



**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A2 MENGENAL
BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KEPINGAN BANGUN DATAR
DI TK SEKAR TANJUNG KECAMATAN SEMPU
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN
2015-2016**

SKRIPSI

Oleh

**Yuli Sri Pratiwi
120210205061**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIADINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A2 MENGENAL
BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KEPINGAN BANGUN DATAR
DI TK SEKAR TANJUNG KECAMATAN SEMPU
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN
2015-2016**

SKRIPSI

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

Oleh
Yuli Sri Pratiwi
NIM 120210205061

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

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan karunia yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan nabi Muhammad Saw yang telah membawa ummatnya pada jalan yang lurus di bumi ini. Segala ketulusan dan keikhlasan, kupersembahkan karya ilmiah ini kepada.

1. Kedua Orang Tua tercinta, Prayitno dan Kristiningsih yang selalu mencurahkan keringat, dukungan, kasih sayang, dan doa demi kesuksesan penulis;
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Para Dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

MOTTO

“Cara terbaik untuk keluar dari suatu persoalan adalah memecahkan masalah“

(Aisyiyah Unggulan)¹



¹ <https://aisyiysh-unggulsn.blogspot.co.id/2012/05/motto-pendidikan.html?m=1>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuli Sri Pratiwi

Nim : 120210205061

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Kepingan Bangun Datar Di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana saja, dan bukan karya jiplakan.

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

Banyuwangi, 11 Agustus 2016

Yang menyatakan,

Yuli Sri Pratiwi

NIM 120210205061

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A2 MENGENAL
BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KEPINGAN BANGUN DATAR
DI TK SEKAR TANJUNG KECAMATAN SEMPU
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN
2015-2016**

Oleh
Yuli Sri Pratiwi
120210205061

Pembimbing

Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.
Pembimbing II : Dra. Khutobah, M.Pd.

PENGAJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN ANAK KELOMPOK A2 MENGENAL
BENTUK GEOMETRI MELALUI BERMAIN KEPINGAN BANGUN DATAR
DI TK SEKAR TANJUNG KECAMATAN SEMPU
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN PELAJARAN
2015-2016**

SKRIPSI

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

gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Yuli Sri Pratiwi
NIM : 120210205061
Angkatan : Tahun 2012
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 10 Juli 1994
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.
NIP 19550813 198103 1 003

Dra. Khutobah, M.Pd
NIP 19561003 198212 2 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Kepingan Bangun Datar Di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji :

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

NIP 19610729 198802 2 001

Anggota I,

Dra. Khutobah, M.Pd

NIP 19561003 198212 2 001

Anggota II,

Dr. Susanto, M.Pd

NIP 19630616 198802 1 001

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd

NIP 19550813 198103 1 003

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd

NIP 19540501 198303 1 005

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Kepingan Bangun Datar di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016. Yuli Sri Pratiwi; 120210205061; 54 halaman; Proram Studi S1 PG-PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Anak usia dini memiliki aspek perkembangan, salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif yang diarahkan pada pengembangan kemampuan geometri. Kenyataannya di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada saat anak mengamati bentuk jam dinding, buku, dan bentuk-bentuk bagian gambar rumah anak-anak tidak mampu menyebutkan bentuknya yaitu dari 15 anak kelompok A2 terdapat 6 anak berkembang dengan persentase 40% dan 9 anak tidak berkembang dengan persentase 60%. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri khususnya bangun datar anak dengan kegiatan bermain kepingan bangun datar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) bagaimanakah penerapan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu, Tahun Pelajaran 2015/2016?; dan 2) bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu, Tahun Pelajaran 2015/2016?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan penerapan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu; dan 2)

meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilakukan di TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok A2 TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Siklus I menerapkan kegiatan bermain secara Individuan siklus II menerapkan kegiatan bermain dengan berkemlompok. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain kepingan bangun datar dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2015/2016. Nilai rata-rata pada pra siklus 51,67, siklus I 69,44, dan pada siklus II meningkat menjadi 86,67.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat diberikan saran-saran. Saran untuk guru antara lain: 1) Guru hendaknya menggunakan kegiatan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri khususnya bangun datar; 2) Guru sebelum menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar hendaknya memahami dulu langkah-langkah dalam menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar; 3) Guru hendaknya memperhatikan alokasi waktu dalam menerapkan kegiatan kepingan bangun datar. Saran untuk kepala sekolah antara lain: 1) Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru dan memfasilitasi guru untuk menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar khususnya pada pembelajaran mengenal bangun datar. Saran untuk peneliti lain yaitu: 1) Hendaknya peneliti dapat menggunakan kegiatan bermain kepingan bangun datar untuk mengembangkan lebih lanjut pengenalan bentuk bangun datar yang lainnya; 2) Hendaknya peneliti dapat mengembangkan kegiatan bermain kepingan bangun datar yang lebih baik lagi supaya kegiatan bermain lebih bervariasi.

PRAKATA

Puji Syukur kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Kepingan Bangun Datar di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yulianti, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku Dosen Penguji I;
- 4) Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) dan selaku Dosen Pembimbing II;
- 5) Drs. Misno, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Prof. Dr. M. Sulthon, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
- 7) Ibu Sri Purwaningsih S.Pd., selaku kepala sekolah TK Sekar Tanjung yang telah memberikan izin penelitian;
- 8) Ibu Puji Astutik, S.Pd., selaku guru kelompok A2 yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;

- 9) Kakak saya Andi Anggoro Mukti dan Pristi Wulandari, yang telah memberikan saya dukungan untuk segera lulus;
- 10) Adik saya Fatoni Rohman Hidayat, yang telah memberikan saya semangat untuk segera lulus;
- 11) Ridlo Alif Sandi Prawoto, S.Pd., yang selalu menemani, cinta, memberi semangat, dan membimbing untuk terselesainya skripsi ini;
- 12) Keponakan saya Devan Mukti Ramadhani, yang telah memberikan saya hiburan dan semangat untuk terselesainya skripsi ini;
- 13) Teman-teman angkatan pertama PG PAUD, terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan yang indah selama masa kuliah;
- 14) Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terimakasih banyak.

Sungguh saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah lah yang mampu membalas dan hanya Allah lah sebaik-baiknya pemberi balasan.

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

Banyuwangi, 11 Agustus 2016

Peneliti

Yuli Sri Pratiwi

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PEMBIMBINGAN	v
HALAMAN PENGAJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	7
2.1.1 Definisi Perkembangan Kognitif	7
2.1.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	8
2.1.3 Tugas Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.....	10
2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	11

2.1.5 Tujuan Pengembangan Kognitif	12
2.2 Bentuk Geometri.....	13
2.2.1 Definisi Bentuk Geometri.....	13
2.2.2 Jenis-jenis Bentuk Geometri.....	14
2.2.3 Tahap-tahap Pembelajaran	
Menenal Bentuk Geometri	16
2.2.4 Tujuan Menenal Bentuk Geometri	17
2.3 Konsep Bermain Kepingan Bangun Datar.....	18
2.3.1 Definisi Bermain Kepingan Bangun Datar.....	18
2.3.2 Karakteristik Bermain	20
2.3.3 Manfaat Bermain Kepingan Bangun Datar	21
2.3.4 Langkah-langkah dan Media Bermain	
Kepingan Bangun Datar	21
2.4 Penelitian yang Relevan	23
2.5 Kerangka Berfikir.....	24
2.6 Hipotesis Penelitian.....	25
BAB 3. METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	26
3.2 Definisi Operasional	26
3.3 Jenis Penelitian.....	26
3.4 Prosedur Penelitian	27
3.4.1 Studi Pendahuluan	28
3.4.2 Pelaksanaan Siklus I.....	28
3.5 Sumber Data.....	31
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	31
3.6.1 Metode Observasi	31
3.6.2 Metode Wawancara	32
3.6.3 Metode Dokumentasi.....	32

3.6.4 Metode Tes	33
3.7 Teknik Analisis Data	33
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Sekolah	37
4.2 Jadwal Penelitian	37
4.3 Kondisi awal	37
4.4 Penerapan dan Pembahasan Kegiatan Bermain	
 Kepingan Bangun Datar di TK Sekar Tanjung.....	38
4.4.1 Hasil dan Pembahasan Siklus I.....	38
4.4.2 Hasil dan Pembahasan Siklus II	43
4.5 Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Bentuk	
 Geometri Anak Kelompok A2 melalui Bermain	
 Kepingan Bangun Datar.....	48
4.6 Temua Penelitian	50
BAB. 5 PENUTUP	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN-LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Pedoman penilaian tes hasil belajar anak.....	34
Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenak	
Bentuk Geometri Anak	34
Tabel 3.3 Kriteria penilaian	36
Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	37
Tabel 4.2 Perbandingan Nilai Mengenal Bentuk	
Bangun Datar secara Klasikal	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bangun Datar	15
Gambar 2.2 Bangun Ruang.....	15
Gambar 2.3 Kerangka berfikir	24
Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas	27
Gambar 4.1 Grafik peningkatan ketuntasan hasil belajar anak pada prasiklus, siklus I dan siklus II	49
Gambar 4.2 Grafik peningkatan hasil belajar nilai rata-rata kelas anak pada prasiklus, siklus I dan siklus II	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	57
B. Pedoman dan Hasil Pengumpulan Data	59
B.1 Pedoman Observasi	59
B.1.a Lembar Observasi Guru.....	59
B.1.b Lembar Observasi Anak	61
B.1.c Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I	62
B.1.d Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II	64
B.1.e Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus I	66
B.1.f Hasil Observasi Aktifitas Anak Siklus II.....	68
B.2 Pedoman dan Hasil Wawancara	70
B.2.a Hasil Wawancara Sebelum Penelitian	71
B.2.b Hasil Wawancara Setelah Penelitian Siklus I.....	72
B.2.c Hasil Wawancara Setelah Penelitian Siklus II.....	73
B.3 Pedoman dan Hasil Tes Kemampuan Anak	74
B.3.a Pedoman Tes	74
B.3.b Hasil Tes Kemampuan Anak	
Mengenal Bangun Datar Siklus I	75
B.3.c Hasil Tes Kemampuan Anak	
Mengenal Bangun Datar Siklus II	78
B.4 Pedoman dan Hasil Dokumen	
B.4.a Pedoman Dokumen.....	82
B.4.b Hasil Dokumen	82
A. Daftar Nama Anak Kelompok A2 TK Sekar Tanjung	
Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi	
Tahun Pelajaran 2015/2016	82

B. Daftar Nama Guru TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016	83
C. Profil Sekolah TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016	83
D. Lembar Hasil Pra siklus	84
E. RKH Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II	86
C. Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II	92
D. Surat Izin Penelitian	97
E. Surat Keterangan Kepala Sekolah	98
F. Daftar Riwayat Hidup	99

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan pribadi yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sujiono, 2009:6). Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat dalam rentang perkembangan kehidupannya. Masa ini juga disebut sebagai periode emas, atau lebih dikenal sebagai *golden age* (Suyadi, 2010:23). Menurut Maria montessori anak usia dini berada pada masa peka (*sensitive period*), merupakan masa dimana perkembangan suatu fungsi jiwa anak berkembang pesat yang membutuhkan stimulus untuk mengoptimalkan perkembangannya. Peran pendidik sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan pada masa peka anak (Gunarti, dkk. 2010:7.3). Mengingat hal tersebut maka sangat penting diselenggarakan pendidikan anak usia dini. Melalui pendidikan, anak usia dini dapat mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Sujiono, 2009:42). Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang terprogram dan terencana dengan tujuan membantu anak mengembangkan potensinya.

Depdiknas (dalam Sujiono 2009:6) menyatakan bahwa “Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa 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.

Anak usia dini memiliki tahapan-tahapan perkembangan. Tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan fisik motorik, perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan sosial emosional dan rasa beragama

(Suyadi, 2010:65). Perkembangan berbagai aspek tersebut saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Semua aspek perlu dikembangkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini secara keseluruhan, tidak hanya terfokus pada salah satu aspek perkembangan.

Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini. Marrison (2012:73-75) menyatakan, “tahap kognitif anak usia dini terbagi menjadi empat tahap yaitu tahap sensorimotor (0-24 bulan), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (dimulai usia 11 tahun)”. Anak usia taman kanak-kanak berada pada tahap praoperasional yang merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk dapat mempertimbangkan ukuran. Karena itulah, apabila guru menjelaskan materi diharapkan anak-anak mengenal hal-hal yang konkret berdasarkan pengalamannya (Rustiyanti, 2014:3). Adapun salah satu tujuan pengembangan kognitif yaitu diarahkan pada pengembangan kemampuan geometri yang berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran Susanto (2011:63). Wahyudi dalam Fuadiyah (2013:15) menyatakan pada anak usia 4-5 tahun pengembangan geometri yang dikenalkan adalah bangun datar yaitu segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang.

Bermain merupakan aktifitas yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, selain kegiatan yang menyenangkan bermain dapat menghasilkan suatu karya, manipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain, dan mendapat pengalaman baru (Sujiono 2009:63). Melalui bermain pembelajaran menjadi bermakna, karena anak dapat bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek disekitarnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 2 November 2015, dari seluruh anak yang ada di kelompok A2 TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi tercatat 5 anak mampu menyebutkan dan mengklasifikasikan

bentuk geometri khususnya bangun datar (persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga) yang diterapkan oleh guru dan 9 anak tidak mampu menyebut dan mengklasifikasikan bangun datar. Jumlah anak Kelompok A2 adalah 15 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri (bangun datar) anak kelompok A2 terlihat pada saat anak mengamati gambar rumah, bentuk jam dinding, dan bentuk buku anak-anak masih bingung menyebutkan bentuknya. Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri (bangun datar) pada anak kelompok A2 TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi, disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu guru diduga seringkali mengalami kesulitan untuk membuat anak tertarik, dan konsentrasi saat pembelajaran mengenal bangun datar, kurangnya menggunakan media konkrit, guru sering menggunakan gambar hitam putih dalam pembelajaran dan guru lebih sering menggunakan metode ceramah di depan kelas menerangkan bentuk geometri. Sesuai masalah yang terjadi, maka digunakan kegiatan bermain kepingan bangun datar sebagai kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal bangun datar anak kelompok A2 dan dengan bermain kepingan bangun datar anak dapat lebih mudah menyerap informasi baru terkait dengan pengenalan bentuk geometri (bangun datar) yang meliputi segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang.

Berdasarkan masalah maka diambil judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri melalui Bermain Kepingan Bangun Datar di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015-2016”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut :

- a. bagaimanakah penerapan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung, Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi ?
- b. bagaimanakah peningkatan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi melalui bermain kepingan bangun datar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk :

- a. mendeskripsikan penerapan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok A2 Tk Sekar Tanjung Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi.
- b. meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi setelah menggunakan bermain kepingan bangun datar.

1.4 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberi beberapa manfaat sebai berikut :

1.4.1 Bagi anak

- a. Memudahkan anak untuk mengenal bangun datar
- b. Mengajak anak untuk belajar dengan cara menyenangkan yaitu melalui bermain kepingan bangun datar
- c. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bangun datar

1.4.2 Bagi Guru

- a. Menjadi referensi media yang dapat digunakan dalam mengenalkan bangun datar pada anak usia dini.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- c. Dapat memotivasi guru agar dapat membuat media untuk mengenalkan bangun datar pada anak.
- d. Dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran kepada anak usia dini.

