



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI METODE DEMONSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI
KECAMATAN GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh:

**Siti Aminatur Rosidah
NIM 130210205005**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI METODE DEMONSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI
KECAMATAN GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh:

**Siti Aminatur Rosidah
NIM 130210205005**

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2017**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku ayahanda Jamal dan ibunda Muridah, yang tidak pernah lelah memberikan semangat, do'a, perjuangan moril dan materiil serta kasih sayang yang tak pernah terhingga kepada saya;
2. Para guru dan dosen dari Taman Kanak-kanak hingga perguruan Tinggi yang telah memberikan ilmu, bimbingan, wawasan yang sangat berguna hingga tua nanti;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan beasiswa BIDIK MISI selama kuliah.

MOTTO

اَكْرِمُوا اَوْلَادِكُمْ وَ اَحْسِنُوا اَدْبَهُمْ

“Muliakanlah anak-anakmu dan baguskanlah pendidikan mereka”.
(HR. At-Thabrani dan Khatib)*



*) Mamat, Uzunaki. 2014. Motto Hidup Berdasarkan Al- Qur'an dan Hadist. <http://uzumet.blogspot.co.id/2014/12/motto-hidup-berdasarkan-al-quran-dan.html> [diakses 6 Mei 2017]

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Siti Aminatur Rosidah

NIM : 130210205005

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

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

Jember, 26 April 2017

Yang menyatakan,

Siti Aminatur Rosidah

NIM 130210205005

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI METODE DEMONSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI
KECAMATAN GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Oleh:

Siti Aminatur Rosidah

NIM 130210205005

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nanik Yuliati, M. Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Syarifuddin, M. Pd

PERSETUJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI METODE DEMONSTRASI PERMAINAN TRADISIONAL
ENGKLEK PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI
KECAMATAN GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

diajukan untuk dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh:

Nama Mahasiswa : Siti Aminatur Rosidah
NIM : 130210205005
Angkatan Tahun : 2013
Daerah Asal : Kabupaten Jember
Tempat, tanggal lahir : Jember, 21 September 1995
Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ PG PAUD

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Drs. Syarifuddin, M. Pd
NIP 19590520 198602 1 001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” karya Siti Aminatur Rosidah telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : Rabu, 03 Mei 2017

tempat : Ruang 35 D 106

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP 19610729 198802 2 001

Drs. Syarifuddin, M. Pd
NIP 19590520 198602 1 001

Anggota 1,

Anggota 2,

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

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

Mengesahkan
Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Dafik, M. Sc, Ph. D
NIP 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Siti Aminatur Rosidah; 130210205005; 74 halaman; Progam Studi S1 PG PAUD; Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia dini diharapkan dapat membantu meningkatkan perkembangan anak dalam memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berfikir matematis logis. Indikator mengenalkan bentuk geometri pada anak kelompok B usia 5-6 tahun yaitu anak mampu menguasai tujuh bentuk geometri bangun datar yang meliputi persegi, persegi panjang, trapesium, lingkaran, jajar genjang, segi tiga, dan belah ketupat. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pada pra siklus di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B masih rendah hal tersebut disebabkan karena guru dalam mengenalkan bentuk geometri menggunakan metode ceramah tanpa praktik langsung, menggunakan LKS, selalu dilakukan di dalam kelas, dan media pembelajaran kurang menarik.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? dan (2) bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 ; (2) meningkatkan kemampuan mengenal bentuk

geometri melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan rancangan penelitiannya menggunakan model rancangan Mulyasa (2009). Tindakan penelitian melalui penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek dilakukan dengan dua siklus. Siklus I guru menjelaskan cara dan aturan main setelah itu guru mendemonstrasikan permainan engklek kemudian guru menyuruh anak mempraktikkan permainan engklek dan terakhir guru memberi tes untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri anak, pada siklus I masih ada beberapa anak yang belum tuntas dan nilai rata-rata kelas belum mencapai target, maka dari itu guru melakukan kegiatan yang sama di siklus II, tetapi pada siklus II guru menyanyikan setiap bentuk geometri pada saat mempraktikkan permainan engklek dan mengajak anak menirukannya, guru terlebih dahulu menunjukkan satu persatu bentuk geometri, guru mngajak anak tepuk "Fokus", guru memberi tugas tidak menggunakan LKS tetapi menggunakan potongan kertas yang terdiri dari bentuk-bentuk geometri dan setiap warnanya sesuai dengan bentuk geometri pada engklek, dan memberikan *reward* kepada setiap anak berupa pensil.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B melalui metode demonstrasi permainan engklek, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 52, siklus I 64,1 dan pada siklus II meningkat menjadi 80. Hal tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar pada siklus I ke siklus II sebesar 15,9. Selanjutnya juga dapat dilihat dari nilai ketuntasan anak siklus I sebesar 50% dan pada siklus II meningkat menjadi 80%.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek, kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT. Atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada jurusan Ilmu Pendidikan program Studi pendidikan Guru Anak usia Dini Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

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

1. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi yang telah memberikan beasiswa BIDIK MISI selama kuliah;
2. Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
3. Prof. Dafik, M. Sc, Ph. D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan dan selaku dosen pembimbing I;
5. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini dan selaku dosen penguji I;
6. Drs. Syarifuddin, M.Pd., selaku dosen pembimbing II;
7. Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku dosen PAUD;
8. Seluruh Dosen Program Studi PG PAUD Universitas Jember;
9. Ayahanda Jamal dan Ibunda muridah yang telah rela berkorban, berjuang, memberi motivasi, dan selalu mendoakan;
10. Kakakku Layli dan Adikku Wira, serta saudara-saudaraku yang telah memberi semangat;
11. Kepala sekolah, dewan guru, dan anak-anak kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember;
12. Sahabatku Licikiwir, Renita, Indah, Erni, Hilda, Puput, Eka, Ika, Ila, Arin, Rosa yang selalu memberikan semangat dan selalu ada disaat suka maupun duka;

13. Masku M. Kholil yang tak pernah lelah untuk selalu mendampingi dalam suka maupun duka dan memberikan dukungan secara moril;
14. Sahabat-sahabatku di PMII FKIP, UKM Teater Tiang, DPM FKIP, Pramuka Universitas Jember yang telah memberiku Ilmu dan wawasan;
15. Teman-temanku mahasiswa PG PAUD angkatan 2013 yang telah memberi semangat dan motivasi.

Semoga segala bimbingan, bantuan, dukungan, dan motivasi yang mereka berikan mendapat balasan dari Allah SWT. Saya menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari kesalahan. Penulis juga menerima kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya akademisi di lingkungan Universitas Jember tercinta.

Jember, 26 April 2017

Penulis

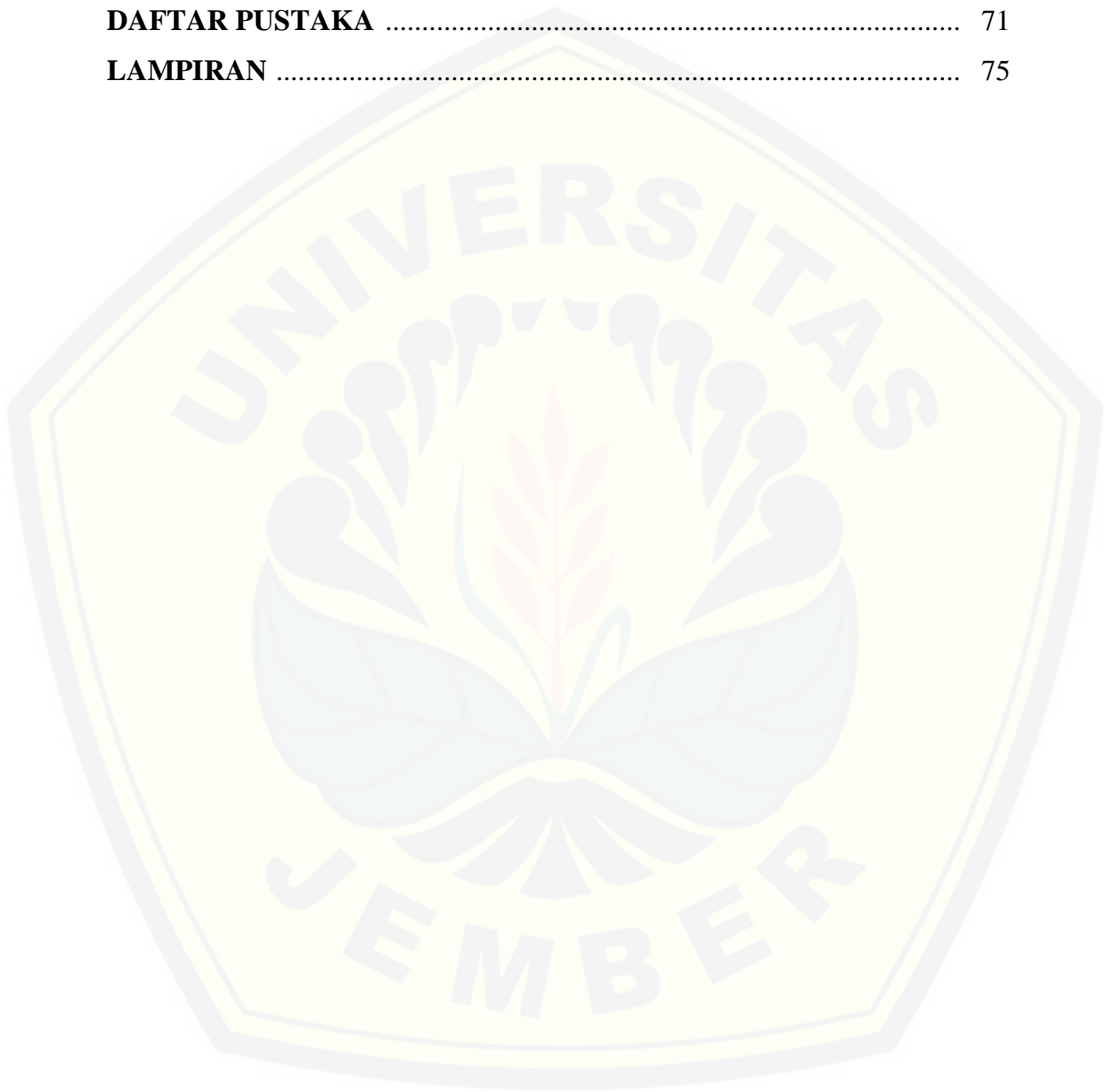
DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Perkembangan Kognitif	8
2.1.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	8
2.1.2 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	9
2.2 Hakikat Mengenal Bentuk Geometri	11
2.2.1 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini.....	11

2.2.2 Tahap Pengenalan Bentuk Geometri untuk Anak Usia Dini.....	12
2.2.3 Macam-macam Bentuk Geometri	13
2.2.4 Tujuan dan Manfaat Mengenal Bentuk Geometri Untuk Anak Usia Dini	15
2.3 Metode Demonstrasi	16
2.3.1 Pengertian metode Demonstrasi	16
2.3.2 Manfaat dan Tujuan Metode Demonstrasi	17
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi	18
2.3.4 Rancangan Kegiatan Demonstrasi	18
2.4 Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia Dini	19
2.4.1 Bermain Bagi Anak Usia Dini	19
2.4.2 Permainan bagi Anak Usia Dini	20
2.4.3 Tahap Pengembangan Bermain Kognitif dalam Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri	21
2.5 Hakikat Permainan Tradisional Engklek	23
2.5.1 Pengertian Permainan Tradisional Engklek	23
2.5.2 Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek	24
2.5.3 Manfaat dan Permainan Tradisional Engklek	25
2.6 Implementasi Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri	27
2.6.1 Rancangan dan Pembuatan Permainan Engklek	27
2.6.2 Peraturan dan Cara Bermain Engklek	27
2.7 Hubungan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Bentuk Geometri dan Permainan Tradisional Engklek .	28
2.8 Penelitian yang Relevan	29
2.9 Kerangka Berfikir	30
2.10 Hipotesis Penelitian	31

BAB 3. METODE PENELITIAN	32
3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	32
3.2 Definisi Operasional	32
3.3 Desain Penelitian	33
3.4 Prosdur Penelitian	35
3.4.1 Tahap Pra Siklus	35
3.4.2 Siklus I	36
3.4.3 Siklus II.....	39
3.5 Metode Pengumpulan Data	41
3.5.1 Observasi	41
3.5.2 Wawancara	42
3.5.3 Tes Hasil Belajar	42
3.5.4 Dokumentasi	43
3.6 Analisis Data	43
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Gambaran Umum Sekolah	46
4.2 Jadwal Penelitian	46
4.3 Kondisi Awal (Pra Siklus)	47
4.4 Penerapan Metode Demonstrasi Permainan Tradisioanal Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	49
4.4.1 Siklus I	49
4.4.2 Siklus II	56
4.5 Peningkatan Kemampuan Mngenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B	63
4.6 Pembahasan	65
4.6 Temuan Penelitian	66

BAB 5. PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	75

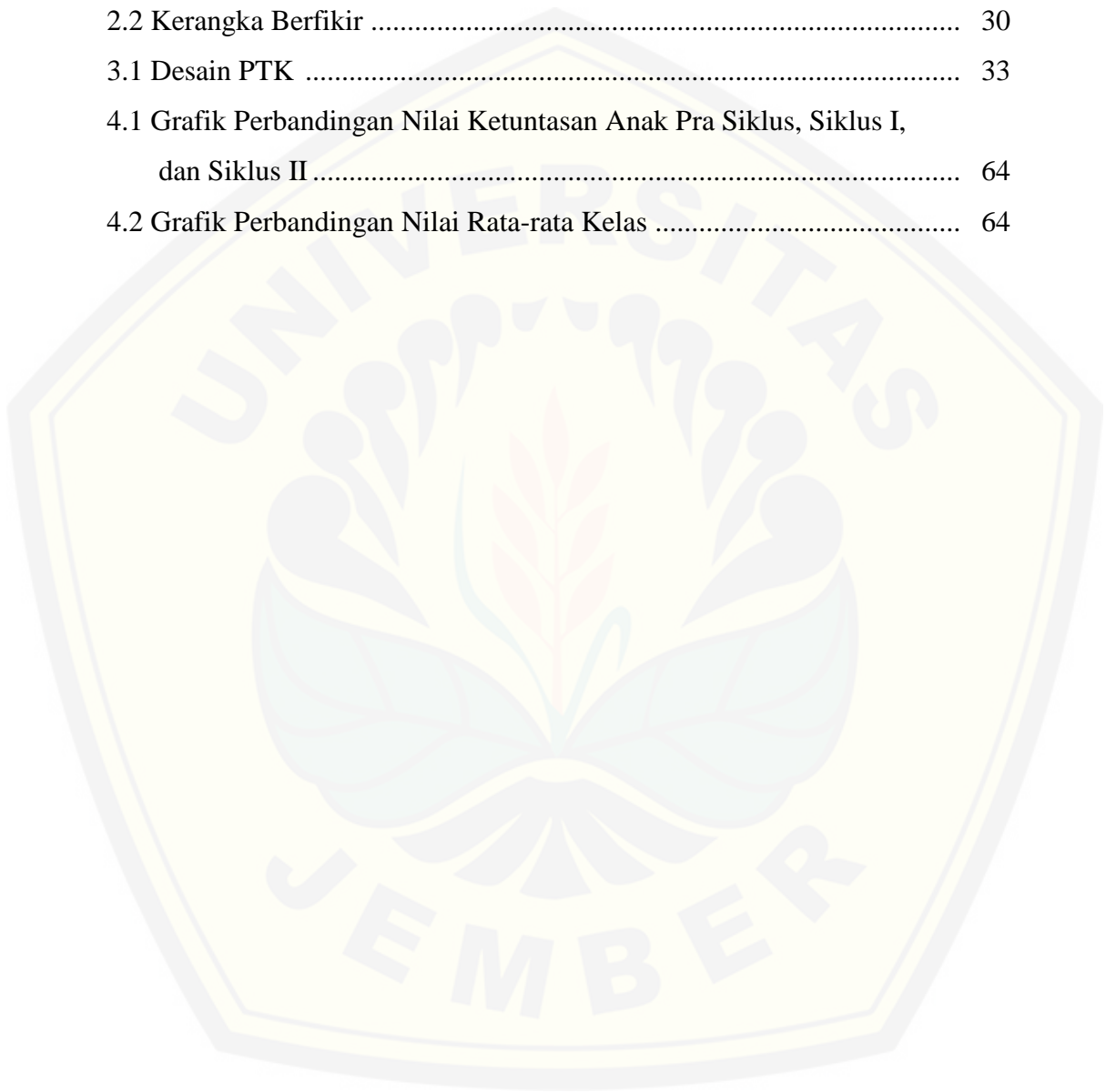


DAFTAR TABEL

	Halaman
1.1 Data Hasil Belajar Anak Kelompok B TK Pertiwi Gumukmas.....	5
2.1 Bangun Datar	14
2.2 Bangun Ruang	15
3.1 Kriteria Keberhasilan	45
4.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	46
4.2 Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pra Siklus	48
4.3 Presentase Ketuntasan Pra Siklus	48
4.4 Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus I	54
4.5 Presentase Ketuntasan Siklus I	54
4.6 Hasil Belajar Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II	61
4.7 Presentase Ketuntasan Siklus II	61
4.8 Perbandingan Nilai Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	63

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Permainan Tradisional Engklek	27
2.2 Kerangka Berfikir	30
3.1 Desain PTK	33
4.1 Grafik Perbandingan Nilai Ketuntasan Anak Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	64
4.2 Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Kelas	64



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN	75
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	75
B. 1 Pedoman Observasi.....	77
B. 2 Pedoman Wawancara.....	77
B. 3 Peoman Tes Hasil Belajar	78
B. 4 Pedoman Dokumentasi	78
LAMPIRAN C. HASIL OBSERVASI GURU DAN ANAK	79
C. 1 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I.....	79
C. 2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II.....	81
C. 3 Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I.....	83
C. 4 Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II.....	85
LAMPIRAN D. HASIL WAWANCARA	87
D. 1 Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan.....	87
D. 2 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus I.	89
D. 3 Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus II	91
LAMPIRAN E. PEDOMAN DAN HASIL DATA	
TES HASIL BELAJAR	93
E. 1 Pedoman Penilaian Tes Hasil Belajar Anak.....	93
E. 2 Kritria Penilaian Kemampuan Mengenal	
BentukGeoetri Anak	93
E.3 Pedoman Tes Obyektif dan Tes Perbuatan Siklus I	
dan Siklus II	93
E. 4 Lembar Hasil Penilaian Kemampuan	
Mengenal Bentuk Geometri Siklus I	95
E. 5 Lembar Hasil Penilaian Kemampuan	
Mengenal Bentuk Geometri Siklus II.....	99
LAMPIRAN F. DOKUMENTASI	103
F. 1 Profil Sekolah	103

F. 2 Daftar Nama Anak	105
F. 3 Daftar Nama Guru	105
F. 4 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	106
F.4.1 Pra Siklus.....	106
F.4.2 Siklus I.....	108
F.4.3 Siklus II	111
F. 5 Daftar Nilai Pra Siklus	113
F. 6 Dokumentasi Pembelajaran	113
F.4.1 Siklus I	115
F.4.2 Siklus II	117
LAMPIRAN G. SURAT IJIN PENELITIAN	120
LAMPIRAN H. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH	121
LAMPIRAN I. BIODATA MAHASISWA	122

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun. Pada proses ini pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam perkembangan hidup manusia (Sujiono, 2009:6). Upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat melalui jalur pendidikan anak usia dini.

Menurut Masitoh (2011:9), pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan sosial, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual.

Setiap anak yang baru lahir belum memiliki pengalaman dan pengetahuan disinilah peran penting seorang guru untuk membantu menumbuh kembangkan pengalaman dan pengetahuan anak. Salah satu perkembangan yang harus dikembangkan untuk anak usia dini adalah perkembangan pada aspek kognitif atau perkembangan berpikir. Dhieni (2007:1) menyatakan bahwa perkembangan berpikir anak usia dini sangat pesat terjadi pada usia nol sampai usia prasekolah.

