lingkungan sekitar anak. Melalui kegiatan bermain anak akan mengetahui, memahami, dan mengenal konsep bentuk geometri. Kemampuan dasar dalam mengenal bentuk geometri dapat dikembangkan dengan bentuk benda aslinya (bentuk buku itu seperti segi empat).

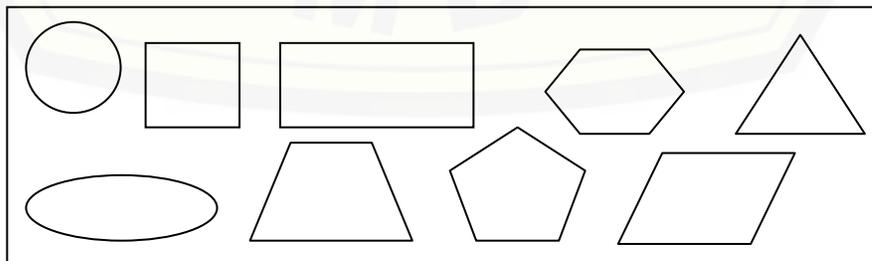
### 2.2.1 Macam-macam Bentuk Geometri

Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Rustiyanti (2014:41) menyatakan, “Pada pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar yang meliputi segi tiga, segi empat, dan lingkaran, dan konsep bangun ruang yang meliputi kerucut, kubus, balok, tabung, dan lain sebagainya”.

Pada buku Pembelajaran Matematika Realistik yang disusun oleh Tarigan (dalam Andriani, 2013:14-15) terdapat dua macam geometri, yakni:

#### a. bangun datar

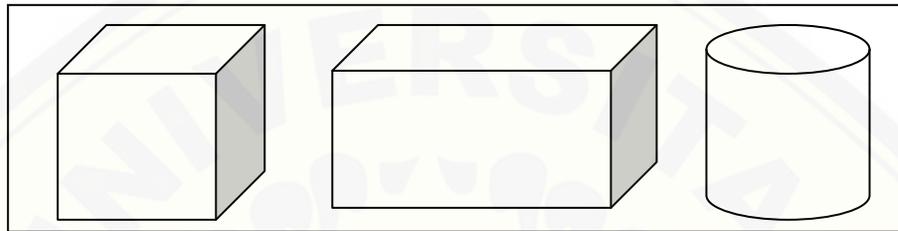
adalah bangun 2 dimensi/ukuran, yaitu bangun yang rata yang mempunyai panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal (tidak memiliki volume/tinggi). Garis lengkung dan garis lurus membentuk berbagai macam bentuk, yaitu segitiga, persegi empat, persegi panjang, lingkaran, oval, dsb. Dalam kehidupan sehari-hari, mengambil contoh bangun datar yang biasa dijumpai. Lampu lalu lintas mempunyai tiga bentuk lingkaran berwarna merah, kuning dan hijau, meja diruang tamu mempunyai bentuk persegi panjang, dan lain sebagainya.



Gambar 2.1 Bangun datar

b. bangun ruang

adalah bangun yang rata dan mempunyai tiga dimensi/ukuran yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Banyak benda di sekitar yang bisa disebut bangun ruang, misalnya almari yang berbentuk balok, kotak kapur yang berbentuk kubus, kaleng yang berbentuk tabung dan sebagainya.



Gambar 2.2 Bangun Ruang

Menurut Bird (dalam Fajriah, dkk., 2014:2-3) menyatakan, “bentuk geometri meliputi : (1) segitiga, yaitu suatu bidang yang dibentuk oleh tiga garis lurus. Jumlah ketiga sudut segitiga sama dengan  $180^\circ$ ; (2) lingkaran, yaitu suatu bidang sederhana yang dibatasi oleh suatu garis melingkar, setiap titik terletak pada garis tersebut memiliki jarak yang sama terhadap satu titik ditengah lingkaran; (3) setengah lingkaran, yaitu setengah dari satu lingkaran penuh; (4) segi empat adalah persegi panjang yang keempat sisinya sama panjang; dan (5) persegi panjang, yaitu segi empat dengan sisi yang sejajar dan sama panjang, serta keempat sudutnya siku-siku”.

Berdasarkan beberapa penjelasan bentuk yang telah dijabarkan di atas dijelaskan mengenai bangun datar dan bangun ruang. Bangun datar dalam geometri meliputi segitiga, segiempat, persegi panjang, lingkaran, dsb. Bangun ruang meliputi, balok, kubus, tabung, dsb. Ada beberapa bentuk geometri yang perlu dipahami anak sebagai dasar pemahaman bentuk geometri. Bentuk yang perlu dipahami anak pada saat ini antara lain : Bangun datar (persegi/segiempat, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran).

### 2.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Jamaris (dalam Rustiyanti, 2014:27), menjelaskan bahwa kemampuan dasar matematika pada anak usia dini berada pada fase pra-operasional. Kemampuan dasar dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada, dan kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar, menempel atau menyusun sesuatu menggunakan bentuk-bentuk geometri.

Menurut Izzaty, dkk (dalam Rustiyanti, 2014:28) menyatakan, “keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Kemampuan berpikir secara simbolis dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh faktor *hereditas*/keturunan, faktor lingkungan (*psikososial*), faktor asupan gizi, dan faktor pembentukan”.

Usiskin (dalam Safrina, dkk., 2014:11) menjelaskan, bahwa kualitas dari proses pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempunyai pengaruh paling besar terhadap prestasi anak dalam pelajaran mengenal bentuk geometri. Guru harus lebih bijaksana dalam memilih model, metode atau pendekatan dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika khususnya tentang bentuk-bentuk geometri.

Pemahaman bentuk geometri masing-masing anak berbeda tingkatannya. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor. Hurlock (dalam Andriani, 2013: 31) “membagi menjadi 6 faktor, baik internal maupun eksternal yang mempengaruhi pemahaman bentuk, antara lain: 1) kondisi indra; 2) *intelligency*; 3) kesempatan belajar; 4) tipe pengalaman; 5) jenis kelamin; 6) kepribadian”. Banyaknya faktor internal dan eksternal tersebut dapat mempengaruhi pemahaman bentuk geometri pada anak.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah cara berpikir simbolis (mengenallambang), serta kemampuan untuk mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari dan juga dapat dipengaruhi dari faktor internal maupun eksternalnya dan juga faktor pengajaran atau teknik pengajaran yang digunakan oleh guru.

### 2.2.3 Manfaat Pengenalan Bentuk Geometri

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran anak adalah mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang nyata dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkelanjutan, tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat. Menurut Wahyudi (dalam Hernayanti, 2014:10) menyatakan bahwa pengenalan bentuk geometri memberikan manfaat pada anak, yaitu:

1. anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang;
2. anak akan membedakan bentuk-bentuk geometri;
3. anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.

Bentuk-bentuk geometri dari balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun dapat juga dimainkan dengan berkelompok dengan teman-temannya. Bermain balok cukup besar manfaatnya, maka permainan ini sebaiknya diberikan pada anak sejak usia dini. Bunda (dalam Juminah, 2013:5) menyatakan, manfaat dari bermain balok antara lain :

1. mengenalkan konsep dasar matematika, yaitu mengenalkan konsep berat dan ringan, panjang-pendek, besar-kecil, tinggi-rendah, belajar mengelompokkan benda berdasarkan bentuk dan warna, mengenalkan konsep arah kiri-kanan, atas-bawah;

Anak akan belajar mengenai bentuk-bentuk geometri, dimana anak membandingkan bentuk geometri yang lebih besar dan lebih kecil, anak mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan jenisnya, dan lain sebagainya.

2. merangsang kreativitas dan imajinasi anak;

dengan bermain bentuk-bentuk geometri akan memicu kreativitas anak, karena anak dituntut secara aktif untuk membangun sesuai dengan kreativitas mereka sendiri.

3. mengembangkan keterampilan bahasa anak;

anak akan menyebutkan nama-nama bentuk geometri sesuai dengan yang anak lihat dan dengan arahan dari guru, dengan melakukan tanya jawab dengan anak mengenai bentuk-bentuk geometri akan mengembangkan keterampilan berbahasa anak.

4. permainan ini juga mengembangkan empati anak dengan menghargai hasil karya orang lain.

dengan bermain konstruktif akan mengajarkan anak untuk menghargai setiap hasil karya temannya.

Saleh dan Wismiarti (dalam Fajriah, dkk., 2014:3) menyatakan, manfaat bermain balok akan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan :

1. keterampilan interaksi dengan teman sebaya;
2. kemampuan berkomunikasi;
3. kekuatan dan koordinasi gerakan motorik halus dan kasar;
4. pemikiran simbolik;
5. konsep matematika dan geometri;
6. keterampilan membedakan penglihatan.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal bentuk geometri dengan bermain mempunyai banyak sekali manfaatnya dalam kehidupan anak dilingkungan sekitar, dengan teman sebayanya, maupun dalam aspek-aspek perkembangan anak. Seperti aspek perkembangan sosial emosional, bahasa, kognitif, motorik halus dan kasar anak.

## **2.3 Bermain Konstruktif**

### **2.3.1 Pengertian Bermain Konstruktif**

Bermain konstruktif merupakan salah satu jenis bermain yang menggunakan benda untuk membangun atau membentuk sesuatu. Seefeld & Barbour (dalam Suarti, 2014:142) menjelaskan bahwa bermain konstruktif merupakan bermain yang bersifat membangun, yaitu bermain yang menggunakan bahan atau media untuk membuat suatu bentuk atau bangunan.

Suyanto (dalam Susanti, 2014:4) mengatakan, bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Banyak hal yang dipelajari dan diperoleh anak melalui bermain. Anak usia dini diharapkan menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, pola, arah, sebagai acuan untuk belajar menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain. Pengetahuan akan konsep-konsep tersebut jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain.

Anak usia dini dalam kegiatan mengenal pola yang berurutan akan lebih memahami dengan jelas apabila dilakukan dengan bermain konstruktif. Hartini (dalam Susanti, 2014:4) mengatakan bahwa bermain konstruktif adalah bermain yang dilakukan oleh anak meliputi merancang, membentuk, atau mengkonstruksi dengan kemampuan, minat dan kesenangannya sendiri berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya sendiri. Dockett dan Fler (dalam Sujiono, 2009:144) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain

merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Menurut Tedjasaputra (dalam Tantriyani, 2013:8) menyatakan, “beberapa jenis permainan konstruktif yaitu gambar atau menggambar, menggunting atau menempel, puzzle, maze, malam pet atau plastisin, balok, dan lego”. Peserta didik dapat mengekspresikan perasaan dalam dirinya dan mengembangkan pengetahuannya sendiri bersamaan dengan kemampuan sosial, kreativitas, kemandirian, dan lain sebagainya. Menurut Mykasari (2014:5), bermain dengan menggunakan mainan yang konkret akan membuat anak belajar banyak hal seperti warna, ukuran, bentuk, berat-ringan, besar-kecil, kasar-halus, ciri-ciri benda, pengelompokan benda, dan sifat benda. Hal ini akan optimal apabila pendidik/guru kreatif melihat potensi lingkungan dan membuat rancangan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Wiyani dan Barnawi (2011:93) menyatakan, banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui aktivitas bermain. Pada usia prasekolah, anak perlu menguasai berbagai konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, dan sebagainya. Konsep dasar ini akan lebih mudah diperoleh anak melalui kegiatan bermain. Kegiatan bermain jika dilihat dari sumber kegembiraannya, dibagi menjadi dua, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Sedangkan jika ditinjau dari aktivitasnya, bermain dapat dibagi menjadi empat, yaitu bermain fisik, bermain kreatif, bermain imajinatif, dan bermain manipulatif. Jenis bermain tersebut juga merupakan ciri bermain pada anak usia prasekolah dengan menekankan permainan dengan alat (balok, bola, dan sebagainya) dan drama.

Mujib dan Rahmawati (2011:26) menyatakan, “istilah permainan menurut pengertiannya, adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembirakan seseorang. Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat

terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (*learning*) maupun rekreatif yang bersifat menyenangkan”.

Menurut Piaget (dalam Morrison, 2012:69) menyatakan, bermain konstruktif, merupakan cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar. Permainan memberikan kesempatan praktik langsung pada anak dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi seperti air, pasir, tanah liat, peralatan dalam dan luar ruangan, teka-teki, balok, mainan, dan sebagainya. Kegiatan fisik yang ada dalam permainan mendorong kemampuan alami anak untuk belajar dengan mengajak mereka untuk menyentuh, merasakan, menguji, melakukan percobaan, membuat hasil karya, berbicara, dan berpikir.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan bertujuan untuk bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperoleh dari membuatnya.

### 2.3.2 Manfaat Bermain Konstruktif

Menurut Tedjasaputra (dalam Susanti, 2014:5-6) manfaat yang diperoleh dengan bermain konstruktif antara lain anak menguasai berbagai konsep dasar, mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan, dan daya tahan. Bermain selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

Montolalu, dkk (2011:1.19-1.22) menguraikan satu per satu manfaat bermain bagi anak dengan harapan dapat memunculkan gagasan-gagasan baru bagi guru untuk memanfaatkan kegiatan bermain dalam menyusun program pengembangan yang sesuai di TK:

## 1. bermain memicu kreativitas

bermain memicu anak untuk menemukan ide-ide serta menggunakan daya hayal dan pikirnya. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu solusi pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayal dan pikirnya dalam bermain, dengan atau tanpa alat, mereka akan lebih kreatif.

## 2. bermain bermanfaat mencerdaskan otak

bermain membantu perkembangan kognitif anak. Bermain memberi pengaruh pada perkembangan intelektual atau kecerdasan berpikir dengan membukakan jalan dengan melakukan berbagai pengalaman yang tentu saja memperkaya cara berpikir mereka.

## 3. bermain bermanfaat menanggulangi konflik

pada anak usia dini tingkah laku yang sering muncul adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerjasama, egois, simpati, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka. Semua tingkah laku yang disebutkan tersebut, diperlukan pemunculannya justru untuk mengarahkan anak-anak yang asosial dan egoistis menjadi anak-anak yang sosial. Pada anak usia dini memberi peluang bagi anak melalui bermain dalam kelompok besar maupun kelompok kecil untuk mengatasi konflik yang terjadi.

## 4. bermain bermanfaat untuk melatih empati

empati merupakan suatu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati, anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan tenggang rasa.

## 5. bermain bermanfaat mengasah pancar indra

ketajaman penglihatan dan pendengaran sangat penting dan sangat dibutuhkan anak usia TK sehingga perlu segera dikembangkan karena akan membantu anak lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk simbol-simbol tulisan yang akan membantu anak belajar membaca dan menulis di SD.

## 6. bermain sebagai media terapi (pengobatan)

bermain sebagai alat diagnosis mengobati anak yang bermasalah, yang

dikenal di kalangan para ahli dengan Terapi Bermain. Namun, tidak semua orang dapat melakukannya karena ini memerlukan keahlian khusus dari mereka yang mendapat pendidikan dan pelatihan khusus untuk itu.