1.4.3 Bagi Sekolah

- a. Sebagai referensi model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal bangun datar pada anak.
- b. Dapat menambah media permainan di sekolah.
- c. Membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran

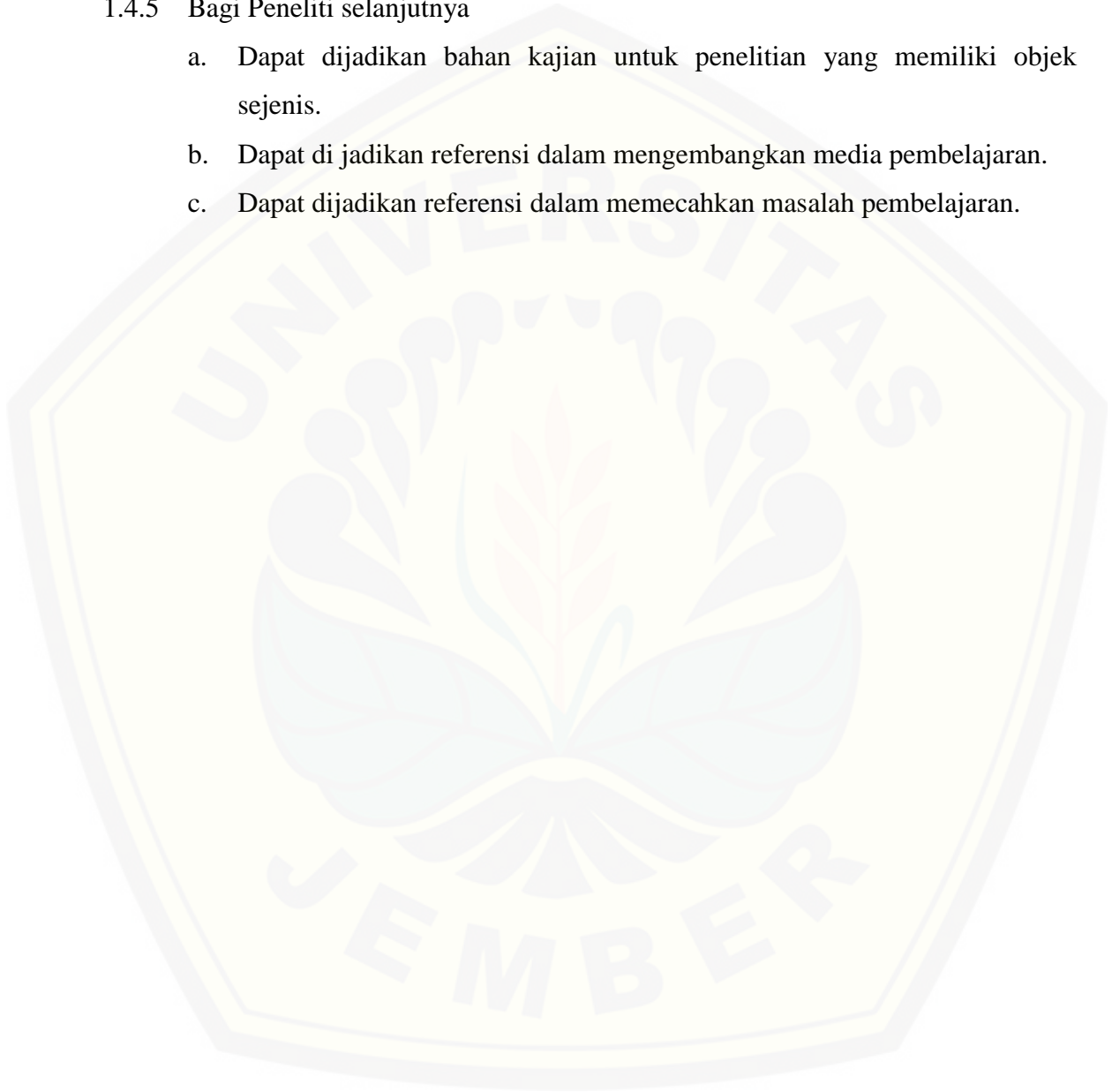
1.4.4 Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan tentang bermain kepingan bangun datar dalam kegiatan pembelajaran kognitif khususnya pengenalan bangun datar
- b. Pengalaman langsung dalam menstimulasi perkembangan anak dalam mengenal bangun datar melalui bermain kepingan bangun datar.
- c. Menambah pengetahuan dalam mengembangkan kemampuan mengenal bangun datar
- d. Referensi untuk membentuk sebuah lembaga yang nantinya bergerak di bidang PAUD.
- e. Sebagai masukan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk mengenalkan bangun datar.
- f. Menambah wawasan dalam memecahkan masalah pembelajaran

- g. Meningkatkan kreativitas dalam diri sebagai calon guru PAUD

1.4.5 Bagi Peneliti selanjutnya

- a. Dapat dijadikan bahan kajian untuk penelitian yang memiliki objek sejenis.
- b. Dapat di jadikan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran.
- c. Dapat dijadikan referensi dalam memecahkan masalah pembelajaran.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka yang berkaitan dengan judul penelitian. Adapun tinjauan pustaka dalam penelitian ini meliputi: 2.1 definisi perkembangan kognitif anak usia dini, 2.2 bentuk geometri, 2.3 konsep bermain bangun datar, 2.4 penelitian yang relevan, 2.5 kerangka berfikir, dan 2.6 hipotesis tindakan.

2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

2.1.1 Definisi perkembangan kognitif

Anak usia dini memiliki tahapan-tahapan perkembangan, salah satunya adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif dimaksudkan supaya anak mampu mengembangkan kemampuan persepsinya, ingatan, pikiran, pemahaman, dan dapat memecahkan masalah yang sedang mereka hadapi. Masitoh, dkk. (2007:2.4) mengemukakan bahwa perkembangan adalah suatu proses yang tidak pernah berhenti terjadi terus-menerus akibat dari pengalaman (belajar) dimulai sejak pembuahan dan terus berlanjut di sepanjang rentang kehidupan individu. Menurut Soetjiningsih (2012:4) perkembangan adalah perubahan progresif yang menunjukkan cara individu bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungannya sepanjang waktu sejak konsepsi sampai meninggal dunia, sedangkan menurut Hamalik (dalam Nurwidayati, 2015:4) perkembangan merupakan perubahan yang progresif dalam organisme bukan saja perubahan dalam segi fisik melainkan juga dalam segi fungsi, misalnya kekuatan dan koordinasi.

Patmodewo (dalam Gunarti, dkk. 2010:1.37) menyatakan, “kognitif sering diartikan sebagai kecerdasan atau cara berfikir”, Sesuai dengan pendapat Susanto (2011:47) “kognitif merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian”. Menurut Gunarti, dkk.

(2010:1.37) kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia berfikir.

Perkembangan kognitif pada dasarnya membuat anak mampu mengingat, memecahkan masalah dan kreatif. Sujiono (2014:1.11) menyatakan bahwa secara umum perkembangan kognitif merupakan perubahan yang mengacu pada pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak, sedangkan menurut Vygotsky (dalam Utami 2012) peran kebudayaan dan masyarakat memegang peran penting dalam perkembangan kognitif, anak-anak dibimbing dan dibantu berkembang dengan orang-orang yang ada dilingkungan. Sujiono (2014:1.4) menyatakan bahwa “perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran merupakan bagian dari proses berfikir. Pikiran digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting.”

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan serangkaian perubahan progresif terkait dengan tingkat kecerdasan individu atau cara berfikir, yang terjadi sejak pembuahan dan terus berlanjut sepanjang rentang kehidupan akibat proses kematangan dan pengalaman (belajar) yang dibantu oleh peran masyarakat.

2.1.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Tahapan perkembangan kognitif merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diketahui salah satunya dalam lembaga pendidikan khususnya oleh guru, hal ini dikarenakan supaya guru dapat menyusun program pendidikan yang sesuai dengan usia kronologis dan perkembangan anak. Menurut Piaget (dalam Gunarti, dkk 2010:1.38) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif dibagi ke dalam empat tahap, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-12 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun sampai usia dewasa).

Marrison (2012:73-75) mengatakan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif dibagi kedalam empat tahap yaitu sebagai berikut :

- a. Tahap Sensorimotor (0-2 tahun) . Periode ini anak menggunakan indera dan gerak reflek untuk memperoleh pengentuannya. Berikut ini adalah ciri-ciri periode sensorimotor :
 1. Penggunaan gerak reflek yang merupakan landasan pembentukan kecerdasan;
 2. Egosentrisitas, kondisi dimana anak meyakini bahwa mereka penyebab terjadinya sesuatu;
 3. Ketergantungan terhadap benda konkret;
 4. Penggunaan gerak reflek pada akhir tahun kedua mulai berkurang.
- b. Tahap Praoprasional (2-7 Tahun). Anak-anak pada tahap praoprasional belajar menggunakan simbol untuk memecahkan masalah dan berfikir tentang sesuatu yang tidak bersama mereka. Berikut ini adalah ciri-ciri periode praoprasional :
 1. Penguasaan bahasa mengalami kemajuan pesat;
 2. Berkurangnya gerak sensorimotor;
 3. Kemampuan memahami kejadian dengan menggunakan simbol untuk mewakili benda-benda.
- c. Tahap Oprasional Konkret (7-12 Tahun). Periode ini kemampuan untuk berfikir anak berdasar pada objek dan pengalaman nyata contohnya anak-anak mengetahui bahwa jumlah air dalam wadah tidak berubah ketika dituang ke dalam wadah bentuk lain. Anak-anak pada tahap oprasional konkret juga dapat mengingat sesuatu yang sebelumnya terjadi.
- d. Tahap Oprasional Formal (12 Tahun keatas). Periode ini anak anak mulai mampu menghadapi masalah verbal dan anak-anak mengembangkan kemampuan untuk berfikir lebih logis.

Piaget (dalam Sujiono 2009:79-81) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoprasional (2-7 tahun), tahap oprasional konkret (7-12 tahun), tahap oprasional formal (12 tahun keatas).

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat tersebut maka disimpulkan bahwa perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap dan cara berfikir anak akan berbeda dari satu tahap ke tahap selanjutnya. Hal ini dikarenakan adanya penambahan usia setiap tahapannya, semakin bertambahnya usia anak maka semakin

banyak pengalamannya. Pengalaman inilah yang membuat cara berfikir anak berbeda pada setiap tahapan perkembangannya. Tahap-tahap perkembangan kognitif anak yaitu tahap sensorimotor yang dimiliki oleh anak usia 0-2 tahun, tahap praoperasional yang dimiliki oleh anak usia 2-7 tahun pada periode ini di tandai adanya sifat egosentris, tahap operasional konkret yang dimiliki anak usia 7-12 tahun pada periode ini di tandai dengan adanya pemikiran logis artinya pemikiran berdasarkan objek dan pengalaman nyata, dan yang terakhir tahap operasional formal yang dimiliki oleh anak usia 12 tahun keatas yang ditandai oleh pemikiran yang lebih logis lagi dan dapat berfikir abstrak. Pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah anak yang berusia 4-5 tahun yang berada pada tahap praoperasional.

2.1.3 Tugas Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Anak yang berada pada usia 4-5 tahun dalam perkembangan kognitifnya, anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk dan ukuran Rustiyanti (2014:3). Menurut Permendiknas No.58 Tahun 2009 tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 Tahun salah satunya yaitu berada pada lingkup perkembangan konsep bentuk, ukuran, warna, dan pola dimana anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna.

Kemajuan perkembangan kognitif anak usia 3-5 tahun antarlain anak dapat memahami identitas, sebab akibat, mampu mengklasifikasikan obyek, dan memahami angka Sujiono, dkk. (2014:2.16). Suyadi (2010:95) mengemukakan bahwa capaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 Tahun antarlain anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap cara kerja sesuatu, anak dapat membongkar dan memasangkan kembali mainannya untuk mengetahui apa yang ada didalamnya, dan suka mengurut-urutkan benda.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tugas perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun yaitu dapat mengklasifikasi bentuk, ukuran, warna, dan pola, memahami identitas, sebab akibat, mengklasifikasikan

obyek, suka mengurutkan benda, dan anak sudah dapat membongkar dan memasang kembali sebuah mainan.

2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif anak tidak dapat tumbuh begitu saja dan perkembangan kognitif setiap anak tidak dapat dikatakan sama dengan anak yang lain. Perbedaan perkembangan ini dikarenakan beberapa faktor yang mempengaruhi. Menurut Dahlan (2014) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dibagi menjadi dua faktor yaitu hereditas dan lingkungan, dalam lingkungan terdapat dua unsur yang penting peranannya dalam perkembangan kognitif yaitu keluarga dan sekolah. Susanto (2011:59-60) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak dibagi menjadi 6 faktor yaitu :

- a. Faktor Hereditas atau keturunan. Menurut teori hereditas yang dipelopori oleh filsafat schopenhauer, berpendapat bahwa potensi sudah dibawa mulai lahir oleh setiap manusia yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar 75%-80% taraf inteligensi yang dibawa setiah manusia mulai lahir.
- b. Faktor lingkungan. Menurut John Locke. Perkembangan manusia ditentukan oleh faktor lingkungan. Menurutnya taraf inteligensi setiap manusia ditentukan oleh pengalaman serta pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan. Teori ini dikenal dengan sebutan *Tabula rasa*.
- c. Faktor kematangan. Kematangan maksudnya jika organ telah sanggup menjalankan fungsinya masing-masing maka perkembangan inteligensi akan ikut berkembang.
- d. Faktor pembentukan. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan dari pengaruh alam sekitar. Manusia menggunakan pemikirannya untuk mempertahankan hidup atau dalam bentuk penyesuaian diri.
- e. Faktor minat dan bakat. Minat merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat lagi dan bakat merupakan kemampuan bawaan, potensi yang perlu dikembangkan supaya dapat terwujud. Seseorang yang memiliki bakat tertentu makan, akan semakin mudah dalam mempelajarinya.
- f. Faktor kebebasan. Faktor kebebasan maksudnya adalah manusia dapat memilih metode-metode tertentu dengan keleluasaan untuk

memecahkan masalah, serta bebas memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak terbagi menjadi dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu di antaranya faktor keturunan, kematangan, berfikir, kebebasan, bakat dan minat, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar individu di antaranya transmisi sosial, adaptasi dengan lingkungan seperti asimilasi dan akomodasi, faktor pembentukan, serta pola asuh dari orang tua.

2.1.5 Tujuan Pengembangan Kognitif

Menurut Susanto (2011:61-63) tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada berbagai kemampuan yaitu :

- a. Pengembangan *auditory*. Kemampuan *auditori* merupakan kemampuan yang berhubungan dengan pendengaran, contohnya mendengarkan bunyi dan kemudian menirukannya, mendengarkan lagu atau syair dengan baik, mengikuti perintah lisan, mendengarkan cerita, mengetahui asal suara dan sebagainya.
- b. Pengembangan *visual*. Kemampuan *visual* merupakan kemampuan yang berhubungan dengan mata (penglihatan).
- c. Pengembangan *taktik*. Pengembangan *taktik* merupakan pengembangan yang berhubungan dengan kemampuan indra peraba.
- d. Pengembangan *kinestetik*. Pengembangan *kinestetik* merupakan pengembangan yang berhubungan dengan keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan berbagai permainan yaitu diantaranya:
- e. Pengembangan *aritmetika*. Pengembangan *aritmetika* merupakan pengembangan yang berhubungan dengan kemampuan penguasaan berhitung permulaan.
- f. Pengembangan *geometri*. Pengembangan *geometri* merupakan pengembangan yang berhubungan dengan kemampuan bentuk dan ukuran. Kemampuan yang dikembangkan diantaranya:
- g. Pengembangan *sains permulaan*. Perkembangan *sains permulaan* merupakan pengembangan yang berhubungan dengan berbagai

percobaan. Demonstrasi sebagai suatu teknik pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan sains permulaan. Kemampuan yang dikembangkan yaitu menciptakan berbagai percobaan yang sederhana, menginformasikan sesuatu yang telah diamati dan lain sebagainya.