Menurut Depdiknas (2007:3) kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Pada masa pertumbuhannya anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Sejak kecil mereka mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda-benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain (Latif, 2013:3). Piaget (dalam Morrison, 2012:69) menyatakan bahwa kecerdasan merupakan proses perkembangan kognitif atau mental yang digunakan anak untuk memperoleh pengetahuan. Kecerdasan adalah “mengetahui” dan melibatkan penggunaan operasi mental, yang berkembang sebagai akibat dari tindakan mental dan fisik di

lingkungan sekitar. Keterlibatan aktif adalah dasar teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasan melalui pengalaman atau praktik langsung di lingkungan fisik. Pengalaman praktik ini menjadi dasar bagi kemampuan otak untuk berfikir dan belajar. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi dalam perkembangan kognitif yaitu mengenalkan bentuk geometri sejak usia dini. Geometri adalah ilmu yang mempelajari bangun datar dan bangun ruang dan salah satu ciri-ciri eksakta. Geometri juga bisa dipakai dalam matematika dan fisika, menjadi standar terhadap dimensi benda, dilihat dari bentuk ukuran dan bentuknya (Sovia, 2015:145).

Menjelaskan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri (Lestari, 2011:4). Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berfikir, diantaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi.

Sriningsih (dalam Nurtri, 2014) pembelajaran geometri merupakan hal yang penting pada anak, karena anak dapat menganalisa karakteristik dan sifat-sifat bentuk geometri dalam mengembangkan argumentasi matematika terhadap hubungan-hubungan geometri. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya, dalam mengenal bentuk geometri secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis. Menurut (Permendiknas Nomer 58 Tahun 2009, 2009:9-10) indikator aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri yaitu: indikator kemampuan usia anak 2-3 tahun adalah mengenal dua buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan bujur sangkar, untuk anak usia 3-4 tahun adalah mengenal empat buah bentuk geometri yaitu lingkaran, persegi panjang, bujur sangkar dan segitiga, sementara anak usia 5-6 tahun adalah mengenal tujuh buah bentuk geometri yaitu, lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, trapesium, dan belah ketupat, dan jajar

genjang. Anak dapat menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri. Melaksanakan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus menggunakan strategi atau metode salah satunya yaitu menggunakan metode demonstrasi karena dengan metode demonstrasi memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat, mendengarkan, dan diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan (Supartini, dkk., 2016:75)

Anak usia dini berada pada tahap praoperasional konkret dimana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan berfikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini harus sesuai dengan karakteristik anak yaitu suka bermain, ketika mengenalkan bentuk geometri menggunakan permainan dengan begitu anak akan mudah mengingat. Bagi guru PAUD sering diintegrasikan dalam kegiatan belajar mengajar, karena dunia anak adalah dunia bermain (Rifa, 2012:7) hal ini diyakini bisa meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa dalam mengikuti rangkaian kegiatan belajar-mengajar.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan, terutama bagi anak usia dini. Dunia bermain tidak pernah lepas dari anak. Vygotsy (dalam Rifa, 2012:12) bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak, dijelaskan bahwa anak usia dini tidak mampu berpikir abstrak karena bagi mereka, *meaning* (makna) dan objek berbaur menjadi satu. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, moral, sosial emosional, maupun kognitif. Menurut Piaget (dalam Rifa, 2012:13) anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek.

Permainan harus sesuai dengan jiwa anak guna memenuhi dunia khayal dan dorongan anak. Ki Hajar Dewantara (dalam Supartini, dkk., 2016:36-37) bermain dan permainan yang digunakan hendaknya adalah permainan nasional yang terdiri dari permainan tradisional agar anak tetap dalam lingkungan

kebudayaan bangsanya. Permainan bangsa asing memberi kemungkinan akan terpisahnya anak dari adat istiadat dan kesenian bangsanya sendiri. Permainan anak Jawa seperti engklek adalah salah satu contoh permainan tradisional yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Anak dapat melihat secara langsung dan kongkrit bagaimana bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran. Hal ini terkait dengan aspek perkembangan kognitif dalam pengembangan visual dan geometri maka anak dapat mengembangkan kemampuan penglihatan, pengamatan, perhatian, dan pengembangan konsep bentuk yang terkait dengan permainan melompat bentuk (Susanto, 2011:6.1)

Permainan engklek merupakan permainan yang melompati bentuk-bentuk datar geometri dengan menggunakan gacuk (alat bantu permainan engklek). Permainan ini sangat digemari anak dan sangat bermanfaat untuk hampir segala kebutuhan tubuh, mulai dari kecerdasan anak, kesehatan otot tubuh, sampai kesehatan mental (Sovia, 2015:213). Bermain tradisional engklek dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini merupakan kegiatan yang mengajak anak untuk membangaun pengalaman langsung dan anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Bermain tradisional engklek menyesuaikan dengan perkembangan anak dan anak akan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran karena anak mengalami pengalaman secara langsung yaitu dengan melompati bentuk-bentuk geometri dengan menyebutkan bentuknya.

Berdasarkan observasi anak kelompok B di TK PERTIWI Desa Bagorejo Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 kemampuan mengenal bentuk geometri anak masih rendah. Berdasarkan hasil observasi diketahui sebagian besar anak kelompok B belum mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik. Hal ini dibuktikan pada saat pembelajaran mengenalkan bentuk geometri masih banyak anak kesulitan menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran di TK PERTIWI pembelajarannya menerapkan metode ceramah tanpa praktik langsung, menggunakan LKS, pembelajaran selalu dilaksanakan di dalam kelas, diperlukan suatu metode yang menarik yaitu metode demonstrasi, permainan yang aktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran dalam

mengenalkan bentuk geometri untuk meningkatkan kognitif anak dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Sebanyak 10 anak kelompok B di TK PERTIWI Desa Bagorejo Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dengan presentase 70% kemampuan mengenal bentuk geometri yang masih rendah. Sebanyak 7 anak mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri. Anak cenderung ramai sendiri dan tidak tertib ketika guru memberikan penjelasan di dalam kelas. Oleh karena itu guru harus memilih dan menggunakan strategi, metode, dan media yang menarik sesuai karakteristik anak usia dini. Penggunaan strategi dan media yang tepat akan memudahkan guru dalam mengembangkan perkembangan anak usia dini. Selain itu, tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik. Data hasil belajar anak tentang kemampuan mengenal bentuk geometri dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data hasil belajar anak kelompok B
TK PERTIWI Gumukmas

Kualifikasi	F	(%)
Sangat baik	1	10
Baik	2	20
Cukup	2	20
Kurang	2	20
Sangat Kurang	3	30
Jumlah	10	100

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, metode demonstrasi permainan tradisional engklek merupakan permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri. Permainan tradisional engklek dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar anak. Menurut uraian di atas untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Dengan Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B di TK PERTIWI Desa Bagorejo Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1 bagaimanakah penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?
- 1.2.2 bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini untuk :

- 1.3.1 mendeskripsikan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017
- 1.3.2 meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- 1.4.1 Bagi guru
 - a. dapat menambah pengetahuan untuk memilih metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan;
 - b. dapat menambah wawasan untuk meningkatkan hasil belajar anak;

- c. meningkatkan profesionalisme guru;
- d. sebagai bahan acuan evaluasi pembelajaran.

1.4.2 Bagi anak

- a. meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri;
- b. meningkatkan hasil belajar anak;
- c. meningkatkan pengetahuan anak ;
- d. menumbuhkan rasa percaya diri anak.

1.4.3 Bagi lembaga TK PERTIWI

- a. sebagai referensi model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri;
- b. sebagai bahan acuan dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan;
- c. dapat menambah kegiatan pembelajaran bertemakan permainan;
- d. membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.

1.4.4 Bagi peneliti

- a. menambah pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri;
- b. menambah wawasan untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran;
- c. meningkatkan kreativitas untuk memecahkan masalah;
- d. menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek;
- e. Mengembangkan permainan tradisional untuk meningkatkan perkembangan anak

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Perkembangan Kognitif

2.1.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Pamela Minet (dalam Sujiono, 2008:14) mendefinisikan kognitif sebagai perkembangan pikiran, yang merupakan sebuah proses berpikir dari otak. Sejalan dengan hal tersebut Partini (dalam Andriyani 2011:19) kemampuan kognitif sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seseorang untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan yang mengakibatkan seseorang anak untuk memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuan bertanya.

Menurut Masitoh (2011:1.19) kemampuan kognitif merupakan kemampuan dimana anak dapat berpikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dan ide-idenya yang realistik serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan ini selanjutnya berkembang menjadi kemampuan berpikir logis. Pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu. Mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Piaget (dalam Suyadi, 2014:79) mengatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan proses dari asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan penyerapan informasi baru yang telah ada dalam struktur kognitif anak. Sedangkan akomodasi merupakan pernyataan informasi yang sudah ada dengan informasi baru sehingga memperluas informasi yang sudah ada dalam cara pandang anak.

Perkembangan kognitif terjadi melalui dua proses yang saling berhubungan yaitu: (1) organisasi; (2) adaptasi.

Organisasi merupakan istilah yang digunakan Piaget untuk mengintegrasikan pengetahuan kedalam sistem-sistem. Oleh sebab itu, organisasi adalah sistem pengetahuan atau cara berpikir yang disertai dengan pencitraan realitas yang semakin akurat. Struktur kognitif disebut skema. Skema adalah pola perilaku terorganisir yang digunakan seseorang untuk memikirkan dan melakukan tindakan-tindakan dalam situasi tertentu.

Adaptasi merupakan cara anak untuk memperlakukan informasi baru dengan mempertimbangkan apa yang telah mereka ketahui. Adaptasi ini dilakukan dengan tiga langkah, yaitu: (1) asimilasi, merupakan istilah yang digunakan Piaget untuk merujuk pada peleburan informasi baru kedalam struktur kognitif yang sudah ada; (2) akomodasi, merupakan istilah yang digunakan; (3) ekuilibrasi, diartikan sebagai kemampuan yang mengatur dalam diri individu agar ia mampu mempertahankan keseimbangan dan menyesuaikan diri terhadap lingkungannya.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli menunjukkan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan perkembangan intelegensi pada anak. Intelegensi merupakan suatu proses yang saling berhubungan dan berkaitan yang menghasilkan sebuah struktur dan memerlukan interaksi dengan lingkungannya dengan kata lain kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan berpikir untuk menciptakan sebuah struktur yang berharga dalam lingkungan yang ada di sekitarnya, dari berinteraksi dengan lingkungannya tersebut anak akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan asimilasi dan akomodasi yang berimbang.

2.1.2 Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Piaget (dalam Masitoh, 2011:2.13) membagi tahapan perkembangan kognitif dalam empat tahap, yaitu.

a. Tahap sensori-motorik (usia 0-2 tahun)

Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Dalam tahap ini anak mengkonstruksikan suatu pemahaman mengenai dunia dengan cara mengkoordinasikan pengalamn-pengalaman sensorisnya dengan tindakan fisik motorik. Anak akan mengalami kemajuan dari tindakan reflek sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap.

b. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun)

Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas.

c. Tahap operasioanal konkret (usia 7-14 tahun)

Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi.

d. Tahap formal operasional (usia 14-dewasa)

Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi dan mampu berpikir abstrak.

Secara ringkas Yusuf (dalam Masitoh, 2011:2.14) perkembangan kognitif anak masa pra-sekolah adalah anak mampu berpikir dengan menggunakan simbol, berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi atau mereka meyakini apa yang dilihatnya dan hanya berfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama, cara berpikir mereka bersifat memusat, berpikir masih kaku atau cara berpikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri, anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.

Supartini (2016:29-30) karakteristik perkembangan kognitif anak usia Taman kanak-kanak yaitu anak menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/ di puncak, di belakang/ di depan, dan di atas/ di bawah, mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, mengelompokkan benda yang mempunyai persamaan warna, bentuk, atau ukuran, mencocokkan segi tiga, persegi, dan wajik.

Menurut (Permendiknas Nomer 58 Tahun 2009, 2009:9-10) indikator aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri yaitu: indikator kemampuan usia anak 2-3 tahun adalah mengenal dua buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan bujur sangkar, untuk anak usia 3-4 tahun adalah mengenal empat buah bentuk geometri yaitu lingkaran, persegi panjang, bujur sangkar dan segitiga, sementara anak usia 5-6 tahun adalah mengenal tujuh buah bentuk geometri yaitu, lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang, trapesium, dan belah ketupat, dan jajargenjang. Anak dapat menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri.

Selain berhubungan dengan kemampuan intelegensi, perkembangan kognitif juga berhubungan dengan perkembangan logika matematika. Perkembangan logika matematika berhubungan dengan perkembangan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab-akibat, dan mampu mengklasifikasikan struktur tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap – tahap perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada pada tahap pra-operasional, yaitu tahapan di mana anak-anak belum menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya kemampuan menggunakan sesuatu untuk mewakili hal lain dengan menggunakan simbol-simbol. Tahap perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk geometri untuk usia 5-6 tahun yaitu, anak mampu menguasai 7 bentuk bangun datar geometri.

2.2 Hakikat Mengetahui Bentuk Geometri

2.2.1 Kemampuan Mengetahui Bentuk Geometri Anak Usia Dini

Lestari (dalam Rustiyanti, 2014:21) menjelaskan bahwa, “mengetahui bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengetahui, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri”. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Tarigan (2006:32) menjelaskan bahwa belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang berbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya. Sedangkan Beaty

(dalam Marlisa, 2014:6) mengungkapkan bahwa mengenal bentuk geometri merupakan modal awal yang penting untuk dipelajari oleh anak. Salah satu kemampuan dalam perkembangan kognitif yaitu anak harus bisa membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, dan segi tiga.

Pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini akan lebih bermanfaat dan berarti apabila dilakukan dengan cara yang tepat sesuai dengan metode dan media untuk mereka. Pembelajaran geometri yang menarik akan lebih cepat membantu mereka dalam memahami dan mengenal bentuk-bentuk geometri, baik itu bangun ruang dan bangun datar. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase pra operasional, kemampuan berfikirnya adalah berfikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenalkan bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Young (2008:8) menyatakan, dunia ini dipenuhi oleh berbagai aneka macam bentuk, dan dapat dengan mudah membantu anak untuk mengenaliya dari apa yang mereka rasakan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri untuk anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk. Strategi mengenalkan bentuk-bentuk geometri untuk anak usia dini harus sesuai dengan metode yang tepat dan menarik sesuai karakteristik anak usia dini yaitu melalui permainan. Melalui permainan anak akan mengetahui, mengalami, dan menjadi tahu tentang bentuk-bentuk geometri.

2.2.2 Tahap Pengenalan Bentuk Geometri untuk Anak Usia Dini

Menurut Lestari (dalam Nursinta, dkk., 2014:2) tahapan pembelajaran geometri yang sesuai dengan anak adalah pertama anak belajar mengenal bentuk-bentuk sederhana. Kedua, anak belajar tentang ciri-ciri dari setiap bentuk

geometri. Selanjutnya, anak belajar menerapkan pengetahuannya untuk berkreasi membangun dengan bentuk-bentuk geometri.

Menurut Tarigan (dalam Andriyani, 2011) mengenal bentuk geometri untuk anak usia dini ada lima tahapan, yaitu sebagai berikut: (1) tahap pengenalan; (2) tahap analisis; (3) tahap pengurutan; (4) tahap deduksi; (5) tahap akurasi.

Tahap pengenalan merupakan tahap dimana anak mulai mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya. Tahap analisis merupakan tahap dimana anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut. Tahap pengurutan merupakan tahap dimana anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh. Tahap deduksi merupakan tahap dimana anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus. Tahap akurasi merupakan tahap dimana anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Anak belajar bentuk-bentuk geometri anak harus belajar dari benda-benda konkret.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa tahap pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini terdiri dari lima tahapan yaitu, tahap pengenalan bentuk-bentuk geometri, tahap analisis bentuknya, tahap pengurutan sesuai dengan bentuknya, tahap deduksi, dan tahap akurasi.


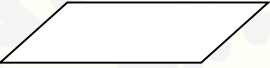

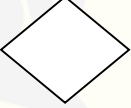

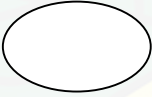
2.2.3 Macam-Macam Bentuk Geometri

Bentuk geometri secara umum terdiri dari geometri 2 dimensi biasanya disebut bangun datar dan geometri 3 dimensi yang biasa disebut bangun ruang. Menurut Kusni (2008:14-16) geometri 2 dimensi meliputi:(1) segitiga; (2) persegi panjang; (3) belah ketupat; (4) trapesium; (5) lingkaran.

Jajar genjang adalah suatu segi empat yang memiliki sisi sepasang sejajar. Persegi panjang adalah suatu jajar genjang yang satu sudutnya siku-siku. Belah

ketupat adalah suatu jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang. Trapesium adalah segi empat yang memiliki tempat sepasang sisi yang sejajar. Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak sama dari sebuah titik tertentu. Gambar macam-macam bangun datar dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel. 2.1 Bangun datar

Gambar	Nama
	Segi Tiga
	Jajar Genjang
	Persegi Panjang
	Belah ketupat
	Trapesium
	Lingkaran


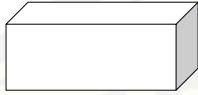
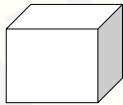
Sumber : Kusni (2008:17)

Menurut Surya (2009:113) geometri 3 dimensi meliputi: (1) kubus; (2) balok; (3) prisma tegak segi tiga; (4) limas.

Kubus adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi. Kubus memiliki 6 sisi yang sama, memiliki 1 rusuk yang sama panjang, memiliki 8 titik sudut. Balok adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi panjang. Balok memiliki 6 sisi dengan 3 pasang sisi yang sama, memiliki 12 rusuk, memiliki 8 titik sudut. Prisma tegak segitiga adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk segitiga. Prisma tegak segitiga memiliki 5 buah sisi, memiliki 9 rusuk yang sama panjang, memiliki 8 titik sudut. Limas adalah bangun ruang yang memiliki banyak jenis alas. Nama limas

sesuai dengan alasnya, misalnya: limas segi tiga, limas segi empat, dan sebagainya. Gambar geometri bangun ruang dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel. 2.2 Bangun ruang

Gambar	Nama
	Tabung
	Balok
	Kubus

Berdasarkan beberapa bentuk yang telah dijabarkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk geometri dibagi menjadi dua jenis yakni bangun datar dan bangun ruang. Namun, tidak semua bentuk harus dipahami anak. Ada beberapa bentuk yang penting dipahami anak sebagai dasar pemahaman bentuk geometri seperti yang tercantum pada kurikulum pada jenjang taman kanak-kanak. Bentuk yang perlu dipahami anak dalam penelitian ini yaitu: bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, lingkaran, jajar genjang, belah ketupat, dan trapesium.

2.2.4 Tujuan dan Manfaat Mengenal Bentuk Geometri untuk Anak Usia Dini

Mengenal bentuk geometri pada dasarnya bertujuan untuk memberikan suatu kesempatan kepada anak untuk menganalisis lebih jauh dunia tempat hidupnya, serta memberikan sejak dini landasan berupa konsep-konsep dasar untuk studi lebih lanjut. Sekaligus, mempelajari geometri dapat membangkitkan dan mengembangkan kesenangan intelektual yang sesungguhnya terhadap matematika (Marks, dkk., 1988:121)

Menurut (Marks, dkk., 1988:41) mengenal bentuk geometri memiliki banyak manfaat yang berguna bagi perkembangan anak, antara lain:

1. anak dapat mencari perbedaan bentuk-bentuk geometri (segi empat, segi tiga, dan persegi panjang)
2. mengenal nama-nama berbagai bentuk –bentuk geometri

3. Mengidentifikasi bangun-bangun bidang seperti segi empat,, segi tiga, persegi panjang dan mengembangkan bangun –bangun tersebut dengan bangunan yang ada di sekitarnya

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan dan manfaat mengenal bentuk geometri untuk anak usia dini adalah untuk memberikan pengalaman langsung atau kemampuan membangun pengetahuannya sendiri tentang konsep geometri sehingga dapat meningkatkan kesenangan, intelektual dalam matematika. Meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal dan memahami, menggambarkan dan mendeskripsikan tentang bentuk-bentuk yang ada disekitar anak.