## 7. bermain itu melakukan penemuan

bermain melakukan penemuan artinya yaitu bermain dapat menghasilkan ciptaan/karya baru. Anak manapun, usia berapapun, saat bermain sedang menciptakan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah diciptakan sebelumnya. Anak akan bertanya jika ada sesuatu yang ia butuhkan/pahami. Bagi guru yang berpengalaman, anak-anak yang sedang bermain sering dilihat, seperti sedang melakukan penemuan-penemuan setiap waktu.

Mulyadi (dalam Vebianti, 2013:25) mengatakan ada beberapa manfaat yang diperoleh dari permainan konstruktif, yaitu :

### 1. manfaat fisik

bermain konstruktif membantu anak mematangkan motorik kasarnya dan melatih keterampilan anggota tubuhnya.

### 2. manfaat edukatif

melalui permainan dengan alat-alat, anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan tekstur suatu benda. Semakin besar anak mengembangkan keterampilan baru di dalam bermain, hal ini dapat membantu pengembangan diri anak.

### 3. manfaat kreatif

bermain konstruktif memberikan kesempatan pada anak untuk dapat bereksperimen dengan gagasan-gagasan atau penemuan barunya, baik dengan menggunakan alat bermain ataupun tidak.

### 4. pembentukan konsep diri

melalui bermain konstruktif anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain.

#### 5. manfaat sosial

bermain dengan teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi berbagai persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai manfaat bermain konstruktif, dapat disimpulkan bahwa bermain konstruktif mempunyai manfaat yang begitu banyak, di antaranya yaitu dengan bermain konstruktif dapat memicu kreativitas anak, dengan bermain juga bermanfaat untuk mengembangkan perkembangan fisik, kognitif, sosial dan juga bahasa anak.

#### 2.3.3 Langkah-langkah Bermain Konstruktif

Tantriyani (2013:5-6) menyatakan, langkah-langkah bermain balok yaitu:

1. guru menyiapkan balok yang akan digunakan bermain anak;  
guru menyiapkan balok yang akan digunakan menurut kebutuhan dan merencanakan tempatnya yang cocok untuk bermain.
2. guru membagi kelompok;  
guru membagi anak kelompok dalam satu kelas / dalam kelompok belajar, misalnya dalam satu kelas berjumlah 20 anak, guru dapat membagi menjadi 4 kelompok.
3. guru memberikan gambaran permainan yang akan dimainkan;  
guru memberikan penjelasan permainan, caranya memperlihatkan gambar misalnya: masjid, menara, gedung sekolah, dan lain sebagainya. Anak-anak disuruh merencanakan sebelum menyusun balok-balok tersebut dan membuat aturan bermain.
4. guru mengajak anak untuk Bermain Balok;  
guru mengajak anak untuk memulai menyusun balok.

5. guru memberikan kebebasan pada anak tentang bangunan yang dibentuknya;  
guru memberikan kebebasan pada anak dalam menyusun balok menurut kelompoknya.
6. guru melakukan pengamatan pada anak yang sedang bermain balok;  
guru mengawasi anak yang sedang menyusun balok, apakah mereka bisa bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya atau tidak.
7. guru memberikan motivasi dan bantuan kepada anak yang tidak mau bermain balok;  
guru memberikan semangat agar anak mau menyusun balok, dan guru memberikan bantuan pada anak yang kesulitan dalam menyusun balok.
8. guru memberikan *reward* pada anak yang dapat menyusun balok;  
sesudah anak-anak selesai melakukan bermain susun balok, guru memberikan *reward* pada anak.

Menurut Tantriyani (2013:6), kemampuan kerjasama merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas bersama untuk mencapai suatu tujuan bersama, sehingga bagian dari bentuk hubungan sosial yaitu usaha dari kelompok untuk melakukan aktivitas bersama untuk mencapai tujuan bersama. Agar dapat meningkatkan kerjasama diperlukan kegiatan bermain secara berkelompok, salah satunya adalah permainan konstruktif dengan balok. Untuk menciptakan aktivitas bersama tujuan bersama maka permainan konstruktif dengan media balok merupakan salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan kerjasama dengan teman dalam kelompok, berbagi dengan teman, membuat perencanaan sebelum melakukan permainan, dan melakukan dan mentaati peraturan yang dibuat dalam suatu permainan.

Arifin (dalam Fajriah, dkk., 2014:4) menyatakan, langkah-langkah dalam bermain konstruktif dengan menggunakan media balok yaitu dilakukan dengan urutan menata pijakan bermain balok yang terdiri dari:

1. pijakan lingkungan, seperti merencanakan densitas dan intensitas yang memenuhi 3 jenis main, menyediakan alas untuk bermain, menyiapkan sejumlah

balok unit dari kayu berwarna natural, menyiapkan sejumlah aksesoris.

2. pijakan sebelum main, seperti duduk melingkar, membacakan gambar bangunan, berdialog tentang konsep bangunan “rumah”, “masjid”, “kantor”, dan lain sebagainya. Menunjukkan detail bangunan, menyebutkan macam bentuk balok, membuat kesepakatan aturan bermain, memberi nama anak pada masing-masing alas, dan mempersilahkan anak mengambil balok untuk bermain pembangunan.
3. pijakan saat main, dilakukan guru bertujuan untuk memberi penguatan pada karya anak, dilakukan observasi karya tanpa intervensi, memperkuat dengan pemberian aksesoris, semua kegiatan dan karya anak di dokumentasikan, diingatkan batas waktu main, disepakati hasil karya anak terakhir, dan beres-beres.
4. pijakan sesudah main, guru bersama anak duduk membentuk lingkaran, setiap anak diminta mengingat kembali pengalaman mainnya, guru memberikan dukungan dan motivasi pada semua anak.

Merdiana (2014:16) mengemukakan, langkah-langkah bermain konstruktif dengan menggunakan bentuk-bentuk geometri berdasarkan tema, yaitu:

1. guru menjelaskan bagaimana bermain konstruktif, dan bermain konstruktif itu apa saja jenisnya;
2. guru mencontohkan bagaimana bermain konstruktif pada permainan geometri berdasarkan tema;
3. guru menyediakan bentuk kepingan geometri segitiga, persegi, lingkaran, dan persegi panjang dalam berbagai ukuran;
4. anak diberi kepingan geometri dalam porsi yang sama;
5. dengan bimbingan guru, anak mulai membuat konstruksi dari kepingan geometri sesuai instruksi yang di jelaskan guru sebelumnya;
6. kemudian anak membuat konstruksi dari kepingan geometri menjadi sebuah bangunan;
7. selanjutnya anak berkreasi sesuai imajinasi dan kreativitasnya berdasarkan tema

dalam membuat konstruksi dari kepingan geometri.

#### 2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian sejenis telah dilakukan oleh Andriani (2013) menunjukkan bahwa pemahaman mengenal bentuk geometri diketahui dari pemerolehan nilai prasiklus yaitu anak yang sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik sebanyak 25% (2 anak). Pada siklus ke I meningkat menjadi 55% (5 anak), kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II hasilnya meningkat menjadi 80% (8 anak).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ristanti bahwa kreativitas anak melalui kegiatan bermain mencipta dari bentuk geometri diketahui dari pemerolehan kondisi awal yaitu nilai prasiklus sebesar 25%. Pada siklus I meningkat menjadi 65% dengan menggunakan bahan kertas asturo, kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II dan hasilnya meningkat sebesar 80% dengan menggunakan bahan spon (Ristanti, 2013).

Penelitian sejenis yang dilakukan oleh Andriyani yang mengulas tentang bagaimana peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional. Hasil yang disampaikan yaitu melalui bermain *gotri legendri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar, diketahui pada prasiklus yang dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 26,32%. Pada siklus I meningkat menjadi 31,58%, kemudian dilakukan perbaikan lagi pada siklus II dan hasilnya meningkat sebesar 89,47% (Andriyani, 2015).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran berbasis multimedia, melalui bermain mencipta bentuk geometri, dan melalui permainan tradisional *gotri legendri* berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Tahun Ajaran 2015/2016.

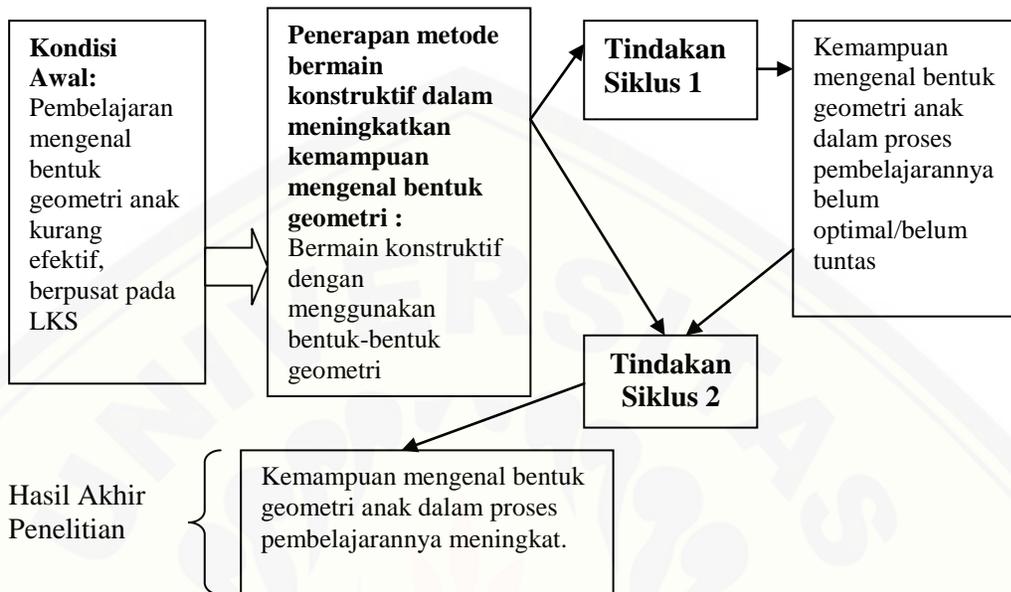
## **2.5 Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif**

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini berperan dalam mempengaruhi aspek-aspek perkembangannya terutama dalam perkembangan kognitif, oleh karena itu perlu metode yang tepat salah satunya yaitu melalui bermain konstruktif. Menurut Sujiono (dalam Merdiana, 2014: 8), “bermain konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, dan memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membangun/membuatnya”.

Bermain konstruktif dalam kegiatan pengembangan anak usia dini merupakan suatu metode mengajar yang bertujuan untuk membangun dan merupakan tahapan berpikir dalam kemampuan untuk menciptakan sesuatu, berpikir secara kreatif seperti menggambar, menyusun balok, membentuk sesuatu benda yang menarik. Dalam bermain konstruktif juga dapat menjalin hubungan kerjasama antara anak satu dengan anak yang lainnya, dengan teman, guru, dan orang tua mereka (Hurlock dalam Nursinta, dkk., 2014:2).

Metode bermain konstruktif sesuai dengan karakteristik anak usia dini, karena pada usia dini anak hanya berpikir tentang bermain dan bermain, sehingga menjadikan metode ini sangat tepat dan efektif dalam rangka mengoptimalkan potensi anak usia dini bagi pembentukan cara berpikirnya, khususnya dalam perkembangan meningkatkan mengenal bentuk geometri pada anak.

## 2.6 Kerangka Berfikir



Gambar 2.3 Bagan Kerangka Berfikir

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka maka hipotesis penelitian ini adalah jika guru menerapkan bermain konstruktif pada anak kelompok A1 TK Jember Permai 1, maka kemampuan mengenal bentuk geometri anak akan meningkat.

## **BAB 3. METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang: 3.1 Rancangan Penelitian; 3.2 Prosedur Penelitian; 3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian; 3.4 Subyek Penelitian; 3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian; 3.6 Metode Pengumpulan Data; 3.7 Teknik Analisis Data. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

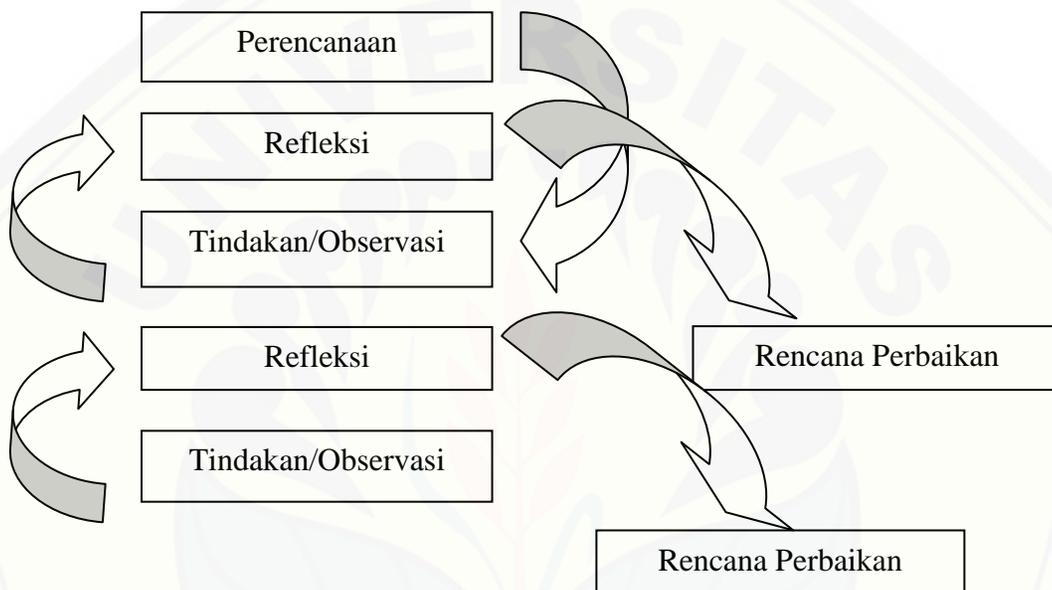
### **3.1 Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). “Penelitian tindakan kelas merupakan prosedur penelitian di kelas yang dirancang untuk menanggulangi masalah-masalah nyata di dalam kelas” (Masyhud, 2014:174). Hal ini direncanakan agar dalam proses belajar mengajar diharapkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri anak dapat meningkat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan; (2) tindakan; (3) observasi; dan (4) refleksi. Siklus pertama dilakukan sebagai acuan refleksi terhadap pelaksanaan siklus selanjutnya.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum dilaksanakan siklus I, diadakan tindakan pendahuluan/pra-siklus untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan dilakukan sebagai acuan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II, sedangkan siklus II merupakan siklus perbaikan jika dalam siklus I terdapat tujuan penelitian yang masih belum tercapai. Tindakan pada siklus II tetap dilaksanakan meskipun pada siklus I kemampuan mengenal bentuk geometri

anak sudah meningkat, hal ini dilakukan untuk mengetahui kenaikan tingkat keberhasilan.