Menurut Dogne (dalam Gunarti, dkk. 2010:2.26) tujuan pengembangan kognitif untuk anak prasekolah adalah belajar dan memecahkan masalah, berfikir logis, dan berfikir menggunakan simbol. Anak diharapkan dapat menggunakan objek dengan suatu cara yang unik. Gardner membagi kognisi menjadi delapan jenis yakni kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musik, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan interpersonal serta kecerdasan naturalistik Sujiono (2010: 26-27).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan pengembangan kognitif dalam penelitian ini adalah untuk pengembangan geometri maksudnya ialah pengenalan bentuk geometri (bangun datar) yang meliputi lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan persegi.

2.2 Bentuk Geometri

2.2.1 Definisi Bentuk Geometri

Lingkungan banyak menyediakan materi pembelajaran yang berhubungan dengan bentuk geometri yang memiliki berbagai macam bentuk, nama, ciri-ciri, ukuran, dan fungsi. Usia dini adalah masa yang paling tepat untuk awal pengenalan bentuk geometri selain belajar tentang konsep dasar matematika untuk persiapan kejenjang pendidikan lebih tinggi, juga dapat memberikan pengetahuan tentang benda-benda yang ada di lingkungannya. Marthonah (2013:3) menyatakan bahwa bentuk merupakan penampakan sesuatu, khususnya garis-garis tepinya (seluruh informasi geometris yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi, skala, dan rotasinya dirubah), sedangkan menurut Purba (2013) bentuk merupakan rupa.

Menurut Hartono (dalam Suprijati dan Komalasari 2014:2) geometri merupakan ilmu matematika yang mempelajari hubungan antara titik-titik, garis-garis, sudut-sudut, bidang-bidang serta bangun datar dari bangun ruang. Geometri merupakan salah satu ilmu matematika yang membantu anak dalam membangun bentuk bangunan dan persamaan antara benda-benda disekitar dengan bentuk geometri Suprijati dan Komalasari (2014:2). Juwita (dalam Fuadiyah 2013:8) menyatakan bahwa geometri adalah studi hubungan ruang.

Yoona (dalam Andriani 2013:12) menyatakan bahwa bentuk geometri adalah bentuk-bentuk tertentu yang terukur dan dapat didefinisikan (berdasar nama dan ciri), misalnya: bujur sangkar, persegi panjang, bola, limas, dan lingkaran. Menurut Bitebrands (2010) Bentuk geometri adalah bentuk yang secara umum mempunyai kontur yang tegas dalam berbagai arah.

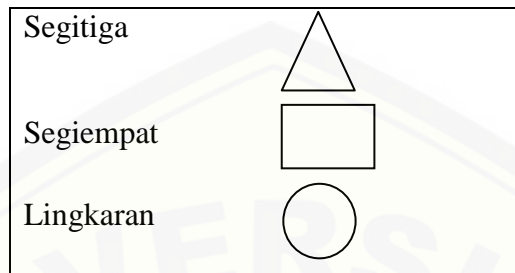
Berdasarkan penjelasan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk geometri yang dimaksud dalam penelitian adalah suatu rupa atau sifat-sifat garis, sudut, dan bidang. Bentuk geometri yang diperkenalkan kepada anak usia 4-5 tahun adalah bangun datar yang meliputi lingkaran, segitiga, segiempat.

2.2.2 Jenis-jenis Bentuk Geometri

Geometri secara umum dibagi menjadai dua jenis yaitu geometri 2 dimensi atau sering disebut dengan bangun datar dan geometri 3 dimensi atau sering disebut bangun ruang Fuadiyah (2013:10).

Andriani (2013:13) mengemukakan bahwa bangun datar adalah bangun yang rata dan mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Bangun datar terbagi benjadi dua yaitu bangun datar bersisi lengkung contohnya lingkaran dan elips dan bangun datar bersisi lurus contohnya segitiga, segienam, segiempat, dan segilima.

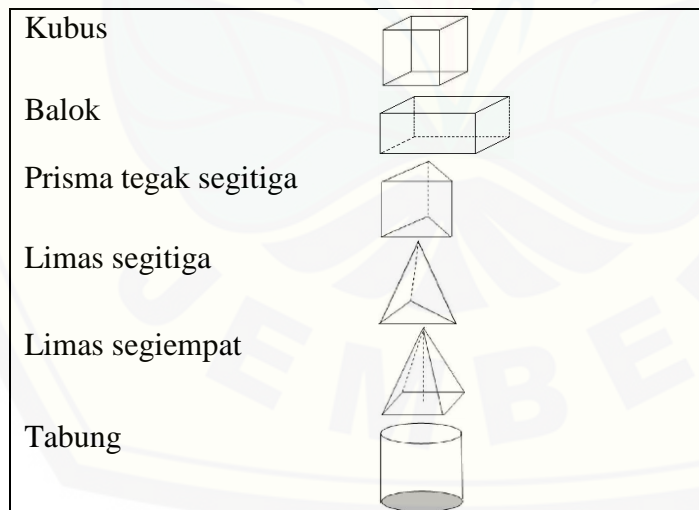
Menurut Novianta (2012) “bangun datar terdiri dari segitiga, persegi, persegi panjang, jajaran genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium dan lingkaran”.



Sumber: Fuadiyah (2013:11)

Gambar. 2.1 Bangun datar

Andriani (2013:15) menyatakan bahwa bangun ruang adalah bangun yang mempunyai tiga dimensi yaitu panjang, lebar, dan tinggi contohnya adalah kubus, balok, tabung, limas, prisma, dan bola. Arumsari (dalam Fuadiyah 2013:12) menyatakan bahwa terdapat enam macam bangun ruang yaitu kubus, balok, prisma tegak segitiga, tabung, balok, limas yang terdiri dari limas segitiga dan limas segiempat.



Sumber : Fuadiyah (2013:12)

Gambar 2.2 Bangun ruang

Mu'adalah (2013:53) menyatakan bahwa anak mengenal bentuk geometri yang dimaksudkan yaitu bentuk-bentuk sederhana yaitu bangun datar seperti segitiga, lingkaran, persegi dan lingkaran. Menurut Setyaningsih (2013) pada dasarnya anak usia dini pertama belajar mengenal bentuk-bentuk sederhana yaitu bangun datar seperti segitiga, lingkaran, dan segi empat (bangun datar).

Penelitian ini menggunakan bangun datar atau bangun dua dimensi sebagai bentuk geometri yang di kenalkan kepada anak diantaranya segitiga, lingkaran, dan segiempat. Anak usia 4-5 tahun capaian dalam mengenal bentuk geometri hanya sampai pada pengenalan tiga macam bentuk bangun datar tersebut.

2.2.3 Tahap-tahap Pembelajaran Menenal Bentuk Geometri

Pada dasarnya mengenal bentuk geometri mempunyai peluang yang lebih besar untuk dipahami anak dibandingkan dengan cabang matematika yang lain. hal ini dikarenakan lingkungan banyak menyediakan materi tentang bentuk-bentuk geometri yang sering dijumpai oleh anak, serta banyak media-media yang konkret dan menarik yang dapat digunakan untuk mengenal bentuk geometri. Anak usia dini memiliki tahap-tahap dalam belajar mengenal bentuk geometri, mereka tidak dapat langsung mengerti ciri-ciri setiap bentuk, maka dari itu sebagai orang dewasa khususnya seorang pendidik (guru) harus terlebih dahulu mengenal tahap-tahap belajar mengenal bentuk geometri supaya materi yang diberikan mudah diterima oleh anak.

Menurut Lestari (dalam Nursinta, dkk. 2013:2) tahap-tahap pembelajaran mengenal bentuk geometri yaitu mengenal bentuk yang sederhana, belajar tentang ciri-ciri setiap bentuk, dan belajar menerapkan pengetahuannya dengan cara membangun dengan bentuk geometri.

Van Hiele (dalam Hutabarat 2013) menyatakan tahap-tahap pembelajaran mengenal bentuk geometri diantaranya:

- a. Tahap pengenalan, pada tahap ini anak mulai mengenali bentuk geometri. Pada tahap ini siswa hanya dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri.
- b. Tahap analisis, pada tahap ini anak sudah mengenali bentuk geometri sekaligus sifat-sifatnya. Misalkan persegi mempunyai empat sisi yang sama.
- c. Tahap pengurutan, Pada tahap ini siswa sudah mengenal bentuk geometri dan memahami sifat-sifatnya, namun kemampuan ini belum berkembang secara penuh.
- d. Tahap deduksi, pada tahap ini berpikir deduktif siswa sudah mulai tumbuh tetapi belum berkembang dengan baik. Misalnya, siswa sudah mulai memahami definisi, postulat dan teorema pada bangun datar, namun belum mengerti mengapa postulat tersebut benar dan mengapa dapat dijadikan sebagai postulat dalam cara-cara pembuktian dua segitiga yang sama dan sebangun (kongruen).
- e. Tahap keakuratan, pada tahap ini anak sudah mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan. Misalnya, memahami pentingnya definisi.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pada penelitian yang dilakukan anak usia dini dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri hanya sampai pada tahap pengenalan, karena mengingat usia yang masih usia 4-5 tahun anak baru bisa mengenal dan belum bisa mengetahui sifat-sifat setiap bentuk dengan lebih spesifik.

2.1.4 Tujuan Mengetahui Bentuk Geometri

Mengetahui bentuk geometri tidak hanya sekedar mengenali dan mengetahui ciri-cirinya saja. Banyak tujuan dalam mengetahui bentuk geometri yang diarahkan pada kemampuan kognitif anak. Fuadiyah (2013:14-15) mengemukakan bahwa tujuan mengetahui bentuk geometri adalah supaya anak dapat mengenal dan menyebut berbagai benda berdasarkan bentuk dengan cara mengamati benda yang ada di sekitar atau memberikan pengalaman-pengalaman langsung dalam lingkungan, memberikan kesempatan kepada anak untuk berkreasi membentuk bangunan dari bentuk-bentuk geometri. Menurut Hutabarat (2013) tujuan mengetahui bentuk geometri adalah supaya anak memperoleh rasa percaya diri pada kemampuan matematikanya, menjadi

pemecah masalah yang baik , dapat berkomunikasi secara matematik, dan dapat bernalar secara matematik, sedangkan menurut Wahyudi (dalam Fuadiyah 2013:15) mengenal bentuk geometri memiliki tujuan yaitu anak akan mengenali bentuk-bentuk sederhana, anak dapat membedakan bentuk, anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bentuknya, anak akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

Menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 mengenal bentuk geometri termasuk kedalam lingkup pengembangan kognitif konsep bentuk, pada anak usia 4-5 tahun tingkat pencapaian perkembangannya adalah mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk yang terdiri dari beberapa indikator pencapaian yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang, dan menyebut bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan mengenal bentuk geometri pada penelitian ini adalah membuat anak percaya diri pada kemampuan matematikanya khususnya dibidang bentuk geometri, dan mengembangkan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan bentuk geometri. Penelitian ini menggunakan indikator untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri yang diambil dari Permendiknas No.58 Tahun 2009 yaitu diantaranya mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat, dan menyebut bentuk lingkaran, segitiga, segiempat.

2.3 Konsep Bermain Kepingan Bangun Datar

2.3.1 Definisi Bermain Kepingan Bangun Datar

Perlu diketahui bahwa bermain dapat memenuhi kebutuhan anak, kebutuhan-kebutuhan anak tersebut salah satunya mengembangkan perkembangan kognitif selain itu melalui bermain anak dapat mengembangkan pemahamannya tentang diri

mereka sendiri dan orang lain (Sujiono, 2009:63). Bermain pada dasarnya berbeda dengan permainan. Menurut Waroka (2012) permainan adalah suatu alat bermain yang digunakan anak usia dini, bisa berbentuk balok, puzzle atau benda-benda lain yang dianggap bisa dimainkan, sedangkan bermain merupakan aktifitas menyenangkan yang dilakukan secara spontan dan dapat meningkatkan aspek perkembangan serta memperkuat pengetahuan anak Montolalu, dkk. (2011:1.2). Melalui bermain pembelajaran menjadi bermakna, karena anak dapat bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya selain itu melalui bermain anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, pemenuhan rasa ingin tahu, dan mendapatkan pengalaman.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu Montolalu, dkk (2011:1.10). Hurlock (dalam Suyadi 2010:284) menyatakan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja, bermain dilakukan dengan kesenangan sedangkan bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia, oleh karena itu, suasana hati dalam diri anak yang sedang melakukan aktivitas menjadi penentu apakah anak sedang bermain atau tidak. Sedangkan menurut Semiawan (dalam Puspita 2010:6) bermain merupakan sarana dimana semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain anak dapat menemukan hal-hal baru dan memperkuat sesuatu yang sudah diketahui.

Kepingan bangun datar adalah suatu barang atau bangun datar yang pipih dan tipis yang permukaannya datar dan menyerupai bentuk segitiga, segiempat dan lingkaran biasanya terbuat dari kayu, kertas karton, dan kardus bekas Bandiyah dan Widayati (2014:1). Bangun datar merupakan bangun yang rata dan mempunyai dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal Andriani (2013:13).

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa bermain kepingan bangun datar adalah kegiatan menyenangkan menggunakan suatu media kepingan bangun datar yang pipih dan tipis terbuat dari kayu, dalam penelitian

ini anak mengenal batas permukaan kepingan bangun datar guna mengembangkan pengetahuannya tentang bentuk geometri (bangun datar).

2.3.2 Karakteristik Bermain

Bermain memiliki karakteristik yang perlu diketahui, di dalam lembaga pendidikan khususnya oleh pendidik (guru) perlu mengetahui karakteristik bermain tersebut karna dengan mengenali karakteristik bermain anak guru akan lebih peka lagi dalam menilai kegiatan bermain yang diprogramkan dan memperoleh nilai yang valid, adil, dan dapat mengukur kompetensi anak secara individual. Menurut Montolalu, dkk (2011:2.4-2.5) Karakteristik bermain anak yaitu bermain aktivitas sukarela tanpa adanya perintah, bermain merupakan pilihan anak, bermain kegiatan yang menyenangkan, bermain tanpa harus menggambarkan hal yang sebenarnya, dan bermain adalah kegiatan aktif anak baik fisik maupun psikologis.

Menurut Rubin, dkk (dalam Puspita 2010:20). Ada lima ciri utama bermain yaitu:

1. Bermain didasari motivasi yang muncul dalam diri. Jadi anak melakukan bermain tidak karena paksaan melainkan karena keinginannya sendiri dan benar-benar memuaskannya dirinya.
2. Bermain dipilih secara bebas oleh anak.
Anak bebas memilih apa saja yang ingin mereka gunakan untuk kegiatan bermainnya. Jika seorang anak dipaksa untuk bermain dan anak mau melakukannya maka kegiatan tersebut bukan lagi bermain.
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan.
Bermain tidak membuat anak tegang dan *stress*, melainkan anak akan merasa senang.
4. Bermain melibatkan peran aktif anak. anak benar-benar aktif dalam kegiatan bermain baik secara fisik maupun mental.
5. Bermain tidak harus menggambarkan hal yang sebenarnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak yaitu aktivitas sukarela, aktivitas pilihan anak, kegiatan yang dapat menyenangkan, bermain dapat membuat anak aktif, bermain tidak harus menggambarkan yang sebenarnya.

2.3.3 Manfaat Bermain Kepingan Bangun Datar

Menurut Mulyati (2014:1) bermain menggunakan kepingan bangun geometri dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasi anak pada saat pembelajaran, selain itu anak dapat lebih mengenal bentuk geometri. Nisya (2012:7) menyatakan bahwa dengan bermain menggunakan kepingan geometri kreatifitas anak akan meningkat serta anak dapat lebih mengenal bentuk-bentuk geometri seperti bangun-bangun datar. Sedangkan menurut Bandiyah dan Widayati (2014:2) bermain kepingan bangun datar memiliki manfaat yang positif yaitu anak dapat lebih mudah menyerap berbagai informasi baru dan dapat mengenal bentuk bangun datar selain itu karna kegiatan dilakukan dengan bermain anak akan merasa senang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian yang akan dilakukan dengan menggunakan kegiatan bermain kepingan bangun datar dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar yang merupakan tujuan dari penelitian.

2.3.4 Langkah-langkah dan Media Bermain Kepingan Bangun Datar

Bandiyah dan Widayati (2014:3) menyatakan bahwa media yang digunakan untuk bermain kepingan bangun datar adalah wadah atau tempat dan kepingan bangun datar. Langkah-langkah dalam bermain kepingan bangun datar yaitu ;

- a. Anak diminta untuk mengambil kepingan geometri yang telah disediakan oleh guru.
- b. Setelah kepingan geometri pada wadah habis, anak diminta guru memberikan penegasan pada anak berupa pertanyaan mengenai bentuk geometri yang telah diambil
- c. Anak diminta untuk menyusun kepingan geometri menjadi bentuk bangunan yang disukai.
- d. Melalui permainan ini anak dapat mengetahui secara langsung bentuk geometri.

Menurut Nisya (2012:7) langkah-langkah dalam permainan kepingan geometri yaitu pertama anak mengambil kepingan geometri yang sudah disediakan

guru atau peneliti, anak menyusun kepingan geometri menjadi sebuah bentuk yang telah anak ketahui, dan kemudian guru atau peneliti menanyakan nama bentuk setiap masing-masing bagian dari bangunan. Media yang digunakan untuk bermain kepingan geometri adalah tempat atau wadah dan kepingan geometri.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas penelitian yang dilakukan akan mengikuti indikator bermain kepingan bangun datar dalam menentukan langkah-langkah bermain kepingan bangun datar. Indikator yang digunakan adalah menyusun kepingan bangun datar sesuai dengan yang diinginkan, mengelompokkan kepingan bangun datar berdasarkan bentuk yang sama, dan mengurutkan kepingan bangun datar sesuai dengan contoh Sujiono (2014:9.7-9.9). media yang digunakan untuk bermain kepingan geometri adalah wadah atau tempat, kepingan bangun datar dan gambar bangun datar yang berurutan sesuai dengan nomor. Langkah-langkah bermain kepingan bangun datar dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu:

- a. Anak diminta untuk mengambil kepingan bangun datar yang telah disediakan oleh guru atau peneliti
- b. Anak diminta untuk menyusun kepingan bangun datar menjadi sebuah bangunan sesuai dengan yang diinginkan
- c. Guru atau peneliti menanyakan kepada satu persatu anak masing-masing nama setiap kepingan yang digunakan dengan dibantu observer.
- d. Anak diminta untuk mengelompokkan setiap kepingan sesuai dengan bentuk yang sama
- e. Guru menunjukkan gambar bangun datar yang berurutan
- f. Anak diminta untuk mengurutkan setiap kepingan sesuai dengan contoh yang disediakan.

2.4 Penelitian yang Relevan

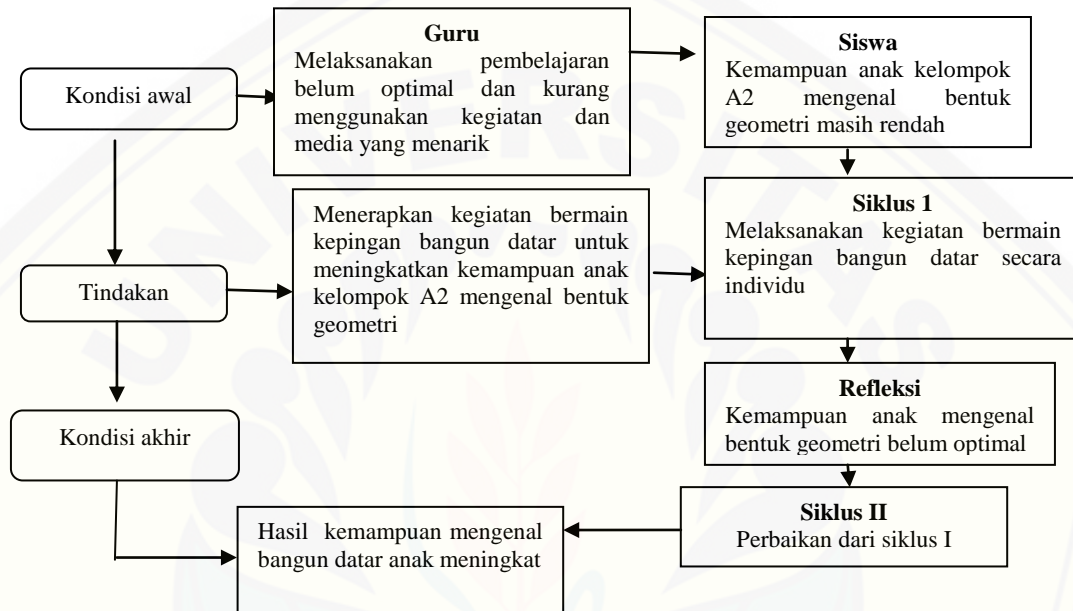
Terdapat beberapa penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian- penelitian tersebut menggunakan kegiatan bermain balok untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Hal ini dapat dilihat pada beberapa penelitian sebelumnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Bandiyah dan Widayati (2014) yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri (bangun datar) melalui bermain menggunakan kepingan bangun datar hasilnya menunjukkan bahwa pada pertemuan siklus I terjadi peningkatan dalam mengenal bentuk geometri yaitu 39%. Pada pertemuan tindakan siklus II persentase keberhasilan tindakan adalah 79%. Didukung juga dari hasil penelitian Andriyani (2015:82) yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar melalui permainan tradisional geometri legendri dengan media kepingan bangun datar dari kertas lipat. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, indikator menyebut bentuk-bentuk geometri sebesar 26,32% dan pada indikator membentuk posisi pola lantai sebesar 21,05 masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang sekali. Pada siklus I indikator menyebutkan bentuk geometri sebesar 31,58% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 26,32% menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria cukup dan pada siklus II indikator menyebutkan bentuk geometri sebesar 89,47% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 84,64% menunjukkan adanya peningkatan pada kriteria sangat baik.

Berdasarkan ke dua hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar melalui bermain kepingan bangun datar. Berdasarkan hasil penelitian pertama dan kedua, maka bermain kepingan bangun datar dapat diterapkan dan dijadikan alternatif sebagai pendukung proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan mudah dilakukan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar.

2.5 Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam bangun kerangka penelitian pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.3 Kerangka berfikir

Keterangan dari gambar kerangka berpikir di atas adalah sebagai berikut : berdasarkan permasalahan yang dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media yang kurang menarik dan konkrit saat pembelajaran serta kurang adanya variasi kegiatan pada saat pembelajaran oleh guru, sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami bangun datar saat pembelajaran pada anak kelompok A2 TK Sekar Tanjung, maka dicari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pertama, dilakukan observasi terhadap pembelajaran di kelas, khususnya pada kemampuan mengenal bangun datar anak, setelah diketahui penyebab rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri (bangun datar) dan didukung dengan hasil wawancara, maka dicari solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, kemudian di tetapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar sebagai alat untuk mengatasi permasalahan

tersebut dan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bangun datar berdasarkan teori dan sumber yang mendukung. Hal yang mendasari kegiatan bermain kepingan bangun datar dipilih dan diterapkan pada pembelajaran karena, kegiatan bermain kepingan bangun datar bersifat menyenangkan, konkret, menarik minat anak, membantu memudahkan untuk mengenal bentuk geometri (bangun datar). Kegiatannya akan dilaksanakan dalam bentuk individu yaitu setiap anak akan melakukan kegiatan bermain kepingan bangun datar sendiri berdasarkan instruksi pendidik, sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan anak secara menyeluruh. Tindakan dilakukan berdasarkan pada penerapan kegiatan bermain kepingan bangun datar yang telah disusun dalam perencanaan. Materi yang akan dipilih disesuaikan dengan tema pembelajaran yang ada di TK, oleh karena itu pada saat melakukan observasi peneliti juga akan mengobservasi tentang tema dan sub tema pada semester 2 tahun pelajaran 2015/2016 kelompok A2. Kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan menyusun kepingan bangun datar membentuk sebuah bangunan, mengelompokkan kepingan bangun datar sesuai dengan bentuk yang sama, dan mengurutkan kepingan bangun datar sesuai dengan contoh. Tahapan yang akan dilaksanakan setelah terlaksana tindakan adalah merefleksikan hasil peningkatan kemampuan mengenal bangun datar anak dari tindakan siklus I. Apabila peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri (bangun datar) anak masih belum mencapai target yang diinginkan, maka akan dilaksanakan siklus selanjutnya, yaitu siklus II dan jika pada siklus kedua belum mencapai target akan dilaksanakan siklus III.

2.6 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah jika guru dalam pembelajaran menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar, maka kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelompok A2 di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi sebanyak 15 anak. terdiri atas 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Waktu pelaksanaannya direncanakan selama 2 minggu pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi dari beberapa variabel yang berkaitan dengan penelitian. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bentuk geometri anak dan bermain balok. Berikut adalah masing-masing penjelasannya.

a. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak

Kemampuan Mengenal bentuk geometri merupakan kemampuan anak kelompok A2 di TK Sekar Tanjung untuk menyebut, menunjuk, dan mengelompokkan benda berbentuk bangun datar seperti segitiga, lingkaran, dan segiempat.

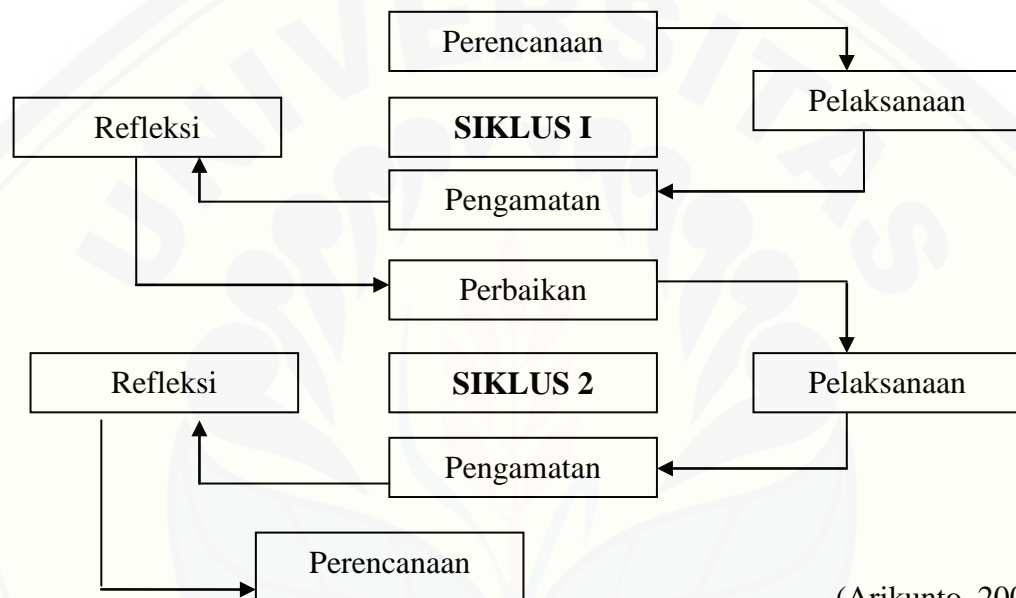
b. Bermain kepingan bangun datar

Bermain kepingan bangun datar merupakan kegiatan menyusun, mengelompokkan dan mengurutkan kepingan bangun datar agar anak kelompok A2 TK Sekar Tanjung dapat menyebut, menunjuk, dan mengelompokkan benda-benda berbentuk bangun datar seperti segitiga, lingkaran, dan segiempat.

3.3 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kegiatan pembelajaran dalam pembelajaran supaya lebih berkualitas serta hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan pengamatan yang menerapkan tindakan didalam kelas dengan menggunakan langkah-langkah sesuai dengan metode penelitian yang dilakukan dalam beberapa siklus Indriana (2013). Model siklus yang digunakan dalam penelitian ini adalah model yang dikembangkan oleh Arikunto (2006:16) yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Digambarkan sebagai berikut:



(Arikunto, 2006: 16)

Gambar 3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas

3.4 Prosedur Penelitian

Sebelum melakukan kegiatan di siklus 1, 2, dan seterusnya, yang harus dilakukan yaitu melakukan persiapan-persiapan dalam pra-penelitian atau pra-siklus, setelah melakukan pra-siklus selanjutnya melakukan langkah-langkah penelitian tindakan yang dimulai dari siklus 1, jika hasil dari siklus 1 belum mencapai kriteria keberhasilan maka penelitian dilanjutkan ke siklus 2 dan seterusnya. Berikut masing-masing penjelasannya.

3.4.1 Studi Pendahuluan

Kegiatan pra-siklus diantaranya :

- a. Kegiatan pra-siklus diawali dengan meminta izin terlebih dahulu kepada kepala sekolah dan guru kelompok A2 di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi.
- b. Melakukan observasi pada kelompok A2 untuk mengetahui aktivitas dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri belum berkembang dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan dalam mengenali bentuk benda-benda di sekitar anak masih rendah contohnya anak belum bisa menyebutkan bentuk papan tulis, jam dinding dan bentuk buku.
- c. Wawancara terhadap guru di kelompok A2 tentang proses pembelajaran.
- d. Dokumentasi untuk memperoleh data-data yang diperlukan.
- e. Menentukan waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada minggu ke-3 bulan Mei sampai minggu ke-4 pada bulan Mei.
- f. Mempersiapkan media dan alat yang akan digunakan selama penelitian

3.4.2 Pelaksanaan Siklus 1

Berdasarkan pada kegiatan pra siklus, penelitian akan dilanjutkan ke siklus 1, dan siklus 1 terdiri dari perencanaan, melaksanakan, kemudian dilanjutkan dengan melakukan observasi dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Penerapan siklus I bertujuan untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui bermain kepingan bangun datar. Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan tahapan berikut.

- a. Perencanaan

Perencanaan yang akan dilaksanakan pada penelitian ini yaitu :

1. Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan bersama guru kelompok A2 sebelum melakukan tindakan;
2. Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) yang berisi pelaksanaan kegiatan bermain kepingan bangun datar sesuai dengan tema yaitu tema benda-benda alam dan sub tema tanah dan pasir;
3. Menyiapkan media yang digunakan untuk bermain kepingan bangun datar;
4. Menyiapkan pedoman observasi guru, pedoman wawancara, lembar tes hasil belajar kemampuan mengenal bentuk bangun datar;
5. Menentukan pengamat untuk mengobservasi guru dan mengukur kemampuan mengenal bentuk bangun datar anak.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini merupakan implementasi atau penerapan perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian ini sebagai berikut.

1. Kegiatan Pendahuluan

Pembelajaran di TK Sekar Tanjung diawali dengan menyambut kedatangan anak sebelum masuk kelas, setelah anak masuk kelas guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk yang rapi. Pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam, membacakan doa sebelum belajar, dan guru menanyakan kabar kepada anak. Setelah berdoa dilanjutkan dengan bernyanyi dan tanya jawab dengan anak selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan tema benda-benda alam sub tema batu dan pasir.

2. Kegiatan inti

- a) Guru menjelaskan materi;
- b) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini;
- c) Guru menunjukkan media yang akan digunakan dalam bermain kepingan bangun datar;
- d) Guru menyebutkan bentuk-bentuk setiap kepingan bangun datar;

- e) Anak dengan bersama-sama menyebutkan kembali bentuk setiap kepingan bangun datar;
 - f) Guru mengajak anak bermain kepingan bangun datar;
 - g) Guru memberikan contoh cara bermain kepingan bangun datar;
 - h) Guru membagikan kepingan bangun datar;
 - i) Anak mulai bermain kepingan bangun datar sesuai dengan instruksi guru;
3. Kegiatan Penutup
- a) Mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan;
 - b) Guru melakukan *review* kegiatan pembelajaran
 - c) menyampaikan pembelajaran besok hari,
 - d) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa, bernyanyi bersama, memberikan pesan sebelum pulang ke rumah, dan mengucapkan salam kepada anak.

c. Observasi

Tahap selanjutnya adalah observasi. Observasi pada kegiatan ini merupakan upaya pengamatan dan pencatatan mengenai penelitian yang menggunakan lembar observasi untuk memperoleh data yang diperlukan.

Observasi yang dilakukan terhadap guru berkaitan dengan kesesuaian antara perencanaan dan proses pembelajaran yang dilakukan di kelas. Observasi yang dilakukan terhadap anak yaitu kegiatan belajar anak di kelas (bermain kepingan bangun datar) serta kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

Kegiatan observasi dilakukan bersamaan proses pembelajaran berlangsung. Hasil yang diamati yaitu kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk bangun datar dan mengamati kegiatan guru selama proses pembelajaran.

d. Refleksi

- 1) Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan
- 2) Peneliti dan guru melakukan diskusi serta menganalisis hasil pengamatan

- 3) Mencari solusi terhadap kendala-kendala yang terjadi supaya dapat dilakukan perbaikan pada siklus selanjutnya.
- 4) Membuat kesimpulan terhadap pelaksanaan kegiatan siklus 1
- 5) Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan
- 6) Hasil refleksi ini akan dijadikan dasar untuk tahap selanjutnya atau siklus II.

3.5 Sumber Data

Data didapat dari hasil observasi, wawancara, dan asil tes. Data hasil observasi berupa aktivitas guru dan anak dalam kegiatan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. observasi tersebut berpedoman pada lembar observasi guru dan anak. wawancara dilakukan setelah kegiatan pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah menggunakan kegiatan bermain kepingan bangun datar di kelas terhadap guru sebagai narasumber. Data yang diperoleh dari tes berupa tes hasil belajar untuk mengukur tingkat ketercapaian anak setelah mempelajari amteri. (Masyhud, 2012:203). Tes hasil belajar pada penelitian ini berupa bermain kepingan bangun datar

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Berikut adalah masing-masing penjelasannya.

3.6.1 Metode Observasi

Arikunto (2006:156) menyatakan bahwa observasi adalah kegiatan pemusatan perhatian pada suatu objek dengan menggunakan alat indera. Metode observasi digunakan karena peneliti dapat secara langsung mengamati objek peneltian. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data menggunakan metode observasi adalah lembar observasi yang digunakan untuk mengamati kegiatan anak dalam

mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, segiempat, dan menyebut bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.

3.6.2 Metode Wawancara

Menurut Arikunto (dalam Margareta, 2011) wawancara dibedakan atas wawancara bebas, wawancara terpimpin, dan wawancara bebas terpimpin. Berikut uraiannya.

- a) Wawancara bebas adalah wawancara bebas menanyakan apa saja, tetapi juga mengingat akan data yang akan dikumpulkan;
- b) Wawancara terpimpin adalah wawancara yang dilakukan dengan membawa sederetan pertanyaan lengkap dan terperinci seperti yang dimaksud pada interview terstruktur;
- c) Wawancara bebas terpimpin adalah kombinasi antara wawancara bebas dengan wawancara terpimpin.

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan wawancara bebas terpimpin, pewawancara hanya membawa pedoman secara garis besar dan dikembangkan ketika wawancara berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru di kelompok A2 TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi.

Peneliti menggunakan metode wawancara dikarenakan dengan metode wawancara peneliti dapat memperoleh keterangan atau data yang diperlukan untuk penelitian secara langsung dengan cara tanya jawab bertatap muka antara pewawancara dengan narasumber.

Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data kegiatan pembelajaran di kelas, kemampuan mengenal bentuk geometri anak dan kendala-kendala yang dihadapi anak dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri.

3.6.3 Metode Dokumentasi.

Metode Dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsi-arsip dan buku-buku tentang pendapat, teori atau hukum yang

berhubungan dengan masalah penelitian (Margono, 1997:187). Peneliti menggunakan metode dokumentasi dikarenakan peneliti membutuhkan data tertulis dari suatu sekolah untuk penelitian. Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian yaitu profil sekolah, daftar nama guru, daftar nama anak kelompok A2, perangkat pembelajaran berupa kurikulum, rencana kegiatan mingguan, rencana kegiatan harian, dan hasil tes kemampuan mengenal bentuk geometri.

3.6.4 Metode Tes

Menurut Masyhud (2012:203) tes terbagi menjadi lima jenis yaitu, tes hasil belajar (tulisan dan lisan), tes IQ, tes kepribadian, tes bakat, dan tes sikap. Peneliti menggunakan metode tes dikarenakan metode ini dapat membantu peneliti untuk memperoleh data kemampuan siswa atau hasil belajar setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur kemampuan anak mengenal bentuk geometri. Kegiatan pada tes ini berupa mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, segiempat, dan menyebutkan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat. Alat yang digunakan adalah observasi rating scale.

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Menurut Mashyud (2012:269-275) teknik analisis data kuantitatif menggunakan angka-angka sebagai teknik utama melakukan analisis data. Analisis data kualitatif adalah gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan. Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil tes hasil belajar, sedangkan teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, lembar observasi, dan hasil tes hasil belajar.

Langkah-langkah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang berupa tes hasil belajar dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Hasil belajar siswa tentang kemampuan mengenal bentuk geometri berupa tes hasil belajar melalui kegiatan bermain kepingan bangun datar dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pedoman penilaian tes hasil belajar anak

No	Nama	Indikator penilaian kemampuan mengenal bentuk geometri anak	Total Skor
		Kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk (4)	12
		Kemampuan menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat(4)	
		Kemampuan menyebut bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat(4)	

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenak Bentuk Geometri Anak

Indikator Penilaian	Skor	Diskaptor Penilaian
Kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	1	Anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk bangun datar
	2	Anak mulai mampu mengelompokkan benda dengan satu bentuk
	3	Anak mampu mengelompokkan benda dengan dua bentuk bangun datar
	4	Anak mampu mengelompokkan benda dengan tiga bentuk bangun datar
Kemampuan menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	1	Anak belum mampu menunjukkan bentuk bangun datar
	2	Anak mulai mampu menunjukkan satu bentuk bangun datar
	3	Anak mulai mampu menunjukkan dua bentuk bangun datar
	4	Anak mampu menunjukkan tiga bentuk bangun datar
Kemampuan menyebut bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	1	Anak belum mampu menyebut bentuk bangun datar
	2	Anak mulai mampu menyebut satu bentuk bangun datar
	3	Anak mulai mampu menyebut dua bentuk bangun datar
	4	Anak mampu menyebut tiga bentuk bangun datar

b. Data yang diperoleh dari hasil tes analisis secara kuantitatif, kemudian dianalisis untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran dikelas, yang berupa peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui bermain kepingan bangun datar dengan menggunakan rumus beserta presentase keberhasilan anak sebagai berikut.

1) Rumus pengukur keberhasilan anak secara individu tentang kemampuan mengenal bentuk geometri

$$P_i = \frac{\sum S_{rti}}{\sum S_t} \times 100 \quad P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100\%$$

Keterangan :

P_i : Prestasi Individu

s_{rti} : Skor riil tercapai individu

s_t : Skor total yang dapat dicapai individu

2) Rumus pengukur keberhasilan belajar anak secara kelompok tentang kegiatan bermain kepingan bangun datar

$$P_k = \frac{\sum S_{rtk}}{\sum S_t} \times 100$$

Keterangan :

P_k : Prestasi kelas

s_{rtk} : Skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh kelas)

s_t : Skor total yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

(Mashyud, 2014:284-286)

Berikut kriteria penilaian kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan presentase, baik secara individual maupun kelompok kelas.

Tabel 3.3 Kriteria penilaian

Kualifikasi	Rentang Nilai
Sangat Baik	$80 < N \leq 100$
Baik	$60 < N \leq 80$
Cukup	$40 < N \leq 60$
Kurang	$20 < N \leq 40$

(Masyhud, 2014:289)

Keberhasilan dari proses kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui bermain balok ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu

- a. Nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai ≥ 70 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain kepingan bangun datar;
- b. Nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika ≥ 70 , maka anak dalam suatu kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain kepingan bangun datar.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Penerapan kegiatan bermain kepingan bangun datar dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri khususnya bangun datar anak pada siklus I dilakukan dengan cara menjelaskan materi, tanya jawab, dan evaluasi. Pada siklus II ditekankan pada peran aktif anak secara langsung dan cara guru menjelaskan langkah-langkah bermain kepingan bangun datar lebih rinci dan tidak terlalu cepat supaya anak dapat lebih memahami cara bermain.
- b. Melalui kegiatan bermain kepingan bangun datar, kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk bangun datar di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Nilai rata-rata hasil belajar anak yaitu pada siklus I 71,11 dan pada siklus II 86,11. Persentase ketuntasan pada siklus I 60% dan pada siklus II 86,67%.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi guru

- a. Guru hendaknya menggunakan kegiatan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri khususnya bangun datar;
- b. Guru sebelum menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar hendaknya memahami dulu langkah-langkah dalam menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar;

- c. Guru hendaknya memperhatikan alokasi waktu dalam menerapkan kegiatan kepingan bangun datar.

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar khususnya pada pembelajaran mengenal bangun datar.
- b. Kepala sekolah hendaknya memfasilitasi guru dalam menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar.

5.2.3 Bagi peneliti lain

- a. Hendaknya peneliti dapat menggunakan kegiatan bermain kepingan bangun datar untuk mengembangkan lebih lanjut pengenalan bentuk bangun datar yang lainnya.
- b. Hendaknya peneliti dapat mengembangkan kegiatan bermain kepingan bangun datar yang lebih baik lagi supaya kegiatan bermain lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Marlia. 2015. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar melalui Permainan Tradisional Geometri Legendri Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijogo". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Andriani, Zunita. 2013. "Peningkatan Pemahaman Bentuk Geometri melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Anak Kelompok B TK KKLKMD Kuwon Bambanglipuro Bantu". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Bandiyah, W., dan Widayati, S. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Ambil Susun di *Play Group*". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Bitebrands. 2010. Bentuk Geometris dan Bentuk Organik (online). <http://www.bitebrands.co/2010/12/mengenal-bentuk.html>, diakses 25 Februari 2016.
- Dahlan, Ahmad. 2014. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Intelekt Kognitif (online). <http://www.eurekapedidikan.com/2014/11/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>, diakses pada tanggal 17 Februari 2016.
- Fuadiyah, Nidho. 2013. "Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan *Puzzle* bervariasi pada Kelompok B TK AL-Hikmah Randudongkal Palembang Tahun Ajaran 2012/2013". Tidak Diterbitkan. Skripsi. IKIP PGRI Semarang.
- Gunarti, Y., Suryani, L., dan Muis, A. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini: Pengantar dalam Aspeknya*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hutabarat, Juandi. 2013. Penerapan Teori Belajar Van Hiele dalam Geometri. (online). <http://juandip17.blogspot.co.id/2013/03/v-behaviorurldefaultvmlo.html>, diakses 18 Februari 2016.

- Indriana, zulfaidah. 2013. Pengertian dan Karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK).(online).<http://zulfaidah-indriana.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-karakteristik-penelitian.html>, diakses pada tanggal 2 Maret 2016.
- Margareta, Y.S. 2011. “Penerapan Model CIRC Disertai Kartu Kerja Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pokok Bahasan Perkalian dan Pembagian Siswa Kelas IV SDN Andongsari 06 Ambulu Tahun Pelajaran 2011/2012”. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Universitas Jember.
- Margono, S. 2007. *Metologi Penelitian Pendidikan:Komponen MKDK*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Marrison, G.S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta Barat: PT Indeks.
- Marthonah. 2013. “Pengembangan Kemampuan mengenal Bentuk-bentuk Geometri dengan menggunakan *Puzzle* Bola pada Anak kelompok A Taman Kanak-kanak Aba Sabrang Lor Kecamatan Trucuk Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2012/2013”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mashyud, Sulthon. M. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Penunutan Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK)
- Mashyud, Sulthon. M. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Penunutan Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMK).
- Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran Tk*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu,B.E.F dkk. 2011. *Bermain dan Permaianan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mu’adalah. 2013. Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Gender dan Anak*. Vol.1 (2): 45-55.
- Mulyati. 2014. “Peningkatan Kreatifitas Mencipta Bentuk dengan Kegiatan Bermain Kepngan Geometri pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah PK Sambi Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2013/2014”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Nisya, K. S. 2012. "Peningkatan Kreatifitas Anak melalui Permainan Kepingan Geometri pada Anak Kelompok B di TK ABA Jemawa IV Jatinom Tahun Pelajaran 2012-2013". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Novianta, A.Y. 2012 Bangun Datar (online). <http://adhityanugrahanovianta.blogspot.co.id/2012/03/bangun-datar.html>, diakses pada tanggal 16 Februari 2016.
- Nursinta, M., Sukarno, Syamsuddin, M.M. 2013. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Sebelas Maret.
- Nurwidayati, Aprillia. 2015. "Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan *Flash Card* Di POS PAUD Catleya 60 Kabupaten Jember". Tidak diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Jember.
- Permendiknas. 2009. *Undang-undang RI No.58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Purba, E.A. 2013. Arti dan Makna Bentu (online). <http://karib.ayobai.org/2013/05/arti-dan-makna-bentuk.html>, diakses 17 Februari 2016.
- Puspita, P.E. 2010. "Pengaruh Bermain Terhadap Sikap Kreatif Anak Usia Dini Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak Desa Rambigundam Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Negeri Jember.
- Rustiyanti, D.W. 2014. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Dakon Geometri pada Anak Kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul Tahun". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setyaningsih, Yulia. 2013. Melatih Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini (online). <http://pkgpaudjatinangor.blogspot.co.id/2013/12/melatih-kecerdasan-logika-matematika.html>, diakses 17 Februari 2016.
- Soetjiningsih, C.H. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sujiono, N.Y., Sujiono, dan Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.

- Sujiono, Y.N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Elexamedia Computindo.
- Sujiono, Y.N. 2014. *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Suprijati, N., dan Komalasari, D. 2014. “Peningkatan Kemampuan mengenal Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Mencetak Cokelat Blok pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Setia Harapan Kecamatan Sambikerep Surabaya”. Tidak Diterbitkan. Skripsi.Universitas Negeri Surabaya.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranadamedia Group.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi (BiPA).
- Utami, Sri. 2012. Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky dan Piaget. (online). <http://utamitamii.blogspot.co.id/2012/04/teori-perkembangan-kognitif-vygotsky.html>, diakses 18 Februari 2016.
- Waroka, Widya. 2012. Bermain dan Permainan. (online). <http://widyawarokaa.blogspot.co.id/2012/12/bermain-dan-permainan.html>, diakses tanggal 18 Februari 2016.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri melalui bermain kepingan bangun datar di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pembelajaran 2015-2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan anak kelompok A2 mengenal bentuk geometri di Tk Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi ? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A2 di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi melalui bermain kepingan bangun datar ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain kepingan bangun datar 2. Kemampuan mengenal bentuk geometri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan kegiatan bermain kepingan bangun datar <ol style="list-style-type: none"> a. Menyusun kepingan bangun datar membentuk bangunan b. mengelompokkan kepingan bangun datar berdasarkan bentuk yang sama, dan c. mengurutkan kepingan bangun datar sesuai dengan contoh 2. Kemampuan mengenal bentuk geometri <ol style="list-style-type: none"> a. Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk b. Menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang c. Menyebut bentuk lingkaran, segitiga, persegi, persegi panjang 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subyek penelitian : Siswa kelompok A TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi 2. Informan Penelitian : Kepala sekolah, guru dan siswa kelompok A TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi 3. Dokumen 4. Referensi yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penentuan daerah : TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi 2. Jenis dan rancangan penelitian: <ul style="list-style-type: none"> - Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas - Rancangan penelitian: Model siklus spiral 3. Prosedur penelitian: <ol style="list-style-type: none"> a. Perencanaan b. Pelaksanaan tindakan c. Observasi d. Refleksi 4. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Tes hasil belajar d. Dokumen 5. Analisis data : <ol style="list-style-type: none"> a. Deskriptif kualitatif b. Diskriptif Kuantitatif <ol style="list-style-type: none"> a) Rumus Nilai Individu $Ni : \frac{\sum Sr_{ti}}{\sum st} \times 100$ Ket : Ni : Nilai individu Sr_{ti} : Skor riil tercapai 	Jika dalam pembelajaran guru menerapkan kegiatan bermain kepingan bangun datar, maka kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A2 di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2015-2016 akan meningkat

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					<p>individu St : Skor total yang dicapai individu (Sumber: Masyhud,2014)</p> <p>b) Peresntase ketuntasan $Fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ Ket: fr: frekuensi relatif f: frekuensi yang didapatkan ft: frekuensi total (Sumber: Magsun, dkk., 1992)</p> <p>c) Rumus nilai rata-rata kelas $M = \frac{\sum x}{\sum n}$ Ket: M: Mean $\sum x$: jumlah nilai $\sum n$: jumlah anak (Sumber: Magsun, dkk., 1992)</p>	

Lampiran B. Pedoman dan Hasil Pengumpulan Data

B.1 Pedoman Observasi

Tabel B.1.1 Pedoman Observasi Guru dan Anak Selama Pembelajaran

No	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Kegiatan guru selama pembelajaran di kelas	Guru (Peneliti) kelompok A2 TK Sekar Tanjung
2.	Kegiatan anak selama pembelajaran di kelas	Anak kelompok A2 TK Sekar Tanjung

B.1.a Lembar Observasi Guru

ALAT OBSERVASI KEGIATAN GURU

Kelompok : Yuli Sri Pratiwi

Tempat : Kelompok A2 Tk Sekar Tanjung

Hari/Tanggal :

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

No.	ASPEK YANG DINILAI	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
	PENDAHULUAN		
1.	Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak		
2.	Guru mengajak anak untuk berdoa		
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		
	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN		
4.	Guru menunjukkan media dan menjelaskan bentukkepingan bangun datar		
5.	Guru menjelaskan materi		
6.	Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan (bermain kepingan bangun datar)		
7.	Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah bermain kepingan bangun datar		
8.	Guru memberi instruksi bermain kepingan bangun datar (mengelompokkan, mengurutkan kepingan bangun datar dan kepingan bangun datar)		
9.	Guru meminta anak untuk menyebutkan bentuk bangun datar		
10.	Guru meminta anak untuk menunjukkan bentuk bangun datar		
11.	Guru meminta anak untuk mengelompokkan benda		

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
	berdasarkan bentuk		
KEGIATAN PENUTUP			
12.	Guru melakukan evaluasi kegiatan yang dipelajari		
13.	Guru memberikan penguatan dan reward pada anak		
14.	Guru menutup pembelajaran dengan doa		
Jumlah			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

p = Persentase

f = Skor ril yang diperoleh guru

N = Skor total Keseluruhan

100% = konstanta

Keberhasilan dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru (peneliti) melalui bermain kepingan bangun datar yaitu jika guru memperoleh persentase keberhasilan $\leq 75\%$.

Banyuwangi,
Pengamat

Puji Astutik, S.Pd

B.1.b Lembar Observasi Anak**ALAT OBSERVASI KEGIATAN ANAK**

Kelompok : A2

Tempat : Tk Sekar Tanjung

Hari/Tanggal :

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

NO	ASPEK YANG DIAMATI	Keterlaksanaan	
		YA	Tidak
Kegiatan Awal			
1	Duduk ditempatnya masing-masing		
2	Menjawab salam pembuka		
3	Menjawab pertanyaan apersepsi		
4	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran		
Kegiatan inti			
5	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru		
6	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan secara bersama maupun individu		
7	Mengikuti tahapan kegiatan dalam pembelajaran		
8	Merespon penjelasan guru dan berinteraksi langsung dengan guru, teman dalam kegiatan bermain plastisin		
9	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri		
10	Anak bermain mengelompokkan kepingan bangun datar,		
11	Anak bermain mengurutkan kepingan bangun datar		
12	Anak bermain menyusun kepingan bangun datar		
Kegiatan penutup			
13	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan		
14	Berdo'a sesudah kegiatan		
15	Menjawab salam penutup		
Jumlah			

Persentase keterlaksanaan kegiatan Anak (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

p = Angka persentase

f = skor ril yang dicapai

N = skor total

100% = konstanta

Keberhasilan keterlaksanaan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh anak melalui bermain kepingan bangun datar yaitu jika anak memperoleh persentase keberhasilan $\leq 75\%$.

B.1.c Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I**ALAT OBSERVASI KEGIATAN GURU SIKLUS I**

Nama Guru : Yuli Sri Pratiwi

Tempat : Kelompok A2 Tk Sekar Tanjung

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Mei 2016

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

No.	ASPEK YANG DINILAI	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
	PENDAHULUAN		
1.	Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak	√	
2.	Guru mengajak anak untuk berdoa	√	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
	KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN		
4.	Guru menunjukkan media dan menjelaskan bentukkepingan bangun datar	√	
5.	Guru menjelaskan materi	√	
6.	Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan (bermain kepingan bangun datar)	√	
7.	Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah bermain kepingan bangun datar		√
8.	Guru memberi instruksi bermain kepingan bangun datar (mengelompokkan, mengurutkan kepingan bangun datar dan kepingan bangun datar)	√	
9.	Guru meminta anak untuk menyebutkan bentuk bangun datar	√	
10.	Guru meminta anak untuk menunjukkan bentuk bangun datar	√	
11.	Guru meminta anak untuk mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	√	
	KEGIATAN PENUTUP		
12.	Guru melakukan evaluasi kegiatan yang dipelajari	√	
13.	Guru memberikan penguatan dan reward pada anak		√
14.	Guru menutup pembelajaran dengan doa	√	
	Jumlah	12	2

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan

p = Persentase

f = Skor ril yang diperoleh guru

N = Total Skor Keseluruhan

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban 'ya' = $\frac{12}{14} \times 100\% = 85,71\%$

2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{2}{14} \times 100\% = 14,28\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 85,71% artinya dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan, 12 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Banyuwangi, 17 Mei 2016

Pengamat,

Puji Astutik, S.Pd

B.1.d Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II**ALAT OBSERVASI KEGIATAN GURU**

Nama Guru : Yuli Sri Pratiwi

Tempat : TK Sekar Tanjung

Hari/Tanggal : 19 Mei 2016

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

No.	ASPEK YANG DINILAI	KETERLAKSANAAN	
		Ya	Tidak
PENDAHULUAN			
1.	Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar anak	√	
2.	Guru mengajak anak untuk berdoa	√	
3.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN			
4.	Guru menunjukkan media dan menjelaskan bentukkepingan bangun datar	√	
5.	Guru menjelaskan materi	√	
6.	Guru memberitahu kegiatan yang akan dilakukan (bermain kepingan bangun datar)	√	
7.	Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah bermain kepingan bangun datar	√	
8.	Guru memberi instruksi bermain kepingan bangun datar (mengelompokkan, mengurutkan kepingan bangun datar dan kepingan bangun datar)	√	
9.	Guru meminta anak untuk menyebutkan bentuk bangun datar	√	
10.	Guru meminta anak untuk menunjukkan bentuk bangun datar	√	
11.	Guru meminta anak untuk mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	√	
KEGIATAN PENUTUP			
12.	Guru melakukan evaluasi kegiatan yang dipelajari	√	
13.	Guru memberikan penguatan dan reward pada anak	√	
14.	Guru menutup pembelajaran dengan doa	√	
Jumlah		14	0

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

p = Persentase

f = Skor ril yang diperoleh guru

N = Skor total Keseluruhan

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban 'ya' = $\frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$
2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{0}{14} \times 100\% = 0$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru diperoleh sebesar 100% artinya dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan, 14 kegiatan (semua kegiatan) yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Banyuwangi, 19 Mei 2016

Pengamat,

Puji Astutik, S.Pd

B.1.e Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus I

ALAT OBSERVASI KEGIATAN ANAK SIKLUS I

Kelompok : A2

Tempat : Tk Sekar Tanjung

Hari/Tanggal : 17 Mei 2016

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

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KETERLAKSANAAN	
		YA	TIDAK
Kegiatan Awal			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Mejawab salam pembuka	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi		
4	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
5	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru	√	
6	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan sacara bersama maupun individu	√	
7	Mengikuti tahapan kegiatan dalam pembelajaran	√	
8	Merespon penjelasan guru dan berinteraksi langsung dengan guru, teman dalam kegiatan bermain plastisin	√	
9	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri	√	
10	Anak bermain mengelompokkan kepingan bangun datar	√	
11	Anak bermain mengurutkan kepingan bangun datar		√
12	Anak Bermain menyusun kepingan bangun datar	√	
Kegiatan penutup			
13	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan	√	
14	Berdo'a sesudah kegiatan	√	
15	Menjawab salam penutup	√	
Jumlah		14	1

Persentase keterlaksanaan kegiatan Anak (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

p = Angka persentase

f = skor ril yang dicapai

N = skor total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban 'ya' = $\frac{14}{15} \times 100\% = 93,33\%$

2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{1}{15} \times 100\% = 6,67\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan aktifitas anak dalam pembelajaran yang dilakukan diperoleh 93,33% artinya dari 15 kegiatan yang sudah direncanakan, 14 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktifitas anak dalam pembelajaran berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Banyuwangi, 17 Mei 2016

Pengamat,

Puji Astutik, S.Pd

B.1.f Hasil Observasi Aktifitas Anak Siklus II**ALAT OBSERVASI KEGIATAN SIKLUS II**

Kelompok : A2

Tempat : Tk Sekar Tanjung

Hari/Tanggal : 19 Mei 2016

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

NO	ASPEK YANG DIAMATI	KETERLAKSANAAN	
		YA	TIDAK
Kegiatan Awal			
1	Duduk ditempatnya masing-masing	√	
2	Mejawab salam pembuka	√	
3	Menjawab pertanyaan apersepsi		
4	Semangat mengikuti kegiatan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
5	Memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru	√	
6	Menjawab pertanyaan guru yang diajukan sacara bersama maupun individu	√	
7	Mengikuti tahapan kegiatan dalam pembelajaran	√	
8	Merespon penjelasan guru dan berinteraksi langsung dengan guru, teman dalam kegiatan bermain plastisin	√	
9	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan rasa tanggung jawab dan mandiri	√	
10	Anak bermain mengelompokkan kepingan bangun datar	√	
11	Anak bermain mengurutkan kepingan bangun datar	√	
12	Anak Bermain menyusun kepingan bangun datar	√	
Kegiatan penutup			
13	Berpartisipasi dalam melakukan review kegiatan	√	
14	Berdo'a sesudah kegiatan	√	
15	Menjawab salam penutup	√	
Jumlah		15	0

Persentase keterlaksanaan kegiatan Anak (P) = $\frac{f}{N} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

p = Angka persentase

f = skor ril yang dicapai

N = skor total

100% = konstanta

Maka persentase yang diperoleh yaitu:

1. Jawaban 'ya' = $\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$

2. Jawaban 'Tidak' = $\frac{0}{15} \times 100\% = 0$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan aktifitas anak dalam pembelajaran yang dilakukan diperoleh 100% artinya dari 15 kegiatan yang sudah direncanakan semua sudah dilaksanakan oleh anak. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktifitas anak dalam pembelajaran berjalan dengan maksimal dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Banyuwangi, 19 Mei 2016

Pengamat,

Puji Astutik, S.Pd

B.2 Pedoman dan Hasil Wawancara

Tabel B.2.1 Pedoman Wawancara (Sebelum Penelitian)

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Tanggapan guru terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak	Guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung
2.	Tanggapan guru terhadap proses pembelajaran mengenal bentuk geometri	Guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung
3.	Tanggapan guru terhadap media dan kegiatan yang digunakan pada pembelajaran	Guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung

Tabel B.2.2 Pedoman Wawancara (Setelah Penelitian)

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Tanggapan guru terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah bermain kepingan bangun datar	Guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung
2.	Tanggapan guru terhadap proses pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui bermain kepingan bangun datar	Guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung
3.	Saran tentang kegiatan bermain kepingan bangun datar	Guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung

B.2.a Hasil Wawancara Sebelum Penelitian

Tujuan : untuk mengetahui kegiatan dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan bentuk bangun datar serta untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bentuk bangun datar

Responden : Guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Puji Astutik, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah menurut ibu kemampuan anak kelompok A2 TK Sekar Tanjung dalam mengenal bentuk bangun datar ?	Kemampuan mengenal bentuk bangun datar anak kelompok A2 masih rendah, masih banyak terdapat anak yang belum mengetahui nama-nama bentuk bangun datar yang diajarkan.
2	Bagaimanakah proses pembelajaran mengenal bentuk bangun datar di kelompok A2 ?	Proses pembelajaran mengenal bentuk bangun datar kurang berjalan lancar karena pada saat guru memberikan materi anak-anak banyak yang tidak memperhatikan, ada yang sibuk sendiri dengan benda miliknya, dan ada juga yang bermain dengan temannya.
3	Bagaimanakah menurut ibu mengenai media dan kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bangun datar ?	Menurut saya media dan kegiatan yang digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dapat menarik perhatian anak supaya anak dapat memperhatikan dan mengikuti pembelajaran dengan baik tidak hanya untuk pembelajaran mengenal bentuk bangun datar tetapi berlaku untuk pelajaran dengan materi yang lainnya.

Banyuwangi, 2 November 2016

Guru Kelompok A2

Pewawancara

Puji Astutik, S.Pd

Yuli Sri Pratiwi

B.2.b Hasil Wawancara Setelah Penelitian Siklus I

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan guru tentang pembelajaran mengenal bentuk bangun datar melalui kegiatan bermain kepingan bangun datar.