2.3 Metode Demonstrasi

2.3.1 Pengertian Metode Demonstrasi

Supartini, dkk., (2016:75) metode demonstrasi adalah suatu strategi pengembangan dengan cara memberikan pengalaman belajar melalui perbuatan melihat dan mendengarkan diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemonstrasikan. Demonstrasi digunakan untuk menunjukkan atau memeragakan cara untuk membuat atau melakukan sesuatu. Metode ini menekankan pada cara-cara mengerjakan sesuatu dengan penjelasan, petunjuk, dan pengarahan secara langsung. Melalui metode ini, diharapkan anak-anak dapat mengenal langkah-langkah pelaksanaan dalam melakukan kegiatan, yang pada gilirannya anak-anak diharapkan dapat meniru dan melakukan apa yang didemonstrasikan oleh guru. Pelaksanaan metode demonstrasi dan eksperimen sangat erat kaitannya. Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan Muhibbin Syah (dalam Gunarti, dkk., 2010: 9.3)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode demonstrasi merupakan metode yang baik karena anak mendapatkan pengalaman langsung melalui perbuatan melihat, mendengar, dan diikuti dengan meniru

pekerjaan yang didemonstrasikan sehingga memudahkan anak untuk melaksanakan suatu kegiatan.

2.3.2 Manfaat dan Tujuan Metode Demonstrasi

Manfaat psikologis pedagogis metode demonstrasi untuk anak usia dini (Supartini, dkk., 2016:75) adalah sebagai berikut:

- a. perhatian anak dapat lebih dipusatkan;
- b. proses belajar anak lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari;
- c. pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri anak.

Tujuan Metode Demonstrasi merupakan satu wahana untuk memberikan pengalaman belajar agar anak dapat menguasai kemampuan yang diharapkan dengan lebih baik. Tujuan metode demonstrasi adalah peniruan terhadap model yang dapat dilakukan dan memberikan pengalaman belajar melalui penglihatan dan pendengaran.

Metode demonstrasi memiliki 2 fungsi (Supartini, dkk., 2016:76), antara lain:

- 1) dapat dipergunakan untuk memberikan ilustrasi dalam menjelaskan informasi kepada anak;
- 2) membantu meningkatkan daya pikir anak usia dini terutama daya pikir anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal, mengingat, berpikir konvergen adalah berpikir menuju satu arah yang benar atau satu jawaban yang paling tepat atau satu pemecahan dari suatu masalah dan berpikir evaluatif;
- 3) metode demonstrasi memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkirakan apa yang akan terjadi, bagaimana hal itu dapat terjadi dan mengapa hal itu terjadi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan metode demonstrasi untuk anak usia dini adalah untuk memberikan pengalaman belajar secara langsung agar memudahkan anak menguasai kemampuan yang diharapkan atau membantu meningkatkan daya pikir anak dalam peningkatan kemampuan mengenal, mengingat, dan berfikir.

2.3.3 Kelebihan dan kelemahan Metode Demonstrasi

Supartini, dkk., (2016:76-77) mengemukakan kelebihan metode demonstrasi antara lain sebagai berikut.

- a. Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda/peristiwa;
- b. Memudahkan berbagai jenis penjelasan;
- c. Kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah dapat diperbaiki melalui pengamatan dan contoh konkret;
- d. Perhatian anak dapat lebih terpusatkan;
- e. Anak dapat ikut serta aktif apabila demonstrasi langsung dilanjutkan dengan eksperimen;
- f. Mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi sekiranya anak hendak mencoba sendiri;
- g. Beberapa persoalan yang belum dimengerti dapat ditanyakan langsung saat suatu proses ditunjukkan sehingga terjawab dengan jelas.

Supartini, dkk., (2016:78) mengemukakan kelemahan metode demonstrasi antara lain sebagai berikut.

- a. Anak didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda/peristiwa yang akan dipertunjukkan karena jumlah anak yang banyak dalam satu kelas atau alat yang teralukecil. Sehingga metode demonstrasi hanya efektif untuk sistem kelompok dan kurang efektif apabila menggunakan sistem klasika;
- b. Tidak semua benda/peristiwa dapat didemonstrasikan;
- c. Sukar dimengerti apabila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan;
- d. Apabila tidak dilanjutkan dengan eksperimen ada kemungkinan anak menjadi lupa, dan materi belajar tidak akan bermakna karena tidak menjadikan pengalaman belajar.

2.3.4 Rancangan Kegiatan Demonstrasi

Secara umum persiapan yang perlu dilakukan guru dalam merancang kegiatan demonstrasi (Supartini, dkk., 2016:78), sebagai berikut.

- a. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan demonstrasi dalam menetapkan tujuan demonstrasi guru mengidentifikasi perbuatan-perbuatan apa yang akan diajarkan kepada anak dalam pernyataan-pernyataan yang spesifik dan operasional (teknis);
- b. Menetapkan bentuk demonstrasi yang dipilih sebelum menetapkan kegiatan, guru menentukan bentuk demonstrasi;
- c. Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan ada dua jenis bahan dan alat yang dibutuhkan yaitu:
 - 1) bahan dan alat yang diperlukan oleh guru untuk mendemonstrasikan sesuatu.
 - 2) bahan dan alat yang diperlukan anak untuk menirukan contoh yang dilakukan guru;
 - 3) menetapkan langkah kegiatan demonstrasi, langkah-langkah ini bersifat fleksibel tergantung jenis kegiatan;
 - 4) menetapkan penilaian kegiatan demonstrasi

Berdasarkan pemaparan di atas tentang rancangan kegiatan metode demonstrasi untuk anak usia dini, maka dapat disimpulkan dan diimplementasikan dengan permainan tradisional engklek yaitu dengan guru menetapkan tujuan, bentuk demonstrasi, alat, bahan, dan cara-cara melaksanakan permainan tradisional engklek sehingga memudahkan anak untuk mencapai kemampuan yang diharapkan.

2.4 Bermain dan Permainan Bagi Anak Usia

2.4.1 Bermain Bagi Anak Usia Dini

Vygotsky (dalam Rifa, 2012:12) menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak. Anak usia Taman kanak-kanak tidak mampu perfikir abstrak karena bagi mereka, meaning (makna) dan objek berbaur menjadi satu.

Menurut Dewey (dalam Montolalu, 2011:1.7) anak belajar menurut dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat pesat,

baik fisik, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional. Anak pada usia ini tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda. Anak memiliki daya tangkap penalaran yang bervariasi, meskipun pembelajaran yang diberikan sama akan tetapi hasil yang didapat berbeda. Bermain untuk anak usia dini adalah proses belajar karena kemampuan intelektual (daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Teori perkembangan kognitif menguji kegiatan bermain dalam kaitannya dengan perkembangan intelektualnya.

Vygotsky (dalam Montolalu, 2011:1.14) menyatakan bahwa bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kecerdasan (kognitif) anak, yaitu dengan cara bermain simbolis. Bermain simbolis memiliki bagian yang menentukan dalam perkembangan berpikir abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan di dalamnya terdapat unsur pembelajaran yang edukatif. Kegiatan bermain memberikan dampak yang besar terhadap perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, fisik motorik, dan seni anak. Bermain merupakan kegiatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak. Bermain merupakan salah satu metode yang sangat baik jika digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal.

2.4.2 Permainan Bagi Anak Usia Dini

Montessori (dalam Suyadi, 2014:183) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, suka rela, penuh arti, dan aktivitas secara spontan. Permainan sering juga dianggap kreatif, menyertakan pemecahan masalah, belajar keterampilan sosial baru, bahasa baru dan keterampilan fisik yang baru.

Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak (Fadlillah, 2012:216). Prinsipnya dalam penggunaan permainan sebagai media pembelajaran, permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan. Pendidik atau orang tua seharusnya memilih permainan

yang menarik dan tidak berbahaya. Permainan juga dipilih tidak hanya memberikan kesenangan pada anak tapi juga memiliki nilai edukatif. Menurut Groos (dalam Monks, dkk., 1982:132) permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa nanti. Spencer (dalam Monks, dkk., 1982:133) permainan merupakan kemungkinan penyaluran bagi manusia untuk *melepaskan sisa-sisa energi*. Hal ini disebabkan karena manusia melalui evolusi mencapai suatu tingkatan yang tidak terlalu membutuhkan banyak energy untuk mencukupi kebutuhan hidup, maka kelebihan energinya harus disalurkan melalui cara yang sesuai, dalam hal ini permainan adalah cara yang sebaik-baiknya.

Permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti motorik, kreativitas, kecakapan-kecakapan sosial, kognitif, dan juga perkembangan motivasional dan emosioanal. Permainan di sini harus dapat ditinjau dalam nuansa-nuansanya yang lebih banyak dan tidak sebagai sesuatu yang global (Monks, dkk., 1982:141).

Permainan untuk anak usia dini biasanya tidak memiliki banyak aturan yang membuat mereka merasa tidak nyaman selama bermain. Permainan telah lama menjadi inti program sekolah. Permainan telah dan akan tetap penting dalam program prasekolah. Permainan anak menyebabkan terjadinya pembelajaran. Program sekolah harus mendukung pembelajaran lewat permainan.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dijabarkan, maka dapat ditarik kesimpulan permainan adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan di dalamnya terdapat unsur pembelajaran yang ingin dikembangkan. Permainan merupakan salah satu kegiatan yang menarik minat anak untuk mengeksplere segala macam pengetahuan serta pengalamannya agar berkembang sesuai dengan harapan.

2.4.3 Tahap Pengembangan Bermain Kognitif dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Kegiatan bermain dengan perkembangan kognitif dan dalam bermain anak melalui tahap pengembangan bermain kognitif seperti yang dinyatakan oleh Robin dkk., (dalam Tedjasaputra 2003:28) tahap pengembangan bermain kognitif adalah

sebagai berikut: (1) bermain fungsional (*functional play*); (2) bangun membangun (*constructive play*); (3) permainan dengan peraturan (*Games With Rules*); (4) permainan dengan peraturan (*Games With Rules*)

Permainan dengan peraturan (*Games With Rules*) bermain pada tahap ini biasanya tampak pada usia 1 sampai 2 tahun yang berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang. Bangun membangun (*constructive play*) kegiatan bermain membangun sudah dapat dilihat pada anak usia sampai 6 tahun. Dalam tahap ini anak bermain membentuk sesuatu, menciptakan bangun tertentu dengan alat permainan yang tersedia. Bermain pura-pura (*make-believe play*) kegiatan bermain pura-pura banyak dilakukan siswa pada usia 3 sampai 7 tahun. Dalam permainan pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Permainan dengan peraturan (*Games With Rules*) kegiatan jenis ini umumnya sudah dapat dilakukan pada usia 6 sampai 11 tahun, dalam kegiatan ini anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan.

Kemampuan yang diharapkan pada anak usia dini bermain dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab-akibat. Aspek pengembangan kognitif ini meliputi:

- a. mengelompokkan, memasangkan benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya;
- b. menyebutkan 7 bentuk, seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium);
- c. membedakan beragam ukuran;
- d. membedakan rasa;
- e. menyebutkan bilangan 1-10; mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya
- f. menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh;
- g. mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warnadicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.

Permainan bentuk geometri merupakan salah satu cara mengenalkan bentuk pada anak. Anak dapat melihat secara langsung dan kongkrit bagaimana bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran. Hal ini terkait dengan aspek perkembangan kognitif dalam pengembangan visual dan geometri maka anak dapat

mengembangkan kemampuan penglihatan, pengamatan, perhatian, dan pengembangan konsep bentuk yang terkait dengan permainan melompat bentuk (Susanto, 2011:6.1)

Melompat merupakan gaya belajar kinestik. Gaya belajar kinestik adalah model belajar dengan gerakan (Suyadi, 2014:159). Biasanya, anak-anak kinestik perlu bergerak ke sana ke mari untuk dapat menerima informasi. Pengaruh permainan melompat bentuk berarti melatih daya nalar anak di mana apabila anak salah dalam melompati bentuk, maka anak akan mengingat ke bentuk mana dia akan melompat dengan melakukan permainan bentuk geometri anak akan belajar melatih nalarnya dalam memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan, misalnya persegi, segitiga, dan lingkaran.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain dan permainan anak yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri adalah permainan melompat bentuk-bentuk geometri karena anak akan belajar melatih daya nalar dan daya ingat untuk mengingat bentuk-bentuk yang mereka lompati.

2.5 Hakikat Permainan Tradisional Engklek

2.5.1 Pengertian Permainan Tradisional Engklek

Ki Hajar Dewantara (dalam supartini, 2106:37) bermain dan permainan yang dipakai adalah permainan nasional yang terdiri dari berbagai permainan tradisional agar anak tetap dalam lingkungan kebudayaan bangsanya. Permainan bangsa asing memberi kemungkinan akan terpisahnya anak dari adat istiadat dan kesenian bangsanya sendiri. Selanjutnya Ki Hajar Dewantara berpandangan bahwa permainan tradisional mempunyai dua manfaat yaitu: (1) manfaat jasmani atau kesehatan anak; (2) manfaat rohani atau kesehatan mental anak. Permainan anak Jawa seperti Engklek dapat mendidik anak tentang pengertian konsep perhitungan, perkiraan, dan mengenal bentuk.

Permainan engklek merupakan permainan yang melompati bentuk-bentuk datar geometri dengan menggunakan gacuk (keramik, balok dll). Permainan ini sangat digemari anak dan sangat bermanfaat untuk hampir segala kebutuhan tubuh,

mulai dari kecerdasan anak, kesehatan otot tubuh, sampai kesehatan mental (Sovia, 213:2015).

Engklek merupakan permainan tradisional untuk anak yang sangat populer. Permainan ini dapat di temukan di berbagai wilayah di Indonesia. Disetiap wilayah permainan engklek dikenal dengan nama yang berbeda-beda, antara lain di kabupaten flores dikenal dengan nama kesegek, di jwa Barat disebut engklek, di Jawa Tengah disebut angklik, di Banyuwangi atau jawa Timur di sebut odik. Meskipun namanya berbeda tetapi permainan dan bentuknya sama (Ismail, 2006:328)

Permainan ini dapat dimainkan di lapangan tanah, atau aspal. Sebelum memulai permainan, terlebih dahulu harus digambar bidang atau arena yang akan digunakan untuk bermain engklek. Untuk menggambar bidang yang akan digunakan untuk bermain engklek ini dapat menggunakan kapur tulis (jika permainannya dilakukan di aspal atau lahan dari semen) dan menggunakan ranting untuk menggores bidang permainannya (jika permainannya dilakukan di tanah). Bentuk bidang permainan engklek bermacam-macam, namun cara bermainnya pada dasarnya sama (Yulianty, 2010:56-57)

Berdasarkan pemaparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional engklek adalah permainan tradisional untuk anak yang dapat mengembangkan segala aspek perkembangan anak usia dini termasuk aspek kognitif dalam mengenal bentuk geometri karena permainan tradisional engklek adalah permainan yang melompati gambar bentuk-bentuk geometri.

2.5.2 Cara Bermain Permainan Tradisional Engklek

Menurut Achroni (2012:51-52) sebelum permainan dimulai dilakukan hompimpa untuk menentukan pemain mana yang pertama memulai permainan. Peserta yang menang mendapat giliran terlebih dahulu. Cara bermain engklek adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum mulai bermain, pemain melemparkan gacuk , pecahan genting, atau bangun ruang bentuk geometri miliknya ke dalam kotak. Gacuk tidak boleh dilempar hingga melebihi garis kotak atau petak yang ada. Jika pemain

melempar gacuk melebihi garis kotak atau petak, ia dianggap gugur dan permainannya diganti oleh pemain selanjutnya.

- b. Pemain melompat-lompat dari satu bentuk dasar geometri ke bentuk dasar selanjutnya menggunakan satu kaki (engklek) dan tidak boleh bergantian. Jadi, engklek dilakukan menggunakan kaki yang sama hingga selesai satu putaran. Namun, ketika sampai pada dua kotak yang berada di samping kedua kaki harus menginjak tanah.
- c. Kotak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat kepetak berikutnya. Saat melompat, pemain tidak boleh menginjak garis atau keluar kotak. Jika melakukan hal tersebut, ia dinyatakan gugur dan permainannya dilanjutkan pemain berikutnya.
- d. Pemain yang telah menyelesaikan satu putaran, lalu melemparkan gacuk dengan cara membelakangi bidang permainan. Jika gacuk jatuh tepat pada salah satu petak, petak tersebut menjadi milik (sawah) pemain tersebut. Pemilik sawah boleh menginjak petak tersebut dengan dua kaki. Sementara itu, pemain lainnya tidak boleh menginjak petak tersebut selama permainannya.
- e. Pemenang dari permainan ini adalah yang memiliki sawah paling banyak.

2.5.3 Manfaat dan Permainan tradisional Engklek

Menurut Achroni (2012:53) manfaat dari permainan engklek antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan kegembiraan pada anak
- b. Menyehatkan fisik anak
- c. Memainkan dengan banyak bergerak, yaitu melompat
- d. Melatih keseimbangan tubuh (melatih motorik kasar) anak karena permainan ini dimainkan dengan cara melompat dengan satu kaki
- e. Mengajarkan kedisiplinan untuk mematuhi aturan permainan
- f. Mengembangkan kemampuan bersosialisasi anak karena engklek dimainkan secara bersama-sama

- g. Mengembangkan kecerdasan logika, intelektual dan kognitif anak, yaitu melatih anak untuk mengingat bentuk yang dilompati dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewati

Rahmawati (2013:9) permainan tradisional engklek dapat mengembangkan beberapa kecerdasan, antara lain: (1) kinestik; (2) spiritual; (3) linguistik; (4) logika matematik; (5) Intrapersonal; (6) Interpersonal; (7) visual-spasial; (8) natural.

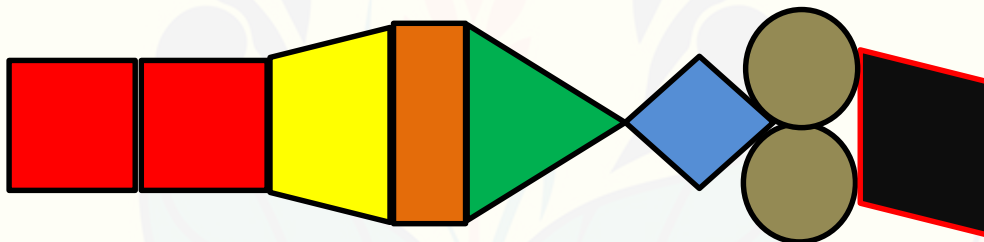
Kinestik, permainan ini dilakukan dengan cara melompat dengan satu maupun dua kaki, maju mundur di dalam kotak yang terbatas dan melatih keseimbangan. Spiritual, pada permainan ini anak belajar mengikuti aturan main dan menerima tanggung jawab apabila melakukan kesalahan). Linguistik, permainan engklek dilakukan secara bergantian sehingga anak dilatih untuk berbicara dan mendengarkan temannya(komunikasi). Logika matematik, melalui permainan ini anak dilatih untuk menghitung jarak pijakan pertama dengan kotak berikutnya dan memperkirakan ayunan tangan yang tepat untuk melempar kojo agar tepat sasaran. Intrapersonal, permainan engklek melatih anak bersikap sabar, tidak memaksa kehendak, bersikap tenang, serta merasa nyaman dan terbiasa dalam kelompok. Interpersonal, permainan engklek dilakukan secara berpasangan/ atau kelompok sehingga anak dilatih untuk memiliki rasa toleransi dan empati terhadap perasaan temannya. Visual-spasial, pada permainan ini anak belajar menghitung jarak lempar, memperkirakan luas bidang yang ada sehingga lemparan kojo tidak keluar. Natural, alat permainan engklek dibuat dari benda-benda yang ada di sekitar. Aktivitas ini mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya sehingga anak lebih menyatu dengan alam.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan engklek untuk anak usia dini adalah semua aspek dapat berkembang dengan baik seperti sosial emosional, fisik motorik, bahasa,moral, seni, dan kognitif. Permainan engklek juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal bentuk geometri.