Rancangan penelitian ini menggunakan model skema spiral dari Hopkins yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah alur Penelitian Tindakan Kelas menurut model skema Hopkins:



Gambar 3.1 Rancangan PTK Hopkins ( dalam Arikunto, dkk., 2014:105)

### 3.2 Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Jika dalam pelaksanaan siklus I, tindakan yang dilakukan dianggap belum mencapai ketuntasan belajar yang diharapkan, maka dapat dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya. Tiap-tiap siklus yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) observasi; dan (4) refleksi.

## 3.2.1 Tindakan Pendahuluan/Pra-Siklus

Tindakan pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran proses selama pembelajaran berlangsung dan kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan serta sebagai kegiatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah sebagai berikut.

### a. Observasi

Kegiatan ini dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kegiatan belajar anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 secara langsung dan kegiatan pembelajaran guru di kelas.

### b. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan dengan guru kelompok A1 TK Jember Permai 1 di luar jam pelajaran, wawancara terhadap guru kelompok A1 meliputi wawancara mengenai metode dan media yang biasa digunakan guru, kendala yang sering terjadi selama pembelajaran berlangsung dan mengenai metode bermain konstruktif sudah pernah digunakan atau belum di TK Jember Permai 1.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data berupa daftar nama anak kelompok A1, daftar nama guru, profil sekolah, nilai perkembangan anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 dan perangkat pembelajaran yang terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

### d. Membuat kesepakatan tentang jadwal pelaksanaan penelitian

Kegiatan ini dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelompok A1 TK Jember Permai 1 tentang jadwal pelaksanaan penelitian.

## 3.2.2 Pelaksanaan Siklus I

Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan 4 tahapan, yaitu sebagai berikut.

## a. Perencanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) menyiapkan balok dengan bentuk-bentuk geometri (segitiga, persegi empat, persegi panjang, dan lingkaran);
- 2) mengenalkan metode bermain konstruktif pada guru kelompok A1 TK Jember Permai 1;
- 3) menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain konstruktif untuk mengenalkan bentuk geometri;
- 4) menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH);
- 5) menyusun lembar kerja anak;
- 6) menyusun instrumen penelitian;
- 7) melakukan simulasi pembelajaran bermain konstruktif. b.

## b. Pelaksanaan

Siklus I dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan penerapan perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pendahuluan
  - a) guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam;
  - b) guru dan anak berdoa sebelum kegiatan pembelajaran;
  - c) guru mengabsen anak;
  - d) guru memotivasi dan menyanyi bersama anak;
  - e) guru memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan kepada anak.
- 2) Kegiatan Inti
  - a) guru menjelaskan dan tanya jawab dengan anak tentang tema/subtema pada hari ini;
  - b) guru tanya jawab kepada anak tentang bentuk-bentuk geometri secara nyata/yang ada di lingkungan kelas;

- c) guru mengajak anak untuk menghitung jumlah bentuk geometri yang mempunyai bentuk sama, anak menghitung bentuk-bentuk geometri yang mempunyai bentuk sama;
  - d) setelah itu anak diperintah untuk mengucapkan kembali nama-nama bentuk geometri;
  - e) guru menjelaskan cara menyusun menggunakan beberapa bentuk geometri, anak mendengarkan penjelasan guru;
  - f) guru mengajak anak bermain konstruktif, anak menyusun bangunan menggunakan balok bentuk-bentuk geometri seperti yang telah dijelaskan guru;
  - g) anak menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.
- 3) Kegiatan Penutup
- a) guru melakukan evaluasi tentang materi pada hari ini;
  - b) guru menutup pembelajaran dengan memotivasi, menyanyi, berdoa, dan mengucapkan salam kepada anak.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar anak, kegiatan pembelajaran guru dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak selama proses pembelajaran. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang diamati adalah kemampuan anak menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata, kemampuan anak dalam menghitung jumlah bentuk geometri, kemampuan anak dalam mengucapkan nama-nama bentuk geometri, dan kemampuan anak dalam bermain konstruktif (menyusun beberapa bentuk geometri). Kegiatan observasi ini dilakukan oleh 2 pengamat yaitu 1 pengamat (guru kelompok A1) dan 1 pengamat oleh mahasiswa PG-PAUD Universitas Jember yang akan mengamati aktivitas belajar anak, kegiatan pembelajaran guru dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kendala-kendala yang dialami dalam

pelaksanaan tindakan pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis, memahami, menjelaskan, dan menyimpulkan data hasil pengamatan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan. Data tersebut diperoleh dari kegiatan wawancara, observasi, dan hasil tes anak dengan kriteria yang ditetapkan dalam analisis data sehingga akan diperoleh informasi mengenai apa yang telah terjadi pada setiap siklus dan sebagai acuan untuk perencanaan tindakan selanjutnya.

### 3.2.3 Pelaksanaan Siklus II

Berdasarkan hasil yang telah dilakukan pada siklus I, maka kekurangan dan kendala-kendala yang terjadi selama tindakan pembelajaran akan diperbaiki pada siklus II agar kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat berkembang dengan lebih baik dari siklus sebelumnya. Tahapan dalam siklus II sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II sama dengan siklus I, dalam tahap inti kegiatan yang dilakukan adalah menyusun perbaikan yaitu dengan mengidentifikasi masalah yang timbul dengan mengacu dari hasil refleksi pada siklus I. Setelah diketahui hasil, selanjutnya dilakukan alternatif pemecahan masalah pada pada tahapan tindakan penyusunan skenario pembelajaran. Siklus II tetap menggunakan metode bermain konstruktif tetapi dengan berbeda media pada siklus I. Pembelajaran disesuaikan dengan tema dan lembar observasi mengacu pada aspek pengamatan yang sama dengan siklus I.

b. Pelaksanaan

Siklus I dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan penerapaaan perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian ini sebagai berikut.

1) Kegiatan pendahuluan

- a) guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam;
- b) guru dan anak berdoa sebelum kegiatan pembelajaran;
- c) guru mengabsen anak;
- d) guru memotivasi dan menyanyi bersama anak;
- e) guru memberikan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan kepada anak.

2) Kegiatan Inti

- a) guru menjelaskan dan tanya jawab dengan anak tentang tema/subtema pada hari ini;
- b) guru tanya jawab kepada anak tentang bentuk-bentuk geometri secara nyata/ yang ada di lingkungan kelas;
- c) guru mengajak anak untuk menghitung jumlah bentuk geometri dalam bangunan, anak menghitung bentuk-bentuk geometri yang dalam bangunan;
- d) setelah itu anak diperintah untuk mengucapkan kembali nama-nama bentuk geometri;
- e) guru menjelaskan cara menyusun menggunakan beberapa bentuk geometri, anak mendengarkan penjelasan guru;
- f) guru mengajak anak bermain konstruktif. anak menyusun bangunan menggunakan kertas buffalo bentuk-bentuk geometri seperti yang telah dijelaskan guru;
- g) anak menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru.

3) Kegiatan Penutup

- a) guru melakukan evaluasi tentang materi pada hari ini;
- b) guru menutup pembelajaran dengan memotivasi, menyanyi, berdoa, dan mengucapkan salam kepada anak.

c) Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas belajar anak, kegiatan

pembelajaran guru dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A1 selama proses pembelajaran. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang diamati adalah kemampuan anak menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata, kemampuan anak dalam menghitung jumlah bentuk geometri, kemampuan anak dalam mengucapkan nama-nama bentuk geometri, dan kemampuan anak dalam bermain konstruktif (menyusun beberapa bentuk geometri). Kegiatan observasi ini dilakukan oleh 2 pengamat yaitu 1 pengamat (guru kelompok A1) dan 1 pengamat oleh mahasiswa PG-PAUD Universitas Jember yang akan mengamati aktivitas belajar anak, kegiatan pembelajaran guru dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak selama proses pembelajaran. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kendala-kendala yang dialami dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran.

#### d) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis, memahami, menjelaskan, dan menyimpulkan data hasil pengamatan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan. Data tersebut diperoleh dari kegiatan wawancara, observasi, dan hasil tes anak dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam analisis data sehingga akan diperoleh kesimpulan dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

### **3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016. Lokasi penelitian merupakan lokasi yang menjadi sasaran kegiatan pelaksanaan penelitian. Lokasi dalam penelitian ini yaitu di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016. Beberapa pertimbangan melakukan penelitian di TK Jember Permai 1, yaitu:

1. mengetahui situasi dan kondisi lokasi penelitian, sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut;
2. adanya permasalahan yang sesuai judul penelitian;

3. adanya kesediaan dari TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember untuk dijadikan sebagai tempat penelitian.

### **3.4 Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah anak kelompok A1 di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Jumlah anak kelompok A1 sebanyak 19 anak, terdiri atas 12 anak perempuan dan 7 anak laki-laki.

### **3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian**

#### **3.5.1 Bermain Konstruktif**

Bermain konstruktif adalah bermain yang bersifat membangun menggunakan balok atau bahan/media lain yang berbentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi empat dan persegi panjang) untuk membuat bangunan menjadi hasil karya anak kelompok A1 TK Jember Permai 1.

#### **3.5.2 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri**

Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan berfikir anak kelompok A1 TK Jember Permai untuk mengamati benda di sekelilingnya yang mempunyai bentuk sama dengan benda lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat/ persegi.

### **3.6 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam proses penelitian, sebab kualitas data yang dikumpulkan dalam suatu kegiatan penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian yang dilakukan (Masyhud, 2014:213). Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh bahan-bahan atau data yang relevan dan akurat serta dapat digunakan secara tepat sesuai dengan tujuan

penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 3.6.1 Metode Observasi

Observasi merupakan cara untuk memperoleh informasi, data, dan untuk merekam peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan berlangsung (Sumadayo, 2013:82). Observasi yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah observasi aktivitas belajar anak dan kegiatan pembelajaran guru.

Penelitian ini menggunakan metode observasi karena melalui pengamatan langsung dapat diperoleh data aktivitas belajar anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 dan kegiatan pembelajaran guru. Observasi ini bertujuan untuk memperoleh data aktivitas belajar anak dan kegiatan pembelajaran guru yang dijadikan sebagai bahan evaluasi keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran.

### 3.6.2 Metode Wawancara

Panduan wawancara berisi poin-poin yang akan ditanyakan pada responden dalam wawancara. Penyusunan panduan wawancara harus dirancang secara tepat sehingga dapat menjamin perolehan data penelitian yang valid (Masyhud, 2014:222). Jenis pertanyaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pertanyaan tidak terstruktur. Menurut Masyhud (2012:211) pertanyaan tidak terstruktur merupakan teknik wawancara yang dilakukan secara bebas kepada responden, yaitu mengajukan pertanyaan tanpa menggunakan pedoman wawancara. Panduan wawancara yang akan ditanyakan kepada guru berupa garis-garis besar permasalahan yang terjadi di kelas, sehingga bisa dikembangkan sesuai dengan kondisi guru ketika wawancara dilakukan.

Penelitian ini menggunakan metode wawancara karena dapat memperoleh data secara detail dan menyeluruh dari guru kelompok A1 TK Jember Permai 1. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data tentang metode, media, dan

kendala-kendala pada saat kegiatan pembelajaran di kelas sebelum dan sesudah tindakan.

### 3.6.3 Metode Tes

Tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu (Masyhud, 2014:215). Penelitian ini menggunakan metode tes karena untuk mengukur potensi/hasil belajar anak mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri. Penelitian ini menggunakan tes lisan yaitu dilakukan dengan tanya jawab dengan anak mengenai benda-benda di lingkungan kelas yang mempunyai bentuk-bentuk geometri (segitiga, lingkaran, dan persegi) dan juga dengan tes perbuatan/unjuk kerja untuk memperoleh hasil karya dengan membuat bangunan dari bentuk-bentuk geometri.

### 3.6.4 Metode Dokumentasi

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian adalah metode dokumentasi. Metode Dokumentasi merupakan instrumen pengumpul data untuk membantu menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi (Masyhud, 2014:227). Penelitian ini menggunakan metode dokumentasi karena membutuhkan data baik secara tertulis atau berupa foto. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan, yaitu meliputi daftar nama anak kelompok A1, daftar nama guru, profil sekolah, daftar hasil belajar prasiklus, hasil wawancara dan hasil tes kemampuan mengenal bentuk geometri.

## 3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kuantitatif merupakan teknik menganalisis data dengan menggunakan angka-angka secara sederhana, baik dijumlahkan atau dipersentasikan. Hal yang diperoleh dalam

dalam penelitian diangkakan atau dikuantifikasikan dan disimpulkan secara kuantitatif juga, sedangkan analisis data deskriptif kualitatif merupakan gambaran kualitas atau mutu dari angka-angka yang telah diperoleh dari hasil tindakan (Mashyud, 2012:269).

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil tes lisan dan tes unjuk kerja/hasil karya, sedangkan teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Data dari hasil wawancara digunakan untuk mengetahui metode, media, dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Data dari hasil observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan anak pada waktu proses pembelajaran. Tes lisan dan tes unjuk kerja/hasil karya yang telah diperoleh melalui analisis data deskriptif kuantitatif juga dianalisis menggunakan kualitatif, hal ini digunakan untuk menggambarkan kualitas angka yang telah diperoleh. Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

### 3.7.1 Analisis Data

Peningkatan prestasi individual anak dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

*pi* : prestasi Individu

*srt* : Skor riil tercapai

*si* : Skor ideal yang dapat dicapai individu

(Masyhud, 2014:284)

Selanjutnya untuk mengetahui nilai rata-rata kelas maka digunakan rumus prestasi kelas sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean (rata-rata)

X : jumlah nilai

N : banyaknya nilai (jumlah anak)

(Sumber, Magsun, dkk., 1992)

Untuk mengetahui persentase ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal digunakan rumus:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

*fr* : frekuensi relatif

*f* : frekuensi yang didapatkan

*ft* : frekuensi total

100% : konstanta

(Sumber, Magsun, dkk., 1992)

Untuk mengetahui persentase hasil belajar anak yang diperoleh, maka disajikan kriteria persentase hasil belajar pada tabel 3.1 sebagai berikut.