Responden : guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Puji Astutik, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah tanggapan ibu tentang kemampuan anak mengenal bentuk bangun datar kelompok A2 ?	Kemampuan anak mengenal bentuk bangun datar sudah ada peningkatan, alangkah baiknya jika ditingkatkan lagi supaya semua anak mengenal bentuk bangun datar.
2	Bagaimanakah menurut ibu tentang media dan kegiatan bermain kepingan bangun datar dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk bangun datar anak kelompok A2?	Penggunaan media kepingan bangun datar yang berwarna dalam pembelajaran membuat anak tertarik dan memperhatikan penjelasan guru serta kegiatan bermain membuat anak senang dan antusias mengikutinya.
3	Apa saran ibu untuk kegiatan bermain kepingan bangun datar ini ?	Kegiatan bermain kepingan bangun datar baru pertama kali dilakukan, masih ada beberapa anak yang masih bingung mengikuti permainan dari guru hendaknya guru membuat langkah-langkah bermain lebih rinci dan menjelaskan kepada anak tidak terlalu cepat supaya anak-anak lebih memahami lagi. Bermain dengan berkelompok mungkin akan lebih menyenangkan lagi dan membuat anak merasa senang.

Banyuwangi, 17 Mei 2016

Guru Kelompok A2

Pewawancara

Puji Astutik, S.Pd

Yuli Sri Pratiwi

B.2.c Hasil Wawancara Setelah Penelitian Siklus II

Tujuan : untuk mengetahui tanggapan guru tentang pembelajaran mengenal bentuk bangun datar melalui kegiatan bermain kepingan bangun datar.

Responden : guru kelompok A2 TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016

Nama : Puji Astutik, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah tanggapan ibu tentang kemampuan anak mengenal bentuk bangun datar kelompok A2 ?	Kemampuan anak mengenal bentuk bangun datar meningkat hamper 100%, kegiatan bermain kepingan bangun datar dapat dijadikan strategi dalam mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri khususnya bangun datar
2	Bagaimanakah menurut ibu tentang kegiatan bermain kepingan bangun datar dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk bangun datar anak kelompok A2 pada siklus II?	Kegiatan bermain kepingan bangun datar pada siklus II lebih menarik dari sebelumnya dan lebih banyak anak-anak yang meningkat pengetahuannya dalam mengenal bangun datar
3	Apa saran ibu untuk kegiatan bermain kepingan bangun datar ini ?	Kegiatan bermain kepingan bangun datar dapat dikembangkan lebih baik lagi , membuat variasi-variasi kegiatan bermain yang lebih banyak.

Banyuwangi, 19 Mei 2016

Guru Kelompok A2

Pewawancara

Puji Astutik, S.Pd

Yuli Sri Pratiwi

B.3 Pedoman dan Hasil Tes Kemampuan Anak

B.3.a Pedoman Tes

Tabel B.3.1 Pedoman Tes

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Hasil tes kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah penerapan bermain kepingan bangun datar	Anak kelompok A2 di TK Sekar Tanjung

Tabel B.3.2 Indikator Penilaian

No	Nama	Indikator penilaian kemampuan mengenal bentuk geometri anak			Total Skor
		Kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk (4)	Kemampuan menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, segi empat(4)	Kemampuan menyebut bentuk lingkaran, segitiga, segi empat(4)	12

Tabel B.3.3 Kriteria Penilaian Tes Hasil Belajar Anak

Indikator Penilaian	Skor	Diskaptor Penilaian
Kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk	1	Anak belum mampu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk bangun datar
	2	Anak mulai mampu mengelompokkan benda dengan satu bentuk
	3	Anak mampu mengelompokkan benda dengan dua bentuk bangun datar
	4	Anak mampu mengelompokkan benda dengan tiga bentuk bangun datar
Kemampuan menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	1	Anak belum mampu menunjukkan bentuk bangun datar
	2	Anak mulai mampu menunjukkan satu bentuk bangun datar
	3	Anak mulai mampu menunjukkan dua bentuk bangun datar
	4	Anak mampu menunjukkan tiga bentuk bangun datar
Kemampuan menyebut bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	1	Anak belum mampu menyebut bentuk bangun datar
	2	Anak mulai mampu menyebut satu bentuk bangun datar
	3	Anak mulai mampu menyebut dua bentuk bangun datar
	4	Anak mampu menyebut tiga bentuk bangun datar



B.3.c Hasil Tes Kemampuan Anak Mengenal Bangun Datar Siklus I

A. Alat Observasi Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Bangun Datar Siklus I

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Kognitif Anak												Total Skor	Nilai	Kriteria	Ketuntasan	
		mengelompokkan benda berdasarkan bentuk				menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang				menyebut bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang							Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Ahmad			√				√				√		9	75	B	√	
2	Asa		√				√				√			6	50	C		√
3	Azka			√				√				√		9	75	B	√	
4	Kevin		√				√				√			6	50	C		√
5	Mischa		√				√					√		7	58,33	C		√
6	Mohamad			√				√				√		9	75	B	√	
7	Naura Audia			√					√			√		10	83,33	SB	√	
8	Nizar		√					√					√	9	75	B	√	
9	Nova			√				√				√		9	75	B	√	
10	Putra			√					√				√	11	91,67	SB	√	
11	Raya		√				√				√			6	50	C		√
12	Renata			√					√				√	11	91,67	SB	√	
13	Satria				√				√			√		11	91,67	SB	√	
14	Siti		√				√			√				6	50	C		√
15	Varel		√				√			√				6	50	C		√
Jumlah															1041,67		9	6
Rata-rata															69,44			

a. Rumus Nilai Individu

$$Ni : \frac{\sum S_{rti}}{\sum St} \times 100$$

Ket :

Ni : Nilai individu

S_{rti} : Skor riil tercapai individu

St : Skor total yang dicapai individu

b. Nilai Rata-rata

$$M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Ket:

 $\sum x$ = Jumlah Nilai $\sum n$ = Jumlah Anak

M = Mean

$$M = \frac{1041,67}{15} \\ = 69,44$$

c. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa

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

$$fr = \frac{6}{15} \times 100\% \\ = 60\% \text{ Tuntas}$$

$$fr = \frac{6}{15} \times 100\% \\ = 40\% \text{ Tidak Tuntas}$$

Tabel B.3.4 Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Rentang Nilai
Sangat Baik	$80 < N \leq 100$
Baik	$60 < N \leq 80$
Cukup	$40 < N \leq 60$
Kurang	$20 < N \leq 40$

Berdasarkan hasil tes kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh 69,44 dengan kriteria baik. Terdapat 9 anak tuntas dan 6 anak tidak tuntas. hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari sebelumnya (Prasiklus) tetapi belum berhasil karna yang diharapkan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran mengenal bentuk geometri anak melalui bermain kepingan bangun datar yang ditentukan , yaitu dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 .

Banyuwangi, 17 Mei 2016

Pengamat I

Pengamat II

Iin Munfaati Aliyah

Rofidatul Ilma.

Guru Kelompok A1

Peneliti

Puji Astutik

Yuli Sri Pratiwi

B.3.c Hasil Tes Kemampuan Anak Mengenal Bangun Datar Siklus II

B. Alat Observasi Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Bangun Datar Siklus II

No	Nama	Indikator Penilaian Kemampuan Kognitif Anak												Total Skor	Nilai	Kriteria	Ketuntasan	
		mengelompokkan benda berdasarkan bentuk				menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang				menyebut bentuk lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang							Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Ahmad			√					√				√	11	91,67	SB	√	
2	Asa			√				√					√	10	83,33	SB	√	
3	Azka			√				√					√	11	91,67	SB	√	
4	Kevin			√				√				√		9	75	B	√	
5	Mischa		√					√				√		8	66,67	B		√
6	Mohamad			√				√				√		11	91,67	SB	√	
7	Naura Audia			√				√				√		11	91,67	SB	√	
8	Nizar			√				√				√		11	91,67	SB	√	
9	Nova			√				√				√		11	91,67	SB	√	
10	Putra				√			√				√		12	100	SB	√	
11	Raya			√				√				√		9	75	B	√	
12	Renata				√			√				√		12	100	SB	√	
13	Satria				√			√				√		12	100	SB	√	
14	Siti			√				√				√		9	75	B	√	
15	Varel		√					√				√		8	66,67	B		√
Jumlah													1291,69		13	2		
Rata-rata													86,11					

a. Rumus Nilai Individu

$$Ni : \frac{\sum S_{rti}}{\sum St} \times 100$$

Ket :

Ni : Nilai individu

S_{rti} : Skor riil tercapai individu

St : Skor total yang dicapai individu

b. Nilai Rata-rata

$$M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Ket:

 $\sum x$ = Jumlah Nilai $\sum n$ = Jumlah Anak

M = Mean

$$M = \frac{1291,69}{15}$$

$$= 86,11$$

c. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa

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

$$fr = \frac{13}{15} \times 100\%$$

$$= 86,67 \% \text{ Tuntas}$$

$$fr = \frac{2}{15} \times 100\%$$

$$= 13,33 \% \text{ Tidak Tuntas}$$

Tabel B.3.4 Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Rentang Nilai
Sangat Baik	$80 < N \leq 100$
Baik	$60 < N \leq 80$
Cukup	$40 < N \leq 60$
Kurang	$20 < N \leq 40$

Berdasarkan hasil tes kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada siklus I nilai rata-rata kelas yang diperoleh 86,11 dengan kriteria sangat baik yaitu terdapat 13 anak tuntas dan 2 anak tidak tuntas. hal ini menunjukkan adanya peningkatan dan mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran mengenal bentuk geometri anak melalui bermain kepingan bangun datar yang ditentukan , yaitu dikatakan tuntas apabila mencapai nilai ≥ 70 .

Banyuwangi, 19 Mei 2016

Pengamat I

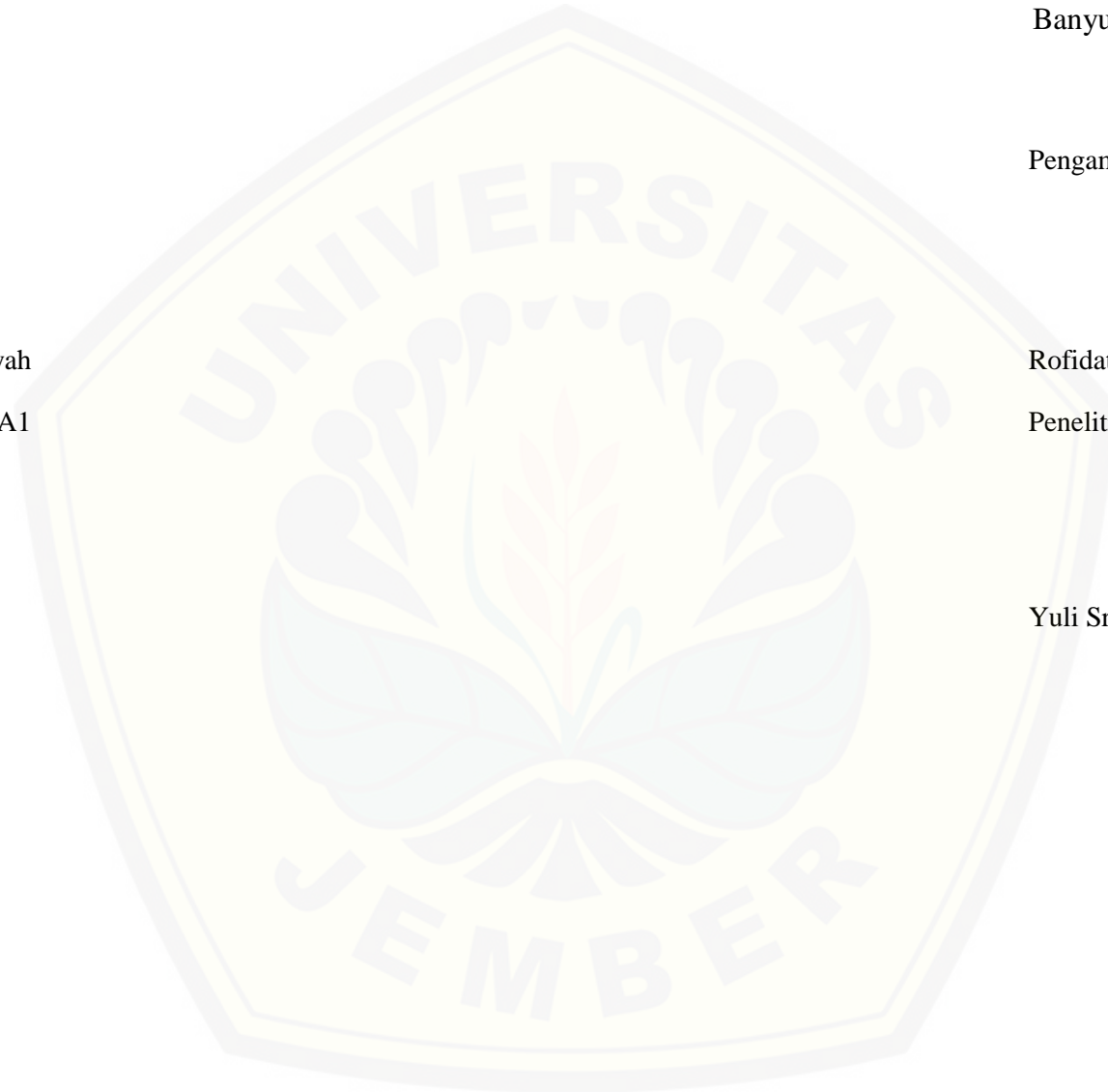
Pengamat II

Iin Munfaati Aliyah
Guru Kelompok A1

Rofidatul Ima.
Peneliti

Puji Astutik

Yuli Sri Pratiwi



B.4 Pedoman dan Hasil Dokumen

B.4.a Pedoman Dokumen

Tabel B.4.1 Pedoman Dokumen (sebelum dan sesudah penelitian)

No	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Daftar nama anak kelompok A2 TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi	Dokumen
2.	Daftar penilaian anak kelompok A2 TK Sekar Tanjung Sempu selama pembelajaran sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain kepingan bangun datar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak	Dokumen

B.4.b Hasil Dokumen

A. Daftar Nama Anak Kelompok A2 TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016

Daftar Nama Anak Kelompok A2

No	Nama	Jenis Kelamin	
		L	P
1	Ahmad Tami Fauji	√	
2	Asa Nue Azzil	√	
3	Azka	√	
4	Kevin	√	
5	Misca Maurevia		√
6	Mohamad Rifqi	√	
7	Naura Audia		√
8	Nizar Distra Alvaro	√	
9	Nova Putri		√
10	Putra	√	
11	Raya Septianti		√
12	Renata Angelia		√
13	Satria Pradana Aryana	√	
14	Siti Sarifa		√
15	Varel Hendytiz	√	
Jumlah		9	6

B. Daftar Nama Guru TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016

Daftar Nama Guru TK Sekar Tanjung

No	Nama	Nip	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Sri Purwaningsih, S.Pd	196308272007012006	Kepala Sekolah	S1
2	Puji Astutik, S.Pd		Guru A2	S1
3	July Astutik		Guru A1	SLTA

C. Profil Sekolah TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016

Profil Sekolah

Nama TK	Sekar Tanjung
Alamat	Dusun Tojo Lor
Desa	Temuguruh
Kecamatan	Sempu
Kabupaten	Banyuwangi
No. Telp	0333 846840
Kode Pos	68468
Status	Swasta
Nomor Statistik Sekolah (NSS)	002052515016
Nomor Identitas Sekolah (NIS)	000200
NPSN	20569837
Tahun Berdiri	1985
No. SK Izin Pendirian Sekolah	4182/104.33/E/1990
Jenjang Akreditasi	B
Status Tanah	Milik Sendiri
Luas Tanah	550 M
Nama Kepala Sekolah TK	Sri Purwaningsih, S.Pd
Nama Yayasan	Dharma Wanita
Alamat Yayasan	Kantor Kecamatan Sempu Jl. Raya Sempu No. 27 Darungan-Tegalarum-Sempu

D. Lembar Hasil Pra siklus

Tema/Sub tema: Lingkungan/ Rumahku

No	Nama Anak	Kriteria				Total skor	Nilai	Ketuntasan	
		SB (4)	B (3)	C (2)	K (1)			Tuntas	Tidak Tuntas
1	Ahmad		√			3	75	√	
2	Asa				√	1	25		√
3	Azka			√		2	50		√
4	Kevin				√	1	25		√
5	Mischa			√		2	50		√
6	Mohamad			√		2	50		√
7	Naura		√			3	75	√	
8	Nizar		√			3	75	√	
9	Nova			√		2	50		√
10	Putra		√			3	75	√	
11	Raya				√	1	25		√
12	Renata		√			3	75	√	
13	Satria		√			3	75	√	
14	Siti				√	1	25		√
15	Varel				√	1	25		√
Jumlah							775		
Nilai rata-rata							51,67	6	9

a. Rumus Nilai Individu

$$Ni : \frac{\sum S_{rti}}{\sum St} \times 100$$

Ket :

Ni : Nilai individu

S_{rti} : Skor riil tercapai individu

St : Skor total yang dicapai individu

b. Nilai Rata-rata

$$M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Ket:

M: Mean

Σx: jumlah nilai

Σn: jumlah anak

$$M = \frac{775}{15} \\ = 51,67$$

c. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa

$$Fr = \frac{F}{Ft} \times 100\%$$

Ket:

Fr: frekuensi relatif

f: frekuensi yang didapatkan

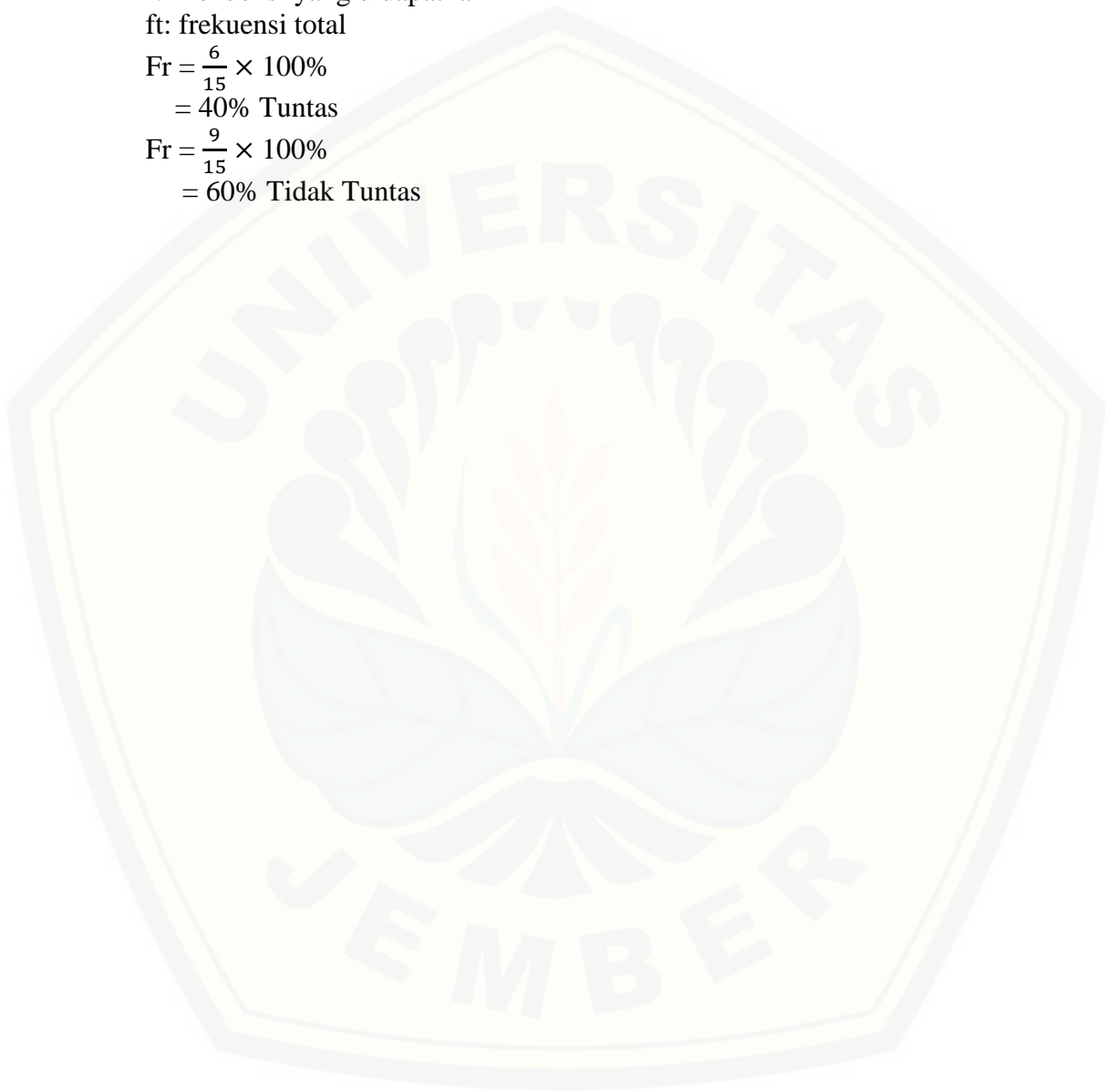
ft: frekuensi total

$$Fr = \frac{6}{15} \times 100\%$$

$$= 40\% \text{ Tuntas}$$

$$Fr = \frac{9}{15} \times 100\%$$

$$= 60\% \text{ Tidak Tuntas}$$



E. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) PRASIKLUS

TK SEKAR TANJUNG KECAMATAN SEMPU KABUPATEN BANYUWANGI

Kelompok : TK A
 Semester/Minggu : I/pertama
 Tema : Lingkungan
 Sub tema : Rumahku
 Hari/tanggal : 2 November 2015
 Alokasi Waktu : 07.30 – 10.00
 Kompetensi Dasar :

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Media	Instrumen Penilaian
1. Perkembangan Nilai-nilai Moral dan Agama	1. Menirukan Bacaan Surat Pendek	Kegiatan Awal ± 30 Menit: a. Salam, b. Doa, c. Bernyanyi d. Bercakap-cakap Tentang Rumah	1. Doa keluar rumah 2. Menebalkan huruf "RUMAH" 3. Bagian-bagian bentuk rumah	1. Buku Doa-doa 2. Lks 3. Gambar rumah	1. Observasi 2. Hasil karya 3. Penugasan
2. Perkembangan Bahasa	2. Menebalkan Huruf	Kegiatan Inti ± 60 Menit; a. Mengamati gambar rumah b. Melafalkan doa keluar rumah c. Menyebutkan benda berdasarkan bentuk d. Melafalkan doa keluar rumah	4. Menyebut bagian-bagian bentuk rumah		
3. Perkembangan Sosial Emosional	3. Mendengarkan guru yang sedang berbicara		5. Menyebut benda berdasarkan bentuknya		
4. Perkembangan Kognitif	4. Menyebut benda berdasarkan bentuk	Kegiatan Istirahat ± 30 Menit; a. Cuci tangan, b. Berdoa sebelum dan sesudah makan, c. Bermain bebas	6. Mewarnai gambar rumah		
5. Perkembangan Fisi Motorik	5. Mewarnai gambar sederhana				

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Media	Instrumen Penilaian
		kegiatan Penutup ± 30 Menit; a. Evaluasi b. Diskusi kegiatan esok hari c. Doa d. Bernyanyi, salam, pulang			

Banyuwangi, 2 November 2015

Guru Kelompok A2

Peneliti

Puji Astutik, S.Pd

Yuli Sri Pratiwi

Kepala Sekolah

Sri Purwaningsih, S.Pd

F. Rencana Kegiatan Harian (RKH) Siklus I dan Siklus II

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS I

TK SEKAR TANJUNG KECAMATAN SEMPU KABUPATEN BANYUWANGI

Kelompok : TK A
 Semester/Minggu : 3/Ketiga
 Tema : Benda-benda Alam
 Sub tema : Tanah dan Pasir
 Hari/tanggal : Selasa, 17 Mei 2016
 Alokasi Waktu : 07.30 – 10.00
 Kompetensi Dasar :

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Media	Instrumen Penilaian	
1. Perkembangan Nilai-nilai Moral dan Agama	1. Mengenal ciptaan Tuhan	Kegiatan Awal ± 30 Menit: a. Salam, b. Doa, c. Bernyanyi d. Bercakap-cakap Tanah dan Pasir	1. Mengenal ciptaan Tuhan	1. Tanah dan pasir	1. Observasi	
2. Perkembangan Bahasa	2. Menjawab pertanyaan sederhana	Kegiatan Inti ± 60 Menit; a. Mengamati tanah dan pasir b. Mengamati gambar rumah c. Tanya jawab tentang materi d. Bermain kepingan bangun datar e. mengelompokkan benda berdasarkan bentuk f. menggambar rumah	2. Bermain kepingan bangun datar	2. Buku gambar	2. Hasil karya	
3. Perkembangan Sosial Emosional	3. Mengikuti aturan permainan		3. Mengenal bentuk bangun datar	3. Gambar Rumah	3. Unjuk kerja	
4. Perkembangan Kognitif	4. Mengelompokkan benda		4. Menggambar	4. Kepingan bangun datar		
5. Perkembangan Fisik Motorik	berdasarkan bentuk				5. Crayon	
			5. Menggambar		6. Kertas HVS bernomor	
				7. Pensil dan penghapus		

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Media	Instrumen Penilaian
		Kegiatan Istirahat ± 30 Menit; a. Cuci tangan, b. Berdoa sebelum dan sesudah makan, c. Bermain bebas			
		Kegiatan Penutup ± 30 Menit; a. Evaluasi b. Diskusi kegiatan esok hari c. Doa d. Bernyanyi, salam, pulang			

Guru Kelompok A2

Puji Astutik, S.Pd

Kepala Sekolah

Sri Purwaningsih, S.Pd

Banyuwangi, 17 Mei 2015

Peneliti

Yuli Sri Pratiwi

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS II

TK SEKAR TANJUNG KECAMATAN SEMPU KABUPATEN BANYUWANGI

Kelompok : TK A
 Semester/Minggu : 3/Ketiga
 Tema : Benda-benda Alam
 Sub tema : Air dan Batu
 Hari/tanggal : Kamis, 19 Mei 2016
 Alokasi Waktu : 07.30 – 10.00
 Kompetensi Dasar :

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Media	Instrumen Penilaian
1. Perkembangan Nilai-nilai Moral dan Agama	1. Membaca doa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu	Kegiatan Awal ± 30 Menit: a. Salam, b. Doa, c. Bernyanyi d. Bercakap-cakap air dan batu	1. Melafalkan doa keluar rumah 2. Pengungkapan perasaan setelah melakukan kegiatan	1. Buku doa-doa 2. Gambar sekolah berwarna dan tidak berwarna	1. Observasi 2. Unjuk kerja 3. Hasil karya
2. Perkembangan Bahasa	2. Mengungkapkan perasaan	Kegiatan Inti ± 60 Menit; a. Mengamati air dan batu b. Mengamati gambar sekolah c. Tanya jawab tentang materi d. Bermain kepingan bangun datar e. Tanya jawab tentang perasaan setelah bermain (senang, sedih, marah, dsb) f. mengelompokkan benda berdasarkan bentuk g. mewarnai gambar sekolah	3. Bermain kepingan bangun datar 4. Mengenal bentuk bangun datar 5. Mewarnai gambar sekolah	3. Kepingan bangun datar 4. Jam dinding 5. Crayon 6. Benda-benda yang ada dikelas	
3. Perkembangan Sosial Emosional	3. Mau berbagi dan membantu sesama teman				
4. Perkembangan Kognitif	4. Menunjukkan benda berbentuk segitia, lingkaran dan segiempat.				
5. Perkembangan Fisik Motorik	5. Mewarnai gambar sederhana				

Aspek Perkembangan	Indikator Pencapaian	Kegiatan Pembelajaran	Materi	Media	Instrumen Penilaian
		Kegiatan Istirahat ± 30 Menit; a. Cuci tangan, b. Berdoa sebelum dan sesudah makan, c. Bermain bebas			
		Kegiatan Penutup ± 30 Menit; a. Evaluasi b. Diskusi kegiatan esok hari c. Doa, d. Bernyanyi, salam, pulang			

Banyuwangi, 19 Mei 2015

Guru Kelompok A2

Peneliti

Puji Astutik, S.Pd

Yuli Sri Pratiwi

Kepala Sekolah

Sri Purwaningsih, S.Pd

Lampran C. Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I dan Siklus II

C.1 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I



Gambar C.1.a Guru Menjelaskan Bentuk Bangun Datar



Gambar C.1.b Anak Bermain Kepingan Bangun Datar



Gambar C.2.c Guru Membimbing dan Membantu Anak Bermain



Gambar C.1.d Anak Mengurutkan Kepingan Bangun Datar

C.2 Foto Pelaksanaan Siklus II



Gambar C.2.a Guru Menjelaskan Bentuk Bangun Datar



Gambar C.2.b Anak Bermain Kepingan Bangun Datar



Gambar C.2ca Anak Bermain Mengelompokkan Kepingan Bangun Datar



Gambar C.2.d Anak Mewarnai Gambar



Gambar C.2.e Anak Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bentuk



Lampiran D. 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

Nomor : 60525/UN25.1.5/PL.5/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

15 JUN 2016

Yth. Kepala TK. Sekar Tanjung
Sempu - Banyuwangi

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

Nama : Yuli Sri Pratiwi
NIM : 120210205061
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri melalui Bermain Kepingan Bangun Datar di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 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.



Dr. Sukatman, M. Pd.
NIP 19640123 1998812 1 001

Lampiran E. Surat Keterangan Kepala Sekolah

**TK SEKAR TANJUNG**

NSS: 002052515016

TERAKRIDITASI : B

Alamat : Dusun Tojo Lor – Temuguruh – Sempu - Banyuwangi

SURAT KETERANGAN
Nomor: 020/TK. ST/V/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sri Purwaningsih, S.Pd.
NIP : 19630827 200701 2 006
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Yuli Sri Pratiwi
NIM : 120210205061
Program Studi : Pendidikan Guru pada Anak Usia Dini

Telah melaksanakan penelitian tentang “peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A2 Mengenal Bentuk Geometri melalui Bermain Kepingan Bangun Datar di TK Sekar Tanjung Kecamatan Sempu Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2015/2016” pada bulan Mei 2016.

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 26 Mei 2016

Kepala TK Sekar Tanjung

Sri Purwaningsih, S.Pd

NIP: 19630827 200701 2 006.

Lampiran F. Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



1. Identitas Diri

Nama : Yuli Sri Pratiwi
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 10 Juli 1994
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ibu : Kristiningsih
Nama Ayah : Prayitno
Alamat : Dusun Tojo, Rt.03 Rw.03, Desa Temuguruh, Kec.
Sempu, Kab. Banyuwangi

2. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Sekar Tanjung	2000	Banyuwangi
2	SDN 4 Temuguruh	2006	Banyuwangi
3	SMPN 2 Sempu	2009	Banyuwangi
4	SMAN 2 Genteng	2012	Banyuwangi
5	Universitas Jember	2016	Banyuwangi