2.6 Implementasi Permainan Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri

2.6.1 Rancangan dan Pembuatan Permainan Engklek

Bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah kain flanel yang dilapisi kardus bekas di bawahnya yang sudah dipotong-potong/ dipetak-petak bentuk geometri dan untuk menarik perhatian anak setiap flanel dengan bentuk geometri diberi warna yang cerah, setiap bentuk geometri bisa dibongkar pasang sehingga memudahkan dalam mengenal bentuk geometri. Ukuran pada setiap petak yang digunakan dalam permainan ini bermacam-macam, untuk ukuran persegi sebesar 30 cm x 30 cm yang berjumlah 2, bentuk persegi panjang 45cm x 10 cm, bentuk segitiga 45 cm x 30 cm, dan bentuk lingkaran dengan diameter 20 cm sebanyak 2, trapesium t. 30 a. 45, belah ketupat L.112.5 (d:15), jajar genjang a. 30 t. 20. Gambar rancangan permainan tradisional engklek dapat dilihat pada gambar 2.1



Gambar 2.1 Permainan Tradisional Engklek

2.6.2 Peraturan dan cara Bermain Engklek

Peraturan dan cara bermain engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri adalah sebagai berikut :

- guru menentukan urutan bermain dengan cara hompimpah
- anak yang melewati garis/ mengenai garis saat melempar, meloncat dan melompat dinyatakan kalah dan harus diganti oleh pemain berikutnya
- setiap anak melempar gacuk, melompat, dan meloncati anak harus dapat menyebutkan bentuk geometrinya
- pemain yang berhasil bermain tanpa rintangan atau kesalahan, mulai dari petak awal menuju petak akhir dan kembali lagi ke petak awal, maka pemain berhak mendapatkan sawah dengan cara melempar gacuk ke dalam petak.

- e. anak yang memiliki sawah paling banyak dinyatakan sebagai pemenang
- Cara bermain engklek untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri adalah sebagai berikut:
- a. semua gacuk (alat bantu/umpat) pemain diletakkan di petak no.01
 - b. pemain yang mendapatkan urutan pertama memulai dengan melompat ke setiap petak-petak dengan menyebutkan bentuk geometrinya sampai di ujung petak anak kembali lagi ke petak awal
 - c. anak yang berhasil melakukan permainan dengan benar dari awal hingga akhir dapat mengambil gacuk di petak no 01 dan melemparkan ke petak berikutnya untuk dijadikan sawah miliknya.
 - d. kegiatan permainan diulang-ulang hingga semua petak telah menjadi sawah dan menyatakan anak yang memiliki sawah paling banyak sebagai pemenang.

2.7 Hubungan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri dan Permainan Engklek

Permainan tradisional engklek merupakan permainan yang sangat di gemari oleh anak dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri. Hal ini didasarkan oleh pendapat (Marlisa, 2014:7) bahwa permainan tradisional engklek adalah permainan tradisional anak yang melompati pada bidang-bidang datar yang terdiri dari bentuk-bentuk geometri dengan cara melempar gacuk secara bergiliran.

Keterkaitan antara permainan tradisional engklek dengan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri adalah anak dapat melihat (visual) secara langsung dan kongkrit bagaimana bentuk persegi, segitiga, dan lingkaran. Hal ini terkait dengan aspek perkembangan kognitif dalam pengembangan visual dan geometri maka anak dapat mengembangkan kemampuan penglihatan, pengamatan, perhatian, dan pengembangan konsep bentuk yang terkait dengan permainan melompat bentuk (Susanto, 2011:6.1). Pengalaman langsung yang dialami oleh anak ketika melompati bentuk-bentuk geometri. Hal itu didasarkan oleh pendapat (Marlisa, 2014:8) permainan tradisional engklek dapat meningkatkan nilai-nilai

logika matematis yaitu, anak diperkenalkan dengan konsep geometri/ bangun datar, yaitu persegi panjang, bujur sangkar, setengah lingkaran, lingkaran dan segitiga.

2.8 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri, melalui permainan tradisional engklek. Anista (2015) melakukan penelitian yang didasarkan pada data pra tindakan yang masih tergolong rendah yaitu 25% anak yang mendapat nilai tuntas dan 75% untuk anak yang belum tuntas. Hasil penelitian pada siklus 1 sebesar 20 % anak yang mendapat nilai tuntas dan 50% untuk anak yang belum tuntas. Penelitian pada siklus 2 sebesar 65% anak yang mendapat nilai tuntas dan 35% belum tuntas. Pada siklus III yaitu 90% anak yang mendapat nilai tuntas dan 10 % belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa permainan gejluk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Siti, dkk., (2013) menyimpulkan penelitiannya yang didasarkan data pra tindakan yang masih tergolong belum berkembang yaitu sebesar 37,5 %. Hasil penelitian pada siklus I yaitu sebesar 68,75% dan pada penelitian siklus II terdapat kenaikan dengan kriteria baik yaitu sebesar 81,25 %. Hal ini menunjukkan bahwa permainan melompat bentuk dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri.

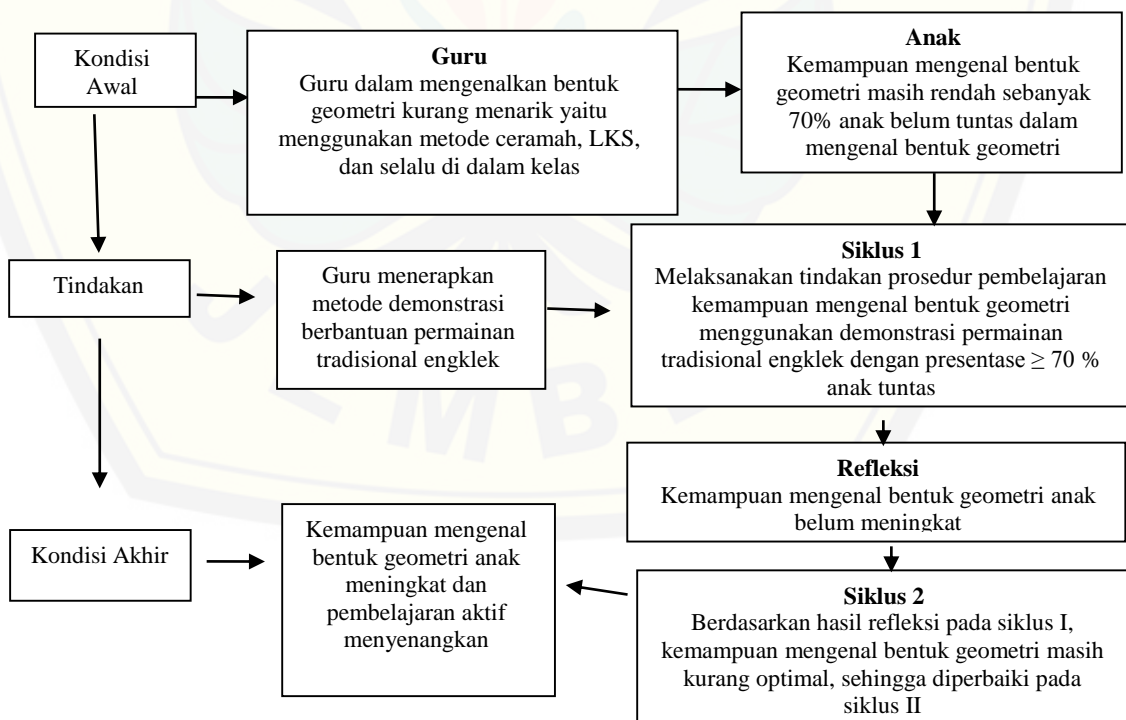
Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Dina (2014) menyimpulkan bahwa pada siklus I keberhasilan anak mengenal bangun geometri melalui permainan tradisional engklek sebesar 39%. Penelitian pada siklus II mengalami kenaikan yaitu sebesar 79% dan pada penelitian siklus III mengalami kenaikan yang sangat baik yaitu sebesar 86%. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bangun geometri.

Berdasarkan beberapa penelitian tersebut menginspirasi untuk melakukan penelitian dengan fokus yang sama yaitu, kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri dapat ditingkatkan melalui metode atau permainan yang menarik, maka dengan menggunakan permainan tradisional engklek diharapkan dapat

meningkatkan mengenal bentuk geometri pada pada anak Kelompok B di TK Pertiwi Desa Bagorejo Kecamatan Gumukmas Jember Tahun pelajaran 2016/2017.

2.9 Kerangka Berfikir

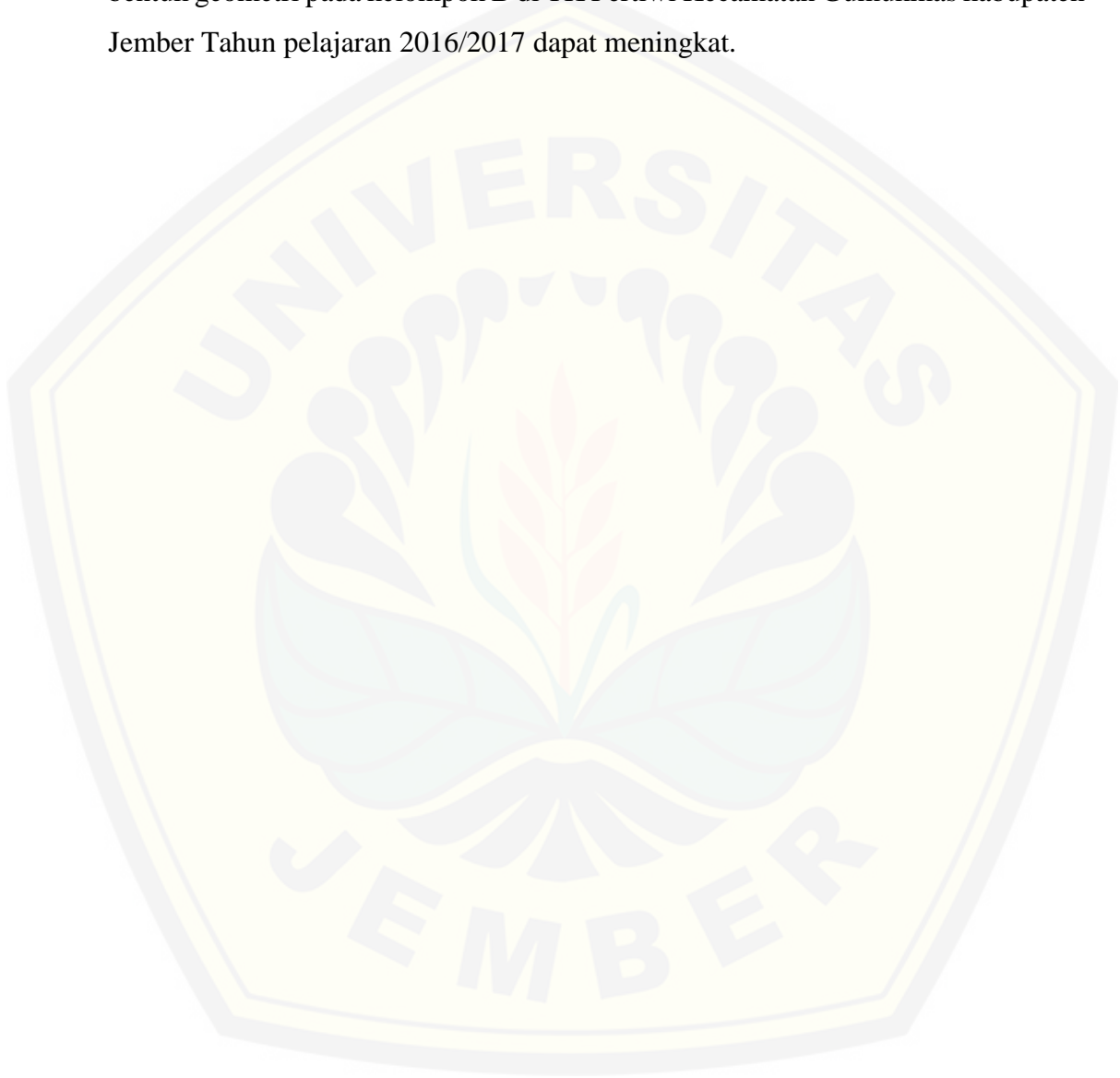
Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri kelompok B di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan karena pembelajaran yang dilakukan di TK Pertiwi masih kurang efektif yang dalam proses pembelajaran mengenalkan bentuk geometri menggunakan metode ceramah, LKS, selalu dilakukan di dalam kelas saja, dan hanya menggunakan media gambar bentuk geometri sehingga minat belajar anak dalam mengenal bentuk geometri tergolong rendah. Kondisi tersebut dianggap sebagai suatu masalah yang harus diatasi atau diselesaikan. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah melalui metode demonstrasi dengan permainan tradisional engklek. Kerangka berfikir anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui aplikasi demonstrasi permainan tradisional engklek dapat dilihat dari bagan 2.2



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir

2.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu jika guru mengaplikasikan metode demonstrasi permainan tradisional engklek dalam pembelajaran, maka kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok B di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017 dapat meningkat.



BAB 3. METODE PENELITIAN

3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK PERTIWI Desa Bagorejo Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember. Alasan pemilihan tempat penelitian adalah sebagai berikut :

- a. terdapat permasalahan pada anak kelompok B di TK PERTIWI, yaitu rendahnya kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri;
- b. pembelajaran mengenalkan bentuk geometri di TK PERTIWI menggunakan metode ceramah, pembelajarannya selalu menggunakan LKS, dan media kurang menarik ;
- c. ketersediaan TK PERTIWI sebagai tempat penelitian;
- d. belum pernah dilakukan penelitian yang sejenis di TK PERTIWI

Waktu pelaksanaannya yaitu pada semester II tahun pelajaran 2016/2017. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember. Jumlah kelompok B TK PERTIWI Desa Bagorejo Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember sebanyak 10 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional bertujuan untuk memberikan gambaran variabel-variabel yang akan diukur, cara pengukurannya, serta indikator-indikator sebagai penjabar variabel.

- 3.2.1 Metode Demonstrasi adalah metode yang digunakan guru dalam menerapkan permainan tradisional engklek pada anak kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun pelajaran 2016/2017 yaitu menggunakan bahasa anak, cara mendemonstrasi sesuai tahapan, intonasi suara jelas dalam mendemonstrasikan.
- 3.2.2 Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun pelajaran

2016/2017 dalam menyebutkan tujuh bentuk geometri, menunjukkan bentuk geometri, dan mengelompokkan sesuai dengan bentuk geometri.

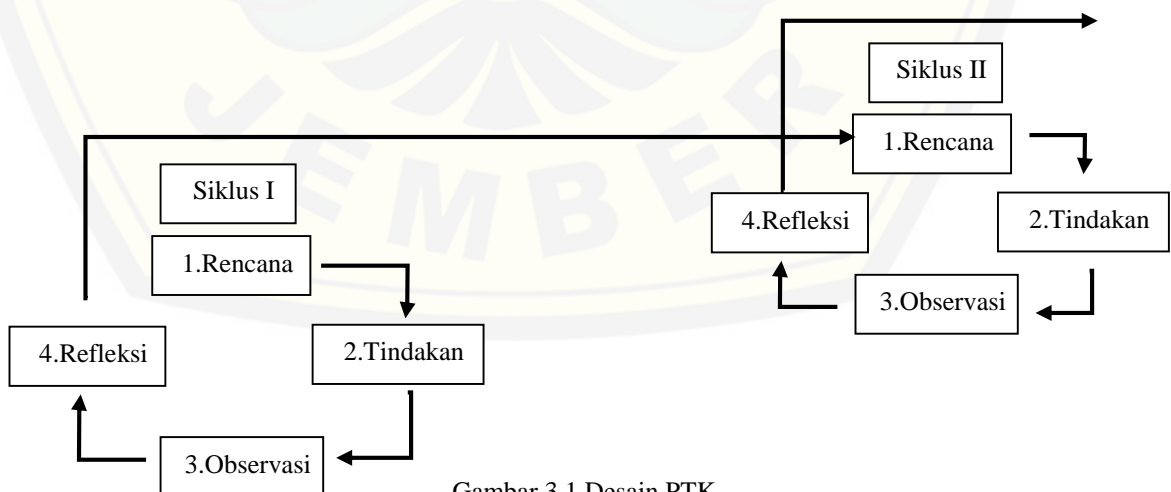
3.2.3 Permainan tradisional engklek adalah pola permainannya, peraturan permainannya, dan alat bantu permainan yang aman untuk guru dan anak.

3.3 Desain Penelitian

Desain dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Mashyud (2014:172) secara umum penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Stringer (dalam Mulyasa, 2009:33) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai:

“disciplined inquiry (research) which seeks focused efforts to improve the quality of people’s organizational, community, and family lives, artinya disiplin penyelidikan (penelitian) yang difokuskan untuk meningkatkan kualitas organisasi, masyarakat, kehidupan bermasyarakat.”

Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap PTK yang pelaksanaannya terdiri dari beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap (Mulyasa, 2009:70), yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan tindakan; (3) tahap pengamatan atau observasi; (4) tahap refleksi. Dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Desain PTK

Sumber: Mulyasa (2009:73)

a. tahap perencanaan;

Perencanaan pelaksanaan PTK mencakup kegiatan melakukan analisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) yang akan diajarkan kepada peserta didik. Mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dengan memperhatikan indikator hasil belajar. Mengembangkan media yang menunjang pembelajaran, menganalisa berbagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kondisi pembelajaran, mengembangkan pedoman atau instrumen yang akan digunakan, menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai dengan indikator hasil belajar.

b. tahap pelaksanaan tindakan

Tindakan PTK mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta proses perbaikan yang akan dilakukan. Peneliti melakukan tindakan sesuai dengan rencana tindakan yang dipersiapkan.

c. tahap pengamatan atau observasi

Observasi mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan. Observasi diartikan sebagai upaya untuk merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantu.

d. tahap refleksi

Refleksi menguraikan tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan, serta kriteria dan rencana tindakan pada siklus berikutnya atau upaya untuk mengkaji atau memikirkan apa dan mengapa dampak suatu tindakan terjadi di kelas.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan jenis metode penelitian yang di aplikasikan dalam kegiatan pembelajaran guna untuk memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian penelitian tindakan yang mencobakan suatu ide di dalam praktik dengan suatu tujuan untuk meningkatkan atau mengubah sesuatu dengan berusaha supaya memiliki efek positif yang nyata pada situasi tersebut. Ide untuk meningkatkan hasil

belajar anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 adalah metode demonstrasi dengan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

3.4 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari empat fase. Fase tersebut adalah fase perencanaan (*planning*), tindakan/pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observation*), dan Refleksi (*reflection*). Tahapan fase tersebut akan membentuk satu siklus. Siklus I dijadikan acuan sebagai perencanaan tindakan siklus II, apabila pada tahap siklus I kemampuan anak meningkat atau nilai ketuntasan anak (≥ 70) dengan presentase lebih dari 70%, maka penelitian akan dilaksanakan sampai siklus I. Penelitian akan dilanjutkan sampai siklus II dan seterusnya jika kemampuan anak belum meningkat sesuai dengan target yang diinginkan. Berikut ini penjelasan dari prosedur penelitian ini.

3.4.1 Tahap Pra Siklus

Tahap pra siklus dilakukan pada tahap awal sebelum melaksanakan siklus penelitian, untuk mengumpulkan informasi terkait dengan subjek penelitian serta keadaan tempat penelitian. Berikut tahap pra siklus yang dilakukan:

- a. meminta izin penelitian di TK PERTIWI Desa Bagorejo Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember kepada kepala sekolah dan guru kelompok B;
- b. meminta daftar nama anak kelompok B TK PERTIWI dan meninjau lembar penilaian kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada semester pertama tahun pelajaran 2016/2017;
- c. mendiskusikan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B tentang penggunaan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri;
- d. mendiskusikan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B tentang waktu dan jadwal pelaksanaan penelitian.