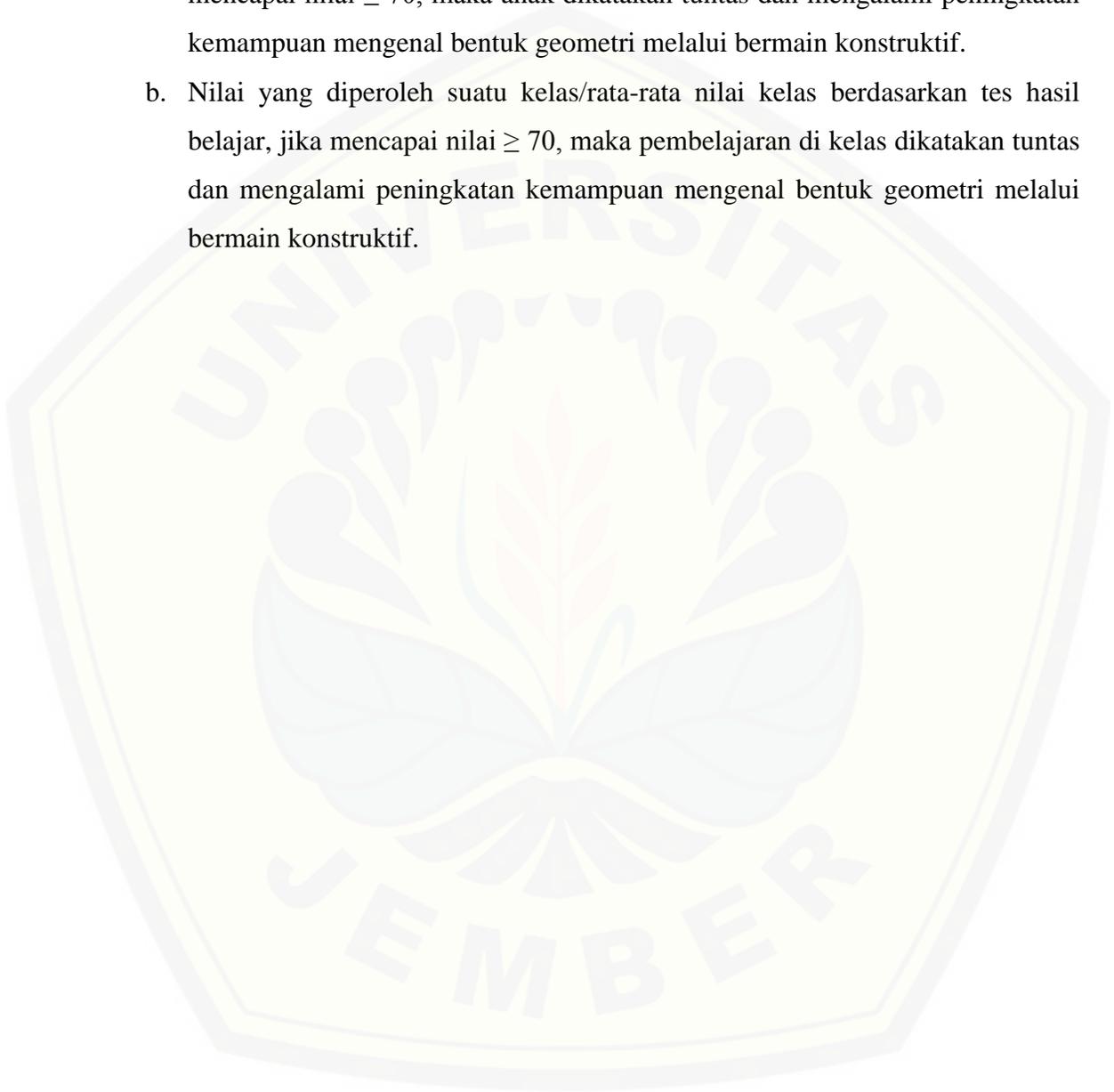
Tabel 3.1 Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	76-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

(Modifikasi Masyhud, 2014:289)

Keberhasilan dari proses pembelajaran:

- a. Jika nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai nilai  $\geq 70$ , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif.
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas/rata-rata nilai kelas berdasarkan tes hasil belajar, jika mencapai nilai  $\geq 70$ , maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif.



## BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dikemukakan dalam bab 4. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

5.1.1 Penerapan metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016. Peningkatan persentase hasil belajar anak pada siklus I pertemuan 1 sebesar 73,69% yaitu 14 anak dengan kriteria tuntas, pertemuan 2 sebesar 89,47% , 17 anak dengan kriteria tuntas dan pada siklus II sebesar 94,73%, 18 anak dengan kriteria tuntas.

5.1.2 Penerapan metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus 52.63, siklus I pertemuan 1 75.63, siklus I pertemuan 2 88.16, dan pada siklus II meningkat menjadi 92.10.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan sebagaimana dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran-saran. Saran-saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1.2.1 untuk guru

- a. guru kelas hendaknya dapat menggunakan metode bermain konstruktif sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak;
- b. hendaknya guru menerapkan metode bermain konstruktif pada anak kelompok A dan B dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa bermain konstruktif mampu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

1.2.2 untuk kepala sekolah

- a. untuk memudahkan penerapan bermain konstruktif yang diajarkan oleh guru, hendaknya kepala sekolah menambah alat-alat permainan lebih banyak lagi di sekolah.
- b. hendaknya mendorong para guru kelompok A dan B untuk menerapkan metode bermain konstruktif dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri anak;
- c. hendaknya menyarankan para guru kelompok A dan B untuk mencoba menerapkan metode bermain konstruktif pada pembelajaran yang lain;

5.2.3 untuk peneliti lain

- a. hasil penelitian dijadikan sebagai acuan dalam penelitian sejenis selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Andriani, Z. 2013. Peningkatan Pemahaman Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak Kelompok B TK KKLKMD Kuwon Bambanglipuro Bantul. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. II (10) : 14-16.
- Andriyani, M. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri* pada Anak Kelas B TK Sunan Kalijaga. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. IV (8) : 1.
- Arikunto, S. dan Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Depdiknas. 2009. *Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Fajriah, Y., Ali, M., dan Purwanti. 2014. Pengenalan Bentuk Geometri dengan Media Balok pada Anak di TK Mujahidin II Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol.3 (7) : 2-5.
- Hernayanti. 2014. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Membentuk Plastisin di TK Harapan Ibu Palembang”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Palembang : Universitas Terbuka Palembang.
- Juminah. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Pada Siswa Kelompok A di TK ABA Malangan Sentolo Kulon Progo Yogyakarta. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. II (11) : 3.
- Magsun, H., Sofwan, Haitami., dan Lathif, M. A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*: Universitas Jember.
- Masyhud, M. S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Merdiana, F. 2014. “Implementasi Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kecerdasan *Visual Spasial* pada Anak Usia Dini di Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Shandy Putra Telkom”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Montolalu, dkk. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Morrison, S. G. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : PT Indeks.
- Mujib, F., dan Rahmawati, N. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta : DIVA Press.
- Mykasari, A. 2014. Penerapan Metode Bermain Konstruktif Untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Pembelajaran Warna Pada Kelas A3 di TK ABA Karangajen Yogyakarta. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol.III (3) : 5.
- Nursinta, M., Sukarno, dan Syamsuddin, M. M. 2014. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Solo: Universitas Sebelas Maret.
- Permendikbud. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Permendikbud.
- Purwanti, L. S., dan Mas’udah. 2014. “Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Klasifikasi Bentuk Geometri Melalui Media Balok pada Anak Kelompok A PAUD Putra Harapan Gumeng Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Ristanti, S. Y. 2013. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Mencipta dari Bentuk Geometri pada Kelompok B TK Muslimat NU Tamanggung I Muntilan. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. II (10) : 1.
- Rustiyanti, D. W. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A di TK

- Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. III (5) : 11,21,41.
- Safrina, K., Ikhsan, M., dan Ahmad, A. 2014. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele. *Jurnal Didaktik Matematika*, Vol. I (1) : 12.
- Seefeldt, C dan Wasik, B. A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Suarti, K. A. 2014. Bermain Konstruktif Sambil Belajar Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paedagogy*, Vol. 1 (2) : 142.
- Sujiono, Y. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Sumadayo, S. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanti, E. R. 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola Melalui Bermain Konstruktif Kelompok B2 TK ABA Playen 1 Gunungkidul. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. III (1) : 4-5.
- Tantriyani, A. N. 2013. “Permainan Konstruktif Dapat Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Pada Anak Kelompok A di TK Sumber Trucuk Klaten”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Vebianti, I. N. 2013. “Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wiyani, N. A., dan Barnawi. 2012. *Format PAUD “Pendidikan Anak Usia Dini”*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Young, C. 2008. *Menghibur dan Mendidik Anak*. Indonesia : Penerbit Erlangga.

Lampiran A. Matrik Penelitian

Matrik Penelitian

Judul	Rumusan masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian	Hipotesis penelitian
Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016.	<p>1. Bagaimanakah penerapan bermain konstruktif dalam meningkatkan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016 ?</p> <p>2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok A1 dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran</p>	<p>1. Bermain Konstruktif</p> <p>2. Kemampuan mengenal bentuk geometri</p>	<p>1. Bermain konstruktif :</p> <p>a. Menyusun bangunan menggunakan bentuk geometri</p> <p>b. Kebebasan anak dalam menyusun</p> <p>c. Kreatifitas anak dalam menyusun</p> <p>d. Menciptakan hasil karya</p> <p>2. Kemampuan mengenal bentuk geometri :</p> <p>a. Menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata</p> <p>b. Menghitung jumlah bentuk geometri</p> <p>c. Menyebutkan nama-nama bentuk</p>	<p>1. Subjek penelitian : Anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 Tahun Ajaran 2015/2016;</p> <p>2. Narasumber : Guru kelompok A1 TK Jember Permai 1 Tahun Ajaran 2015/2016;</p> <p>3. Literatur/referensi;</p> <p>4. Dokumen.</p>	<p>1. Penentuan daerah penelitian (TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember)</p> <p>2. Jenis penelitian : Penelitian Tindakan Kelas</p> <p>3. Teknik pengumpulan data :</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Tes</p> <p>d. Dokumentasi</p> <p>4. Analisis data:</p> <p>a. Deskriptif kualitatif</p> <p>b. Deskriptif kuantitatif</p> <p>1. Analisis data,</p> <p>a. Prestasi individual:</p> <p>Rumus:</p> $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$	<p>Jika guru menerapkan bermain konstruktif pada anak kelompok A1 TK Jember Permai 1 maka kemampuan mengenal bentuk geometri anak akan meningkat.</p>

Judul	Rumusan masalah	Variabel	Indikator	Sumber data	Metode penelitian	Hipotesis penelitian
	2015/2016 ?		geometri d.Menyusun beberapa bentuk geometri		<p>Keterangan:  <i>pi</i>: prestasi Individu  <i>srt</i>: Skor riil tercapai  <i>si</i>: Skor ideal yang dapat dicapai individu                      (Masyhud, 2014:284)</p> <p>b. Nilai rata-rata kelas:                      Rumus:  <math display="block">M = \frac{\sum X}{N}</math></p> <p>Keterangan:                      M : Mean (rata-rata)                      X: jumlah nilai                      N: banyaknya nilai (jumlah anak)                      (Sumber, Magsun, dkk., 1992)</p> <p>c. Persentase ketuntasan belajar:                      Rumus:  <math display="block">fr = \frac{f}{ft} \times 100\%</math></p> <p>Keterangan :  <i>fr</i>: frekuensi relatif  <i>f</i>: frekuensi yang didapatkan  <i>ft</i>: frekuensi total                      100% : konstanta                      (Sumber, Magsun, dkk., 1992)</p>	

**Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data****PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****B.1 Pedoman Observasi  
Sebelum Penelitian**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Kemampuan hasil belajar anak	Anak kelompok A1 TK Jember Permai I Kecamatan Subersari Kabupaten Jember
2	Kegiatan pembelajaran guru	Guru anak kelompok A1 TK Jember Permai I Kecamatan Subersari Kabupaten Jember

**Setelah Penelitian**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Aktivitas belajar anak	Anak kelompok A1 TK Jember Permai I Kecamatan Subersari Kabupaten Jember
2	Kegiatan pembelajaran guru	Guru (peneliti)

**B.2 Pedoman Wawancara  
Sebelum Penelitian**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Metode yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas	Guru kelompok A1 TK Jember Permai
2	Media yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran	Guru kelompok A1 TK Jember Permai I
3	Kendala yang terjadi selama pembelajaran di kelas	Guru kelompok A1 TK Jember Permai I

**Setelah Penelitian**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Tanggapan guru tentang penerapan metode bermain konstruktif dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri	Guru kelompok A1 TK Jember Permai I Kecamatan Subersari Kabupaten Jember

**B.3 Pedoman Tes**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Hasil belajar kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A1 TK Jember Permai 1	Anak kelompok A1 TK Jember Permai I Kecamatan Subersari Kabupaten Jember

**B.4 Pedoman Dokumentasi**

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1	Daftar nama anak kelompok A1 TK Jember Permai I Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember	Dokumen
2	Daftar nama guru TK Jember Permai 1	Dokumen
3	Profil Sekolah	Dokumen
4	RPPH Pra-Siklus	Dokumen
5	Daftar nilai RPPH Pra-Siklus anak kelompok A1	Dokumen
6	Daftar nilai Siklus I, Siklus II anak kelompok A1	Dokumen
7	Foto kegiatan	Dokumen

**Lampiran C. Pedoman Observasi**

**C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru**

**Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru**

No.	ASPEK YANG DIAMATI	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
	<b>PENDAHULUAN</b>		
1.	Pra Pembelajaran		
2.	Keterampilan Membuka Pembelajaran		
	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
3.	Menjelaskan Materi pelajaran		
4.	Melakukan tanya jawab mengenai bentuk-bentuk geometri secara nyata/yang ada di lingkungan kelas		
5.	Memberikan pujian pada anak yang menjawab pertanyaan		
6.	Menjelaskan cara menyusun menggunakan beberapa bentuk geometri		
7.	Membagikan bentuk-bentuk geometri pada anak		
8.	Melaksanakan Penilaian Proses dan Hasil Belajar		
	<b>KEGIATAN MENUTUP PEMBELAJARAN</b>		
9.	Melakukan Refleksi dan merangkum dengan Melibatkan Anak		
10.	Mengucapkan salam		
	<b>Jumlah</b>		

Petunjuk pengisian: Berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran guru ( $fr$ ) =  $\frac{f}{ft} \times 100\%$

Keterangan :

$fr$  : frekuensi relatif

$f$  : frekuensi yang didapatkan

$ft$  : frekuensi total

100% : konstanta

Jember, ..... 2016

Pengamat,

**C.2 Pedoman Observasi Aktivitas Belajar Anak**

**Observasi Aktivitas Belajar Anak**

No	Nama	Memperhatikan penjelasan guru			Menjawab pertanyaan guru			Mengerjakan tugas dari guru			Skor	Nilai	Keaktifan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K
1	Arina Meida															
2	Dinda Fina															
3	Febilia R.															
4	Fildza Haziqoh															
5	Ghazi Kurniawan															
6	Fatmawati															
7	Jenica Darla															
8	M. Ramadhan A															
9	M. Alif Abdillah															
10	M. Fadli															
11	Nabila Talita															
12	Raihan Ahmad															
13	Rafa Akbar															
14	Renata Dona															
15	Shireen Aulia															

No	Nama	Memperhatikan penjelasan guru			Menjawab pertanyaan guru			Mengerjakan tugas dari guru			Skor	Nilai	Keaktifan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K
16	Safirotul															
17	Windi Meika															
18	M. Alfiansyah															
19	Safina Fitri															
<b>Jumlah</b>																
<b>Nilai rata-rata kelas</b>																

1) Untuk menghitung aktivitas belajar individual anak dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$Pi: \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket :

Pi : Prestasi individu

srt : Skor riil tercapai individu

si : Skor ideal yang dapat dicapai individu

2) Untuk mengitung nilai rata-rata aktivitas belajar kelas maka digunakan rumus prestasi kelas sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean (rata-rata)

X : jumlah nilai

N : banyaknya nilai (jumlah anak)

(Sumber, Magsun, dkk., 1992)

Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak

<b>Kualifikasi</b>	<b>Kriteria Skor</b>
Sangat baik	76-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

(Modifikasi Masyhud, 2014:289)

Jember, ..... Februari 2016  
Pengamat

.....

**C.3 Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Anak****Kriteria Penilaian**

Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Memperhatikan penjelasan guru	1	Anak tidak memperhatikan guru
	2	Anak memperhatikan guru, namun terkadang berbicara dengan temannya
	3	Anak aktif memperhatikan penjelasan guru
Menjawab pertanyaan guru	1	Anak tidak mampu pertanyaan dari guru
	2	Anak menjawab pertanyaan guru namun masih ikut-ikutan temannya
	3	Anak aktif menjawab pertanyaan guru
Mengerjakan tugas dari guru	1	Anak tidak mau mengerjakan tugas dari guru
	2	Anak mau mengerjakan tugas, namun masih minta bantuan guru
	3	Anak aktif mengerjakan tugas dari guru

**Lampiran D. Pedoman Tes**

**D.1 Pedoman Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri**

**Pedoman Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak**

No.	Nama	Indikator Penilaian Mengenal Bentuk Geometri																Skor	Nilai	Kualifikasi	Nilai Keaktifan Anak	Kualifikasi
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana /nyata (tes lisan)				Kemampuan menghitung jumlah bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan mengucapkan nama-nama bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (tes unjuk kerja)								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Arina M.																					
2	Dinda Fina																					
3	Febilia R.																					
4	Fildza H.																					
5	Ghazi K.																					
6	Fatmawati																					
7	Jenica D.																					

No.	Nama	Indikator Penilaian Mengenai Bentuk Geometri																Skor	Nilai	Kualifikasi	Nilai Keaktifan Anak	Kualifikasi
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana /nyata (tes lisan)				Kemampuan menghitung jumlah bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan mengucapkan nama-nama bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (tes unjuk kerja)								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
8	M. Ramadhan																					
9	M. Alif A.																					
10	M. Fadli																					
11	Nabila T.																					
12	Raihan A.																					
13	Dsb.																					
Jumlah																						
Nilai rata-rata kelas																						

1) Peningkatan prestasi individual anak dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$Pi: \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Ket :

Pi : Prestasi individu

*srt* : Skor riil tercapai individu

*si* : Skor ideal yang dapat dicapai individu

2) Selanjutnya untuk mengetahui nilai rata-rata kelas maka digunakan rumus prestasi kelas sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M : Mean (rata-rata)

X : jumlah nilai

N : banyaknya nilai (jumlah anak)

(Sumber, Magsun, dkk., 1992)

3) Untuk mengetahui persentase ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal digunakan rumus:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan :

- $fr$  : frekuensi relatif  
 $f$  : frekuensi yang didapatkan  
 $ft$  : frekuensi total  
 100% : konstanta

(Sumber, Magsun, dkk., 1992)

Kriteria Penilaian Hasil Belajar Anak

<b>Kualifikasi</b>	<b>Kriteria Skor</b>
Sangat baik	76-100
Baik	51-75
Cukup	26-50
Kurang	0-25

(Modifikasi Masyhud, 2014:289)

Jember, .... Pebruari 2016  
 Pengamat

.....

## D.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

### a. Pedoman Penilaian Tes Hasil Belajar Anak

No.	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak				Total Nilai
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata (4)	Kemampuan menghitung jumlah bentuk geometri (4)	Kemampuan menyebutkan nama-nama bentuk geometri (4)	Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (4)	16

### b. Kriteria Penilaian Mengenal Bentuk Geometri Anak

Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata	1	Anak belum mampu menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata
	2	Anak mulai menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata
	3	Anak menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata, tetapi belum sempurna
	4	Anak mampu menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata dengan baik
Kemampuan menghitung jumlah bentuk geometri	1	Anak belum mampu menghitung jumlah bentuk geometri
	2	Anak mulai bisa menghitung jumlah bentuk geometri 1-3
	3	Anak mulai bisa menghitung jumlah bentuk geometri 4-6
	4	Anak mampu menghitung jumlah bentuk geometri 1-10
Kemampuan menyebutkan nama-nama bentuk geometri	1	Anak belum mampu menyebutkan nama-nama bentuk geometri
	2	Anak mulai mampu menyebutkan 1 nama bentuk geometri

Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
	3	Anak mampu menyebutkan 2-3 nama bentuk geometri
	4	Anak mampu menyebutkan 4 nama bentuk geometri secara sempurna (segitiga, persegi empat, persegi panjang, lingkaran)
Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri	1	Anak belum mampu menyusun bentuk geometri
	2	Anak mulai menyusun beberapa bentuk geometri
	3	Anak menyusun beberapa bentuk geometri tetapi kurang kreatif
	4	Anak menyusun beberapa macam bentuk geometri dengan baik

**E. Lembar Hasil Observasi**

**E.1 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru PraSiklus**

Petunjuk : berilah tanda (√) pada kolom cek setiap nomor sesuai dengan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran

No.	ASPEK YANG DINILAI	Cek	
		Ya	Tidak
	<b>PENDAHULUAN</b>		
1.	Pra Pembelajaran		√
2.	Keterampilan Membuka Pembelajaran	√	
	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
3.	Menjelaskan Materi pelajaran		√
4.	Melakukan tanya jawab mengenai bentuk-bentuk geometri secara nyata/ yang ada di lingkungan kelas	√	
5.	Memberikan pujian pada anak yang menjawab pertanyaan	√	
6.	Menjelaskan cara menyusun menggunakan beberapa bentuk geometri		√
7.	Membagikan bentuk-bentuk geometri pada anak		√
8.	Melaksanakan Penilaian Proses dan Hasil Belajar	√	
	<b>KEGIATAN MENUTUP PEMBELAJARAN</b>		
9.	Melakukan Refleksi dan merangkum dengan Melibatkan Anak	√	
10.	Mengucapkan salam	√	
	Jumlah	6	4

Jika jumlah hasil pengamatan “Ya”  $\geq 70\%$  maka hasil kegiatan mengajar guru di kelas sudah sesuai harapan, dan jika jumlah hasil jawaban “Tidak”  $< 70\%$  maka kegiatan mengajar guru di kelas belum sesuai harapan.

Keterangan:

Hasil pengamatan “Ya” =  $6/10 \times 100\% = 60\%$

Hasil pengamatan “Tidak” =  $4/10 \times 100\% = 40\%$

**Kesimpulan:**

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan mengajar guru di kelas masih belum sesuai dengan harapan, karena “Ya” pada lembar observasi mendapatkan 60% dan “Tidak” mendapatkan 40%, sedangkan dikatakan berhasil apabila jawaban “Ya” mencapai  $\geq 70\%$

Jember, 25 November 2015

Pengamat

Niekken Arum Asmarani



**E.2 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus I**

Petunjuk : berilah tanda (√) pada kolom cek setiap nomor sesuai dengan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran

No.	ASPEK YANG DINILAI	Cek	
		Ya	Tidak
	<b>PENDAHULUAN</b>		
1.	Pra Pembelajaran	√	
2.	Keterampilan Membuka Pembelajaran		√
	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
3.	Menjelaskan Materi pelajaran	√	
4.	Melakukan tanya jawab mengenai bentuk-bentuk geometri secara nyata/yang ada di lingkungan kelas	√	
5.	Memberikan pujian pada anak yang menjawab pertanyaan	√	
6.	Menjelaskan cara menyusun menggunakan beberapa bentuk geometri	√	
7.	Membagikan bentuk-bentuk geometri pada anak	√	
8.	Melaksanakan Penilaian Proses dan Hasil Belajar	√	
	<b>KEGIATAN MENUTUP PEMBELAJARAN</b>		
9.	Melakukan Refleksi dan merangkum dengan melibatkan Anak	√	
10.	Mengucapkan salam	√	
	Jumlah	9	1

Jika jumlah hasil pengamatan “Ya”  $\geq 70\%$  maka hasil kegiatan mengajar guru di kelas sudah sesuai harapan, dan jika jumlah hasil jawaban “Tidak”  $< 70\%$  maka kegiatan mengajar guru di kelas belum sesuai harapan.

Keterangan:

Hasil pengamatan “Ya” =  $9/10 \times 100\% = 90\%$

Hasil pengamatan “Tidak” =  $1/10 \times 100\% = 10\%$

**Kesimpulan:**

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan mengajar guru di kelas masih belum sesuai dengan harapan, karena “Ya” pada lembar observasi mendapatkan 90% dan “Tidak” mendapatkan 10%, sedangkan dikatakan berhasil apabila jawaban “Ya” mencapai  $\geq 70\%$

Jember, 23 Pebruari 2016

Pengamat

Triyas Nur Fitri



**E.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Guru Siklus II**

Petunjuk : berilah tanda (√) pada kolom cek setiap nomor sesuai dengan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran

No.	ASPEK YANG DINILAI	Cek	
		Ya	Tidak
	<b>PENDAHULUAN</b>		
1.	Pra Pembelajaran	√	
2.	Keterampilan Membuka Pembelajaran	√	
	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>		
3.	Menjelaskan Materi pelajaran	√	
4.	Melakukan tanya jawab mengenai bentuk-bentuk geometri secara nyata/yang ada di lingkungan kelas	√	
5.	Memberikan pujian pada anak yang menjawab pertanyaan	√	
6.	Menjelaskan cara menyusun menggunakan beberapa bentuk geometri	√	
7.	Membagikan bentuk-bentuk geometri pada anak	√	
8.	Melaksanakan Penilaian Proses dan Hasil Belajar	√	
	<b>KEGIATAN MENUTUP PEMBELAJARAN</b>		
9.	Melakukan Refleksi dan merangkum dengan melibatkan Anak	√	
10.	Mengucapkan salam	√	
	Jumlah	10	0

Jika jumlah hasil pengamatan “Ya”  $\geq 70\%$  maka hasil kegiatan mengajar guru di kelas sudah sesuai harapan, dan jika jumlah hasil jawaban “Tidak”  $< 70\%$  maka kegiatan mengajar guru di kelas belum sesuai harapan.

Keterangan:

Hasil pengamatan “Ya” =  $10/10 \times 100\% = 100\%$

Hasil pengamatan “Tidak” =  $0/10 \times 100\% = 0\%$

**Kesimpulan:**

Berdasarkan hasil observasi, kegiatan mengajar guru di kelas masih belum sesuai dengan harapan, karena “Ya” pada lembar observasi mendapatkan 100% dan “Tidak” mendapatkan 0%, sedangkan dikatakan berhasil apabila jawaban “Ya” mencapai  $\geq 70\%$

Jember, 29 Pebruari 2016

Pengamat

Triyas Nur Fitri



**E.4 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan 1**

**Observasi Aktivitas Belajar Anak**

No	Nama	Memperhatikan penjelasan guru			Menjawab pertanyaan guru			Mengerjakan tugas dari guru			Skor	Nilai	Keaktifan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K
1	Arina Meida		√			√			√		6	66,67		√		
2	Dinda Fina	√				√			√		5	55,56		√		
3	Febilia R.		√			√			√		6	66,67		√		
4	Fildza Haziqoh	√				√			√		5	55,56		√		
5	Ghazi Kurniawan		√				√			√	8	88,89	√			
6	Fatmawati		√			√				√	7	77,78	√			
7	Jenica Darla		√			√				√	6	66,67		√		
8	Ramadhan A.F.		√			√				√	7	77,78	√			
9	M. Alif Abdillah		√			√				√	6	66,67		√		
10	M. Fadli		√				√			√	8	88,89	√			
11	Nabila Talita		√			√				√	6	66,67		√		
12	Raihan Ahmad	√				√				√	6	66,67		√		
13	Rafa Akbar		√			√				√	6	66,67		√		
14	Renata Dona		√			√				√	7	77,78	√			
15	Shireen Aulia		√			√				√	6	66,67		√		

No	Nama	Memperhatikan penjelasan guru			Menjawab pertanyaan guru			Mengerjakan tugas dari guru			Skor	Nilai	Keaktifan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K
16	Safirotul		√		√				√		5	66,67		√		
17	Windi Meika		√			√			√		6	55,56		√		
18	M. Alfiansyah		√				√			√	8	88,89	√			
19	Safina Fitri		√			√			√		6	66,67		√		
<b>Jumlah</b>											<b>1333,39</b>					
<b>Nilai rata-rata kelas</b>											<b>70,18</b>		√			

Jember, 22 Pebruari 2016  
Guru (peneliti)

Niekken Arum Asmarani

## E.5 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus I Pertemuan 2

## Observasi Aktivitas Belajar Anak

No	Nama	Memperhatikan penjelasan guru			Menjawab pertanyaan guru			Mengerjakan tugas dari guru			Skor	Nilai	Keaktifan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K
1	Arina Meida		√			√				√	7	77,78	√			
2	Dinda Fina		√				√		√		7	77,78	√			
3	Febilia R.		√				√			√	8	88,89	√			
4	Fildza Haziqoh			√		√				√	8	88,89	√			
5	Ghazi Kurniawan			√			√			√	9	100	√			
6	Fatmawati			√			√			√	9	100	√			
7	Jenica Darla		√			√				√	7	77,78	√			
8	M. Ramadhan A.F.		√				√			√	8	88,89	√			
9	M. Alif Abdillah			√			√			√	9	100	√			
10	M. Fadli			√			√			√	9	100	√			
11	Nabila Talita			√		√				√	8	88,89	√			
12	Raihan Ahmad		√				√			√	8	88,89	√			
13	Rafa Akbar			√			√			√	9	100	√			
14	Renata Dona		√			√				√	7	77,78	√			

No	Nama	Memperhatikan penjelasan guru			Menjawab pertanyaan guru			Mengerjakan tugas dari guru			Skor	Nilai	Keaktifan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K
15	Shireen Aulia		√				√		√		7	77,78	√			
16	Safirotul		√			√				√	7	77,78	√			
17	Windi Meika			√		√			√		7	77,78	√			
18	M. Alfiansyah			√			√			√	9	100	√			
19	Safina Fitri			√		√			√		7	77,78	√			
<b>Jumlah</b>											<b>1666,69</b>					
<b>Nilai rata-rata kelas</b>											<b>87,72</b>	√				

Jember, 23 Pebruari 2016

Guru (peneliti)