3.4.2 Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) menyusun jadwal pelaksanaan tindakan kelas siklus I dengan berdiskusi bersama guru kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas;
- 2) menyusun rencana kegiatan harian (RKH), lembar kerja anak, lembar penelitian anak, rancangan metode demonstrasi yang berisi langkah-langkah dalam mendemonstrasikan permainan tradisional engklek;
- 3) menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada siklus I yaitu:
(1) kardus yang digunting berbentuk tujuh macam bentuk geometri;
(2) kain flanel; (3) gacuk yang terbuat dari pecahan genting; (4) gunting; dan (5) lem;
- 4) pembuatan media permainan tradisional engklek;
- 5) melakukan simulasi permainan tradisional engklek;
- 6) membuat instrumen penelitian untuk persiapan penelitian tindakan kelas. Instrumen yang dibuat meliputi: lembar observasi terhadap guru, serta pedoman hasil belajar yang berupa ketepatan anak dalam menyebutkan, menunjukkan bentuk geometri, dan mengelompokkan sesuai dengan bentuk geometri;
- 7) menentukan pengamat.

b. Tahap pelaksanaan

- 1) Kegiatan pembukaan
 - a) Anak-anak berbaris di depan kelas kemudian anak masuk kelas dan duduk ditempatnya;
 - b) Guru mengucapkan salam, berdoa bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, membaca surat-surat pendek, dan menyanyikan mars TK PERTIWI;
 - c) Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran anak;

- d) Guru melakukan apersepsi yang berkaitan dengan tema “Alat Transportasi” dengan sub tema “ Kereta Api”;
- e) Guru mengajak anak bernyanyi “naik-naik kereta api”;
- f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengenalkan terlebih dahulu tentang alat transportasi darat serta bentuknya;
- b) Guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang bentuk-bentuk alat transportasi darat;
- c) Guru mengajak anak keluar kelas untuk bermain engklek;
- d) Guru menjelaskan aturan bermain engklek;
- e) Guru mendemonstrasikan permainan tradisional engklek dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - (1) guru menunjukkan alat dan bahan permainan tradisional engklek, anak memperhatikan dengan seksama
 - (2) guru mendemonstrasikan permainan tradisional engklek dengan benar dan diharapkan anak dapat meniru sesuai yang diemonstrasikan oleh guru yaitu semua gacuk (alat bantu/umpat) pemain diletakkan di petak no.01, pemain yang mendapatkan urutan pertama memulai dengan meloncat ke setiap petak-petak dengan menyebutkan bentuk geometrinya sampai di ujung petak anak kembali lagi ke petak awal, anak yang berhasil melakukan permainan dengan benar dari awal hingga akhir dapat mengambil gacuk di petak no 01 dan melemparkan ke petak berikutnya untuk dijadikan sawah miliknya, kegiatan permainan diulang-ulang hingga semua petak telah menjadi sawah dan menyatakan anak yang memiliki sawah paling banyak sebagai pemenang
 - (3) anak mempraktikkan permainan tradisional engklek sesuai dengan urutan

(4) anak akan saling mengatur strategi, berusaha mengetahui bentuk geometri untuk mendapatkan sawah paling banyak yang ditandai dengan banyak terkumpulnya bangun ruang bentuk geometri

f) Guru melakukan tes hasil belajar kepada anak yaitu, guru meminta anak dapat menyebutkan tujuh bentuk geometri yang ditunjukkan oleh guru, guru meminta anak menunjukkan bentuk geometri sesuai yang diperintah guru, dan guru memberi tugas kepada anak untuk mengelompokkan gambar bentuk geometri dengan benar.

3) Istirahat

Guru mengajak anak berdo'a sebelum makan dan minum dan dilanjutkan dengan cuci tangan secara bergantian.

4) Kegiatan Penutup

- a) Berdo'a sesudah makan dan minum;
- b) Guru mengajak anak bernyanyi "Naik Kereta Api";
- c) Refleksi dan evaluasi pembelajaran sehari;
- d) Guru menyampaikan tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan besok;
- e) Berdoa, dan salam.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat pelaksanaan tindakan. Kegiatan ini dibantu oleh guru kelas dan pengamat. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan anak, serta kendala yang terjadi pada saat pelaksanaan tindakan. Pengamat mengamati jalannya permainan tradisional engklek yang sedang berlangsung dan menilai kemampuan anak.

d. Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan lembar penilaian anak dan hasil observasi. Hasil dari refleksi digunakan sebagai dasar menentukan tindakan selanjutnya pada siklus II. Siklus II dilaksanakan sebagai upaya

perbaikan pada siklus sebelumnya agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan optimal.

3.4.3 Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Kegiatan perencanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I tetapi ditambahkan perbaikan-perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus II. Sehingga tahap perencanaan yang akan dilaksanakan pada siklus II yaitu:

- 1) menyusun jadwal pelaksanaan tindakan kelas (PTK) siklus II dengan berdiskusi bersama guru kelompok B TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas.
- 2) menyusun rencana kegiatan harian (RKH), lembar kerja anak, lembar penilaian anak, rancangan metode demonstrasi yang berisi langkah-langkah dalam mendemonstrasikan permainan tradisional engklek.
- 3) menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan pada siklus II yaitu: (1) kardus yang digunting berbentuk tujuh macam bentuk geometri; (2) kain flanel; (3) gacuk yang terbuat dari pecahan genting; (4) gunting; dan (5) lem.
- 4) menyiapkan instrument penelitian untuk persiapan penelitian tindakan kelas (PTK). Instrumen penelitian yang dibuat guru meliputi: lembar observasi terhadap guru, pedoman wawancara terhadap guru, serta pedoman hasil belajar yang berupa ketepatan anak dalam menyebutkan tujuh bentuk geometri, menunjukkan bentuk geometri, dan mengelompokkan sesuai dengan bentuk geometri.

b. Tahap pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, pada tahap ini merupakan perbaikan-perbaikan dari pembelajaran siklus I dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

1) Kegiatan pembukaan

- a) Anak berbaris di depan kelas kemudian masuk kelas dan duduk ditempatnya;
- b) Salam, berdo'a, membaca surat-surat pendek, dan menyanyikan mars TK Peritwi;
- c) Guru menanyakan kabar dan memeriksa kehadiran;
- d) Guru melakukan apersepsi;
- e) Menyanyi lagu "Tamasya";
- f) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan;

2) Kegiatan Inti

- a) Guru melakukan tanya jawab dengan anak sesuai tema yaitu "Rekreasi" sub tema "alat-alat rekreasi";
- b) Guru mengenalkan bentuk geometri dan dihubungkan dengan bentuk alat-alat rekreasi;
- c) Guru mengajak anak keluar kelas;
- d) Guru menjelaskan aturan bermain permainan tradisional engklek;
- e) Guru mendemonstrasikan permainan engklek;
- f) Guru melakukan tes kepada anak;

3) Istirahat

Guru mengajak anak berdo'a sebelum makan dan minum dan dilanjutkan dengan cuci tangan secara bergantian.

4) Kegiatan Penutup

- a) Berdo'a sesudah makan dan minum;
- b) Guru mengajak anak bernyanyi "Tamasya";
- c) Refleksi dan evaluasi pembelajaran sehari;
- d) Guru menyampaikan tema dan kegiatan yang akan dilaksanakan besok;
- e) Berdoa, dan salam.

c. Observasi

Observasi pada siklus II hampir sama dengan siklus I dengan tujuan untuk mengamati dan memberikan penilaian dari kegiatan guru dan anak dalam penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek.

d. Wawancara

Wawancara pada siklus II hampir sama dengan siklus I dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan guru tentang penerapan metode demonstrasi permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geomeri anak kelompok B, tenggapan guru tentang kemampuan mengenal bentuk geometri anak apakah meningkat atau tidak setelah diterapkannya metode deomstrasi permainan tradisional engklek, respon anak, dan perlu atau tidaknya untuk melakukan penerapan ulang.

e. Refleksi

Refleksi dilaksanakan berdasarkan hasil wawancara, hasil penilaian dan hasil observasi. Hasil dari refleksi digunakan sebagai dasar menentukan tindakan selanjutnya pada siklus berikutnya.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, tes unjuk kerja, dan dokumentasi.

3.5.1 Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati dan melakukan penilaian kegiatan guru dan anak dalam penerapan permainan tradisional engklek dalam kemampuan mengenal bentuk geometri anak selama proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan berdasarkan pedoman observasi yang telah dibuat yang bertujuan untuk mengamati kegiatan anak dan guru. Observasi kegiatan guru yaitu untuk mengetahui kekurangan dan kendala-kendala yang dialami pada saat penerapan demonstrasi permainan engklek. Observasi terhadap anak yaitu mengamati dan melakukan penilaian kegiatan pembelajaran anak dalam penerapan

metode demonstrasi permainan tradisional engklek. Kemampuan anak yang diamati adalah kemampuan menyebutkan tujuh bentuk geometri, kemampuan menunjukkan bentuk geometri, dan kemampuan mengelompokkan bentuk geometri.

3.5.2 Wawancara

Metode wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara (Arikunto, 2010:198). Penelitian ini menggunakan metode wawancara karena memungkinkan untuk mendapatkan berbagai informasi secara menyeluruh. Wawancara yang digunakan adalah wawancara bebas terpimpin yaitu saat mewawancara hanya berpedoman pada garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan. Kegiatan wawancara dilakukan sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional engklek dilaksanakan. Wawancara sebelum penerapan bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru tentang penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, hasil belajar anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri, mengetahui media yang sering digunakan oleh guru, dan kendala yang dihadapi oleh guru. Wawancara sesudah tindakan bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru dalam penerapan permainan tradisional engklek pada kelompok B, tanggapan guru tentang kemampuan mengenal bentuk geometri anak apakah meningkat atau tidak setelah diterapkannya metode demonstrasi permainan tradisional engklek, mengetahui respon anak, dan tanggapan guru apakah perlu perencanaan ulang terhadap penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek.

3.5.3 Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar disusun untuk mengukur tingkat ketercapaian individu setelah diterapkannya pembelajaran tertentu. Menurut Masyhud (2012:215) tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pengetahuan, pemahaman, keterampilan (motorik), dan sikap. Tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif dampak penerapan metode atau penerapan model dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan tes hasil belajar yaitu dalam bentuk tes obyektif dan tes perbuatan. Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman pengenalan bentuk geometri anak melalui kegiatan permainan tradisional engklek. Kegiatan pada tes ini dilakukan karena untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B berupa pemahaman anak tentang bentuk geometri dengan menggunakan kegiatan permainan tradisional engklek. Metode tes ini digunakan pada penelitian karena dengan metode tes dapat menilai secara langsung sebelum maupun sesudah tindakan.

3.5.4 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses mengumpulkan data dengan cara melihat dan mencatat kembali data yang diperlukan dalam penelitian. Metode dokumentasi dipilih karena penelitian ini membutuhkan data-data tertulis maupun gambar sebagai bahan menganalisis perkembangan penelitian. Adapun data yang diperoleh meliputi daftar nama anak, profil sekolah, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan lembar penilaian perkembangan anak.

3.6 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, analisis data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Menurut Masyud (2014: 169-275) teknik analisis data deskriptif kuantitatif menggunakan angka-angka sebagai teknik utama melakukan analisis data. Analisis data deskriptif kualitatif adalah gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan. Hasil yang diperoleh dari penelitian dikuantitatifkan dan disimpulkan secara kuantitatif, sedangkan analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan kualitas atau mutu angka-angka yang telah diperoleh dari hasil tindakan.

Teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk menjelaskan tentang presentase tingkat keberhasilan anak, data ini diperoleh dari tes hasil belajar anak. Data kuantitatif dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kemampuan anak secara individu maupun klasikal. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara,

lembar observasi. Data dari hasil wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum dan sesudah menggunakan kegiatan bermain tradisional engklek. Data dari hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas atau kegiatan guru dan anak dalam pembelajaran.

Berikut ini merupakan langkah-langkah dari data kuantitatif berupa tes hasil belajar anak:

- a. memberi skor kepada setiap anak sesuai indikator penilaian yang sesuai.
- b. merekap hasil tes hasil belajar anak.
- c. mengolah skor yaitu hasil data kuantitatif kemudian dipersentase melalui rumus sebagai berikut:

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

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

Ket :

pi : prestasi individual

srt : skor tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

- 2) Rumus pengukur keberhasilan belajar anak secara klasikal tentang kegiatan bermain tradisional engklek dalam mengenal bentuk geometri

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100\%$$

Ket :

pk : prestasi kelas

srt : skor tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh anak)

sik : skor ideal yang dapat dicapai oleh seluruh siswa dalam kelas

(Sumber: Mashyud, 2014)

Berikut kriteria penilaian kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan menggunakan presentase ketuntasan, baik secara individu maupun klasikal dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.1 Kriteria Keberhasilan

Kriteria	Rentang Skor
Sangat baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

(Sumber: Mashyud, 2014:295)

3) Rumus pengukuran ketuntasan belajar anak

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

Keterangan:

fr :frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

ft : frekuensi total

100% :konstanta

(Sumber: Magsun, dkk., 1992)

Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui demonstrasi permainan tradisional engklek ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak, yaitu:

- a. nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes hasil belajar anak, jika mencapai ≥ 70 maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri
- b. nilai yang diperoleh suatu kelas berdasarkan hasil tes hasil belajar anak, jika mencapai $\geq 70\%$ maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

BAB 5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan analisis penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 5.1.1 Penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 dilaksanakan melalui dua siklus. Siklus I diawali dengan perencanaan, pelaksanaan (pembukaan, inti, istirahat, dan penutup) pada kegiatan inti guru mengenalkan bentuk geometri, menjelaskan aturan bermain, mendemonstrasikan permainan engklek, anak mempraktikkan permainan tradisional engklek dan guru melakukan tes hasil belajar dari bermain engklek, pada siklus II hampir sama dengan siklus I tetapi pada siklus II supaya berhasil dengan optimal guru menyanyikan setiap bentuk geometri pada saat mempraktikkan permainan engklek dan mengajak anak menirukannya, guru terlebih dahulu menunjukkan satu persatu bentuk geometri, mengajak anak tepuk “Fokus”, guru memberi tugas tidak menggunakan LKS tetapi menggunakan potongan kertas yang terdiri dari bentuk-bentuk geometri dan setiap warnanya sesuai dengan bentuk geometri pada engklek, dan memberikan *reward* kepada setiap anak berupa pensil.
- 5.1.2 Melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 mengalami peningkatan. Keberhasilan tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata pada pra siklus 52, siklus I dengan nilai 64,1, dan nilai pada siklus II meningkat menjadi 80.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada anak kelompok B di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut.

5.2.1 Bagi guru

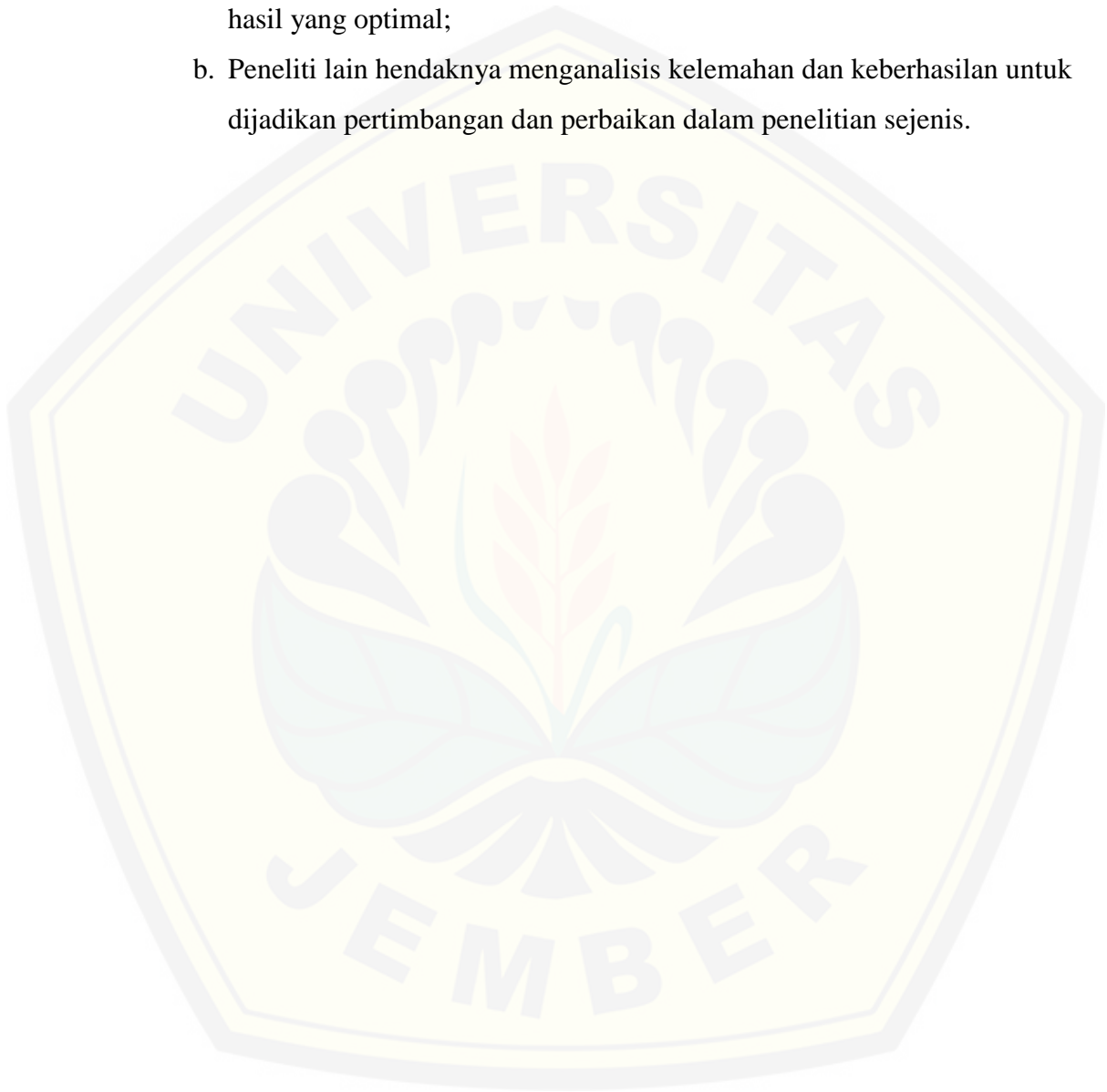
- a. Guru kelas hendaknya menggunakan kegiatan penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B sebagai salah satu alternatif dalam pemilihan kegiatan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu bermain seraya belajar;
- b. Guru sebelum menerapkan kegiatan permainan tradisional engklek hendaknya memahami dulu tahapan dalam menerapkan kegiatan permainan tradisional engklek;
- c. Guru dalam melakukan kegiatan permainan tradisional engklek sebaiknya juga menggunakan metode yang mendukung proses pembelajaran agar hasilnya lebih optimal yaitu menggunakan metode demonstrasi;
- d. Guru hendaknya memahami dan memperhatikan alokasi waktu, pemilihan tema tugas serta kemampuan anak sebagai pertimbangan dalam penerapan kegiatan permainan engklek.

5.2.2 Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya memotivasi guru untuk menerapkan kegiatan permainan tradisional engklek khususnya pada pembelajaran pengenalan bentuk geometri di sekolah;
- b. Kepala sekolah hendaknya mengusahakan fasilitas alat dan bahan bagi guru dalam menerapkan kegiatan permainan tradisional engklek.

5.2.2 Bagi Peneliti Lain

- a. Apabila akan melaksanakan penelitian sejenis, peneliti hendaknya mempersiapkan segala sesuatu dengan baik sehingga penerapan kegiatan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal;
- b. Peneliti lain hendaknya menganalisis kelemahan dan keberhasilan untuk dijadikan pertimbangan dan perbaikan dalam penelitian sejenis.



DAFTAR PUSTAKA

- Achroni, Keen. 2012. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta
- Andriyani, Marlia. 2011. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendri pada Anak Kelas B di TK Sunan Kalijogo". *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta :Bumi Aksara
- Dhieni, Nurbiana. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Fadlillah, M. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Gunarti, Suryani, dan Muis. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ismail, Adang. 2006. *Education game*. Jogjakarta. Pilar Media
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Kusni. 2008. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Kencana Media Group
- Lestari, K.W. 2011. *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Magsun, H., Sofwan, H., dan Lathief, Misno A. 1992. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jember: Universitas Jember.
- Marks, Hiatt, dan Evelyn. 1988. *Metode Pengajaran Matematika untuk Sekolah Dasar*. Jakarta: Erlangga

- Marlisa, Dina. 2014. "Pembelajaran dengan Permainan Tradisional Engklek untuk Peningkatan Kemampuan Mengenal Bangun Geometri (penelitian Tindakan Kelas pada Anak PAUD AL-Hamra Kota Lubuklinggau)". *E Journal Universitas Lubuklinggau*
- Masitoh, dkk. 2011. *Strategi Pembelajaran TK*. Cetakan keenam. Jakarta: Universitas Terbuka
- Masyud, Sulthon. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Provesi Pendidikan (LPMPK)
- Monks, F. J., dan Knoers, A. M. P. *Psikologi Perkembangan*. Terjemahan oleh Siti Rahayu Haditono. 1982. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Montolalu. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Cetakan keempat belas. Jakarta: Universitas Terbuka
- Morrison, S.G. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks
- Mulyasa, H. E. 2009. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Cetakan Kedua. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nursinta, M., dan Syamsuddin, M. 2014. "Peningkatan Kemampuan Mengenal bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif pada anak Kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta". Tidak diterbitkan. Skripsi. Solo. Universitas Sebelas Maret.
- Nurtri, Kencana, Dewi. 2014. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Lotto Bentuk dan Warna Pada Kelompok A TK Satu Atap Sukakarya 2 Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2013-2014". *E journal Universitas Pendidikan Indonesia*. Vol. 3 (4): 4
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009. 2009. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/.../Permendiknas%20No%2058Tahun%202009.pdf>. [diakses 6 Desember 2016]
- Rahmawati. 2013. "Peran Perkembangan Motorik Pada Anak Usia Dini". <http://sites/default/files/penelitian/Dr.%20Lismadina.%M.Pd./Jurnal%201miah%keolahragaan%20Lismadiana.pdf>. [diakses 10 Desember 2016]
- Rifa, Ifa. 2012. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Cetakan pertama. Yogyakarta: FlashBooks
- Rustiyanti, D.W. 2014. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri pada Anak Kelompok A di TK Arum

- Puspita Triharjo Pandak Bantul". *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. III (5):11,21,41
- Sovia, Emma. 2015. *Buat Anak Anda Jago Eksakta*. Yogyakarta:DIVA Press
- Sujiono, Y. N. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT Indeks.
- Supartini, E., dan Dini, W. 2016. *Pendidikan (Karakteristik Anak Usia Dini) dan Profesional (Penanganan dan Masalah Anak Usia Dini)*. Bandung: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK DAN PLB)
- Supartini, E., dan Dini, W. 2016. *Pendidikan (Teori Bermain Anak Usia Dini) dan Profesional (Merancang Kegiatan Bermain di Taman Kanak-kanak)*. Bandung: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak Dan Pendidikan Luar Biasa (PPPPTK TK DAN PLB)
- Surya, Yohanes. 2009. *Matematika Asyik, Mudah dan Menyenangkan 5B*. Tangerang: Kandel
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta. PT Bintang Pustaka Abadi (BIPA)
- Suyadi. 2014. *Permainan Edukatif yang Mencerdaskan*. Jogjakarta: power books (IHDINA)
- Tarigan, Dastin. 2006. *Pembelajaran Matematika Ralistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tedjasaputra, Mayake. 2003. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- Trianto. 2013. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA Dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Young, C. 2008. *Menghibur dan Mendidik Anak*. Indonesia: Penerbit Erlangga

Yulianty, Rani. 2010. *Permainan yang meningkatkan Kecerdasan Anak Dalam Modern dan Tradisional*. Jakarta :Laskar Aksara



LAMPIRAN A: MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan metode demonstrasi permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Jember Tahun Pelajaran 2016/2017? 2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode demonstrasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode Demonstrasi 2. Permainan Tradisional Engklek 3. Kemampuan mengenal bentuk geometri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penerapan metode demonstrasi. <ol style="list-style-type: none"> a. Menggunakan bahasa anak b. Cara mendemonstrasikan sesuai tahapan c. Intonasi jelas dalam mendemonstrasikan 2. Penerapan permainan tradisional engklek <ol style="list-style-type: none"> a. Pola permainannya b. Peraturan permainannya c. Alat bantu permainan yang aman untuk guru dan anak 3. Kemampuan mengenal bentuk geometri : <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu menyebutkan 7 bentuk geometri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak Kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember 2. Guru Kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember 3. Referensi yang relevan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tempat penelitian: TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember. 2. Subjek Penelitian: Anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember. 3. Desain Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 4. Metode Pengumpulan data : <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Tes Hasil Belajar 5. Analisis data <ol style="list-style-type: none"> a. Deskriptif Kuantitatif b. Deskriptif Kualitatif <p>- Analisis data individu / anak</p> <p>Rumus :</p> $P_i = \frac{\sum S_{rt}}{\sum s_i} \times 100\%$ <p>Ket :</p> <p>P_i : Prestasi individual S_{rt} : Skor riil tercapai S_i : Skor riil yang dapat dicapai individu</p>	Jika guru menerapkan permainan Tradisional Engklek dengan metode demonstrasi dalam kegiatan pembelajaran maka kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember akan meningkat

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penelitian
	permainan Tradisional Engklek pada anak kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?		b. Mampu menunjukkan bentuk geometri c. Mampu mengelompokkan sesuai dengan bentuk geometri		100 % : Konstanta - Analisis data klasikal / kelas Rumus : $Pk = \frac{\sum S_{rtk}}{\sum S_{ik}} \times 100 \%$ Ket : Pk : Prestasi kelas/kelompok S _{rtk} : Skor tercapai kelas S _{ik} : Skor ideaal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas 100% : Konstanta (Masyhud, 2014) - Rumus ketuntasan anak $\frac{f}{ft} \times 100\%$ Keterangan: fr : frekuensi relatif f : frekuensi yang didapatkan ft : frekuensi total 100% :konstanta (Sumber: Magsun, dkk., 1992)	

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi****Tabel B.1.1 Pedoman Observasi (sebelum penelitian)**

No.	Jenis Data	Sumber Data
1.	Aktifitas anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri ketika menggunakan metode yang biasanya digunakan oleh guru	Guru kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

Tabel B.1.2 Pedoman Observasi (setelah penelitian)

No.	Jenis Data	Sumber Data
1.	Aktifitas guru dalam proses pembelajaran melalui metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri	Guru kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
2.	Kegiatan anak selama mengikuti penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada setiap siklus	Guru kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.2 Pedoman Wawancara**Tabel B.2.1 Pedoman Wawancara (sebelum penelitian)**

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Metode yang sering digunakan guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri	Guru kelompok B TK PERTIWI Kec. Gumukmas Kab. Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
2.	Hasil belajar anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri	Guru kelompok B TK PERTIWI Kec. Gumukmas Kab. Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
3.	Penggunaan media yang sering di gunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri	Guru kelompok B TK PERTIWI Kec. Gumukmas Kab. Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
4.	Kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geomtri	Guru kelompok B TK PERTIWI Kec. Gumukmas Kab. Jember

Tabel B.2.2 Pedoman Wawancara (setelah penelitian)

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Tanggapan guru mengenai penerapan metode demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri	Guru kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
2.	Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri setelah diterapkannya kegiatan metode demonstrasi permainan tradisional engklek	Guru kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
3.	Respon anak terhadap diterapkannya metode demonstrasi permainan tradisional engklek	Guru kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
4.	Tanggapan guru mengenai perlunya perencanaan ulang atau tidak	Guru kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.3 Pedoman Tes Hasil Belajar**Tabel B.3.1 Pedoman Tes**

No	Jenis Data	Sumber Data
1	Nilai hasil belajar anak setelah diterapkannya metode demonstrasi permainan tradisional engklek.	Anak kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.

B.4 Pedoman Dokumentasi**Tabel B.4.1 Pedoman Dokumentasi**

No	Jenis Data	Sumber Data
1.	Daftar nama anak kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017.	Dokumentasi
2.	Perangkat Pembelajaran (RPPH)	Dokumentasi
3.	Profil sekolah TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2016/2017	Dokumentasi
4.	Foto Kegiatan	Dokumentasi

LAMPIRAN C. HASIL OBSERVASI KEGIATAN GURU DAN ANAK**C.1 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I****Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus I**

Nama Guru : Siti Aminatur Rosidah

Hari/Tanggal : Senin, 20 Februari 2017

Petunjuk:

- 1) Berilah tanda (√) pada kolom cek setiap nomor sesuai dengan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran
- 2) Jika hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka hasil kegiatan guru di kelas sudah sesuai harapan dan jika jawaban “Tidak” $\leq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas tidak sesuai harapan.

No	ASPEK YANG DINILAI	Cek	
		Ya	Tidak
	PENDAHULUAN		
1.	Membuka pembelajaran dengan salam dan do'a.	√	
2.	Memberikan appersepsi pada kondisi anak, melakukan absen dan bertanya pembelajaran kemarin.	√	
3.	Mengajak anak bernyanyi bersama atau tepuk untuk memfokuskan perhatian anak.	√	
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN			
4.	Guru mendemonstrasikan permainan tradisional engklek	√	
5.	Guru menugaskan anak untuk mempratikkan permainan tradisional engklek	√	
6.	Guru menugaskan anak untuk menyebutkan, menunjukkan, dan mengelompokkan bentuk geometri	√	
KEGIATAN MENUTUP PEMBELAJARAN			
7.	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	√	
8.	Guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi bersama, memberikan pesan sebelum pulang ke rumah, dan mengucapkan salam kepada anak.	√	
Jumlah		8	
Persentase		100%	

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

Keterangan

fr : Frekuensi relatif

f : frekuensi

ft : frekuensi total

100% : Konstanta

Hasil Pengamatan Ya = $\frac{8}{8} \times 100\%$
= 100

Hasil Pengamatan Tidak = $\frac{0}{8} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan hasil pengamatan hasil kegiatan guru sudah sesuai baik karena didapatkan jumlah “Ya” sebesar 100% sudah $\geq 70\%$ sedangkan jumlah “Tidak” sebesar 0%

Catatan tambahan dari pengamat:

Peneliti sudah bagus dalam menerapkan metode demonstrasi dengan permainan tradisional engklek namun lebih ditingkatkan lagi dalam mengkondisikan anak ketika bermain

Jember, 20 Februari 2017

Pengamat

SUTIYAH

C.2 Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Lembar Observasi Kegiatan Guru Siklus II

Nama Guru : Siti Aminatur Rosidah

Hari/Tanggal : Jum'at, 3 Maret 2017

Petunjuk:

- 1) Berilah tanda (√) pada kolom cek setiap nomor sesuai dengan aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran
- 2) Jika hasil pengamatan “Ya” $\geq 70\%$ maka hasil kegiatan guru di kelas sudah sesuai harapan dan jika jawaban “Tidak” $\leq 70\%$ maka kegiatan guru di kelas tidak sesuai harapan.

No	ASPEK YANG DINILAI	Cek	
		Ya	Tidak
PENDAHULUAN			
1.	Membuka pembelajaran dengan salam dan do'a.	√	
2.	Memberikan appersepsi pada kondisi anak, melakukan absen dan bertanya pembelajaran kemarin.	√	
3.	Mengajak anak bernyanyi bersama atau tepuk untuk memfokuskan perhatian anak.	√	
KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN			
4.	Guru mendemonstrasikan permainan tradisional engklek	√	
5.	Guru menugaskan anak untuk mempratikkan permainan tradisional engklek	√	
6.	Guru menugaskan anak untuk menunjukkan dan mengelompokkan bentuk geometri	√	
KEGIATAN MENUTUP PEMBELAJARAN			
7.	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	√	
8.	Guru menutup pembelajaran dengan bernyanyi bersama, memberikan pesan sebelum pulang ke rumah, dan mengucapkan salam kepada anak.	√	
Jumlah		8	
Persentase		100%	

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

Keterangan

fr : Frekuensi relatif

f : frekuensi

ft : frekuensi total

100% : Konstanta

Hasil Pengamatan Ya = $\frac{8}{8} \times 100\%$
= 100

Hasil Pengamatan Tidak = $\frac{0}{8} \times 100\% = 0\%$

Berdasarkan hasil pengamatan hasil kegiatan guru sudah sesuai baik karena didapatkan jumlah “Ya” sebesar 100% sudah $\geq 70\%$ sedangkan jumlah “Tidak” sebesar 0%

Catatan tambahan dari pengamat:

Pada siklus II sudah bagus dalam pembelajaran serta peneliti sudah mampu mengkondisikan anak pada saat pembelajaran, tingkatkan semangat agar dapat lebih baik lagi.

Jember, 3 Maret 2017
Pengamat

SUTIYAH

C. 3 Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I

No	Aspek yang Diamati	Cek	
		Ya	Tidak
	Pra Pembelajaran		
1.	Anak Baris di depan kelas	√	
2.	Kesiapan menerima pelajaran	√	
	Kegiatan pembukaan		
3.	Berdo'a dengan khusuk	√	
4.	Memperhatikan guru	√	
5.	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
	Kegiatan Inti		
6.	Anak melakukan percakapan dengan guru mengenai gambar yang ditunjukkan oleh guru	√	
7.	Anak memperhatikan guru ketika mendemonstrasikan permainan engklek	√	
8.	Anak mempraktikkan permainan engklek	√	
9.	Anak mau mengerjakan tugas yang diperintah guru	√	
	Penutup		
10.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
11.	Mendengarkan informasi guru	√	
12.	Berdo'a dan menjawab salama	√	

Presentase keterlaksanaan kegiatan $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

P : angka presentase

f : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

100% : konstanta

Hasil presentase yang diperoleh, yaitu:

$$\text{Jawaban "Ya"} = \frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Jawaban "Tidak"} = \frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan: Presentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus I diperoleh 100%, artinya anak-anak sudah melaksanakan semua kegiatan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak mengikuti kegiatan dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 20 Februari 2017

Pengamat

SUTIYAH



C. 4 Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II

No	Aspek yang Diamati	Cek	
		Ya	Tidak
	Pra Pembelajaran		
1.	Anak Baris di depan kelas	√	
2.	Kesiapan menerima pelajaran	√	
	Kegiatan pembukaan		
3.	Berdo'a dengan khusuk	√	
4.	Memperhatikan guru	√	
5.	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
	Kegiatan Inti		
6.	Anak melakukan percakapan dengan guru mengenai gambar yang ditunjukkan oleh guru	√	
7.	Anak memperhatikan guru ketika mendemonstrasikan permainan engklek	√	
8.	Anak mempraktikkan permainan engklek	√	
9.	Anak mau mengerjakan tugas yang diperintah guru	√	
	Penutup		
10.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
11.	Mendengarkan informasi guru	√	
12.	Berdo'a dan menjawab salama	√	

Presentase keterlaksanaan kegiatan $P = \frac{f}{N} \times 100\%$

P : angka presentase

f : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N : *Number of Cass* (jumlah frekuensi/ banyaknya individu)

100% : konstanta

Hasil presentase yang diperoleh, yaitu:

$$\text{Jawaban "Ya"} = \frac{12}{12} \times 100\% = 100\%$$

$$\text{Jawaban "Tidak"} = \frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan: Presentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus II diperoleh 100%, artinya anak-anak sudah melaksanakan semua kegiatan yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak mengikuti kegiatan dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 03 Maret 2017

Pengamat

SUTIYAH



LAMPIRAN D. HASIL WAWANCARA**D. 1 Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****Lembar Wawancara Guru**

Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui metode apa yang sering digunakan oleh guru, informasi nilai anak, media yang digunakan, dan kendala-kendala yang sering dihadapi guru selama proses pembelajaran

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Guru Kelompok B TK PERTIWI

Nama Guru : Sutiyah

1. Metode apa yang sering digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Kec. Gumukmas Kab. Jember?

Jawab: biasanya saya kalau mengenalkan bentuk geometri menggunakan metode ceramah dengan LKS dan selalu dilaksanakan di dalam kelas

2. Bagaimanakah hasil belajar anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Kec. Gumukmas Kab. Jember?

Jawab: hasilnya belajar anak masih kurang baik hanya sebagian yang tahu nama-nama bentuk geometri ketika saya bertanya tentang macam-macam bentuk geometri sebagian anak ada yang diam, bermain sendiri, sangat sedikit yang tahu.

3. Media apa yang biasanya digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Kec. Gumukmas Kab. Jember?

Jawab: biasanya saya kalau mengenalkan hanya menggunakan poster gambar geometri ya maklumlah di TK PERTIWI masih minim alat permainan edukatifnya.

4. Apakah kendala-kendala yang dihadapi guru untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Kec. Gumukmas Kab. Jember?

Jawab: kendalanya itu, media pembelajaran yang kurang menarik sehingga ketika saya mengenalkan anak kurang antusias banyak yang bermain sendiri dan mungkin saya kurang strateginya, ya maklumlah saya hanya lulusan SMA jadi tidak terlalu pintar.

Guru Kelompok B

SUTIYAH

Jember, 2 November 2016
Mahasiswa Peneliti

SITI AMINATUR R.
Nim. 130210205005

D. 2 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan Siklus I

Lembar Wawancara Guru

Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penerapan demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Guru Kelompok B TK PERTIWI

Nama Guru : Sutiyah

1. Bagaimanakah menurut pendapat ibu terhadap penerapan demonstrasi permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Bagorejo-Jember?

Jawab: Bagus, sesuai dengan karakteristik anak yang suka bermain dan permainan engklek ini sangat menarik perhatian anak karena berwarna warni sehingga memudahkan anak untuk mengetahui ciri-ciri setiap bentuk geometri dan di TK Pertiwi tidak pernah dikenalkan dengan permainan engklek sehingga antusias anak untuk bermain sangat besar sampai anak berebut untuk bermain. Apalagi dalam mengenalkan peneliti menggunakan metode demonstrasi itu sangat bagus.

2. Apakah kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat setelah diterapkannya metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada anak kelompok B TK PERTIWI Bagorejo-Jember?

Jawab: Meningkat, tetapi belum optimal beberapa anak masih belum bisa menyebutkan. Menunjukkan, dan mengelompokkan bentuk geometri sebagian masih memerlukan bantuan guru.

3. Menurut pendapat ibu, bagaimanakah respon anak terhadap demonstrasi permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Bagorejo-Jember?

Jawab: Anak sangat tertarik, senang, dan antusias untuk bermain apalagi permainan engklek ini yang pertama sebelumnya kan tidak pernah.

4. Apakah perlu perencanaan ulang terhadap penerapan demonstrasi permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Bagorejo-Jember?

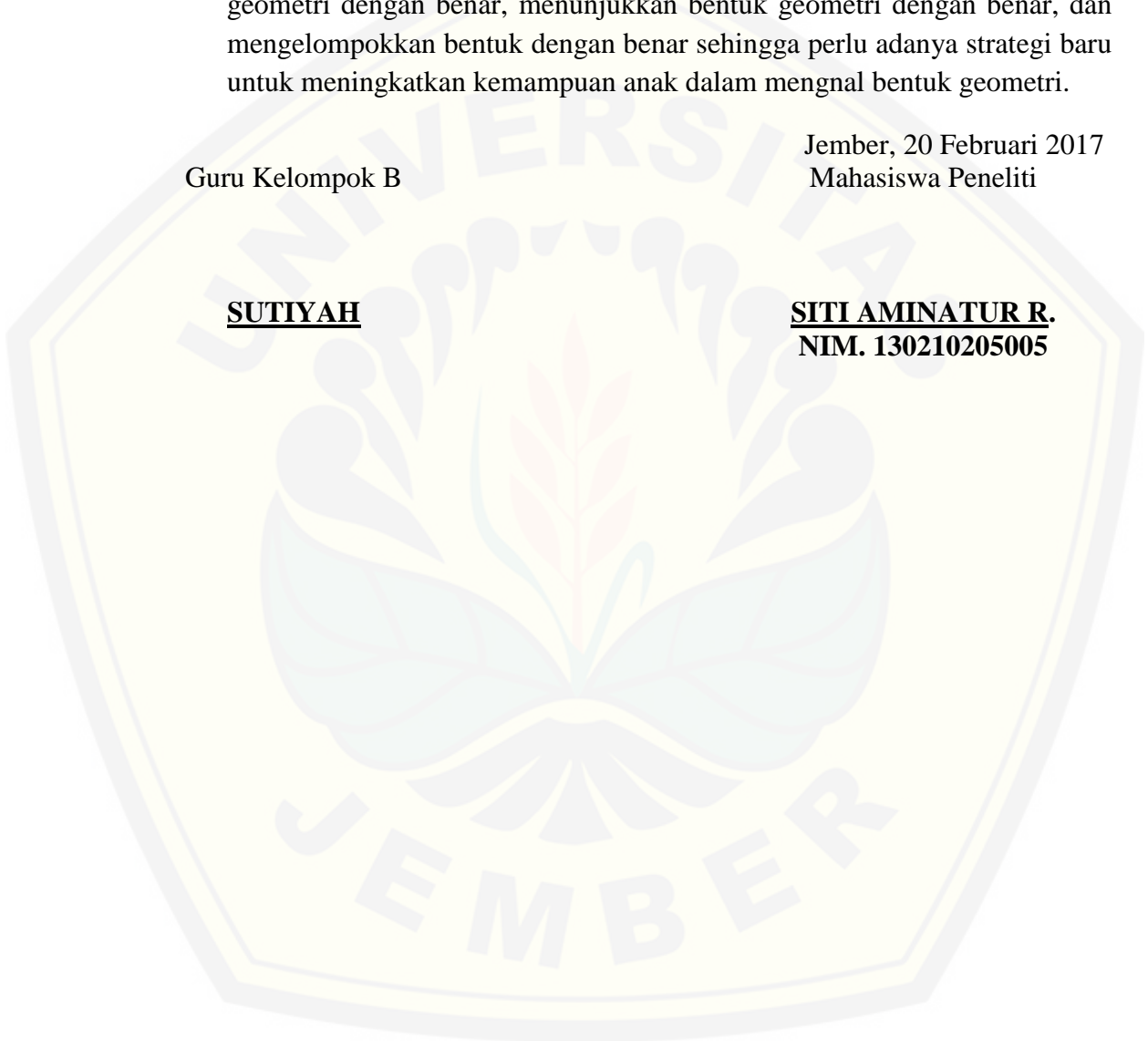
Jawab: Iya perlu, seperti yang tadi saya amati masih separuh anak yang mematuhi aturan bermain, sebagian anak juga belum bisa menyebutkan 7 bentuk geometri dengan benar, menunjukkan bentuk geometri dengan benar, dan mengelompokkan bentuk dengan benar sehingga perlu adanya strategi baru untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

Guru Kelompok B

Jember, 20 Februari 2017
Mahasiswa Peneliti

SUTIYAH

SITI AMINATUR R.
NIM. 130210205005



D. 3 Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan Siklus II

Lembar Wawancara Guru

Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui tanggapan guru terhadap penerapan demonstrasi permainan tradisional engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri

Bentuk : Wawancara Bebas

Responden : Guru Kelompok B TK PERTIWI

Nama Guru : Sutiyah

1. Bagaimanakah menurut pendapat ibu terhadap penerapan demonstrasi permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Bagorejo-Jember?

Jawab: Menurut saya mengenalkan bentuk geometri dengan penerapan metode demonstrasi melalui permainan tradisional engklek sudah bagus anak-anak dapat lebih mudah mengenal bentuk-bentuk geometri

5. Apakah kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat setelah diterapkannya metode demonstrasi permainan tradisional engklek pada anak kelompok B TK PERTIWI Bagorejo-Jember?

Jawab: Meningkat, tetapi belum optimal beberapa anak masih belum bisa menyebutkan. Menunjukkan, dan mengelompokkan bentuk geometri sebagian masih memerlukan bantuan guru.

2. Menurut pendapat ibu, bagaimanakah respon anak terhadap demonstrasi permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Bagorejo-Jember?

Jawab: Sangat bagus anak sangat antusias untuk bermain

3. Apakah perlu perencanaan ulang terhadap penerapan demonstrasi permainan engklek untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B TK PERTIWI Bagorejo-Jember?

Jawab: Tidak perlu perencanaan ulang lagi pada siklus II ketika saya mengamati kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sudah bagus, anak sudah

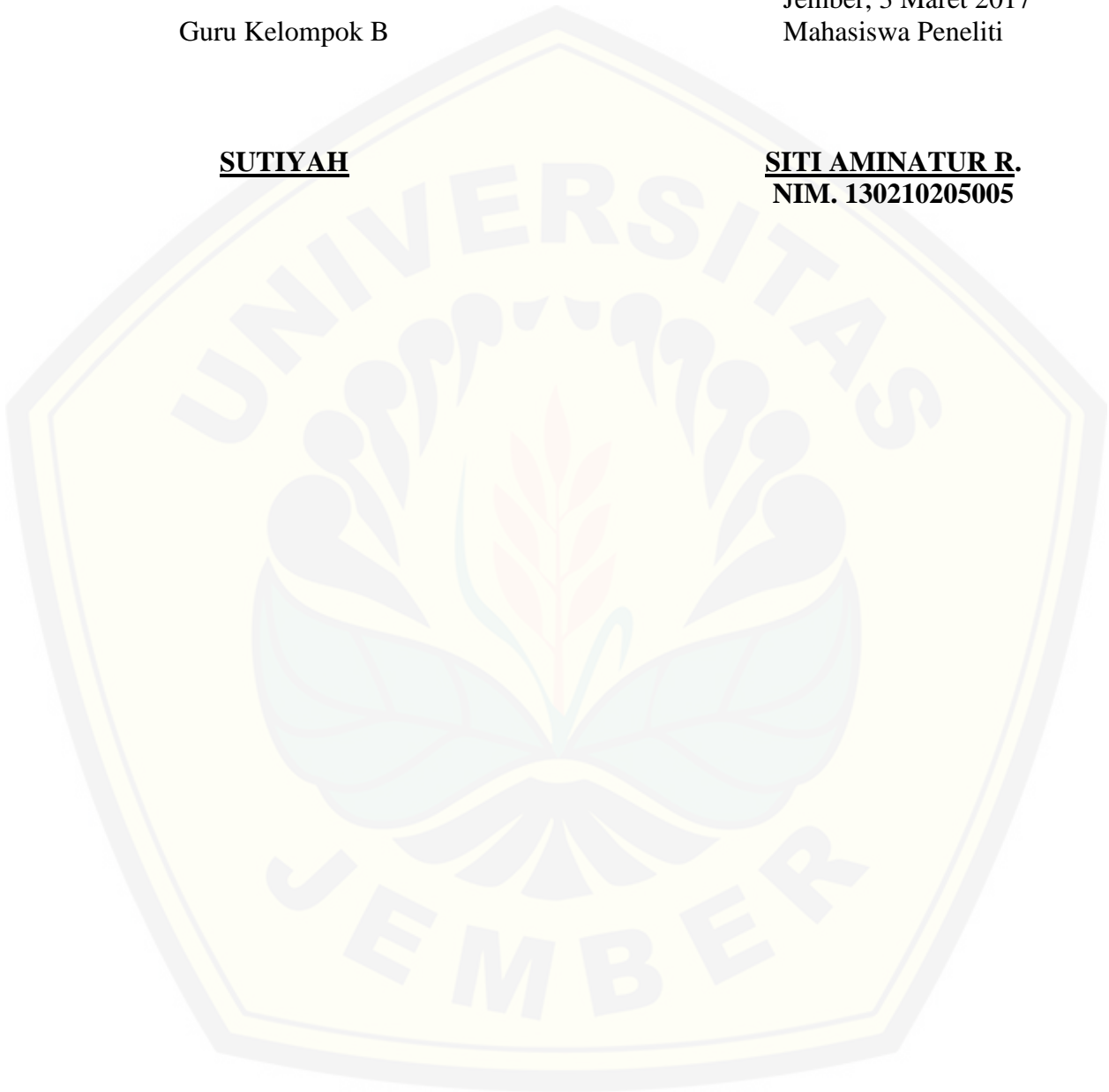
bisa menyebutkan beberapa bentuk geometri, mengelompokkan, dan menunjukkan bentuk yang diminta oleh guru.

Guru Kelompok B

Jember, 3 Maret 2017
Mahasiswa Peneliti

SUTIYAH

SITI AMINATUR R.
NIM. 130210205005



LAMPIRAN E. PEDOMAN DAN HASIL DATA TES HASIL BELAJAR**E. 1 Pedoman Penilaian Tes Hasil Belajar Anak**

No	Indikator Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B			Total Nilai
	Kemampuan menyebutkan 7 bentuk geometri	Kemampuan menunjukkan bentuk geometri	Kemampuan mengelompokkan sesuai dengan bentuk geometri	12

E. 2 Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak

Indikator Penilaian	Skor	Deskripsi Penilaian
Kemampuan menyebutkan 7 bentuk geometri	1	Anak belum mampu menyebut bentuk geometri
	2	Anak mampu menyebut tiga bentuk geometri
	3	Anak mampu menyebut lima bentuk geometri
	4	Anak mampu menyebut tujuh bentuk geometri
Kemampuan menunjukkan bentuk geometri	1	Anak belum mampu menunjukkan bentuk geometri
	2	Anak mampu menunjukkan tiga bentuk geometri
	3	Anak mampu menunjukkan lima bentuk geometri
	4	Anak mampu menunjukkan tujuh bentuk geometri
Kemampuan mengelompokkan sesuai dengan bentuk geometri	1	Anak belum mampu mengelompokkan berdasarkan bentuk geometri
	2	Anak mampu mengelompokkan tiga bentuk geometri
	3	Anak mampu mengelompokkan lima bentuk geometri
	4	Anak mampu mengelompokkan tujuh bentuk geometri

E. 3 Pedoman Tes Obyektif dan Tes Perbuatan Siklus I dan Siklus II

a) Tes Obyektif

Kemampuan menyebutkan 7 bentuk geometri

Pertanyaan:

1. Tolong sebutkan bentuk geometri yang bunda tunjuk?

Kemampuan menunjukkan bentuk geometri

1. Manakah gambar yang menunjukkan bentuk persegi?

2. Manakah gambar yang menunjukkan bentuk persegi panjang?
3. Manakah gambar yang menunjukkan bentuk lingkaran?
4. Manakah gambar yang menunjukkan bentuk segitiga?
5. Manakah gambar yang menunjukkan bentuk trapesium?
6. Manakah gambar yang menunjukkan bentuk belah ketupat?
7. Manakah gambar yang menunjukkan bentuk jajar genjang?

b) Tes Perbuatan

a) Siklus I

Kemampuan mengelompokkan sesuai bentuk yaitu Guru menyediakan LKS gambar kereta api yang terdiri dari beberapa bentuk gambar geometri, kemudian guru meminta anak untuk mengelompokkan bentuk tersebut.

b) Siklus II

Kemampuan mengelompokkan sesuai bentuk adalah guru menyediakan potongan- potongan kertas yang terdiri dari tujuh bentuk geometri dan guru meminta anak untuk mengelompokkan bentuk tersebut sesuai dengan bentuknya.

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

1. Evan: $pi = \frac{7}{12} \times 100 = 58,3$

2. Fino: $pi = \frac{5}{12} \times 100 = 41,6$

3. Mohan: $pi = \frac{6}{12} \times 100 = 50$

4. Akbar: $pi = \frac{7}{12} \times 100 = 58,3$

5. Yesi: $pi = \frac{9}{12} \times 100 = 75$

6. Revania: $pi = \frac{9}{12} \times 100 = 75$

7. Lita: $pi = \frac{9}{12} \times 100 = 75$

8. Ahmad. F : $pi = \frac{9}{12} \times 100 = 75$

9. Shofia: $pi = \frac{11}{12} \times 100 = 91,6$

10. Tika: $pi = \frac{5}{12} \times 100 = 41,6$

Keterangan:

pi : prestasi individual

srt : skor riil tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 : Konstanta

2. Rumus penilaian kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri anak dengan nilai rata-rata kelas.

$$Pk = \frac{\sum Srtk}{\sum Sik} \times 100 \%$$

$$P_k = \frac{77}{120} \times 100 \% = 64,1$$

Keterangan :

P_k : Prestasi kelas/kelompok

S_{rtk} : Skor tercapai kelas

S_{ik} : Skor ideaal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

100% : Konstanta

(Masyhud. 2014: 284-286)

Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak
dalam mengenal bentuk Geometri

Kriteria	Rentang Skor
Sangat baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

(Sumber: Masyud, 2014:295)

3. Rumus pengukuran ketuntasan hasil belajar anak

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

Keterangan:

fr :frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

f_t : frekuensi total

100% :konstanta

(Sumber: Magsun, dkk., 1992)

Berdasarkan analisis data secara individu, jumlah nilai individu yang mencapai ketuntasan sebanyak 5 anak dan anak yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 5 anak. Berikut presentase ketuntasan kemampuan mengenal bentuk geometri.

$$\text{Anak Tuntas} = \frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$$

$$\text{Anak Tidak Tuntas} = \frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$$

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I tentang kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri secara klasikal maka didapatkan 50% belum tuntas dalam belajar, dan sebanyak 50% sudah tuntas dalam belajar, sehingga dilakukan tindakan pada siklus II agar kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dapat meningkat

Pengamat 1

Jember, 20 Februari 2017

Pengamat 2

RENITA SEPTI A.
NIM 130210205036

ERNI RUSMIYANTI
NIM 130210205073

Keterangan:

1. Pemberian nilai pada penelitian ini untuk kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri anak secara individu menggunakan rumus sebagai berikut:

$$pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

1. Evan: $pi = \frac{9}{12} \times 100 = 75$

2. Fino: $pi = \frac{10}{12} \times 100 = 83,3$

3. Mohan: $pi = \frac{8}{12} \times 100 = 66,6$

4. Akbar: $pi = \frac{6}{12} \times 100 = 50$

5. Yesi: $pi = \frac{10}{12} \times 100 = 83,3$

6. Revania: $pi = \frac{11}{12} \times 100 = 91,6$

7. Lita: $pi = \frac{10}{12} \times 100 = 83,3$

8. Ahmad. F : $pi = \frac{10}{12} \times 100 = 83,3$

9. Shofia: $pi = \frac{12}{12} \times 100 = 100$

10. Tika: $pi = \frac{10}{12} \times 100 = 83,3$

Keterangan:

pi : prestasi individual

srt : skor riil tercapai individu

si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 : Konstanta

2. Rumus penilaian kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri anak dengan nilai rata-rata kelas.

$$Pk = \frac{\sum Srtk}{\sum Sik} \times 100 \%$$

$$P_k = \frac{96}{120} \times 100 \% = 80\%$$

Keterangan :

P_k : Prestasi kelas/kelompok

S_{rtk} : Skor tercapai kelas

S_{ik} : Skor ideaal yang dapat dicapai seluruh siswa dalam kelas

100% : Konstanta

(Masyhud. 2014: 284-286)

Kriteria Penilaian Kemampuan Kognitif Anak
dalam mengenal bentuk Geometri

Kriteria	Rentang Skor
Sangat baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

(Sumber: Masyud, 2014:295)

3. Rumus pengukuran ketuntasan hasil belajar anak

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

Keterangan:

fr :frekuensi relatif

f : frekuensi yang didapatkan

f_t : frekuensi total

100% :konstanta

(Sumber: Magsun, dkk., 1992)

Berdasarkan analisis data secara individu, jumlah nilai individu yang mencapai ketuntasan sebanyak 8 anak dan anak yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 2 anak. Berikut presentase ketuntasan kemampuan mengenal bentuk geometri.

$$\text{Anak Tuntas} = \frac{8}{10} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Anak Tidak Tuntas} = \frac{2}{10} \times 100\% = 20\%$$

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II tentang kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri secara klasikal maka didapatkan 20% belum tuntas dalam belajar, dan sebanyak 80% sudah tuntas dalam belajar, maka berdasarkan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui metode demonstrasi dengan permainan tradisional engklek berhasil sesuai dengan target.

Pengamat 1

Jember, 3 Maret 2017

Pengamat 2

RENITA SEPTI A.
NIM 130210205036

ERNI RUSMIYANTI
NIM 130210205073

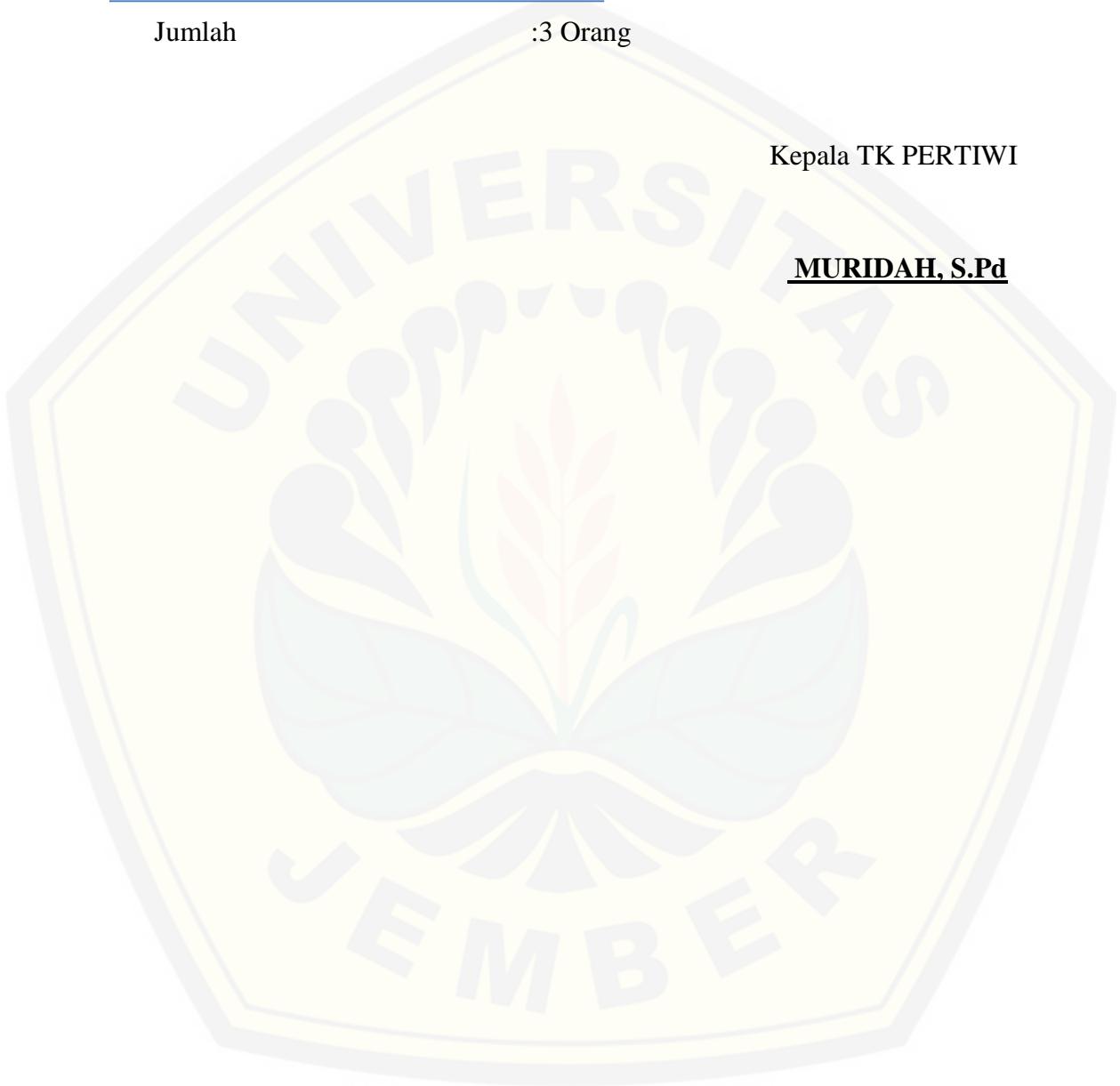
LAMPIRAN F. DOKUMENTASI**F.1 Profil Sekolah****PROFIL SEKOLAH**

2. Nama Yayasan	:BINTANG RAHINA
3. Alamat Yayasan	:Tegalboto-Jember
4. Nama Lembaga	:TK PERTIWI
5. Alamat Lembaga	:Jl. Tembokrejo
6. Desa	:Bagorejo
7. Kecamatan	:Gumukmas
8. Kabupaten	:Jember
9. Provinsi	:Jawa Timur
10. NSS/NISN	:00.2.05.24.06.029
11. Masa Ijin Operasional	:2018
12. Tahun Berdiri	:26 Agustus 2009
13. Status Tanah	
1) Kepemilikan Tanah	: Wakaf / Milik SD
2) No. Surat	:2765 /1975
3) Luas Tanah	: 500 m ²
14. Status Bangunan	
1) Status Bangunan	: Milik Sendiri
2) No. Surat Ijin	:12.782-5.65/75
3) Luas Bangunan	:150,5 m ²
15. Jumlah Murid	
Kelompok A	:12 Anak
Kelompok B	: 10 Anak
Jumlah	:22 Anak
16. Guru dan Staf Tata Usaha	
1) Jumlah Guru Keseluruhan	:3 Orang
2) Guru Tetap Yayasan	:3 Orang

3) Guru PNS	: -
4) Guru Tidak Tetap	: -
5) Tata Usaha	: -
<hr/>	
Jumlah	: 3 Orang

Kepala TK PERTIWI

MURIDAH, S.Pd



F. 2 Daftar Nama Anak

Daftar Nama Peserta Didik Anak Kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas
Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

No	Nama	NIS	JK	Tempat,Tgl lahir	Nama Orang tua
1	Ahmad Evan Pratama	130	L	Jember, 24-07-2010	Mahat
2	Ahmad Mohan	128	L	Jember, 08-09-2010	Abdul wahid
3	Septiana Yesi Wulandari	127	P	Jember, 21-09-2010	Haryanto
4	Lita Nur saidah	119	P	Jember, 03-08-2011	Suparno
5	Shofia Khanza Kurnia	121	P	Jember, 02-06-2011	Suryanto
6	Finu Nur Maulana	129	L	Jember, 19-06-2011	Mugiharjo
7	Tika Maritasari	124	P	Jember, 03-03-2012	Agus Sudarmanto
8	Revania gustin S	148	P	Jember, 25-08-2010	Mukayadi
9	Ahmad Farizi	111	L	Jember, 12-11-2012	Juma'in
10	Ahmad Akbar Fauzi	132	L	Lumajang,10-03-2013	Samsuki

F. 3 Daftar Nama Guru

Daftar Nama Guru TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember

No	Nama	Tempat, Tanggal Lahir	Pendidikan terakhir	Keterangan
1	Muridah	Jember, 28 -12-1970	S1- PAUD	Kepala TK
2	Sutiyah	Jember, 09-12-1975	SLTA	Guru Kelompok B
3	Siti Aminatur R	Jember, 21-09-1995	SLTA	Guru Kelompok A

F. 4 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran

F.4.1 Pra Siklus

Semester /Bulan/Minggu ke : I / September / XII
Hari / Tanggal : Kamis, 02 November 2016
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun
Tema/Sub tema : Pekerjaan/ Guru

Kompetensi Inti (KI) :1, 2, 3, 4
Kompetensi Dasar (KD) :1.2-2.3-2.5-2.7-2.9-3.6-3.8-3.15-4.3-4.6-4.8-4.15

Materi :

2. Bersyukur kepada Guru yang telah mendidik dan memberi ilmu
3. Memiliki perilaku kreatif mengelompokkan benda berdasarkan bentuk alat kerja guru
4. Sabar dan menunggu giliran bermain
5. Mengetahui bentuk alat kerja guru
6. Menghormati guru dan peduli dengan teman
7. Menyajikan karya seni

Alat dan Bahan :

- LKS
- Pensil
- Lem
- Krayon

Pembukaan :

- Baris di halaman
- Salam, berdoa, absensi
- Tanya jawab tentang sub tema yang akan dilaksanakan
- Menyanyikan lagu “Pagiku Cerah”

Inti :

- Bercerita tentang pekerjaan guru (BHS. 3.6)
- Mengelompokkan alat kerja guru sesuai dengan bentuknya (Kog. 3.8)

- Menebali dan mewarnai alat kerja guru (FM.4.8)
- Menyebutkan bentuk alat kerja guru (Kog 2.9)

Recalling :

- Merapikan mainan
- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

Penutup :

- Tanya jawab kegiatan satu hari
- Bernyanyi / bercerita
- Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- Berdoa setelah belajar

Rencana evaluasi :

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatan (anekdot record, catatan observasi, hasil karya)

Guru Kelompok B

Jember, 02 November 2016
Kepala TK Pertiwi

SUTIYAH

MURIDAH, S.Pd

F.4.2 SIKLUS I

Semester /Bulan/Minggu ke : II / Februari/ VIII
Hari / Tanggal : Senin, 20 Februari 2017
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun
Tema/Sub tema : Transportasi Darat/ Kereta Api

Kompetensi Inti (KI) :1, 2, 3, 4
Kompetensi Dasar (KD) :1.2-2.1-3.1-4.1-3.3-4.3-3.5-4.5-3.12-4.12-2.5

Materi :

1. Transportasi darat
2. Kereta Api
3. Bentuk bagian kereta api
4. Permainan engklek

Alat dan Bahan :

- o Media permainan tradisional engklek
- o LKS
- o Gacuk/ alat bantu permainan engklek
- o Spidol

Pembukaan :

- o Baris di halaman
- o Salam/ berdoa (NAM. 1.2)
- o Menyanyikan lagu “Naik Kereta Api ”
- o Bercakap-cakap kegiatan yang akan dilakukan
- o Demonstrasi permainan tradisional engklek

Inti :

- o Praktik permainan tradisional engklek (Fis. 3.1-4.1)
- o Menunjukkan bentuk geometri (Kog. 3.12-4.12)
- o Mengelompokkan bentuk sesuai dengan gambar kereta api (Kog.3.3-4.3)

Recalling :

- o Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- o Menceritakan kegiatan yang dilaksanakan
- o Penguatan pengetahuan yang didapat anak

- o Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

Penutup :

- o Tanya jawab kegiatan satu hari
- o Bernyanyi / bercerita
- o Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
- o Berdoa setelah belajar

Rencana evaluasi :

- o Sasaran penilaian mengacu pada KD yang aka dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)

Mahasiswa

Guru Kelompok B

Jember, 20 Februari 2017

Kepala TK Pertiwi

SITI AMINATUR R.
NIM.130210205005

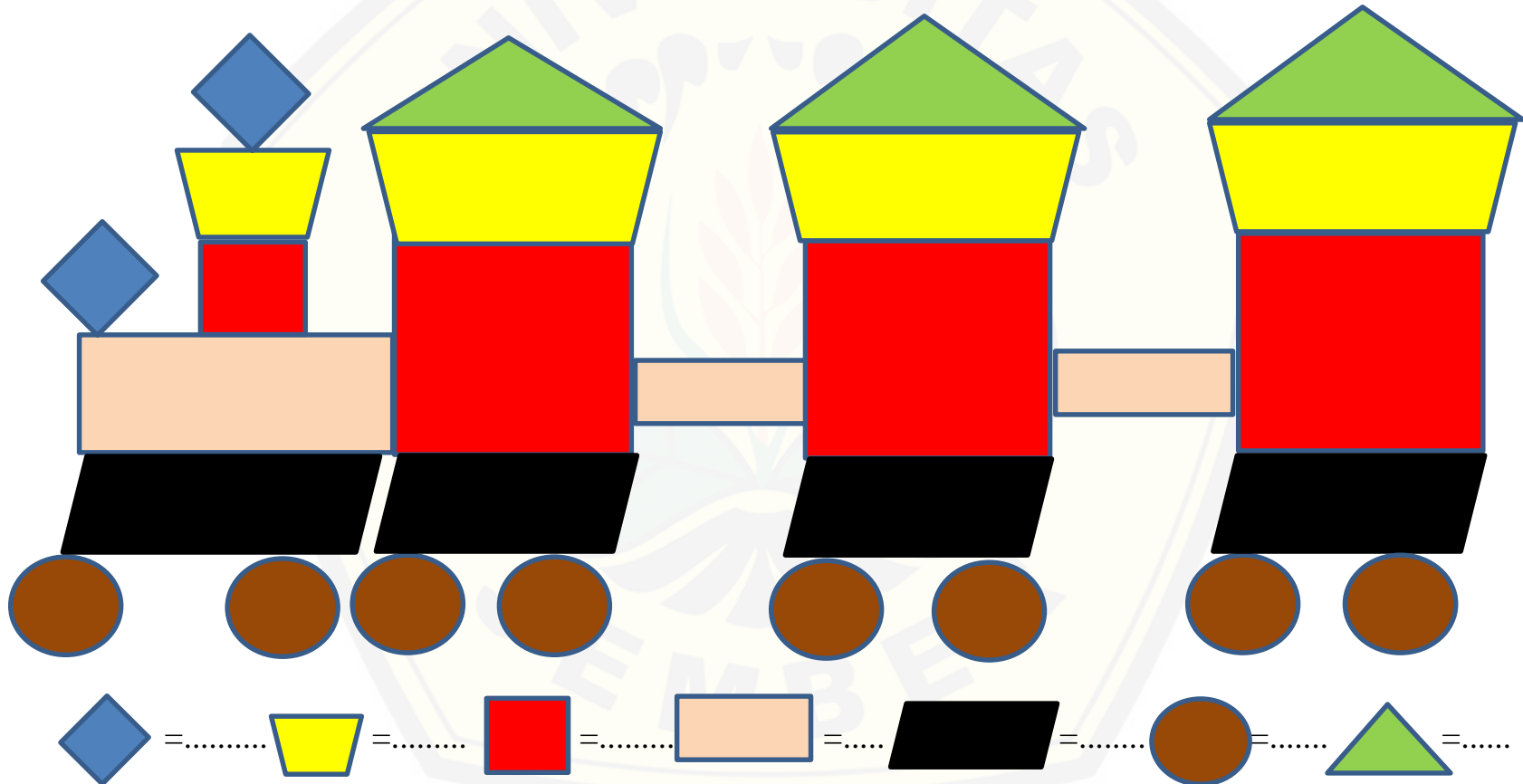
SUTIYAH

MURIDAH, S.Pd

LKS SIKLUS I

Hitunglah jumlah bentuk geometri sesuai dengan bentuknya

NAMA =.....



F.4.3 SIKLUS II

Semester /Bulan/Minggu : II / Februari / IX
Hari / Tanggal : Jum'at, 3 Maret 2017
Kelompok / Usia : B / 5 – 6 Tahun
Tema/Sub tema : Rekreasi/ perlengkapan rekreasi

Kompetensi Inti (KI) : 1, 2, 3, 4
Kompetensi Dasar (KD) : 1.2, 3.1-4.1,3.3-4.3-3.12-4.12, 3.6-4.6
Materi :

1. Macam-macam perlengkapan
2. Bentuk perlengkapan rekreasi
3. Permainan tradisional engklek

Alat dan Bahan :

- LKS
- pensil
- Spidol
- Media permainan engklek
- Gacuk/ alat bantu permainan engklek

Pembukaan :

- Baris di halaman
- Salam/ berdoa
- Menyanyikan lagu “Tamasya ”
- Bercakap-cakap kegiatan yang akan dilakukan
- Demonstrasi permainan tradisional engklek

Inti :

- Mengenal peralatan rekreasi (Kog 4.6-3.6)
- Praktik permainan tradisional engklek (Fis. 3.1-4.1)
- Menunjukkan bentuk sesuai dengan alat rekreasi (Kog. 3.12-4.12)
- Mengelompokkan bentuk sesuai dengan bentuk geometri (Kog. 3.3-4.3)

Recalling :

- Merapikan mainan

- Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
- Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
- Penguatan pengetahuan yang didapat anak
- Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama

Penutup :

- Tanya jawab kegiatan satu hari
- Menginformasikan kegiatan untuk besok
- Berdoa setelah belajar

Rencana evaluasi :

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)

Mahasiswa

Guru Kelompok B

Jember, 3 Maret 2017
Kepala TK Pertiwi

SITI AMINATUR R.
NIM. 130210205005

SUTIYAH

MURIDAH, S.Pd

F. 5 Daftar Nilai Pra Siklus

Lembar Penilaian Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian				
		SK	K	C	B	SB
1	Ahmad Evan Pratama	✓				
2	Ahmad Farizi					✓
3	Ahmd Mohan		✓			
4	Akbar Fauzi		✓			
5	Fino Nur Maulana			✓		
6	Litta Nur Saidah		✓			
7	Revana Agustin Safitri				✓	
8	Septiana Yessi Wulandari			✓		
9	Sofia Kanza Kurnia					✓
10	Tika Marita Sari			✓		
Total		1	3	3	1	2
Persentase (%)		10%	30%	30%	10%	20%

Keterangan:

Kriteria penilaian :

- SB :Sangat Baik apabila anak dapat menunjukkan dan menyebutkan 7 bentuk geometri
- B :Baik apabila anak dapat menunjukkan dan menyebutkan 5 bentuk geometri
- C :Cukup apabila anak dapat menunjukkan dan menyebutkan 4 bentuk geometri
- K :Kurang apabila anak dapat menunjukkan dan menyebutkan 2 bentuk geometri
- SK :Sangat Kurang apabila anak sama sekali tidak bisa menunjukkan dan menyebutkan bentuk geometri

a. Perhitungan presentase berdasarkan kualifikasi

$$\text{Rumus} = \frac{\text{frekuensi}}{\text{jumlah keseluruhan anak}} \times 100\%$$

Jumlah anak sangat kurang (SK) 1 anak = $1/10 \times 100\% = 10\%$

Jumlah anak kurang (K) 3 anak = $3/10 \times 100\% = 30\%$

Jumlah anak cukup (C) 3 anak = $3/10 \times 100\% = 30\%$

Jumlah anak baik (B) 1 anak = $1/10 \times 100\% = 10\%$

Jumlah anak sangat baik (SB) 2 anak = $2/10 \times 100\% = 20\%$

Kriteria Penilaian Kemampuan Anak

Kriteria	Rentang Skor
Sangat baik	80-100
Baik	70-79
Cukup	60-69
Kurang	40-59
Sangat Kurang	0-39

(Sumber: Mashyud, 2014:295)

b. Perhitungan nilai rata-rata kelas

No	Kualifikasi	Skor	f	Jumlah Skor
1	Sangat Baik	5	1	5
2	Baik	4	2	8
3	Cukup	3	2	6
4	Kurang	2	2	4
5	Sangat Kurang	1	3	3
Jumlah			10	26

Rumus Nilai Rata-rata Kelas $\frac{\sum skor}{\sum Kualifikasi \times frekuensi} \times 100$

Nilai rata-rata kelas = $\frac{26}{5(10)} \times 100 = 52$

c. Perhitungan presentase anak berdasarkan ketuntasan

Tuntas : $3/10 \times 100\% = 30\%$

Tidak tuntas : $7/10 \times 100\% = 70\%$

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil observasi awal tentang kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri tergolong rendah karena nilai rata-rata kelas yaitu 52 dan presentase ketuntasan anak didapatkan 70% belum tuntas dalam belajar, dan sebanyak 30% sudah tuntas dalam belajar dan, sehingga dilakukan tindakan pada siklus I agar kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dapat meningkat.

Jember, 02 November 2016
Guru Kelompok B

SUTIYAH

F. 6 Dokumentasi Pembelajaran

F.6.1 Siklus I



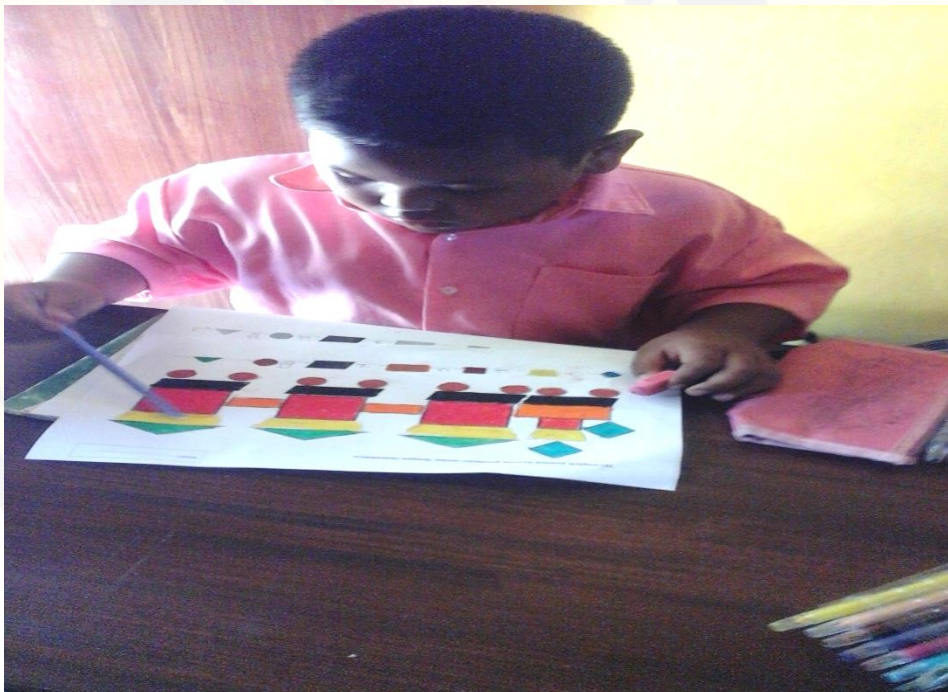
Gambar 1. Kegiatan Pengenalan Bentuk Geometri



Gambar 2. Kegiatan Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek



Gambar 3. Kegiatan Bermain Permainan Tradisional Engklek



Gambar 5. Kegiatan Mengerjakan LKS (Mengelompokkan Sesuai Dengan Bentuk)

F.6.2 Siklus 2



Gambar 1. Kegiatan Pengenalan Bentuk Geometri



Gambar 2. Kegiatan Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek



Gambar 3. Kegiatan Bermain Permainan Tradisional Engklek



Gambar 4. Kegiatan Menunjuk dan Menyebutkan Bentuk Geometri



Gambar 5. Kegiatan Mengelompokkan Sesuai Bentuk



Gambar 6. Kegiatan Anak Mempraktikkan Permainan Tradisional Engklek



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 : 0839 UN25.1.5/LT/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

01 FEB 2017

Yth. Kepala TK Pertiwi
Jember

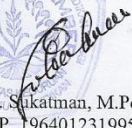
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Siti Aminatur Rosidah
NIM : 130210205005
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan Penelitian tentang " Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B di Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017", di Sekolah yang Saudara pimpin.

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

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

a.n. Dekan,
Pembantu Dekan I

Dr. Sukatman, M.Pd.
NIP. 196401231995121001

LAMPIRAN H. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI (PAUD)
TKS PERTIWI**

Jl. Tembokrejo Desa Bagorejo Kec. Gumukmas Kab. Jember Kode POS 68165

SURAT PENGANTAR

Nomor : 99/TK-PTW/SK/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MURIDAH, S.Pd
NUPTK : 9560748650300013
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : TK PERTIWI

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Siti Aminatur Rosidah
NIM : 130210205005
Jurusan/Prodi : Ilmu Pendidikan/ PG PAUD
Universitas : Universitas Jember

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi dengan Permainan Tradisional Engklek pada Anak Kelompok B di TK PERTIWI Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017".



LAMPIRAN I. BIODATA MAHASISWA**BIODATA MAHASISWA****A. Identitas Diri**

Nama : Siti Aminatur rosidah
 Jenis Kelamin : Perempuan
 TTL : Jember, 21 September 1995
 Agama : Islam
 Nama Ayah : Jamal
 Nama Ibu : Muridah
 Alamat Asal : Dusun Sembungan RT.04/ RW.17 Mlokorejo-Puger-
 Jember
 Alamat di Jember : Jln. Kalimantan 16 no 27b Jember

A. Riwayat Pendidikan

No.	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1	TK Al Musthofa	Jember	2001
2	SDN Mlokorejo 01	Jember	2007
3	SMPN 2 Puger	Jember	2010
4	SMAN 01 Kencong	Jember	2013
5	PG PAUD Universitas Jember	Jember	2017