Niekken Arum Asmarani

**E.6 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Anak Siklus II**

**Observasi Aktivitas Belajar Anak**

No	Nama	Memperhatikan penjelasan guru			Menjawab pertanyaan guru			Mengerjakan tugas dari guru			Skor	Nilai	Keaktifan				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K	
1	Arina Meida			√		√				√	8	88,89	√				
2	Dinda Fina		√				√			√	8	88,89	√				
3	Febilia R.			√			√			√	9	100	√				
4	Fildza Haziqoh			√			√			√	9	100	√				
5	Ghazi Kurniawan			√			√			√	9	100	√				
6	Fatmawati			√			√			√	9	100	√				
7	Jenica Darla		√				√			√	8	88,89	√				
8	M. Ramadhan A.			√			√			√	9	100	√				
9	M. Alif Abdillah			√			√			√	9	100	√				
10	M. Fadli			√			√			√	9	100	√				
11	Nabila Talita			√			√			√	9	100	√				
12	Raihan Ahmad			√			√			√	9	100	√				
13	Rafa Akbar			√			√			√	9	100	√				
14	Renata Dona			√		√				√	8	88,89	√				
15	Shireen Aulia		√				√			√	8	88,89	√				

No	Nama	Memperhatikan penjelasan guru			Menjawab pertanyaan guru			Mengerjakan tugas dari guru			Skor	Nilai	Keaktifan			
		1	2	3	1	2	3	1	2	3			SA	A	C	K
16	Safirotul			√		√				√	9	100	√			
17	Windi Meika			√			√		√		8	88,89	√			
18	M. Alfiansyah			√			√			√	8	88,89	√			
19	Safina Fitri		√				√			√	8	88,89	√			
<b>Jumlah</b>											<b>1811,12</b>					
<b>Nilai rata-rata kelas</b>											<b>95,32</b>	√				

Jember, 29 Pebruari 2016  
Guru (peneliti)

Niekken Arum Asmarani

**Lampiran F. Lembar Tes Hasil Belajar**

**F.1 Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus I Pertemuan 1**

**Lembar Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus I Pertemuan 1**

No	Nama	Indikator Penilaian Mengenal Bentuk Geometri																Skor	Nilai	Kualifikasi	Nilai Keaktifan Anak	Kualifikasi
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana /nyata (tes lisan)				Kemampuan menghitungkan bentuk –bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan mengucapkan nama-nama bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (tes unjuk kerja)								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Arina M.			√				√				√				√		12	75	B	66,67	A
2	Dinda F.			√				√				√			√			11	68,75	B	55,56	A
3	Febilia R.				√			√				√					√	14	87,5	SB	66,67	A
4	Fildza H.			√				√				√				√		12	75	B	55,56	A
5	Ghazi K.				√			√					√				√	15	93,75	SB	88,89	SA
6	Fatmawati				√		√					√				√		12	75	B	77,78	SA
7	Jenica D.			√			√					√					√	12	75	B	66,67	A
8	M. Ramadhan			√					√		√					√		12	75	B	77,78	SA
9	M. Alif A.				√			√				√				√		14	87,5	SB	66,67	A
10	M. Fadli				√				√			√				√		15	93,75	SB	88,89	SA
11	Nabila T.		√					√			√					√		9	56,25	B	66,67	A
12	Raihan A.			√			√					√				√		10	62,5	B	66,67	A
13	Rafa Akbar			√				√				√				√		13	81,25	SB	66,67	A

No	Nama	Indikator Penilaian Mengenal Bentuk Geometri																Skor	Nilai	Kualifikasi	Nilai Keaktifan Anak	Kualifikasi
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata (tes lisan)				Kemampuan menghitung bentuk-bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan mengucapkan nama-nama bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (tes unjuk kerja)								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
14	Renata Dona			√				√				√				√		13	81,25	SB	77,78	SA
15	Shireen Aulia		√					√				√				√		10	62,5	B	66,67	A
16	Safirotul M.		√				√					√				√		8	50	C	66,67	A
17	Windi Meika				√			√				√				√		12	75	B	55,56	A
18	M. Alfiansyah			√					√			√					√	14	87,5	SB	88,89	SA
19	Safina Fitri			√					√			√				√		12	75	B	66,67	A
Jumlah																		1437,5			1333,39	
Nilai Rata-rata Kelas																		75,65		B	70,18	A

Jember, 22 Pebruari 2016

Guru (peneliti)

Niekken Arum Asmarani

**F.2 Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus I Pertemuan 2**

**Lembar Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus I Pertemuan 2**

No	Nama	Indikator Penilaian Mengenal Bentuk Geometri																Skor	Nilai	Kualifikasi	Nilai Keaktifan Anak	Kualifikasi
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana /nyata (tes lisan)				Kemampuan menghitung bentuk –bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan mengucapkan nama-nama bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (tes unjuk kerja)								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Arina M.			√					√				√				√	14	87,5	SB	77,78	SA
2	Dinda F.				√			√					√				√	14	87,5	SB	77,78	SA
3	Febilia R.				√			√					√				√	15	93,75	SB	88,89	SA
4	Fildza H.			√				√					√				√	12	75	B	88,89	SA
5	Ghazi K.				√				√				√				√	16	100	SB	100	SA
6	Fatmawati				√			√					√				√	14	87,5	SB	100	SA
7	Jenica D.				√				√				√				√	15	93,75	SB	77,78	SA
8	M. Ramadhan				√				√				√				√	15	93,75	SB	88,89	SA
9	M. Alif A.				√			√					√				√	15	93,75	SB	100	SA
10	M. Fadli				√				√				√				√	16	100	SB	100	SA
11	Nabila Talita			√				√				√					√	11	68,75	B	88,89	SA
12	Raihan Ahmad				√			√					√				√	13	81,25	SB	88,89	SA
13	Rafa Akbar				√				√				√				√	16	100	SB	100	SA
14	Renata Dona				√			√					√				√	15	93,75	SB	77,78	SA
15	Shireen Aulia			√					√				√				√	13	81,25	SB	77,78	SA

No	Nama	Indikator Penilaian Mengenal Bentuk Geometri																Skor	Nilai	Kualifikasi	Nilai Keaktifan Anak	Kualifikasi
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana /nyata (tes lisan)				Kemampuan menghitung bentuk –bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan mengucapkan nama-nama bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (tes unjuk kerja)								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
16	Safirotul M.			√				√			√					√		11	68,75	B	77,78	SA
17	Windi Meika				√			√					√				√	14	87,5	SB	77,78	SA
18	M. Alfiansyah				√				√				√				√	15	93,75	SB	100	SA
19	Safina Fitri			√					√				√				√	14	87,5	SB	77,78	SA
Jumlah																			1675		1666,69	
Nilai Rata-rata Kelas																			88,16	SB	87,72	SA

Jember, 23 Pebruari 2016  
Guru (peneliti)

Niekken Arum Asmarani

**F.3 Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus II**

**Lembar Tes Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus II**

No	Nama	Indikator Penilaian Mengenal Bentuk Geometri																Skor	Nilai	Kualifikasi	Nilai Keaktifan Anak	Kualifikasi
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana /nyata (tes lisan)				Kemampuan menghitung bentuk –bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan mengucapkan nama-nama bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (tes unjuk kerja)								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Arina M.				√				√				√				√	15	93,75	SB	88,89	SA
2	Dinda F.				√			√					√				√	15	93,75	SB	88,89	SA
3	Febilia R.				√			√					√				√	15	93,75	SB	100	SA
4	Fildza H.				√				√				√				√	14	87,5	SB	100	SA
5	Ghazi K.				√				√				√				√	16	100	SB	100	SA
6	Fatmawati				√				√				√				√	15	93,75	SB	100	SA
7	Jenica Darla				√				√				√				√	15	93,75	SB	88,89	SA
8	M. Ramadhan				√				√				√				√	15	93,75	SB	100	SA
9	M. Alif A.				√				√				√				√	16	100	SB	100	SA
10	M. Fadli				√				√				√				√	16	100	SB	100	SA
11	Nabila Talita			√				√				√					√	13	81,25	SB	100	SA
12	Raihan A.				√			√					√				√	14	87,5	SB	100	SA
13	Rafa Akbar				√				√				√				√	16	100	SB	100	SA
14	Renata Dona				√			√					√				√	15	93,75	SB	88,89	SA
15	Shireen Aulia			√					√				√				√	14	87,5	SB	88,89	SA

No	Nama	Indikator Penilaian Mengenal Bentuk Geometri																Skor	Nilai	Kualifikasi	Nilai Keaktifan Anak	Kualifikasi
		Kemampuan menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata (tes lisan)				Kemampuan menghitung bentuk-bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan mengucapkan nama-nama bentuk geometri (tes lisan)				Kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri (tes unjuk kerja)								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
16	Safirotul M.			√				√				√				√		11	68,75	B	100	SA
17	Windi Meika				√			√					√				√	14	87,5	SB	88,89	SA
18	M. Alfiansyah				√				√				√				√	16	100	SB	88,89	SA
19	Safina Fitri			√					√				√				√	15	93,75	SB	88,89	SA
Jumlah																		1750			1811,12	
Nilai Rata-rata Kelas																		92,10		SB	95,32	SA

29 Pebruari 2016

Guru (peneliti)

Niekken Arum Asmarani

**Lampiran G. Pedoman Wawancara****G.1 Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : Untuk mengetahui model, metode, dan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, serta kendala yang dihadapi ketika pembelajaran.

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Dwi Winarsih,S.Pd. (Guru Kelompok A1 TK Jember Permai 1)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Metode pembelajaran seperti apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas ?	
2.	Media apa yang biasa Ibu gunakan pada saat pembelajaran ?	
3.	Apa saja kendala yang dihadapi Ibu ketika pembelajaran berlangsung ?	

Jember , 25 November 2015

Pewawancara

Niekken Arum A.

NIM. 120210205052

**G.2 Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan metode bermain konstruktif dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri anak

Bentuk : Wawancara bebas

Responden : Dwi Winarsih, S.Pd. (Guru Kelompok A1 TK Jember Permai 1)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode bermain konstruktif?	
2.	Menurut Ibu apa kelebihan dengan menggunakan metode bermain konstruktif dalam pelaksanaan pembelajaran kemarin ?	
3.	Adakah saran yang Ibu berikan sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya ?	

Jember , .....2016

Pewawancara

Niekken Arum A.

NIM. 120210205052

**Lampiran H. Hasil Wawancara****H.1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan**

Tujuan : Untuk mengetahui model, metode, dan media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh guru, serta kendala yang dihadapi ketika pembelajaran.

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Dwi Winarsih,S.Pd. (Guru Kelompok A1 TK Jember Permai 1)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Model atau metode pembelajaran seperti apa yang biasa Ibu gunakan dalam pembelajaran di kelas ?	Metode ceramah, bercerita, dan tanya jawab.
2.	Media apa yang biasa Ibu gunakan pada saat pembelajaran ?	LKS (majalah, buku paket) dan gambar.
3.	Apa saja kendala yang dihadapi Ibu ketika pembelajaran berlangsung ?	Anak pasif, konsentrasi kurang, tidak patuh pada tata tertib yang ada.

Jember , 25 November 2015

Pewawancara

Niekken Arum A.

NIM. 120210205052

**H.2 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus I**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan metode bermain konstruktif dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri anak

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Dwi Winarsih, S.Pd. (Guru Kelompok A1 TK Jember Permai 1)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode bermain konstruktif ?	Bagus, karena anak senang dan semangat sekali mengikuti pelajaran.
2.	Menurut Ibu apa kelebihan dengan menggunakan metode bermain konstruktif dalam pelaksanaan pembelajaran kemarin ?	Saya lihat penggunaan metode bermain konstruktif ini menarik perhatian anak, terutama dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.
3.	Adakah saran yang Ibu berikan sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya ?	Pada proses pembelajarannya sudah bagus, namun lebih baik bisa dikembangkan lebih optimal lagi.

Jember , 23 Pebruari 2016

Pewawancara

Niekken Arum A.

NIM. 120210205052

**H.3 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus II**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang penggunaan metode bermain konstruktif dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri anak

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Dwi Winarsih, S.Pd. (Guru Kelompok A1 TK Jember Permai 1)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode bermain konstruktif ?	Bagus sekali, karena praktisi menggunakan metode bermain konstruktif sangat menarik dan membuat anak senang dan semangat sekali mengikuti pelajaran.
2.	Menurut Ibu apa kelebihan dengan menggunakan metode bermain konstruktif dalam pelaksanaan pembelajaran kemarin ?	Metode bermain konstruktif bagus digunakan. Memang pada usia dini anak-anak sangat senang dengan kegiatan bermain sambil belajar.
3.	Adakah saran yang Ibu berikan sebagai bahan perbaikan pada pembelajaran berikutnya ?	Saran saya untuk praktisi supaya mempertahankan dan meningkatkan kreatifitasnya jika kelas sudah terjun langsung menjadi guru.

Jember , 29 Pebruari 2016

Pewawancara

Niekken Arum A.

NIM. 120210205052

## Lampiran I. Pedoman Tes

### I.1 Pedoman Tes Lisan

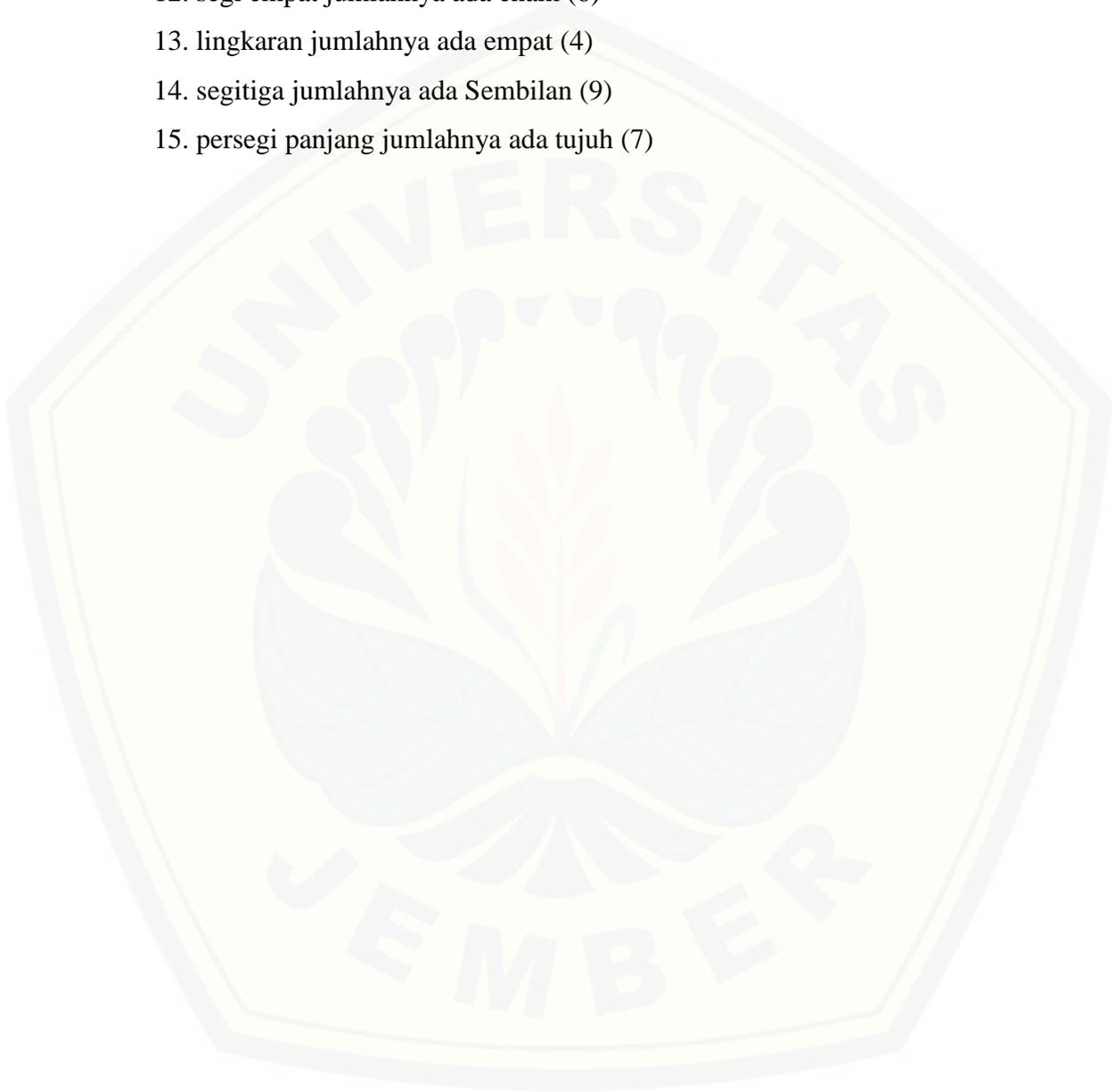
Pertanyaan:

1. capil pak tani berbentuk apa?
2. pintu di depan kelas berbentuk apa?
3. jam dinding di atas itu berbentuk apa?
4. papan tulis di depan ini berbentuk apa?
5. lantai yang kalian injak sekarang berbentuk apa?
6. pigora di atas itu berbentuk apa?
7. jendela di atas pintu itu berbentuk apa?
8. dalam kelas ini apa saja yang mempunyai bentuk persegi panjang?
9. dalam kelas ini apa saja yang mempunyai bentuk lingkaran
10. dalam kelas ini apa saja yang mempunyai bentuk segitiga?
11. dalam kelas ini apa saja yang mempunyai bentuk segi empat?
12. ayo hitung ada berapa banyak jumlah bentuk segi empat yang Ibu bawa?
13. ayo hitung ada berapa banyak jumlah bentuk lingkaran yang Ibu bawa?
14. ayo hitung ada berapa banyak jumlah bentuk segitiga yang Ibu bawa?
15. ayo hitung ada berapa banyak jumlah bentuk persegi panjang yang Ibu bawa?

Kunci Jawaban:

1. segitiga
2. persegi panjang
3. lingkaran
4. persegi panjang
5. segi empat
6. segi empat
7. segitiga
8. almari, papan tulis, pintu, jendela, buku tulis
9. jam dinding, kipas angin

10. jendela fentilasi di atas pintu
11. pigora, lantai
12. segi empat jumlahnya ada enam (6)
13. lingkaran jumlahnya ada empat (4)
14. segitiga jumlahnya ada Sembilan (9)
15. persegi panjang jumlahnya ada tujuh (7)



## I.2 Pedoman Tes Unjuk Kerja

Tata cara tes unjuk kerja siklus I:

1. duduk tertib;
2. guru membagikan balok bentuk-bentuk geometri pada masing-masing anak (segitiga, lingkaran, persegi panjang, segiempat);
3. susunlah balok bentuk-bentuk geometri sesuai kreasi yang kalian inginkan;
4. rapikan kembali balok bentuk-bentuk geometri pada tempat semula.

Tata cara tes unjuk kerja siklus II:

1. duduk tertib;
2. guru membagikan kertas buffalo bentuk-bentuk geometri pada masing-masing anak (segitiga, lingkaran, persegi panjang, segiempat);
3. susunlah kertas buffalo bentuk-bentuk geometri tersebut menjadi bangunan rumah sesuai dengan contoh di depan;
4. kumpulkan hasil karya kalian pada guru.

**Lampiran J. Dokumentasi****J.1 Daftar Nama Anak**

**Daftar Nama Anak Kelompok A1 TK Jember Permai 1  
Tahun Ajaran 2015/2016**

No	Nama	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	Arina Meida Julia Putri		√
2	Dinda Fina Husada		√
3	Febilia Rustiningtyas		√
4	Fildza Haziqoh Jawandiyah		√
5	Ghazi Kurniawan	√	
6	Fatmawati		√
7	Jenica Darla Calista S.		√
8	M. Ramadhan Alif F.	√	
9	M. Alif Abdillah	√	
10	M. Fadli	√	
11	Nabila Talita Sakhi		√
12	Raihan Ahmad R.	√	
13	Rafa Akbar Bagaskara	√	
14	Renata Dona Khairiyah		√
15	Shireen Aulia Putri		√
16	Safiratul Maghfiroh		√
17	Windi Meika Anastasia P.		√
18	M. Alfiansyah	√	
19	Safina Fitri Wijaya		√
<b>Jumlah Anak</b>		<b>7</b>	<b>12</b>

**J.2 Profil Lembaga**

**Profil Lembaga**

1.	Nama Lembaga	:	TK Jember Permai I
2.	Jenis Program	:	PAUD
3.	Tahun Berdiri	:	2003
4.	Alamat Lengkap		
	Jalan	:	Raung Raya No. 01
	RT/RW/Dusun	:	04/XI/Krajan Timur
	Desa/ Kelurahan	:	Sumpersari
	Kecamatan	:	Sumpersari
	Kabupaten/Kota	:	Jember
	Propinsi	:	Jawa Timur
5.	Penanggung JawabKelembagaan		
	Nama Lengkap	:	Ir. H Soehendarwanto
	Jabatan	:	Ketua Yayasan Jember Permai I
	No. Tlp/ Hp		0331-333385
6.	Penanggung Jawab Pengelolaan/Kepala		
	Nama Lengkap	:	Dwi Winarsih
	Jabatan	:	Kepala TK
	No. Tlp/ Hp	:	-
7.	Ijin Kelembagaan /Yayasan		
	Dikeluarkan Oleh	:	Notaris Siti Lestariningsih, SH
	Nomor	:	4
	Tgl/bulan/tahun	:	12/3/2003
8.	NPWP Lembaga		
	Nomor	:	03.165.680.4-626.000
	Nama Lembaga Yang Terter di NPWP	:	YAY.TK JEMBER PERMAI I
9.	Rekening Bank An. Lembaga		
	Nama Bank	:	Bank BRI UNIT UNIV JEMBER
	No Rekening	:	0872-01-027066-53-1
	Nama Lembaga Yang ada di Rekening	:	TK JEMBER PERMAI I
	Alamat	:	CQ NOER QOMARIATIEN- DWI WINARS
			JL RAUNG RAYA NO 01

**J.3 Data Pendidik****Data Pendidik TK Jember Permai 1  
Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember**

No	Nama	Tempat, Tanggal lahir	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1	Dwi Winarsih S.Pd.	Trenggalek, 15 November 1969	S1	Kepala TK/ Guru Kelas
2.	Wahyu Christiana	Jember, 11 April 1970	S1	Guru Kelas
3.	Anggi Novitasari	Lumajang, 10 Oktober 1992	S1	Guru Kelas
4.	Noer Qomariatien	Tuban, 01 Agustus 1955	SMA	Guru Kelas
5.	Siti Nuryati	Jember, 25 Maret 1977	SMEA	Guru Kelas

#### J.4 RPPH Pra-Siklus

##### RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)

**Usia** : 4-5 tahun  
**Semester/Minggu** : 1 / ke-15  
**Tema/Subtema** : Binatang/Kucing  
**Hari/Tanggal** : Rabu, 25 November 2015

**KD (Kompetensi Dasar)**

**1.1, 4.3, 3.8, 3.11, 2.6,**

##### **Tujuan Pembelajaran :**

1. Mengetahui binatang sebagai ciptaan Tuhan (kucing)
2. Menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif
3. Mengetahui kucing sebagai hewan peliharaan
4. Mengetahui lambang bilangan
5. Mengembangkan motorik kasar dan halus
6. Memiliki sikap taat kepada aturan

##### **Alat / Sumber Belajar :**

1. Kucing (gambar kucing)
2. Biji-biji (kedelai, jagung, beras)
3. Lem
4. Gambar kucing (LKS/buku paket)

##### **Langkah Kegiatan :**

###### **I. Pembukaan**

- Salam dan doa
- Absensi
- Menyanyikan lagu keagamaan

- Bercakap-cakap tentang jenis binatang

## II. Inti :

### a. Mengamati

- Anak langsung mengamati kucing/gambar kucing (kepala kucing dengan bentuk bulat/lingkaran, telinga kucing berbentuk segitiga, badan dan kaki berbentuk seperti persegi panjang)

### b. Tanya jawab

- Guru menagajak bercakap-cakap dan tanya jawab tentang apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat tentang kucing

### c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak.

- Guru mempersiapkan gambar kucing, LKS, dan macam-macam biji-bijian

### d. Kegiatan :

#### 1. membilang dengan benda

- Anak-anak menghitung jumlah gambar kucing
- Anak-anak menuliskan lambang bilangan

#### 2. Kolase

- Anak membentuk gambar kucing pada LKS dengan teknik kolase biji-bijian

## III. Istirahat

## IV. Penutup

- Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dalam sehari
- Bernyanyi
- Berdoa, salam

Mengetahui

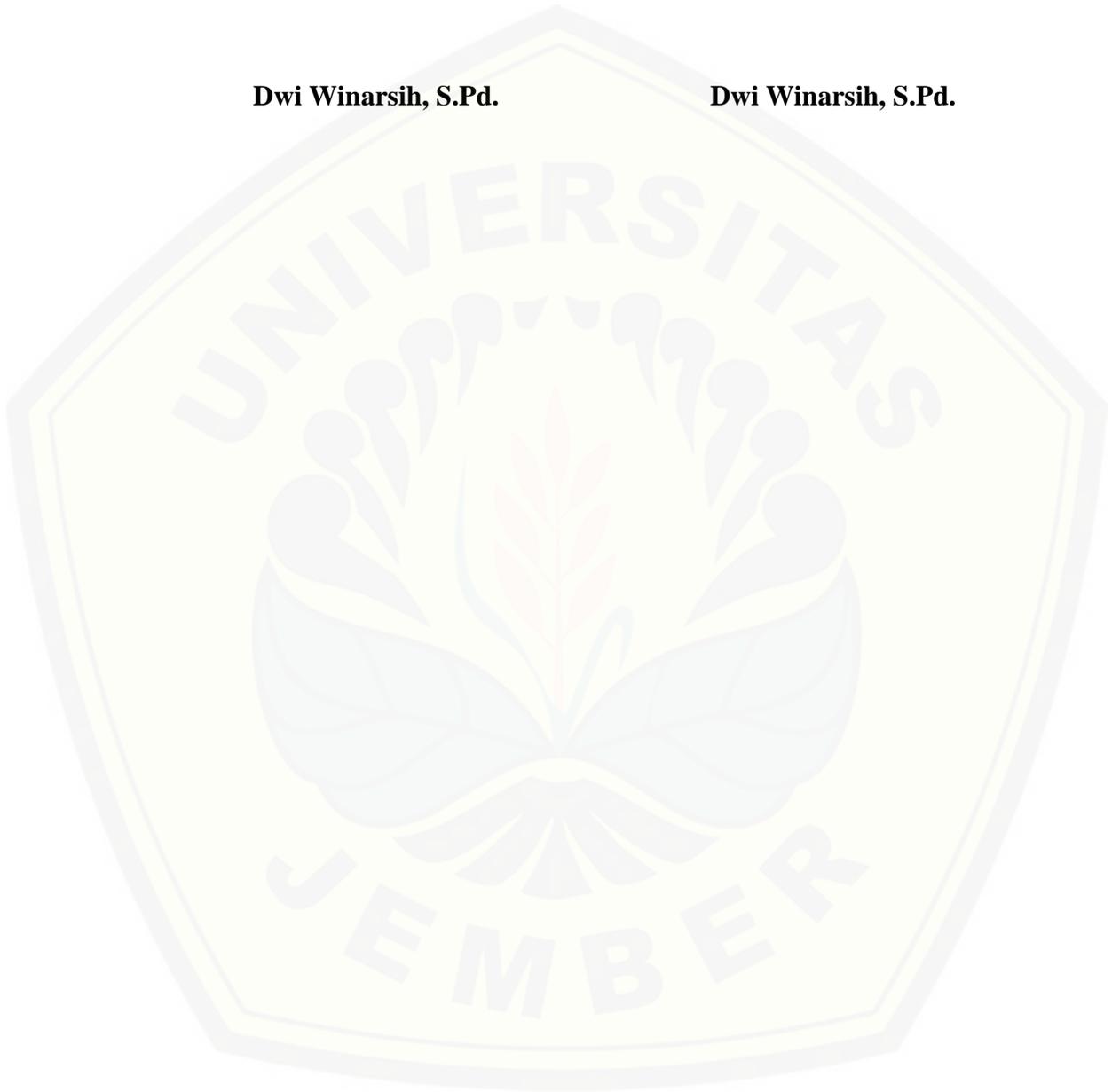
Kepala TK

Jember, 25 November 2015

Guru Kelompok A1

**Dwi Winarsih, S.Pd.**

**Dwi Winarsih, S.Pd.**



## J.5 Daftar Nilai Pra-Siklus

**Lembar Penilaian Hasil Belajar Anak Kelompok A1 TK Jember Permai  
Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember**

**Tema/Subtema : Binatang/ Macam-macam binatang**

No.	Nama Anak	Kriteria			
		SB	B	C	K
1	Arina Meida Julia Putri				√
2	Dinda Fina Husada				√
3	Febilia Rustiningtyas			√	
4	Fildza Haziqoh Jawandiyah			√	
5	Ghazi Kurniawan		√		
6	Fatmawati			√	
7	Jenica Darla Calista S.			√	
8	M. Ramadhan Alif F.		√		
9	M. Alif Abdillah			√	
10	M. Fadli	√			
11	Nabila Talita Sakhi				√
12	Raihan Ahmad R				√
13	Rafa Akbar Bagaskara	√			
14	Renata Dona Khairiyah		√		
15	Shireen Aulia Putri				√
16	Safiratul Maghfiroh				√
17	Windi Meika Anastasia P.			√	
18	M. Alfiansyah			√	
19	Safina Fitri Wijaya		√		
	Jumlah	2	4	7	6
	Persentase%	10,53	21,05	36,84	31,58
	Keterangan	Tuntas		Belum Tuntas	

$$\text{Rumus} = \frac{\text{Frekuensi}}{\text{Jumlah keseluruhan Anak}} \times 100\%$$

## Keterangan

Sangat Baik (SB) : 2 anak,  $\frac{2}{19} \times 100\% = 10,53\%$

Baik (B) : 4 anak,  $\frac{4}{19} \times 100\% = 21,05\%$

Cukup(C) : 7 anak,  $\frac{7}{19} \times 100\% = 36,84\%$

Kurang (K) : 6 anak,  $\frac{6}{19} \times 100\% = 31,58\%$

Bedasarkan hasil observasi awal tentang penilaian hasil belajar anak berdasarkan persentase, didapatkan 68,42% anak menunjukkan hasil belajar rendah, yaitu 7 anak dengan nilai cukup dengan persentase 36,84%, dan 6 anak dengan nilai kurang dengan persentase 31,58%, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar hasil belajar anak meningkat yaitu dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif.

Jember, 25 November 2015  
Guru Kelompok A1

Dwi Winarsih, S.Pd.

**Lampiran K. RPPH**

**K.1 Siklus I Pertemuan 1**

**RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)**

**Usia** : 4-5 tahun  
**Semester/Minggu** : 2 / ke-7  
**Tema / Sub Tema** : Pekerjaan/Petani  
**Hari/Tanggal** : Senin, 22 Pebruari 2016

**KD (Kompetensi Dasar)**

**1.1, 4.3, 3.6, 3.12, 2.8,**

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Menenal manusia sebagai ciptaan Tuhan
2. Menirukan gerakan petani mencangkul
3. Menggambar bentuk-bentuk geometri
4. Mengetahui apa yang dipakai petani (capil bentuk segitiga)
5. Menenal keaksaraan tentang Petani
6. Membangun menggunakan balok secara mandiri

**Alat / Sumber Belajar :**

1. Gambar Petani
2. Media nyata di dalam kelas (bentuk geometri)
3. Balok (segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang)
4. LKS
5. Crayon

**Langkah Kegiatan :**

**I. Pembukaan**

- Salam dan doa
- Absensi
- Menyanyikan lagu keagamaan
- Bercakap-cakap tentang petani dan bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang)

**II. Inti :**

a. Mengamati

- Anak mengamati gambar petani, apa yang dipakai petani (capil bentuk segitiga), mengamati benda-benda di lingkungan kelas yang mempunyai bentuk geometri

b. Tanya Jawab

- Guru mengajak anak bercakap-cakap dan tanya jawab tentang apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat tentang petani dan benda yang berbentuk geometri di dalam kelas

c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk anak
- Guru mempersiapkan LKS, balok kayu berbentuk segitita, lingkaran, persegi empat, persegi panjang, dan LKS mewarnai

d. Kegiatan :

1. Menggambar

- Anak menggambar bentuk segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang menjadi gambar pak tani

2. Bermain Konstruktif

- Anak membentuk berbagai macam bangunan menggunakan balok (segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang)

3. Mengenal Keaksaraan

- Anak menyebutkan huruf pada kata “Petani”

**III. Istirahat**

**IV. Penutup**

- Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dalam sehari
- Bernyanyi
- Berdoa, salam

**(Pengaman)**

**Mewarnai**

Mengetahui  
Peneliti

Jember, 22 Februari 2016  
Guru Kelompok A1

**Niekken Arum Asmarani**

**Dwi Winarsih, S.Pd.**

Kepala TK

**Dwi Winarsih, S.Pd.**

**K.2 Siklus I Pertemuan 2**

**RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)**

**Usia** : 4-5 tahun  
**Semester/Minggu** : 2 / ke-7  
**Tema / Sub Tema** : Pekerjaan/Guru  
**Hari/Tanggal** : Selasa, 23 Pebruari 2016

**KD (Kompetensi Dasar)**  
**1.2, 4.3, 4.6, 4.11, 2.5, 4.15**

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Mengetahui perilaku baik, sopan dan buruk
2. Bermain konstruktif menggunakan balok
3. Mengetahui apa yang dipakai guru dalam mengajar dan apa yang ada di lingkungan kelas (mengetahui bentuk geometri)
4. Menghitung jumlah bentuk geometri
5. Menunjukkan sikap percaya diri dalam mengerjakan tugas dan bermain konstruktif
6. Menunjukkan hasil karya

**Alat / Sumber Belajar :**

1. Guru dan gambar guru
2. Media nyata di lingkungan kelas (bentuk geometri)
3. Balok (segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang)
4. LKS

**Langkah Kegiatan :**

**I. Pembukaan**

- Salam dan doa
- Absensi
- Menyanyikan lagu keagamaan
- Bercakap-cakap tentang profesi guru dan apa yang digunakan guru dalam mengajar, (bentuk geometri segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang)

**II. Inti :**

a. Mengamati

4. Anak disuruh untuk mengamati profesi guru dan gambar guru, apa yang digunakan guru dalam mengajar, dan mengamati benda-benda di lingkungan kelas yang mempunyai bentuk geometri

b. Tanya Jawab

5. Guru mengajak anak bercakap-cakap dan tanya jawab tentang apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat tentang profesi guru, lingkungan kelas dan benda yang berbentuk geometri di dalam kelas

c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

6. Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk anak
7. Guru mempersiapkan LKS, balok kayu berbentuk segitita, lingkaran, persegi empat, persegi panjang untuk kegiatan pembelajaran anak.

d. Kegiatan :

1. Bermain Konstruktif

- Anak membentuk berbagai macam bangunan menggunakan balok (segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang)

2. Menghitung

- Anak menghitung jumlah bentuk geometri yang sama dalam bangunan

3. Melingkari

- Anak melingkari gambar pada LKS yang mempunyai bentuk geometri

**III. Istirahat**

**IV. Penutup**

- Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dalam sehari
- Bernyanyi
- Berdoa, salam

Mengetahui  
Peneliti

**Niekken Arum Asmarani**

Jember, 23 Februari 2016  
Guru Kelompok A1

**Dwi Winarsih, S.Pd.**

Kepala TK

**Dwi Winarsih, S.Pd.**

### K.3 Siklus II

#### RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)

**Usia** : 4-5 tahun  
**Semester/Minggu** : 2 / ke-8  
**Tema / Sub Tema** : Pekerjaan/Tukang Pos (Pak Pos)  
**Hari/Tanggal** : Senin, 29 Pebruari 2016

#### **KD (Kompetensi Dasar)**

**1.1, 2.1, 4.7, 4.11, 2.8, 4.15**

#### **Tujuan Pembelajaran :**

1. Menenal manusia sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengetahui tugas/profesi pak pos
3. Bermain konstruktif menggunakan kertas buffalo (bentuk segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang)
4. Menghitung jumlah bentuk geometri
5. Menunjukkan sikap mandiri dalam mengerjakan tugas dan bermain konstruktif
6. Menunjukkan hasil karya

#### **Alat / Sumber Belajar :**

1. Gambar Tukang Pos/Pak Pos
2. Media nyata di lingkungan kelas (bentuk geometri)
3. Kertas buffalo (segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang)
4. LKS
5. Lem
6. Kertas Origami

## Langkah Kegiatan :

### 1. Pembukaan

- Salam dan doa
- Absensi
- Menyanyikan lagu keagamaan
- Bercakap-cakap tentang profesi/tugas pak pos

### 2. Inti :

#### a. Mengamati

- Anak mengamati gambar pak pos, dan bercakap-cakap dengan guru mengenai tugas/profesi pak pos

#### b. Tanya Jawab

- Guru mengajak anak bercakap-cakap dan tanya jawab tentang apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat tentang gambar pak pos, lingkungan kelas dan benda yang berbentuk geometri di dalam kelas

#### c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk anak
- Guru mempersiapkan LKS, kertas buffalo berbentuk segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang, dan kertas origami

#### d. Kegiatan :

##### 1. Bermain Konstruktif

- Anak membentuk bangunan (rumah) menggunakan kertas buffalo (segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang)

##### 2. Menghitung

- Anak menghitung jumlah bentuk geometri yang telah dibuat untuk membuat bangunan (rumah)

##### 3. Melipat

- Anak membuat amplop surat menggunakan kertas origami

**a. Istirahat**

**b. Penutup**

- Berdiskusi kegiatan yang dilakukan dalam sehari
- Bernyanyi
- Berdoa, salam

Mengetahui

Peneliti

**Niekken Arum Asmarani**

Jember, 29 Februari 2016

Guru Kelompok A1

**Dwi Winarsih, S.Pd.**

Kepala TK

**Dwi Winarsih, S.Pd.**

Lampiran L. Media Benda-benda Nyata (Berbentuk Geometri di dalam Kelas)



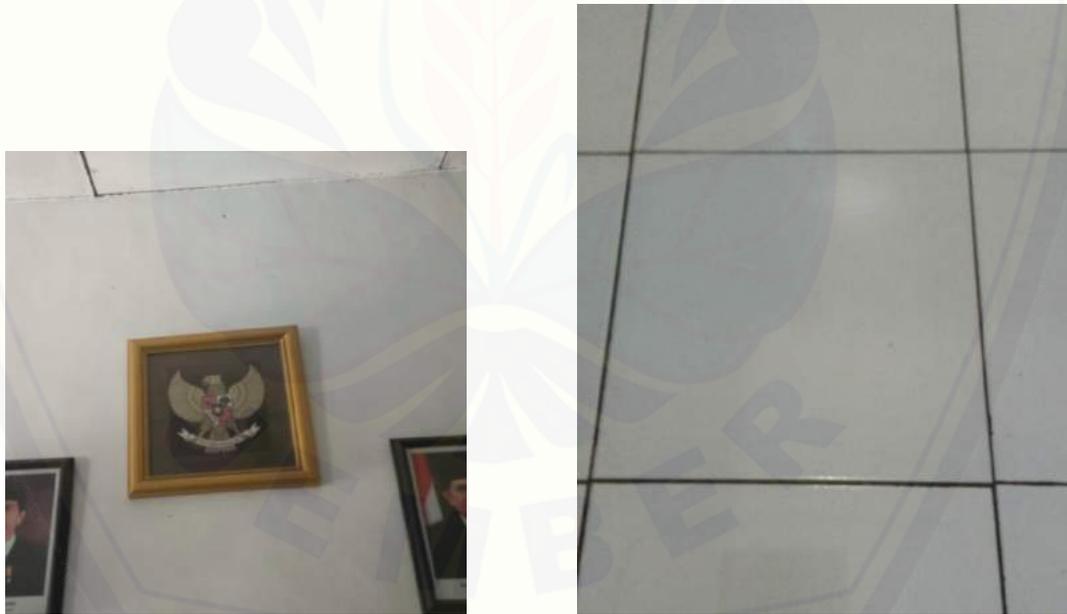
Gambar 1. Meja dan Almari (berbentuk persegi panjang)



Gambar 2. Papan tulis (berbentuk persegi panjang)



Gambar 3. Jam dinding di dalam kelas (berbentuk lingkaran) dan jendela ventilasi (berbentuk segitiga)



Gambar 4. Pigora dan Lantai di dalam kelas (berbentuk persegi empat)

**Lampiran M. Foto Pelaksanaan Tindakan**

**M.1 Foto Pelaksanaan Siklus I**



Gambar 1. Penjelasan dan tanya jawab oleh praktisi



Gambar 2. Praktisi membagikan balok-balok geometri pada setiap anak



Gambar 3. Praktisi mengamati setiap anak dalam bermain konstruktif dengan balok-balok geometri



Gambar 5. Hasil karya/unjuk kerja anak siklus I



Gambar 7. Hasil karya/unjuk kerja anak siklus I



Gambar 8. Kegiatan anak kelompok A1 saat sedang bermain konstruktif dengan balok-balok geometri

**M.2 Foto Pelaksanaan Siklus II**



Gambar 1. Penjelasan materi pembelajaran dan kegiatan tanya jawab oleh praktisi



Gambar 2. Praktisi membagikan kertas buffalo bentuk-bentuk geometri kepada setiap anak



Gambar 3. Anak melakukan kegiatan dengan begitu tenang dan tertib



Gambar 4. Praktisi mengobservasi kegiatan pembelajaran anak



Gambar 5. Hasil karya/unjuk kerja anak kelompok A1 TK jember Permai 1

JEMBER

**Lampiran N. Surat-Surat**

**N.1 Surat Izin Observasi**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

09 FEB 2016

Nomor : 0894 /UN25.1.5/LT/2016  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Jember Permai 1  
Sumbersari - Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Niekken Arum Asmarani  
NIM : 120210205052  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PG-PAUD

Bermaksud mengadakan penelitian tentang " Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

  
a.n. Dekan  
Pembantu Dekan I,  
Dr. Sulatman, M.Pd.  
NIP. 196401231995121001

**N.2 Surat Izin Penelitian**



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Kalimantan Nomor 37, Kampus Bumi Tegalboto, Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738, Faximile: 0331-332475  
Laman: www.fkip.unej.ac.id

**09 FEB 2016**

Nomor : 089 JUN25.1.5/LT/2016  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. TK Jember Permai 1  
Sumbersari - Jember

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Niekken Arum Asmarani  
NIM : 120210205052  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : PG-PAUD

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2015/2016", di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Pembantu Dekan I,  
  
Dr. Sukatman, M.Pd.  
NIP.196401231995121001



**Lampiran O. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**



**YAYASAN JEMBER PERMAI 1**  
**PUSAT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PUSAT PAUD)**  
**KELOMPOK BERMAIN DAN TAMAN KANAK-KANAK TERPADU**  
Jl. Raung Raya 01 – Utara Masjid As-Salaam  
J E M B E R – Kode Pos: 68121  
: (0331) 322998

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 015/PAUD - JJP-1/11 / ket / 03 / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

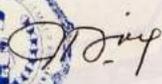
Nama : Dwi Winarsih, S.Pd.  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Nickken Arum Asmarani  
NIM : 120210205052  
Program Studi : Pendidikan Guru PAUD (PG-PAUD)

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di TK Jember Permai 1 tahun pelajaran 2015/2016 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A1 dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif di TK Jember Permai 1 Tahun Ajaran 2015/2016.”

Demikian surat keterangan ini kami dengan sebenarnya, dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 14 Maret 2016  
Kepala Sekolah  
  
Dwi Winarsih, S.Pd.  


**Lampiran P. Biodata**

**BIODATA MAHASISWA**



Nama : Niekken Arum Asmarani  
NIM : 120210205052  
Tempat/Tanggal Lahir : Tulungagung, 24 Mei 1993  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat Asal : Dusun Krandekan, Ds. Wonorejo RT / RW: 003/001,  
Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung,  
Kode Pos: 66291  
Alamat Tinggal : Jalan Jawa 6 No. 34 Kos Putri Asri, Kelurahan  
Sumbersari, Kabupaten Jember  
Telepon : 082233862043  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru PAUD  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan