



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK
GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B3 MELALUI
METODE KEGIATAN BERMAIN DADU DI TK
KARTIKA IV-73 KECAMATAN SUMBERSARI
KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

SKRIPSI

Oleh

**DEBBY ADELITA FEBRIANTI PURNAMASARI
NIM 130210205029**

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



**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK
GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B3 MELALUI
METODE KEGIATAN BERMAIN DADU DI TK
KARTIKA IV-73 KECAMATAN SUMBERSARI
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 dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh

**DEBBY ADELITA FEBRIANTI PURNAMASARI
NIM 130210205029**

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

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah Swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga karya tulis ini dapat tersusun dengan baik. Dengan kata alhamdulillah, karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

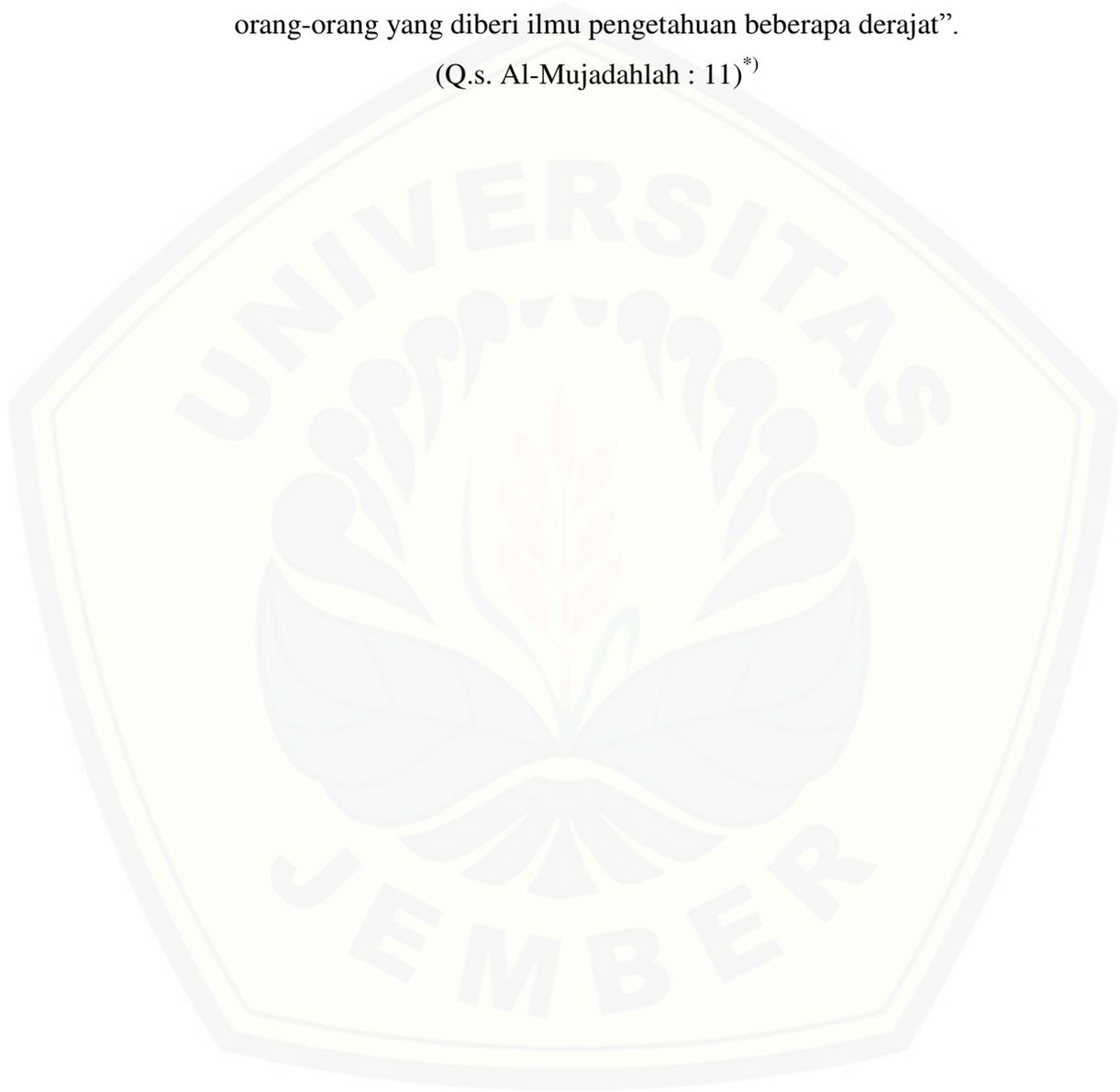
- 1) Ayah (alm) Herinomo, Mama Numi Sukariyah, Kakak Septian Helmi Nugroho dan Hendy Cahyo Baskoro yang selalu memberikan semangat, doa, dukungan, serta nasihat. Terima kasih atas setiap doa, kasih sayang, waktu serta materi yang telah diberikan dan terima kasih telah menjadi sumber semangat paling utama selama ini;
- 2) Guru-guru penulis sejak Taman Kanak-Kanak, SD, SMP, SMA sampai dengan Perguruan Tinggi, serta Dosen pembimbing maupun Penguji Skripsi atas segala bimbingan dan ilmu yang telah diberikan; dan
- 3) Almamater Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya : ”Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”.

(Q.s. Al-Mujadalah : 11)*



*Kementerian Agama Republik Indonesia. 2015. *AL-QUR'ANULKARIM TERJEMAHAN PERKATA WARNA TRANSLITERASI LATIN AL-HIJR*. Bandung: cordoba

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Debby Adelita Febrianti Purnamasari

NIM : 130210205029

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada instansi manapun, dan bukan karya jiplakan.

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

Jember, 4 Mei 2017

Yang menyatakan,

Debby Adelita F P
NIM. 130210205029

PENGAJUAN

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
PADA ANAK KELOMPOK B3 MELALUI METODE KEGIATAN
BERMAIN DADU DI TKKARTIKA IV-73 KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

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

Oleh

Nama : Debby Adelita Febrianti Purnamasari
NIM : 130210205029
Angkatan : Tahun 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat/Tanggal lahir : Jember, 13 Februari 1995
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dr. Nanik Yulianti, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. Syarifuddin, M. Pd
NIP. 195905201986021001

SKRIPSI

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
PADA ANAK KELOMPOK B3 MELALUI METODE KEGIATAN
BERMAIN DADU DI TKKARTIKA IV-73 KECAMATAN
SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN
2016/2017**

Oleh

Debby Adelita Febrianti Purnamasari
NIM 130210205029

Pembimbing

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

Dosen pembimbing II : Drs. Syarifuddin, M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017” telah diuji dan dan disahkan pada:

hari, tanggal : Kamis, 4 Mei 2017

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji :

Ketua,

Skretaris,

Dr. Nanik Yuliati, M. Pd
NIP. 196107291988022001

Drs. Syarifuddin, M. Pd
NIP. 195905201986021001

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Susanto, M. Pd
NIP. 196306161988021001

Dra. Khutobah, M. Pd
NIP. 195610031982122001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M. Sc, Ph. D
NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017; Debby Adelita Febrianti Purnamasari, 130210205029; 56Halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia dini diharapkan akan membantu perkembangan anak dalam mengenal dan memahami, menggambarkan dan mendeskripsikan tentang bentuk-bentuk yang ada di sekitar anak. Dan secara tidak langsung anak dapat belajar matematika. Berdasarkan hasil observasi di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember, dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B3 diperoleh kenyataan bahwa masih rendah. Hal ini karena kurangnya pembiasaan pengenalan bentuk-bentuk geometri, yaitu kurangnya metode demonstrasi yang diberikan oleh guru sehingga anak kurang mengenal bentuk geometri, pembelajaran di kelas seperti pemberian tugas terkesan monoton dan kurang menarik. Kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yaitu melalui metode kegiatan bermain dadu. Dadu telah dimodifikasi yaitu mengganti noktah dengan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimanakah proses penerapan metode kegiatan bermain dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B3TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?; dan (2) bagaimanakah proses peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometrimelalui metode kegiatan bermain dadu pada anak keompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan proses penerapan metode kegiatan bermain daduyang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari

Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017; (2) meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode kegiatan bermain dadu pada anak kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017.

Penelitian ini dilakukan di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B3 yang berjumlah 19 anak, yang terbagi atas 8 anak perempuan dan 11 anak laki-laki. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dan menggunakan model penelitian Arikunto. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi dan tes.

Proses penerapan metode kegiatan bermain dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 di TK Kartika IV-73 tahun pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan cara guru (peneliti) mendemonstrasikan bentuk geometri dan memberi contoh benda nyata yang ada di kelas, kemudian guru mendemonstrasikan cara bermain dadu, anak bermain dadu dan mengerjakan tugas yang diberikan. Namun masih ada beberapa anak yang belum bisa bermain dadu dan mengucapkan bentuk geometri dengan benar karena penjelasan dari guru yang sulit dipahami anak. Sehingga dilakukan siklus II dengan ditambahkan perbaikan dari perencanaan yang ada pada siklus I. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 di TK Kartika IV-73 tahun pelajaran 2016/2017 dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata kelas pada pra siklus 49,54, siklus I 73,57, dan siklus II meningkat menjadi 90,31.

Saran yang dapat disampaikan yaitu, guru untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri bisa menggunakan metode kegiatan bermain dadu dalam pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri. Kepala sekolah hendaknya menyarankan para guru untuk menggunakan metode teknik bermain dadu pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri, dan untuk peneliti lain hendaknya menjadikan hasil penelitian sebagai acuan dalam penelitian sejenis.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari hambatan, akan tetapi berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, maka kesulitan tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan seluruh staf kerja yang turut membantu kelancaran proses penelitian hingga akhir;
3. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dr. Nanik Yuliati, M. Pd., selaku Dosen pembimbing utama,
Drs. Syarifuddin, M. Pd., selaku Dosen pembimbing kedua yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, pikiran dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
5. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah membimbing dan memberikan saran untuk terselesaikannya penulisan skripsi ini;
6. Loeloek Erryka, S. Pd., selaku kepala TK Jember Permai 1 dan Novita Hari Handayani selaku guru kelompok B3 yang telah bersedia menerima, memberikan bantuan dan bimbingan selama diadakannya penelitian;

7. Ayah (alm) Herinomo, Mama Numi Sukariyah yang telah mencurahkan kasih sayang, keikhlasan, doa, dukungan serta menjadi panutan dan suri tauladan yang baik, Kakak Septian Helmi Nugroho terima kasih selalu menyelipkan doa-doa terbaik, kasih sayang dan selalu memberi semangat;
8. Hendy Cahyo Baskoro terima kasih selalu mendampingi, menyayangi, memberi semangat dan mengajarkan tentang banyak hal;
9. Sahabat, teman, dan keluarga besar di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, Ningrum, Anggi, Yessy, Bayu, Ulta, Vivah, Arin, Puput, Ade dan teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas setiap momen yang telah terlewati selama ini;
10. Sahabat sepermainan Apenk, Gembul, Diana, Bebeh-bebehku dan teman-teman lain, terima kasih atas kebersamaan dan ketersediaan menjadi saudara;
11. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

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

Jember, 13 Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGAJUAN	v
HALAMAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2.TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kemampun Motorik Halus Anak	8
2.2 Geometri	9
2.2.1 Geometri Menurut Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
2.2.2 Macam-macam Bentuk Geometri	11
2.2.3 Sifat-sifat Geometri	12
2.2.4 Manfaat Pengenalan Bentuk Geometri	16

2.3 Metode Bermain Dadu	16
2.3.1 Bermain Bagi Anak.....	16
2.3.2 Pengertian Dadu	19
2.3.3 Cara Bermain Dadu	20
2.4 Penelitian yang Relevan	21
2.5 Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Dadu	22
2.6 Kerangka Berfikir Penelitian	23
2.7 Hipotesis Penelitian	23
BAB 3.METODE PENELITIAN	24
3.1 Rancangan Penelitian	24
3.2 Prosedur Penelitian	25
3.2.1 Tindakan Pendahuluan/Pra Siklus.....	25
3.2.2 Pelaksanaan Siklus I.....	26
3.2.3 Pelaksanaan Siklus II	28
3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian	30
3.4 Subyek Penelitian	31
3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
3.5.1 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	31
3.5.2 Metode Bermain Dadu	31
3.6 Metode Pengumpulan data	31
3.6.1 Metode Wawancara.....	32
3.6.2 Metode Observasi.....	32
3.6.3 Metode Tes	32
3.6.4 Metode Dokumentasi	33
3.7 Teknik Analisis Data	33
3.7.1 Analisis Data	33
BAB 4.HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Jadwal Penelitian	36
4.2 Kondisi Awal (Pra Siklus)	36

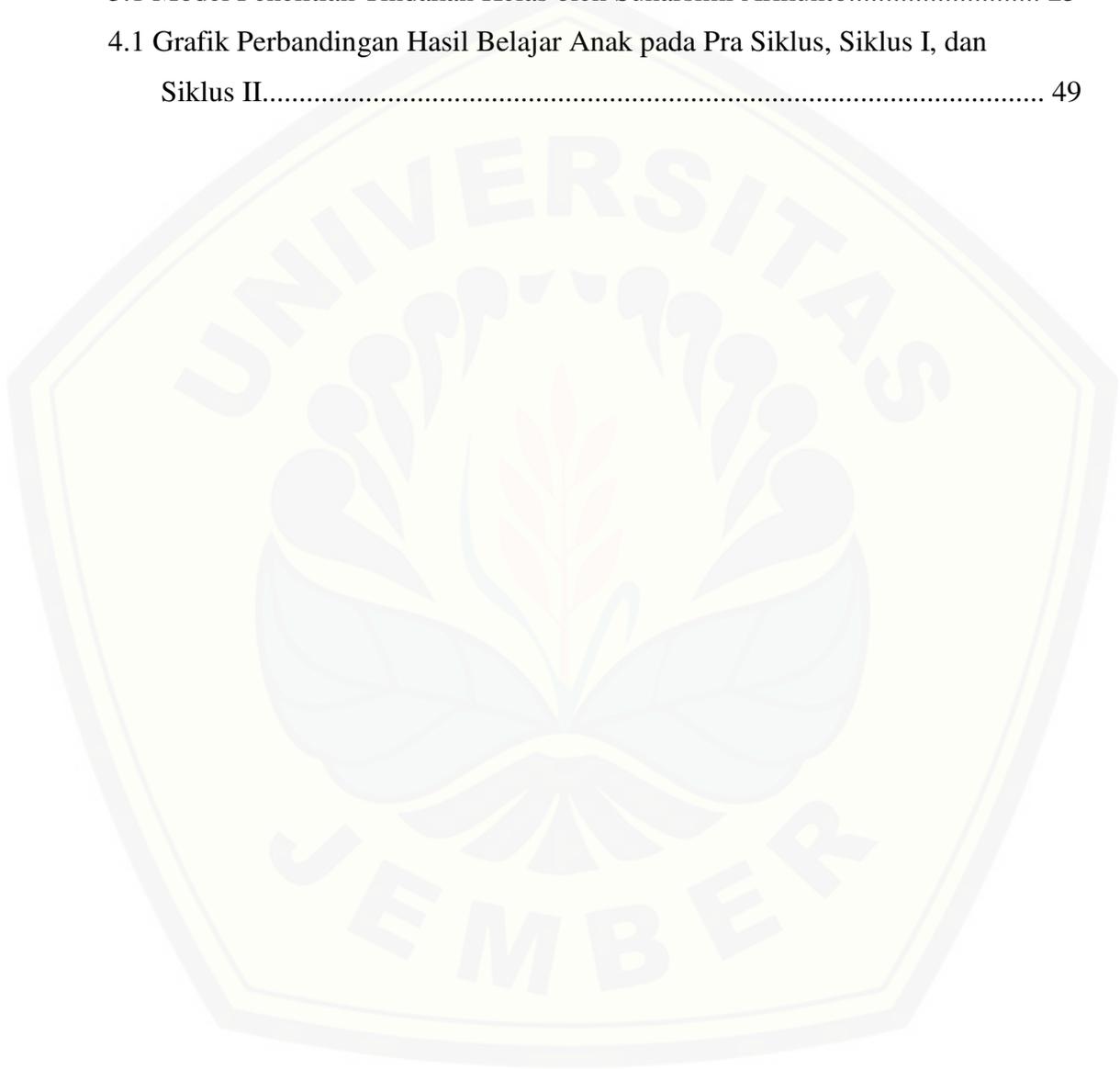
4.3 Proses Penerapan Metode Kegiatan Bermain Dadu Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.....	38
4.3.1 Hasil Dan Pembahasan Siklus I	38
4.3.2 Hasil Dan Pembahasan Siklus II	42
4.4 Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	45
4.4.1 Pra Siklus	45
4.4.2 Siklus I	46
4.4.3 Siklus II	46
4.5 Pembahasan	49
4.6 Temuan Penelitian	51
BAB 5.PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	54
5.2.1 Bagi Guru	54
5.2.1 Bagi Kepala Sekolah	54
5.2.1 Bagi Peneliti Lain.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Kriteria Penilaian.....	35
4.1 Jadwal Penelitian.....	36
4.2 Analisis Ketuntasan Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri Anak Pra Siklus.....	45
4.3 Analisis Ketuntasan Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus I.....	46
4.3 Analisis Ketuntasan Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri Anak Siklus II.....	47
4.5 Perbandingan Nilai Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Secara Klasikal Pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	48

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Berfikir.....	23
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas oleh Suharsimi Arikunto.....	25
4.1 Grafik Perbandingan Hasil Belajar Anak pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.....	49



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Matrik Penelitian	57
B. Pedoman Pengumpulan Data	60
C. Pedoman dan Hasil Observasi	63
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru	63
C.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I	68
C.1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II.....	70
C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak.....	71
C.2a Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I.....	71
C.2b Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II	73
C.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru.....	74
C.3a Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I.....	74
C.3b Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II	75
D. Pedoman dan Hasil Wawancara	76
D.1 Pedoman Wawancara.....	76
D.1a Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan	76
D.1b Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan.....	77
D.1c Pedoman Wawancara Anak Sesudah Tindakan.....	78
D.2 Hasil Wawancara dengan Guru	79
D.2a Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan	79
D.2b Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus I	81
D.2c Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus II	82
D.3 Hasil Wawancara dengan Anak	83
D.3a Hasil Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan Siklus I	83
D.3a Hasil Wawancara dengan Anak Sesudah Tindakan Siklus II	84
E. Dokumentasi	85
E.1 Profil Sekolah.....	85
E.2 Daftar Nama Anak	86
E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap	

Pra Siklus.....	88
E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Siklus I.....	91
E.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Siklus II.....	94
F. Pedoman dan Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja.....	97
F.1 Pedoman Observasi Tes Unjuk Kerja	97
F.2 Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja	102
F.2a Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Pra Siklus.....	102
F.2b Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Siklus I.....	105
F.2c Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Siklus II.....	109
G. Foto Pelaksanaan Tindakan	113
H. Surat Izin Penelitian	122
I. Surat Keterangan Kepala Sekolah	123
J. Biodata	124

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan mengenai: (1) Latar Belakang; (2) Rumusan Masalah; (3) Tujuan Penelitian; dan (4) Manfaat Penelitian. Berikut masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi dan harus dikembangkan (Sujiono, 2009:6). Anak usia dini adalah anak-anak berusia di bawah 6 tahun. Dalam fase ini dapat dikatakan sebagai masa keemasan (golden age) yang hanya datang sekali dan tidak akan datang lagi, sehingga menjadi lompatan perkembangan yang sangat berharga bagi tumbuh kembang anak. Anak usia dini memiliki karakteristik khas dan tidak sama dengan orang dewasa, kemampuan belajar, keingin tahuan yang dapat menjadikan anak aktif dan eksploratif. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk mempelajari sesuatu. Anak juga sangat peka dengan segala sesuatu di lingkungannya. Apabila lingkungan mengajarkan positif, maka akan terbentuk baik pula pola pendidikan dan perilakunya. Itu sebabnya sangatlah penting pemberian stimulus pada usia 0-6 tahun, karena perkembangan otak mereka dapat berlangsung optimal. Masa itu juga yang paling tepat untuk mengembangkan aspek fisik-motorik, kognitif, sosio-emosional, bahasa, moral dan agama untuk mempersiapkan anak memasuki sekolah kejenjang lebih tinggi dan hidupnya kelak.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundetal bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia, masa keemasan merupakan masa anak-anak mulai peka

untuk menerima berbagai macam stimulasi dan berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan negara (SISDIKNAS, 2003:2).

Peningkatan mutu Pendidikan Nasional di Indonesia terus-menerus diupayakan oleh pemerintah seperti banyak bermunculan Pendidikan Anak Usia Dini atau Pendidikan Non Formal, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 berbunyi “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab” (SISDIKNAS, 2003:8).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Sujiono (2009: 6) mengatakan bahwa berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2004:4).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan

5 perkembangan, yaitu perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, kognitif, sosio emosional, bahasa dan komunikasi.

Pada masa pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misal koin, kelereng, lemari, meja, buku, bola atau benda lainnya yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Lalu anak belajar menerapkan pengetahuannya tentang bentuk-bentuk geometri.

Mengenalkan bentuk geometri kepada anak diharapkan akan membantu perkembangan anak dalam mengenal dan memahami, menggambarkan dan mendeskripsikan tentang bentuk-bentuk yang ada di sekitar anak. Dan secara tidak langsung anak dapat belajar matematika.

Menurut Permendiknas No.58 Tahun 2009 dalam aspek kognitif yang menyebutkan anak dapat mengenal bentuk geometri yang masuk pada indikator yaitu: anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan anak mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri dan bahwa :

“Indikator kemampuan usia anak 2-3 tahun harus menguasai dua buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan persegi, untuk anak usia 3-4 tahun harus menguasai empat buah bentuk geometri yaitu lingkaran, persegi panjang, persegi dan segitiga, sementara anak usia 5-6 tahun harus menguasai tujuh buah bentuk geometri yaitu, persegi, segitiga, persegi panjang.”

Pada kenyataannya anak usia 4-6 tahun masih banyak yang belum dapat menguasai tentang bentuk geometri seperti yang dituliskan dalam Permendiknas No.58 Tahun 2009 tentang mengenal bentuk geometri harus sesuai dengan usia anak, serta masih banyak anak yang belum mencapai indikator kemampuan mengenal bentuk geometri seperti yang ada dalam Depdiknas (2002:28).

Berdasarkan hasil observasi di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember, dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri pada anak

kelompok B3 diperoleh kenyataan bahwa masih rendah. Hal ini karena kurangnya pembiasaan pengenalan bentuk-bentuk geometri, metode demonstrasi yang diberikan guru juga kurang (guru tidak banyak memberikan penjelasan tentang geometri) sehingga sebagian anak sering tidak memperhatikan ketika pembelajaran berlangsung dan anak kurang termotivasi karena kegiatan pembelajaran yang kurang menarik sehingga anak kurang menguasai dalam mengenal bentuk geometri yang bermanfaat bagi perkembangan pengetahuan matematikanya.

Kegiatan mengenalkan bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan bermain. Karena pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri, anak mengalami kesenangan yang lalu memberikan kepuasan baginya (Montolalu, dkk, 2009: 1.2). Saat bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta bereksperimen dengan sekitarnya. Termasuk untuk mengenal bentuk-bentuk geometri.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yaitu melalui metode kegiatan bermain dadu. Bermain dadu adalah permainan yang digunakan dalam pembelajaran matematika (Fajarwati, 2013: 6). Dadu sendiri merupakan bentuk geometri yang mudah dikenali anak, yaitu berbentuk kubus. Namun dadu memiliki 6 sisi dimana setiap sisinya terdapat simbol yang menunjukkan jumlah 1-6. Dalam permainan ini dadu telah dimodifikasi yaitu pada setiap sisi dadu diganti dengan bentuk-bentuk geometri, jadi bukan menggunakan simbol angka.

Dilihat dari permasalahan yang terdapat di atas, bermain dadu bertujuan untuk mengenalkan bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran), mengembangkan kecerdasan matematika anak, mengasah perkembangan kognitif, dan memupuk sifat kerja sama anak. Dalam permainan ini kecerdasan interpersonal anak akan dapat terpupuk. Anak akan dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri. Setelah permainan ini selesai guru harus menanyakan kepada setiap anak tentang bentuk geometri, agar anak benar-benar memahami bentuk geometri. Penulis menggunakan kegiatan bermain dadu ini agar kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat berkembang secara sempurna sesuai dengan usia anak.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan maka diangkat judul penelitian “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada AnakKelompok B3Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu Di TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2016/2017”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses penerapan metode kegiatan bermain dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B3TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?
2. Bagaimanakah proses meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode kegiatan bermain dadu pada anak kelompok B3TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan metode kegiatan bermain dadu yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok anak B3TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2016/2017.
2. Meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode kegiatan bermain dadu pada kelompok anak B3TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi anak :

1. Bagi Anak :

- a. Melalui kegiatan bermain dadu anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri;
- b. Melalui kegiatan bermain dadu anak dapat mengenal warna yang ada disetiap bentuk dadu;
- c. Melalui kegiatan bermain dadu anak dapat mengelompokan bentuk geometri;
- d. Melalui kegiatan bermain dadu anak dapat mengembangkan pengetahuan matematika;
- e. Anak dapat meningkatkan prestasi belajarnya secara optimal;
- f. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan menambah minat dan motivasi anak dalam pembelajaran;

2. Bagi Guru :

- a. Meningkatkan kinerja guru dan rasa percaya diri dalam mengembangkan pengetahuan serta profesionalisme dalam mengajar.
- b. Dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk gemoetri anak dengan kegiatan bermain dadu;
- c. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak;
- d. Memberikan wawasan kepada guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak, khususnya dengan kegiatan bermain dadu.
- e. Dapat menciptakan pembelajaran pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

3. Bagi sekolah :

- a. Dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan;
- b. Dapat memberikan masukan kepada sekolah TK agar lebih kreatif dan efektif dalam memberikan pembelajaran untuk peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak;
- c. Membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran;

4. Bagi Peneliti :

- a. Memperoleh pengalaman langsung dalam penggunaan teknik kegiatan bermain dadu yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak;
- b. Dapat mengembangkan pengetahuan dan pengalaman pribadi untuk menjadi calon guru PAUD yang profesional;
- c. Dapat mengembangkan kegiatan yang efektif sesuai dengan kemampuan mengenal bentuk geometri anak;
- d. Menambah wawasan tentang penelitian karya tulis ilmiah;
- e. Menambah pengalaman tentang penelitian karya tulis ilmiah;

5. Bagi Peneliti Lain :

- a. Dijadikan sumber rujukan dan perbandingan;
- b. Memberikan motivasi untuk membuat model-model permainan dalam pembelajaran yang lebih menarik;
- c. Digunakan sebagai bahan pengembangan untuk melaksanakan penelitian berikutnya dengan permasalahan yang sejenis.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 ini akan diuraikan tentang: (1) Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini; (2) Geometri; (3) Metode Bermain Dadu; (4) Penelitian yang Relevan; (5) Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu; (6) Kerangka Berpikir; (7) Hipotesis Penelitian.

2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

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

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

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

untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran dan lain-lain.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional, yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan berpikir intuitif.

2.2 Geometri

2.2.1 Pengertian Geometri

Kata geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu “geo” yang artinya bumi dan “metro” yang artinya mengukur, maksudnya ialah mengukur segala sesuatu yang ada di bumi (dalam Fauziah, 2013). Suyanto (2005), menyatakan bahwa geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume dan mempunyai sisi panjang dan luas. Geometri menjadi bagian dan klarifikasi pengembangan kognitif di dalam kurikulum pendidikan anak usia dini, untuk mempermudah guru dan orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga potensi pada masing-masing anak akan tercapai dengan optimal. Mengetahui bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri.

Agung Triharso (2013: 50) menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dan (1) mengidentifikasi bentuk-bentuk, (2) menyelidiki bangunan, dan (3) memisahkan gambar-gambar biasa seperti segiempat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri. Bentuk-bentuk geometri ini banyak kita temukan di lingkungan sekitar kita seperti roda, buku, atap rumah, jam dinding dan lain sebagainya.

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan mengajak anak bermain sambil mengamati benda-benda yang ada di sekitarnya. Anak dapat belajar untuk mengetahui bahwa terdapat bentuk benda yang sama, misalkan bentuk buku sama dengan persegi. Teori dalam belajar geometri tersebut dapat mengembangkan tahap mental anak. Van Hiele (Daitin Tarigan, 2006: 62),

menyatakan bahwa terdapat lima tahap mengajarkan geometri pada anak, yaitu :

a. Tahap Pengenalan

Dalam tahap ini anak mulai belajar mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut.

c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berfikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.

d. Tahap Deduksi

Anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus.

e. Tahap Akurasi

Anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Anak belajar bentuk-bentuk geometri harus dari benda-benda yang konkret.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini tidak lepas dan pembelajaran matematika. Kemampuan dasar matematika ini dapat dilihat dan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menghitung, dan mengenal berbagai macam pola (Martini Jamaris, 2006: 41). Pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar yang meliputi persegi, persegi panjang, segitiga dan konsep bangun ruang yang meliputi kerucut, kubus, balok, dan lain-lain.

Beberapa penjelasan dapat diambil kesimpulan bahwa geometri merupakan bagian dari klarifikasi pengembangan kognitif, yang mempermudah orang dewasa untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak agar dapat

berkembang secara optimal. Dalam membangun konsep geometri pada anak dapat dimulai dari membantu anak untuk mengenali bentuk-bentuk yang ada disekitarnya. Pengenalan bentuk geometri dengan menanyakan pada anak bentuk layar televisi, bentuk televisi, atau biskuit. Mungkin bagi orang dewasa terasa aneh jika menyebutkan berbagai macam bentuk geometri setiap hari, namun kegiatan ini berharga bagi anak untuk mempermudah mengenali bentuk-bentuk geometri.

2.2.2 Macam-macam Bentuk Geometri

Rustiyanti (2014:41) menyatakan , “Pada pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar yang meliputi segi tiga, persegi, lingkaran dan konsep bangun ruang yang meliputi kerucut, kubus, balok, tabung, dan lain sebagainya”.

Dalam buku Matematika Dasar yang disusun oleh Rosimanidar terdapat dua macam geometri, yaitu :

1. Geometri Datar

Benda-benda alam yang konkrit seperti kertas, lapangan sepak bola, lapangan futsal, bola dan sebagainya merupakan awal diselidikinya geometri. Bangun dua dimensi, rata yang mempunyai panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Garis lengkung dan garis lurus membentuk berbagai macam bentuk, seperti persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, trapesium, segitiga, layang-layang dan lingkaran.

2. Geometri Ruang

Bangun yang rata dan mempunyai tiga dimensi yaitu panjang, lebar, dan tinggi, terdiri dari kubus, balok, limas, kerucut, tabung, dan bola.

Menurut Gustafson/Frisk dalam bukunya yang berjudul Elementary Geometry, pengertian dari macam-macam geometri datar, yaitu :

a. Persegi

Persegi adalah segiempat yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudutnya siku-siku.



b. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah suatu segi empat yang empat sudutnya siku-siku, panjang sisi yang berhadapan sama dan satu sudut kanan.



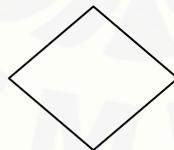
c. Jajar Genjang

Jajar genjang adalah segiempat yang sisinya sepasang-sepasang sejajar atau segiempat yang memiliki tepat dua pasang sisi yang sejajar atau segiempat yang sisi paralelnya berlawanan.



d. Belah Ketupat

Belah ketupat adalah segi empat dengan dua sisi berdekatan yang sama dan sebangun.



e. Trapesium

Trapesium adalah segiempat memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar.



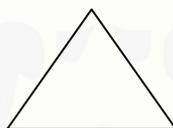
f. Layang-layang

Layang-layang terbentuk dari dua buah segi tiga yang alasnya saling berimpit.



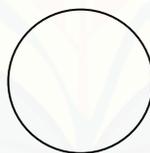
g. Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang terjadi dari 3 ruas garis yang bertemu ujungnya.



h. Lingkaran

Lingkaran adalah tempat kedudukan titik-titik yang berjarak sama terhadap suatu titik tertentu. Setiap titik yang terletak pada garis tersebut memiliki jarak yang sama terhadap satu titik di tengah lingkaran yang disebut pusat lingkaran.



Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa geometri terbagi menjadi menjadi dua macam yaitu geometri datar dan geometri ruang. Geometri datar terdiri dari persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, trapesium, layang-layang, segitiga, lingkaran. Sedangkan geometri ruang terdiri dari kubus, balok, limas, prisma, kerucut, tabung, dan bola. Dalam penelitian ini yang digunakan ialah geometri datar, karena agar mudah untuk dipahami anak.

2.2.3 Sifat-sifat Geometri

Geometri terdiri dari berbagai macam bentuk yang berbeda-beda. Setiap bentuk geometri memiliki sifat-sifat yang beragam. Geometri datar merupakan salah satu bentuk dari geometri yang terdiri dari persegi, persegi panjang, jajar

genjang, belah ketupat, trapesium, segitiga, layang-layang dan lingkaran. Dari bentuk-bentuk tersebut memiliki sifat berbeda-beda. Dalam buku Matematika Dasar yang disusun oleh Rosimanidar terdapat sifat-sifat geometri datar, yaitu :

1. Sifat-sifat Persegi

- Mempunyai empat sisi yang sama panjang.
- Mempunyai empat buah sudut siku-siku.
- Sebuah persegi mempunyai empat simetri lipat.
- Dapat menempati bingkainya kembali dengan delapan cara.
- Keliling persegi adalah empat kali sisinya.

2. Sifat-sifat Persegi Panjang

- Dua sisi yang berhadapan sama panjang.
- Mempunyai empat buah sudut siku-siku.
- Persegi panjang mempunyai empat simetri lipat
- Dapat menempati bingkainya kembali dengan delapan cara.
- Keliling persegi panjang merupakan dua kali panjang dan dua kali lebarnya.

3. Sifat-sifat Jajar Genjang

- Sisi-sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang.
- Sudut-sudut yang berhadapan memiliki ukuran sama.
- Dua sudut yang berdekatan saling berpelurus.
- Keliling jajar genjang sama dengan dua kali jumlah panjang sisi yang saling berdekatan.

4. Sifat-sifat Belah Ketupat

- Sudut-sudut yang berhadapan memiliki ukuran sama.
- Sudut-sudut yang berhadapan terbagi dua sama besar oleh diagonal.
- Sisi yang berhadapan saling sejajar.
- Keempat sisinya sama panjang

5. Sifat-sifat Trapesium

- Trapesium sembarang, mempunyai empat sisi yang tidak sama panjang dan tidak memiliki simetri lipat ataupun putar.
- Trapesium sama kaki, mempunyai sepasang sisi yang sama panjang di

samping mempunyai sepasang rusuk yang sejajar, memiliki satu simetri lipat dan satu simetri putar.

- Trapezium siku-siku, mempunyai dua sudut siku-siku, rusuk-rusuk yang sejajar tegak lurus dengan tinggi trapesium.

6. Sifat-sifat Layang-layang

- Sepasang-sepasang sisinya sama panjang.
- Sepasang sudut berhadapan sama besar.
- Mempunyai satu simetri putar.

7. Sifat-sifat Segitiga

- Segitiga lancip adalah segitiga yang semua sudutnya sudut lancip.
- Segitiga siku-siku adalah segitiga yang salah satu sudutnya siku-siku.
- Segitiga tumpul adalah segitiga yang salah satunya tumpul.
- Segitiga sama sisi adalah segitiga yang semua sisinya sama besar.
- Segitiga sama kaki adalah segitiga yang memiliki dua sisi yang sama panjang dan dua sudut yang sama besar.
- Segitiga sembarang adalah segitiga yang ketiga sudutnya tidak sama besar dan sisinya juga tidak sama besar.

8. Sifat-sifat Lingkaran

- Jarak dan pusat lingkaran ke titik pada lingkaran disebut jari-jari.
- Setiap garis lurus yang melewati pusat lingkaran dan kedua ujungnya terletak pada lingkaran disebut diameter.
- Batas suatu lingkaran disebut keliling lingkaran.

Beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa geometri datar yang terdiri dari persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, trapesium, segitiga, layang-layang dan lingkaran memiliki sifat-sifat yang beragam yang membuat setiap bentuk geometri datar memiliki perbedaan.

2.2.4 Manfaat Pengenalan Bentuk Geometri

Wahyudi (dalam Hernayanti, 2014:10) menyatakan bahwa pengenalan bentuk geometri memberikan manfaat pada anak, yaitu:

1. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar geometri seperti lingkaran,

- segitiga, pesergi, dan pesergi panjang;
2. Anak akan membedakan bentuk-bentuk geometri;
 3. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.

Pengenalan berupa konsep-konsep, teori dan hukum merupakan aspek penting, karena dalam kegiatan pembelajaran anak adalah mengenal apa yang telah dipelajari anak. Saat menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media nyata dan dekat dengan anak seperti benda-benda di sekitar anak yaitu kotak susu, bola, topi kerucut, dan lain-lain. Sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut.

2.3 Metode Bermain Dadu

2.3.1 Bermain Bagi Anak

Dalam mengenalkan konsep geometri pada anak, diperlukan suatu metode pembelajaran yang sesuai agar apa yang diajarkan oleh guru dapat dipahami dan dimengerti anak. Kegiatan bermain dalam pembelajaran merupakan metode yang tepat untuk mengenalkan konsep geometri pada anak. Hamruni (2009:11) “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak”.

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

Wiyani dan Barnawi (2011:93) menyatakan, banyak konsep dasar yang dapat dipelajari anak melalui kegiatan bermain. Pada anak usia prasekolah, anak

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

“Mujib dan Rahmawati (2011:26) menyatakan, “istilah permainan menurut pengertiannya, adalah situasi atau kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui aktivitas atau kegiatan bermain. Permainan merupakan suatu aktivitas yang bertujuan memperoleh keterampilan tertentu dengan cara menggembarakan seseorang. Kegiatan bermain berhubungan dengan kegiatan interaksi seseorang dengan orang lainnya, barang (mainan), atau hewan yang dapat terjadi dalam konteks tertentu, baik pembelajaran (*learning*) maupun rekreatif yang bersifat menyenangkan”.

Bermain itu alamiah dan spontan, anak-anak tidak diajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda apa saja yang ada di sekitarnya. Dari benda-benda seperti bola, tongkat, kardus itu menjadi daya tarik mengapa anak-anak bermain. Dalam bermain bagi anak memiliki karakteristik. Beberapa pakar pendidikan menyebut beberapa karakteristik bermain anak, yaitu:

- a. Bermain relatif bebas dari aturan-aturan, kecuali anak-anak membuat aturan mereka sendiri;
- b. Bermain dilakukan seakan-akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata (bermain drama);
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan daripada hasil akhir atau produknya;
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak-anak (Montolalu, dkk, 2009: 1.2).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak, bermain merupakan suatu kebutuhan yang perlu agar ia dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan dan membangun dirinya, menjadi pribadi yang matang dan mandiri.

Melalui bermain anak dapat melakukan kegiatan-kegiatan fisik, belajar bergaul dengan teman sebaya, membina sikap hidup positif, mengembangkan peran sesuai jenis kelamin menambah perbendaharaan kata dan menyalurkan perasaan tertekan. Selain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral, bermain juga bermanfaat bagi perkembangan anak secara keseluruhan, yaitu :

1. Bermain Memicu Kreativitas

Bermain memacu anak menemukan ide-ide serta menggunakan daya khayalnya. Kreativitas dapat dipandang sebagai suatu aspek dari pemecahan masalah yang mempunyai akar dalam bermain. Saat anak menggunakan daya khayalnya dalam bermain dengan atau tanpa alat, mereka lebih kreatif.

2. Bermain Bermanfaat Mencerdaskan Otak

Bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Bermain membantu perkembangan kognitif anak.

3. Bermain Bermanfaat Menanggulangi Konflik

Tingkah laku anak seperti agresif, meniru, kerjasama, egois, simpatik, marah dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka, diperlukan karena kemunculannya justru untuk mengarahkan anak-anak yang asosial dan egoistis menjadi makhluk-makhluk sosial.

4. Bermain Bermanfaat Untuk Melatih Empati

Empati merupakan satu faktor yang berperan dalam perkembangan sosial anak karena dengan empati anak dapat merasakan penderitaan orang lain. Dengan mengembangkan empati, anak akan pandai menempatkan dirinya dan perasaannya pada diri sendiri dan perasaan orang lain dan akan mengembangkan rasa tenggang rasa.

5. Bermain Bermanfaat Mengasah Pancaindra

Melalui kegiatan bermain di TK ditujukan untuk mengembangkan kelima indra anak, karena itu sangat penting untuk membantu anak lebih mudah belajar mengenal serta mengingat bentuk-bentuk simbol-simbol tulisan, membantu anak belajar membaca dan menulis.

6. Bermain sebagai Media Terapi (Pengobatan)

Sigmud Freud, bapak psikoanalisis mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah konflik dan kecemasannya. Namun, hal ini dibutuhkan keahlian khusus dari mereka yang mendapat pendidikan dan pelatihan khusus untuk itu.

7. Bermain Itu Melakukan Penemuan

Bermain dapat menghasilkan ciptaan baru. Saat bermain anak sedang menciptakan sesuatu yang baru, yang belum pernah diciptakan sebelumnya. Dan penemuan baru itu akan sangat menyenangkan bagi anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat penting bagi anak karena membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain memiliki karakteristik dan manfaat bagi anak yang akan menunjang pemahaman bagi orang dewasa untuk menyadari mengapa bermain sangat penting bagi anak dan perlu dikembangkan serta dibimbing ketika anak sedang bermain. Salah satu metode bermain yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri adalah bermain dadu.

2.3.2 Pengertian Dadu

Dadu adalah bentuk dan suatu benda yang biasanya kita gunakan dalam permainan. Sovia (2015: 227) menyatakan bahwa, kata Dadu berasal dari bahasa latin "*datum*" yang berarti sesuatu yang dapat diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah obyek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan dalam berbagai permainan anak. Dadu adalah sebuah benda yang berbentuk kubus, keenam sisi-sisinya biasanya tertera gambar noktah-noktah yang berbeda jumlahnya. Gambar noktah atau lingkaran satu pada satu sisi, noktah atau lingkaran dua pada satu sisi, dan seterusnya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dadu adalah benda yang berbentuk kubus, memiliki enam sisi yang berisikan noktah berbeda-beda jumlahnya disetiap sisinya. Dadu biasanya digunakan sebagai alat untuk berjudi, dengan menebak sisi yang muncul pada setiap lemparan, atau dengan ketentuan yang telah disepakati dahulu. Penulis menggunakan dadu yang dirancang yaitu mengganti noktah dengan macam-macam bentuk geometri pada setiap sisinya untuk membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri (Lampiran G). Untuk melatih anak dalam menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, mengenal dirinya, kenal emosi, empati, simpati, dapat berbagi, bekerjasama, bersaing dan mengenal bentuk-bentuk geometri dari gambar yang keluar dari lemparan dadu.

Dadu dalam proses pembelajaran adalah sebagai media untuk “mengenalkan konsep peluang”. Bila dadu dimainkan maka peluang munculnya bilangan yang berbeda akan terjadi. Bilangan disitu diganti dengan 6 gambar bentuk geometri, sehingga peluang munculnya gambar bentuk geometri yang berbeda akan terjadi, anak akan belajar bagaimana peluang munculnya enam bentuk geometri (Fajarwati. 2013).

Dari paparan di atas dapat disimpulkan manfaat dadu dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri di antaranya:

1. Dadu memiliki enam sisi, masing-masing sisi menunjukkan bentuk geometri yang berbeda. Hal ini memudahkan anak memahami bentuk geometri.
2. Bentuk geometri pada setiap sisi dadu membantu anak mengetahui dan memahami perbedaan bentuk-bentuk geometri.
3. Saat anak bermain dadu mereka akan menyamakan antara gambar dadu yang keluar dengan gambar yang ada pada alas.

2.3.3 Cara Bermain Dadu

Menurut Moowaw dan Hieronymus (1995:14) secara khusus cara menggunakan dadu di TK di antaranya:

1. Untuk mengetahui jumlah mata dadu dalam setiap permukaan, anak-anak harus membilang.

2. Guru bisa menggunakan dua atau tiga buah dadu dalam permainan bila anak-anak telah siap memahami konsep penjumlahan.
3. Guru bisa menggunakan satu dadu dalam permainan bila dirasa dua dadu lebih sulit.
4. Guru bisa membuat titik mata dadu yang berukuran besar dan berwarna terang serta memiliki tekstur menonjol untuk memudahkan anak dalam membilang jumlah mata dadu.
5. Guru bisa membuat ukuran dadu lebih besar dari ukuran standar.

Dari paparan di atas, dapat disimpulkan bila menggunakan dadu dalam kegiatan bermain di TK untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri memiliki cara khusus, antara lain:

1. Untuk mengetahui jumlah gambar bentuk geometri yang disesuaikan dengan mata dadu dalam setiap penuncakan, anak-anak harus membilang.
2. Guru bisa menggunakan dua atau tiga buah dadu dalam permainan bila anak-anak telah siap memahami konsep geometri.
3. Guru bisa menggunakan satu dadu dalam permainan bila dirasa dua dadu lebih sulit.
4. Guru bisa membuat gambar geometri yang berukuran besar dan berwarna terang serta memiliki tekstur menonjol untuk memudahkan anak mengenal bentuk geometri.
5. Guru bisa membuat ukuran dadu lebih besar dan ukuran standar.

2.4 Penelitian yang Relevan

Penelitian sejenis telah dilakukan oleh Andriani (2013) menunjukkan bahwa pemahaman mengenal bentuk geometri diketahui dan pemerolehan nilai prasiklus yaitu anak yang sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik sebanyak 25% (2 anak). Pada siklus ke 1 meningkat menjadi 55% (5 anak), kemudian dilakukan perbaikan pada siklus II hasilnya meningkat menjadi 80% (8 anak).

Hasil penelitian yang dilakukan Nikken bahwa kegiatan bermain konstruktif dalam mengenal bentuk geometri pada siklus I yaitu melakukan

observasi terhadap aktivitas belajar anak. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas anak mempengaruhi hasil kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Kemudian dilakukan tindakan siklus II yang dilakukan satu kali pertemuan dan menunjukkan peningkatan hasil belajar anak dengan presentase 94,73% (Nikken, 2013).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran melalui bermain konstruktif, permainan tradisional dan bermain dadu berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dengan judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu di TK Kartika IV-73 Tahun Pelajaran 2016/2017.

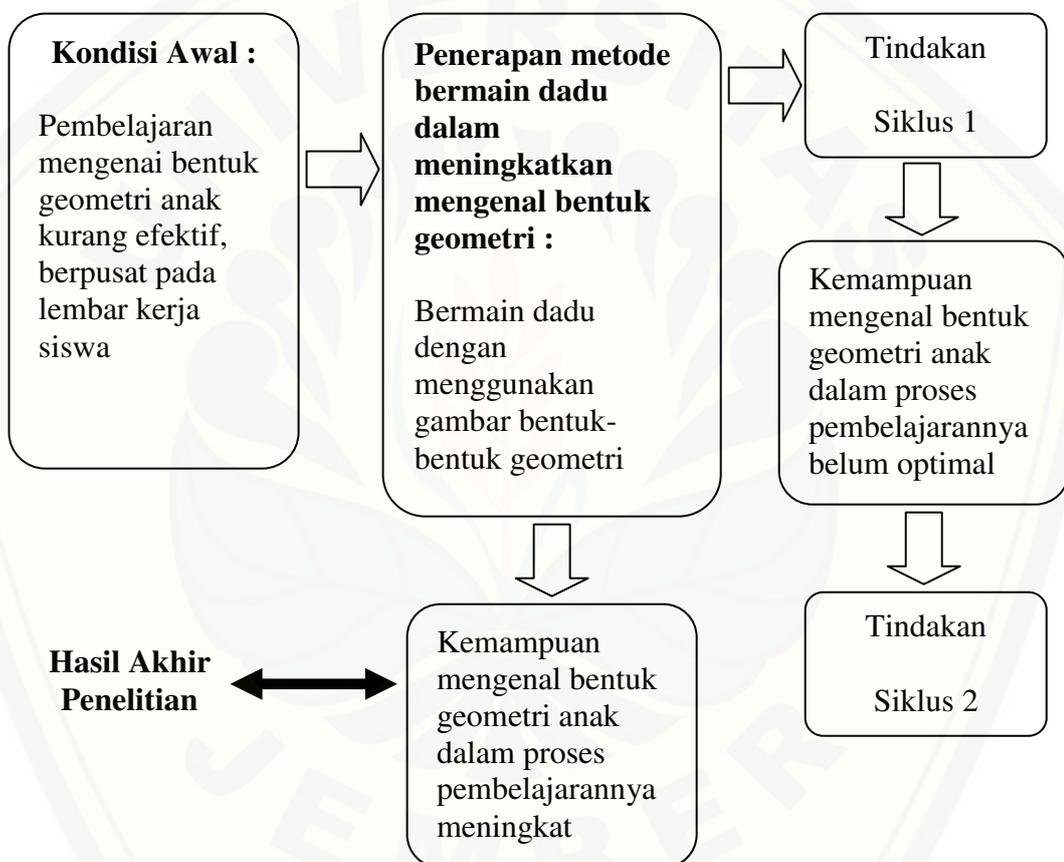
2.5 Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu

Pada anak usia dini kemampuan mengenal bentuk geometri berperan dalam aspek-aspek perkembangannya terutama dalam perkembangan kognitif, oleh karena itu melalui bermain dadu merupakan salah satu metode yang tepat. (Fajarwati, 2013) menyatakan bahwa dadu dalam proses pembelajaran adalah sebagai media untuk “mengenalkan konsep peluang”. Bila dadu dimainkan maka peluang munculnya bilangan yang berbeda akan terjadi. Bilangan disitu diganti dengan 6 gambar bentuk geometri, sehingga peluang munculnya gambar bentuk geometri yang berbeda akan terjadi, anak akan belajar bagaimana peluang munculnya enam bentuk geometri.

Dalam bermain dadu, dadu dirancang dengan mengganti noktah menjadi bentuk-bentuk geometri pada setiap sisinya. Tujuannya untuk membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri, melatih anak dalam menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, mengenal dirinya, kenal emosi, empati, simpati, dapat berbagi, bekerjasama, bersaing dan mengenal bentuk-bentuk geometri dari gambar-yang keluar dari lemparan dadu.

Karakteristik anak usia dini sangat lekat dengan kegiatan betntain, dengan bermain dadu menjadikan metode ini sangat tepat dan efektif dalam mengoptimalkan potensi anak usia dini bagi aspek-aspek perkembangannya terutama aspek kognitif dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

2.6 Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka maka hipotesis penelitian ini adalah jika guru menerapkan metode kegiatan bermain dadu pada anak kelompok B3 TK Kartika IV-73, maka kemampuan mengenal bentuk geometri anak akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini akan diuraikan tentang: (1) Rancangan Penelitian; (2) Prosedur Penelitian; (3) Waktu dan Lokasi Penelitian; (4) Subyek Penelitian; (5) Definisi Operasional Variabel Penelitian; (6) Metode Pengumpulan Data; (7) Teknik Analisis Data. Berikut masing-masing uraiannya.

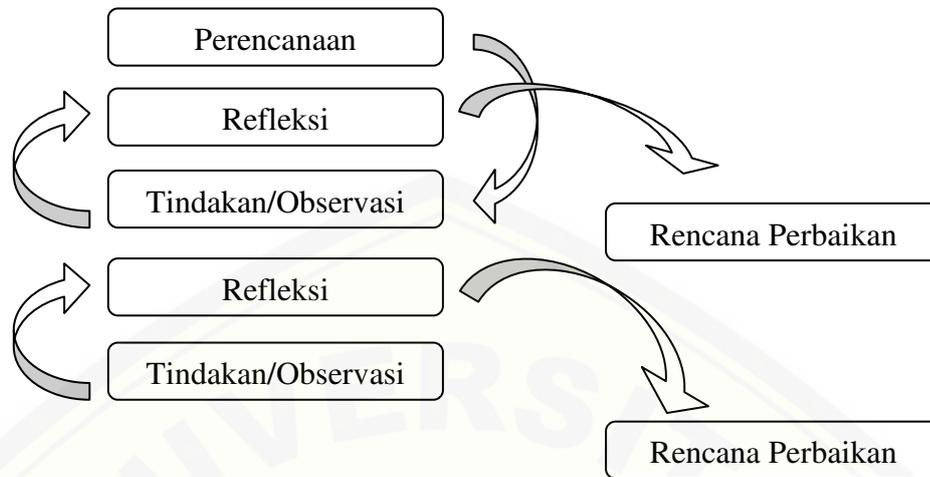
3.1 Rancangan Penelitian

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

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus, siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Setiap siklus meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sebelum dilaksanakan siklus I, diadakan observasi untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Siklus I dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dan dilakukan sebagai acuan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II, sedangkan siklus II merupakan siklus perbaikan jika dalam siklus I terdapat tujuan penelitian yang masih belum tercapai. Meskipun pada siklus I kemampuan mengenal bentuk geometri anak sudah meningkat, tindakan pada siklus II tetap dilaksanakan untuk mengetahui kenaikan tingkat keberhasilan pada anak.

Rancangan penelitian menggunakan model skema dari Hopkins yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Berikut alur Penelitian Tindakan Kelas menurut model skema Hopkins:



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

3.2 Prosedur Penelitian

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

3.2.1 Tindakan Pendahuluan/Pra Siklus

Tindakan pendahuluan dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran selama proses pembelajaran dan kondisi awal anak sebelum dilakukan tindakan serta kegiatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

Kegiatan pada tahap ini sebagai berikut.

a. Observasi

Dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengetahui kegiatan belajar anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 secara langsung dan kegiatan pembelajaran guru di kelas.

b. Wawancara

Kegiatan ini dilakukan dengan guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 di luar jam pelajaran. Wawancara mengenai metode dan media yang biasa digunakan guru, kendala yang sering terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Dokumentasi

Dilakukan untuk memperoleh data berupa daftar nama anak kelompok B3, daftar nama guru, profil sekolah, nilai perkembangan anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 dan perangkat pembelajaran yang terdiri atas Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

d. Membuat kesepakatan tentang jadwal pelaksanaan penelitian

Kegiatan ini dilakukan dengan kepala sekolah dan guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 tentang jadwal pelaksanaan penelitian.

3.2.2 Pelaksanaan Siklus I

Langkah-langkah pada siklus I dilaksanakan berdasarkan empat tahapan, yaitu.

a. Perencanaan

Pada tahapan ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan kelas siklus I dengan berdiskusi bersama guru kelompok B3 TK Kartika IV-73;
- 2) Menyiapkan dadu yang noktahnya telah diganti dengan bentuk-bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran, jajar genjang, layang-layang);
- 3) Mengenalkan metode bermain dadu pada guru kelompok B3 TK Kartika IV-73;
- 4) Menyusun langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dadu untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak;
- 5) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH);
- 6) Menyusun lembar kerja anak dan instrumen penelitian;
- 7) Melakukan simulasi pembelajaran bermain dadu sebanyak 4 kali.

b. Pelaksanaan

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

1) Kegiatan pendahuluan

- a. Sebelum masuk kelas, anak berbaris di luar kelas kelas dan menyebutkan Pancasila bersama-sama.
- b. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama;
- c. Guru memeriksa kehadiran anak;
- d. Guru memberikan motivasi dengan bernyanyi bersama(lagu “api”) dan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan kepada anak.

2) Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan dan tanya jawab dengan anak tentang pengalaman anak berhubungan dengan tema(air, udara, api), dan subtema(api)pada hari ini;
- b. Guru menjelaskan tentang api, sumber api seperti korek api dan menjelaskan bentuk korek api yang sama seperti bentuk geometri. Kemudian guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Lalu bertanya jawab tentang bentuk-bentuk geometri secara nyata(yang ada di lingkungan kelas);
- c. Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah bentuk geometri yang sama dengan menyebut nama setiap bentuk geometri bersama-sama;
- d. Guru menjelaskan cara bermain dadu dengan noktah bentuk-bentuk geometri, anak mendengarkan penjelasan guru sambil meniru gerakan guru;
- e. Guru mengajak anak bermain dadu, anak bermain dadu dan mengikuti aturan yang telah dijelaskan guru. Anak menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru;

3) Kegiatan Penutup

- a. Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan pada hari ini;
- b. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi, menyanyi, berdoa bersama anak dan mengucapkan salam kepada anak.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas belajar anak, kegiatan pembelajaran guru dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang diamati ialah kemampuan anak menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata, kemampuan anak dalam mengucapkan nama-nama bentuk geometri dan kemampuan anak dalam bermain dadu yang noktahnya gambar bentuk-bentuk geometri. Observasi dilakukan oleh 4 pengamat yaitu guru kelompok B3, dan 3 pengamat (mahasiswa PG-PAUD Universitas Jember) yang akan mengamati aktivitas belajar anak, kegiatan pembelajaran guru dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak selama proses pembelajaran. Tujuan diadakannya observasi ialah mengetahui kekurangan dan kendala yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

d. Refleksi

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

3.2.3 Pelaksanaan Siklus II

Kekurangan dan kendala yang terjadi selama tindakan pembelajaran pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II agar kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat meningkat dari siklus sebelumnya. Tahapan dalam siklus II sama dengan siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pada siklus II sama dengan siklus I, pada inti kegiatan yang dilakukan adalah menyusun perbaikan yaitu dengan mengidentifikasi masalah yang timbul dengan mengacu dari hasil refleksi pada

siklus I. Setelah hasil diketahui, selanjutnya dilakukan alternatif pemecahan masalah pada tahapan tindakan penyusunan skenario pembelajaran. Siklus II tetap menggunakan metode bermain dadu tetapi dengan media yang berbeda dari siklus I. Pembelajaran disesuaikan dengan tema dan lembar observasi mengacu pada aspek pengamatan yang sama dengan siklus I.

a. Pelaksanaan

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

1. Kegiatan pendahuluan

- a. Anak berbaris di luar kelas kelas dan menyebutkan Pancasila bersama-sama.
- b. Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam, berdoa bersama;
- c. Guru memeriksa kehadiran anak;
- d. Guru memberikan motivasi dengan bernyanyi bersama(lagu“alat komunikasi”)dan apersepsi yang berhubungan dengan materi yang akan disampaikan kepada anak.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru menjelaskan dan tanya jawab dengan anak tentang pengalaman anak berhubungan dengan tema(alat komunikasi), dan subtema(televisi) pada hari ini, Guru menjelaskan kegunaan televisi, dan bentuk televisi yang sama seperti bentuk geometri;
- b. Laluguru mendemonstrasikan danbertanya jawab dengan murid tentang bentuk-bentuk geometri secara nyata(di lingkungan kelas);
- c. Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah bentuk geometri yang sama dengan menyebut nama setiap bentuk geometri bersama-sama;
- d. Setelah itu anak diperintah untuk mengucapkan kembali nama-nama bentuk geometri;
- e. Guru menjelaskan cara bermain dadu yang noktahnya bentuk-bentuk geometri, anak merasa tertarik dan mendengarkan penjelasan guru;

- f. Guru mengajak anak bermain dadu, anak bermain dadu geometri dan mengikuti aturan yang telah dijelaskan guru dengan senang;
- g. Anak diperintah untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri, lalu menulis dan menempel nama bentuk geometri di papan tulis, dan;
- h. Anak menyelesaikan tugas yang telah diberikan oleh guru;

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru melakukan evaluasi tentang kegiatan pada hari ini;
- b. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan motivasi, menyanyi, berdoa bersama anak dan mengucapkan salam kepada anak.
- c. Observasi

Observasi dilaksanakan secara langsung pada saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung aktivitas belajar anak, kegiatan pembelajaran guru dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang diamati ialah kemampuan anak menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata, kemampuan anak dalam mengucapkan nama-nama bentuk geometri dan kemampuan anak dalam bermain dadu yang noktahnya gambar bentuk-bentuk geometri. Observasi dilakukan oleh tiga pengamat yaitu pengamat 1 (guru kelompok B3), pengamat 2 (2 mahasiswa PG-PAUD Universitas Jember) yang akan mengamati aktivitas belajar anak, kegiatan pembelajaran guru dan kemampuan mengenal bentuk geometri anak selama proses pembelajaran. Tujuan diadakannya observasi ialah mengetahui kekurangan dan kendala yang dialami dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

d. Refleksi

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

3.3 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017. Lokasi penelitian merupakan lokasi yang menjadi sasaran kegiatan pelaksanaan penelitian. Lokasi dalam penelitian ini yaitu di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember pada Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017. Beberapa pertimbangan melakukan penelitian di TK Kartika IV-73, yaitu:

1. Mengetahui situasi dan kondisi lokasi penelitian, sehingga memudahkan untuk melakukan penelitian di lokasi tersebut;
2. Adanya permasalahan yang sesuai dengan judul penelitian;
3. Adanya kesediaan dari TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember untuk dijadikan sebagai tempat penelitian.

3.4 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember pada Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017. Jumlah anak kelompok B3 sebanyak 19 anak, terdiri atas 8 anak perempuan dan 11 anak laki-laki.

3.5 Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.5.1 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan kelompok B3 TK Kartika IV-73 untuk mengamati benda di sekitarnya yang memiliki bentuk sama dengan benda lainnya, seperti saat mengamati bentuk bola mempunyai bentuk yang sama dengan lingkaran.

3.5.2 Metode Kegiatan Bermain Dadu

Metode bermain merupakan metode yang tepat dalam proses belajar anak. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Salah satu metode bermain yang dapat mengembangkan kemampuan anak dalam

mengenal bentuk geometri adalah bermain dadu. Dadu dimodifikasi yaitu mengganti noktah dengan bentuk geometri. Tujuannya untuk membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Masyud (2014:222) mengatakan bahwa, “Pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam proses penelitian, sebab kualitas data yang dikumpulkan dalam satu kegiatan penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian yang dilakukan”. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

3.6.1 Metode Wawancara

Menurut Masyud (2014:222) panduan wawancara berisi poin-poin yang akan ditanyakan pada responden dalam wawancara. Penyusunan panduan wawancara juga harus dirancang secara tepat sehingga dapat menjamin perolehan data penelitian yang valid. Pertanyaan tidak terstruktur merupakan pengumpul data yang digunakan dalam wawancara tidak terstruktur, yaitu wawancara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Panduan wawancaranya hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan (Masyud, 2014:223).

Dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara dan memberikan pertanyaan tidak terstruktur, karena dapat memperoleh data secara detail, menyeluruh dari guru kelompok B3 TK Kartika IV-73. Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data tentang metode, media, kekurangan dan kendala-kendala pada saat kegiatan pembelajaran di kelas sebelum dan sesudah tindakan.

3.6.2 Metode Observasi

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

Metode observasi dilakukan karena melalui pengamatan langsung akan dapat diperoleh data kegiatan belajar guru dan aktivitas belajar anak kelompok B3 TK Kartika IV-73. Tujuan dari didapatkannya data kegiatan pembelajaran guru dan aktivitas belajar anak yaitu untuk bahan evaluasi keberhasilan tindakan perbaikan pembelajaran.

3.6.3 Metode Tes

Metode tes merupakan serangkaian pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur potensi individu, misalnya berkaitan dengan hasil belajar, intelegensi, bakat, minat, kepribadian, dan potensi individu atau kelompok (Masyud, 2014:215). Dalam penelitian ini menggunakan metode tes untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Tes yang digunakan yaitu tes lisan dan tes perbuatan. Tes lisan dilakukan untuk bertanya jawab dengan anak mengenai benda-benda di lingkungan kelas yang memiliki bentuk sama dengan geometri(persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran). Dan tes perbuatan dilakukan untuk memperoleh hasil karya anak saat bermain dadu yang noktahnya telah diganti dengan bentuk-bentuk geometri.

3.6.4 Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi juga merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Masyhud (2014:227) menyatakan bahwa, metode dokumentasi merupakan instrumen pengumpul data untuk membantu menjangkau data yang bersumber dari dokumentasi. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa data tertulis dan foto yang meliputi daftar nama anak kelompok B3, daftar nama guru, profil sekolah, daftar hasil, hasil wawancara, dan hasil tes kemampuan mengenal bentuk geometri.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Menurut Masyhud (2014:282), analisis deskriptif kuantitatif menggunakan angka-angka sebagai teknik utama dalam melakukan analisis data, semua peristiwa yang

direkam di angkakan dan kemudian kesimpulan juga diambil secara kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari lisan dan tes hasil karya anak.

Analisis deskriptif kualitatif memberikan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan, bukan hanya sekedar menunjukkan jumlah angka-angka tetapi angka-angka tersebut telah menunjukkan makna sebagai kualitas dari hasil tindakan yang dilakukan (Masyhud, 2014:287). Sedangkan teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk menganalisis data hasil wawancara, lembar observasi dan tes hasil belajar. Dari data hasil observasi digunakan untuk mengetahui kegiatan guru dan anak pada waktu proses pembelajaran. Sedangkan data dari hasil wawancara digunakan untuk mengetahui metode, media, kekurangan dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Tes lisan dan tes hasil karya yang diperoleh melalui analisis deskriptif kuantitatif juga dianalisis menggunakan kualitatif untuk menggambarkan kualitas angka yang telah diperoleh. Data yang akan dianalisis dalam Penelitian Tindakan Kelas ini antara lain.

3.7.1 Analisis Data

Peningkatan prestasi individual anak dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$pi = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100$$

Keterangan:

- pi : prestasi individual
- srt : skor riil tercapai individu
- si : skor ideal yang dapat dicapai oleh individu
- 100 : Konstanta

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

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

Keterangan:

- M : Mean (rata-rata)

$\sum X$: jumlah nilai

N : Banyaknya nilai (jumlah anak)

(sumber: Magsun, dkk 1922)

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

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

Keterangan:

fr : frekuensi relative

f : frekuensi yang didapatkan

ft :frekuensi total

100% : konstanta

(sumber: Magsun, H.S, dkk.,1992)

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

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian

Kuaifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 50$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Masyhud, M.S., 2014:289)

Keberhasilan dari proses pembelajaran:

- Jika nilai yang diperoleh anak berdasarkan hasil tes hasil belajar, jika mencapai nilai ≥ 70 , maka anak dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain dadu.
- Jika yang diperoleh suatu kelas/rata-rata nilai kelas berdasarkan tes hasil belajar, jika mencapai nilai ≥ 70 , maka pembelajaran di kelas dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain dadu.

BAB 5. PENUTUP

Bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Berikut masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

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

1. Proses penerapan metode bermain dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Tahun Pelajaran 2016/2017 dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan dengan cara guru (peneliti) mendemonstrasikan bentuk geometri dan memberi contoh benda nyata yang ada di kelas, kemudian guru mendemonstrasikan cara bermain dadu, guru meminta anak untuk memperhatikan penjelasan guru, kemudian guru meminta anak untuk bermain dadu dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan siklus I akan tetapi ditambahkan perbaikan dan perencanaan yang ada pada siklus I.
2. Penerapan metode bermain dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Peningkatan persentase hasil belajar anak pada siklus I sebesar 84,21% yaitu 16 anak dengan kriteria tuntas dan pada siklus II sebesar 94,74% yaitu 18 anak dengan kriteria tuntas. Penerapan metode bermain dadu dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok B3 dalam mengenal bentuk geometri di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. Nilai rata-rata kelas pada prasiklus 49,54, siklus I 73,57 dan pada siklus II meningkat menjadi 90,31.

5.2 Saran

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

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat belajar untuk membuat dadu yang dimodifikasi yaitu mengganti noktah-noktahnya dengan bentuk geometri agar dapat dijadikan media dengan bermain dadu dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak.
- b. Hendaknya guru kelas menerapkan bermain dadu pada seluruh anak kelompok B dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa bermain dadu dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.
- c. Dan bermain dadu juga dapat diterapkan dengan kreatifitas guru agar anak dapat lebih tertarik lagi dan tidak bosan.

2. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah hendaknya memberi dorongan agar guru kelompok B mau membuat dadu yang telah dimodifikasi agar di setiap kelas kelompok B memiliki dadu dengan bentuk geometri.
- b. Hendaknya juga memberikan dorongan kepada para guru kelompok B agar menerapkan metode bermain dadu dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri anak.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Hasil penelitian dijadikan acuan dalam penelitian sejenis selanjutnya agar peneliti lain bisa lebih baik dalam melakukan penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.
- Andriani, Z. 2013. Peningkatan Pemahaman Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak Kelompok B TK KKLKMD Kuwon Bambanglipuro Bantul. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. II (10) : 14-16.
- Arikunto, S. Dan Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daitin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Depdiknas. 2009. *Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang Standar PAUD*. Jakarta: Depdiknas.
- Emma Sovia. 2015. *Buat Anak Anda Jago Eksakta*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Fajarwati, I. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bemiain Dadu Pada Anak Kelompok B PAUD Al Furqon 02 Tegalampel Bondowoso Tahun Pelajaran 2012/2013”. Tidak Diterbitkan. Jember: Universitas Muhamrnadiyah.
- R. David Gustafson, Peter D. Frisk. 2007. *Elementary Geometry*. United States of America: Includes index.
- Hamruni, 2009. *Strategi Model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan. Kalijaga.
- Hernayanti, 2014. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Membentuk Plastisin di TK Harapan Ibu Palembang”, Tidak Diterbitkan. Skripsi. Palembang : Universitas Terbuka Palembang.
- Martini Jarnaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember. Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.

- Montolalu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Morrison, S. G. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : PT Indeks.
- Mujib, F., dan Rahmawati, N. 2011. *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*. Jogjakarta : DIVA Press.
- Perpustakaan UI : 2010 dalam (<http://repository.upi.edu/operator/upload/spgsd0603863apter2.pdf>)
- Purwanti, L. S., dan Mas'udah. 2014. "Peningkatan Kemampuan Kognitif dalam Klasifikasi Bentuk Geometri Melalui Media Balok pada Anak Kelompok A PAUD Para Harapan Gumeng Kecamatan Gondang Kabupaten Mojokerto". Tidak Diterbitkan. Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rosimanidar. 2014. *Matematika Dasar*. Yogyakarta: Kuaba Dipantara.
- Rustiyantri, 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): 11,12,141.
- Slamet Suyanto. (2005a). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sulton, Masyud, M. 2014 "Metode Penelitian : Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru, Guru dan Praktisi Pendidikan". Edisi 4. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).
- Susanti, E. R 2014. Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola Melalui Bermain Konstruktif Kelompok B2 TK ABA Playen 1 Gunungkidul. *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. III (1) : 4-5.
- Widiyanto, M. Rendik dan Rofiah, Badiatur. 2012. *Pentingnya Pembelajaran Spasial dalam Geometri*. 2012
- Wiyani, N. A., dan Barnawi. 2012. Format PAUD "Pendidikan Anak Usia Dini". Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu Di TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	1. Bagaimanakah proses penerapan metode kegiatan bermain dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B3 TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?	1. Metode Kegiatan bermain dadu 2. Kemampuan mengenal bentuk geometri	1. Kegiatan bermain dadu: a. Kejelasan bentuk dadu b. Kemenarikan dadu c. Ukuran dadu 2. Kemampuan mengenal bentuk geometri: a. Anak dapat menyebut 3-5 bentuk-bentuk geometri dengan benar. b. Anak dapat menghitung jumlah bentuk geometri	1. Subjek penelitian: Seluruh anak Kelompok B3 TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember 2. Informan: Guru Kelas B3 TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember	1. Penentuan daerah penelitian: TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember 2. Jenis penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) 3. Metode pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Tes 4. Analisis data: a. Deskriptif kualitatif b. Deskriptif kuantitatif	Jika guru menggunakan kegiatan bermain dadu dalam pembelajaran maka kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Jember akan meningkat.

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	2. Bagaimanakah proses peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode kegiatan bermain dadu pada kelompok B3 TK Kartika IV-73, Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2016/2017?		c. Anak dapat mengelompokan bentuk geometri yang sama (ukuran, warna yang sama)	3. Dokumen 4. Literatur/kepuustakaan yang relevan	<p>- Analisis data individu</p> <p>Rumus :</p> $pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ <p>Keterangan :</p> <p><i>Pi</i> : Prestasi individual <i>Srt</i>: Skor riil tercapai <i>Si</i> : Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu</p> <p>(Masyhud, 2014:284)</p> <p>- Analisis data klasikal/anak</p> <p>Rumus :</p> $M = \frac{\sum X}{N}$ <p>Keterangan :</p> <p>M : mean (rata-rata) $\sum X$: Jumlah nilai</p>	

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
					<p>N: jumlah Magsun, dkk, 1992</p> <p>Rumus :</p> $P = \frac{f}{N} \times 100\%$ <p>Keterangan:</p> <p>P : angka persentase f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya N : <i>Number of Cass</i> (jumlah frekuensi/banyaknya individu) 100% : konstanta (Sudijono, 2012: 43).</p>	

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis

LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**B.1 Pedoman Observasi**

Sebelum Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Proses pembelajaran kelompok B3 sebelum tindakan.	Guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Setelah Penelitian

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Aktivitas guru selama proses pembelajaran mengenalkan bentuk geometri.	Peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.2 Pedoman Wawancara

Sebelum Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Informasi mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum dilakukan tindakan.	Guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
2.	Informasi tentang metode yang digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.	Guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3.	Informasi mengenai kendala yang dihadapi guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri selama ini.	Guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Setelah Penelitian

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Tanggapan guru tentang pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui metode kegiatan bermain dadu.	Guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

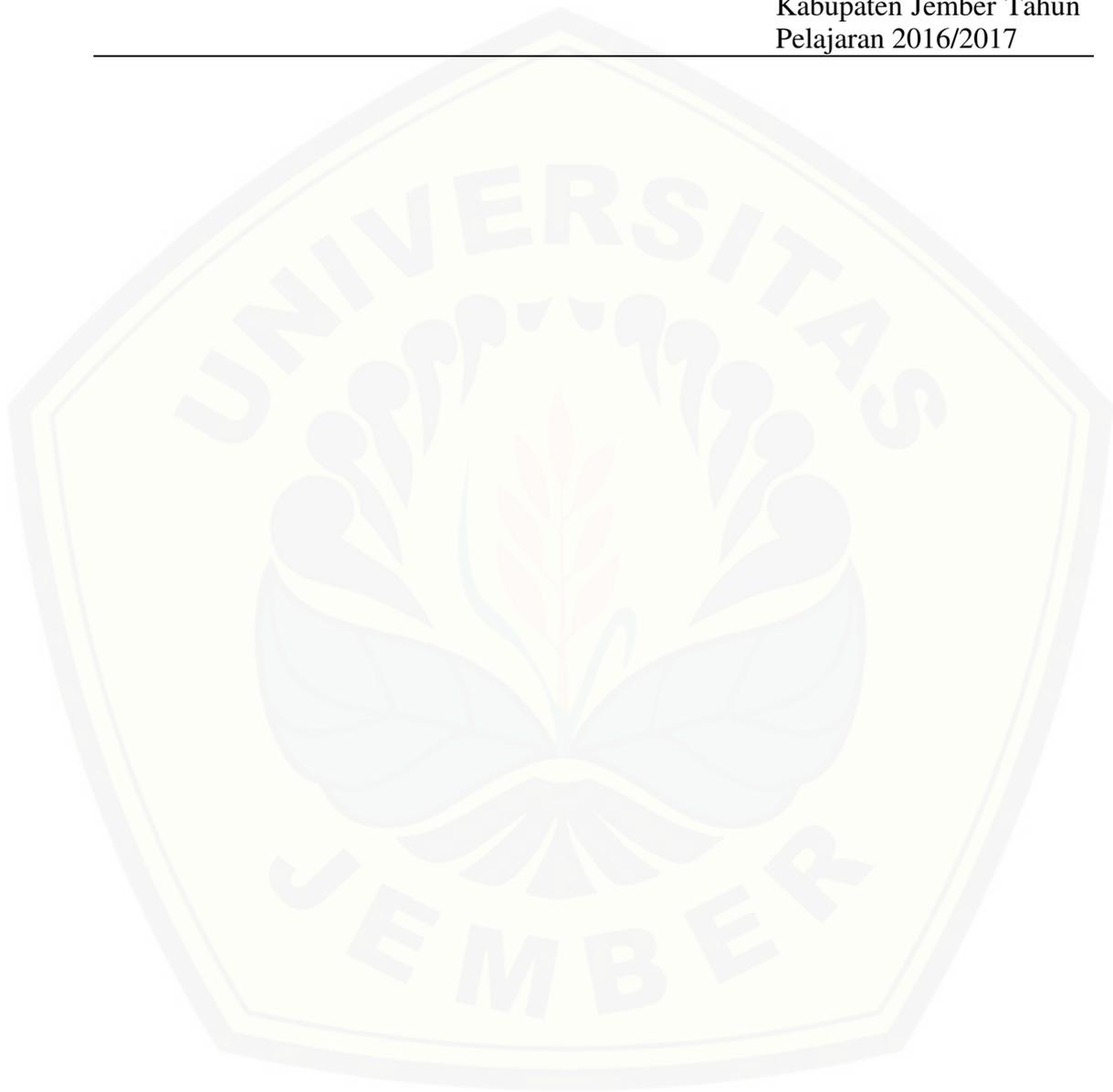
No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
2.	Tanggapan guru mengenai kekurangan dan kelebihan metode bermain dadu untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.	Guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017
3.	Informasi mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri setelah dilakukan tindakan.	Guru kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

B.3 Pedoman Dokumentasi

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Profil TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember	Dokumen
2.	Daftar nama guru TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember	Dokumen
3.	Daftar nama anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017	Dokumen
4.	Rencana Perangkat Pembelajaran Harian TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember	Dokumen
5.	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum dilakukan tindakan.	Dokumen
6.	Daftar perolehan nilai hasil belajar anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017 berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri setelah dilakukan tindakan.	Dokumen

B. 4 Pedoman Tes

No.	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Skor hasil tes peningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui metode kegiatan bermain dadu.	Anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017



LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI**C.1 Pedoman Oservasi Kegiatan Guru****C. 1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I****LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak		
3.	Mengucapkan salam		
4.	Mengajak anak berdo'a sebelum kegiatan		
5.	Melakukan apersepsi		
6.	Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai anak		
Kegiatan inti			
7.	Melakukan percakapan awal dan mengajak anak untuk memperhatikan gambar yang ditunjukkan		
8.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema pada hari tersebut		
9.	Melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan		
10.	Mendemonstrasikan tentang bentuk geometri		
11.	Mendemonstrasikan cara bermain dadu yang benar kepada anak		
12.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dadu dan mengerjakan tugas		
Penutup			
13.	Melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari		
14.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari dan menutup pembelajaran dengan do'a		

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

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

100% : konstanta

Jember, 2017

Pengamat

.....



C. 1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak		
3.	Mengucapkan salam		
4.	Mengajak anak berdo'a sebelum kegiatan		
5.	Melakukan apersepsi		
6.	Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai anak		
Kegiatan inti			
7.	Melakukan percakapan awal dan mengajak anak untuk memperhatikan gambar yang ditunjukkan		
8.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema pada hari tersebut		
9.	Melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan		
10.	Mendemonstrasikan tentang bentuk geometri		
11.	Mendemonstrasikan bermain dadu yang benar kepada anak		
12.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dadu dan mengerjakan tugas		
Penutup			
13.	Melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari		
14.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari dan menutup pembelajaran dengan do'a		

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Jember, 2017
 Pengamat

.....

C.2 Pedoman Observasi Kegiatan Anak**C.2a Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I****LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK**

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Anak menempati tempat duduknya masing-masing		
2.	Kesiapan menerima pembelajaran		
Kegiatan Membuka Pelajaran			
3.	Berdoa sebelum kegiatan		
4.	Menjawab pertanyaan apersepsi		
5.	Memperhatikan guru saat dijelaskan mengenai kompetensi yang harus dicapai		
Kegiatan inti			
6.	Anak melakukan percakapan dengan guru mengenai gambar yang ditunjukkan oleh guru		
7.	Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai tema pada hari itu		
8.	Anak melakukan tanya jawab dengan guru mengenai tema yang dijelaskan		
9.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan tentang bentuk geometri		
10.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara bermain dadu yang benar		
11.	Anak bermain dadu dan mengerjakan tugas yang diberikan		
Penutup			
12.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari		
13.	Mendengarkan informasi yang diberikan guru, berdoa bersama dan menjawab salam		

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

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

Jember, 2017

Pengamat

.....

C.2b Pedoman Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Anak menempati tempat duduknya masing-masing		
2.	Kesiapan menerima pembelajaran		
Kegiatan Membuka Pelajaran			
3.	Berdo'a sebelum kegiatan		
4.	Menjawab pertanyaan apersepsi		
5.	Memperhatikan guru saat dijelaskan mengenai kompetensi yang harus dicapai		
Kegiatan inti			
6.	Anak melakukan percakan dengan guru mengenai gambar yang ditunjukkan oleh guru		
7.	Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai tema pada hari itu		
8.	Anak melakukan tanya jawab dengan guru mengenai tema yang dijelaskan		
9.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan tentang bentuk geometri		
10.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara bermain dadu yang benar		
11.	Anak bermain dadu dan mengerjakan tugas yang diberikan		
Penutup			
12.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari		
13.	Mendengarkan informasi yang diberikan guru, berdoa bersama dan menjawab salam		

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

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

Jember, 2017

Pengamat

.....

C.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru
C. 3a Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak	√	
3.	Mengucapkan salam	√	
4.	Mengajak anak berdo'a sebelum kegiatan	√	
5.	Melakukan apersepsi	√	
6.	Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai anak	√	
Kegiatan inti			
7.	Melakukan percakapan awal mengenai tema "air, udara, api" sub tema "api", sub-sub tema "sumber api" dan mengajak anak untuk memperhatikan korek api yang ditunjukkan	√	
8.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema "air, udara, api" sub tema "api", sub-sub tema "sumber api"	√	
9.	Melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan	√	
10.	Mendemonstrasikan tentang bentuk geometri	√	
11.	Mendemonstrasikan cara bermain dadu yang benar kepada anak	√	
12.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dadu dan mengerjakan tugas	√	
Penutup			
13.	Melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
14.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari dan menutup pembelajaran dengan do'a	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh, yaitu:

$$1. \text{ Jawaban "Ya"} = \frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$$

$$2. \text{ Jawaban "Tidak"} = \frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus I diperoleh sebesar 100%, artinya dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan, semua telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah ditentukan.

Jember, 17 Maret 2017

Pengamat

Novita Hari Handayani, S. Pd.

C. 3b Hasil Observasi Kegiatan Guru pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mengkondisikan anak	√	
3.	Mengucapkan salam	√	
4.	Mengajak anak berdo'a sebelum kegiatan	√	
5.	Melakukan apersepsi	√	
6.	Menyampaikan kompetensi yang harus dicapai anak	√	
Kegiatan inti			
7.	Melakukan percakapan awal mengenai tema "alat komunikasi", sub tema "elektronik", sub-sub tema "televisi" dan mengajak anak untuk memperhatikan gambar televisi yang ditunjukkan	√	
8.	Menjelaskan materi sesuai dengan tema "alat komunikasi", sub tema "elektronik", sub-sub tema "televisi"	√	
9.	Melakukan tanya jawab dengan anak mengenai tema yang dijelaskan	√	
10.	Mendemonstrasikan tentang bentuk geometri kepada anak	√	
11.	Mendemonstrasikan cara bermain dadu yang benar kepada anak	√	
12.	Mengamati dan membimbing anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dadu dan mengerjakan tugas	√	
Penutup			
13.	Melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
14.	Memberikan informasi mengenai tema esok hari dan menutup pembelajaran dengan do'a	√	

Petunjuk pengisian: berilah tanda (√) pada kolom keterlaksanaan, berikan tanda (√) pada kriteria "ya" jika aspek yang diamati muncul dan berikan tanda (√) pada kriteria "tidak" jika aspek yang diamati tidak muncul.

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

100% : konstanta

Hasil persentase yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban “Ya” $= \frac{14}{14} \times 100\% = 100\%$
2. Jawaban “Tidak” $= \frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru pada siklus II diperoleh sebesar 100%, artinya dari 14 kegiatan yang sudah direncanakan, semua telah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah ditentukan.

Jember, 24 Maret 2017

Pengamat

Novita Hari Handayani, S. Pd.

C.4 Hasil Observasi Kegiatan Anak

C.4a Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus I

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Anak menempati tempat duduknya masing-masing	√	
2.	Kesiapan menerima pembelajaran	√	
Kegiatan Membuka Pelajaran			
3.	Berdoa sebelum kegiatan	√	
4.	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
5.	Memperhatikan guru saat dijelaskan mengenai kompetensi yang harus dicapai	√	
Kegiatan inti			
6.	Anak melakukan percakan dengan guru mengenai gambar yang ditunjukkan oleh guru	√	
7.	Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai tema pada hari itu	√	
8.	Anak melakukan tanya jawab dengan guru mengenai tema yang dijelaskan	√	
9.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan tentang bentuk geometri		√
10.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara bermain dadu yang benar		√
11.	Anak bermain dadu dan mengerjakan tugas	√	
Penutup			
12.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
13.	Mendengarkan informasi yang diberikan guru, berdoa bersama dan menjawab salam	√	

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

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

100% : konstanta

Hasil yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban “Ya” $= \frac{11}{13} \times 100\% = 84,62\%$

2. Jawaban “Tidak” $= \frac{2}{13} \times 100\% = 15,38\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak pada siklus I diperoleh sebesar 84,62%, artinya anak-anak belum melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan namun masih ada beberapa anak yang belum mengikuti pembelajaran dengan baik.

Jember, 17 Maret 2017

Pengamat

Istigfarin Hanoum.

C.4b Hasil Observasi Kegiatan Anak pada Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN ANAK

No.	Aspek Yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Anak menempati tempat duduknya masing-masing	√	
2.	Kesiapan menerima pembelajaran	√	
Kegiatan Membuka Pelajaran			
3.	Berdo'a sebelum kegiatan	√	
4.	Menjawab pertanyaan apersepsi	√	
5.	Memperhatikan guru saat dijelaskan mengenai kompetensi yang harus dicapai	√	
Kegiatan inti			
6.	Anak melakukan percakan dengan guru mengenai gambar yang ditunjukkan oleh guru	√	
7.	Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai tema pada hari itu	√	
8.	Anak melakukan tanya jawab dengan guru mengenai tema yang dijelaskan	√	
9.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan tentang bentuk geometri	√	
10.	Anak memperhatikan guru saat mendemonstrasikan cara bermain dadu yang benar	√	
11.	Anak bermain dadu dan mengerjakan tugas	√	
Penutup			
12.	Anak berpartisipasi melakukan refleksi dan evaluasi kegiatan satu hari	√	
13.	Mendengarkan informasi yang diberikan guru, berdoa bersama dan menjawab salam	√	

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

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

100% : konstanta

Hasil yang diperoleh, yaitu:

1. Jawaban “Ya” $= \frac{13}{13} \times 100\% = 100\%$
2. Jawaban “Tidak” $= \frac{0}{0} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase keterlaksanaan kegiatan anak pada siklus II diperoleh sebesar 100%, artinya anak-anak telah melaksanakan semua kegiatan yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah ditentukan.

Jember, 24 Maret 2017

Pengamat

Istigfarin Hanoum.

LAMPIRAN D. PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA**D.1 Pedoman Wawancara****D.1a Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran untuk kemampuan mengenal bentuk geometri anak, kendala yang dihadapi, dan informasi mengenai perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum dilakukan tindakan.

Responden : Guru Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 saat ini?	
2.	Metode atau media apa yang biasanya digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	
3.	Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3?	
4.	Apabila digunakan metode bermain dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, menurut ibu apakah anak akan merasa senang untuk mengikuti pembelajaran?	

Narasumber, Jember, 2016
Pewawancara,

.....

.....

D.1b Pedoman Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah dilakukan tindakan, kekurangan, dan kelebihan metode bermain dadu serta kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah dilakukan tindakan.

Responden : Guru Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah metode bermain dadu efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	
2.	Menurut ibu apa saja kekurangan dari metode bermain dadu yang telah dilaksanakn dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	
3.	Menurut ibu apa saja kelebihan dari metode bermain dadu yang telah dilaksanakn dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	
4.	Bagaimanakah kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah tindakan?	

Narasumber, Jember,.....2017
Pewawancara,

.....

.....

D.1c Pedoman Wawancara Dengan Anak Sesudah Tindakan**LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang penerapan metode kegiatan bermain dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

Responden : Anak Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kamu kegiatan bermain dadu yang ibu ajarkan menyenangkan apa tidak?	
2.	Apakah kamu suka dengan bermain dadu?	
3.	Lebih suka mana, kegiatan kolase atau kegiatan bermain dadu?	
4.	Apakah dengan bermain dadu yang ibu ajarkan kamu dapat mengenal bentuk geometri?	

Jember,2017

Pewawancara,

.....

D.2 Hasil Wawancara dengan Guru

D.2a Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan

LEMBAR WAWANCARA GURU

Tujuan : Untuk memperoleh informasi tentang metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran untuk kemampuan mengenal bentuk geometri anak, kendala yang dihadapi, dan informasi mengenai perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum dilakukan tindakan.

Responden : Guru Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Summersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru : Novita Hari Handayani, S. Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 saat ini?	Perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak saat ini masih kurang, banyak yang belum mengenal bentuk geometri, anak masih belum bisa menyebutkan macam-macam bentuk geometri.
2.	Metode atau media apa yang biasanya digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	Metode tanya jawab, kolase dan lembar kerja anak.
3.	Kendala apa yang dihadapi pada saat pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3?	Ketika anak tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan, anak bercanda dengan temannya, anak merasa bosan, jenuh, ketika anak ditanya tentang pembelajaran hanya beberapa anak yang mau menjawab.
4.	Apabila digunakan metode bermain dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, menurut ibu apakah anak akan merasa senang untuk mengikuti pembelajaran?	Menurut saya anak-anak akan tertarik dan senang, karena biasanya kegiatan anak-anak mengerjakan tugas seperti kolase. Sering anak merasa bosan, karena kegiatan yang terlalu sering diberikan. Dengan bermain dadu anak melakukan kegiatan baru yang belum pernah dilakukan dalam pembelajaran selama ini, anak pasti penasaran sehingga membuat mereka tertarik dan akan

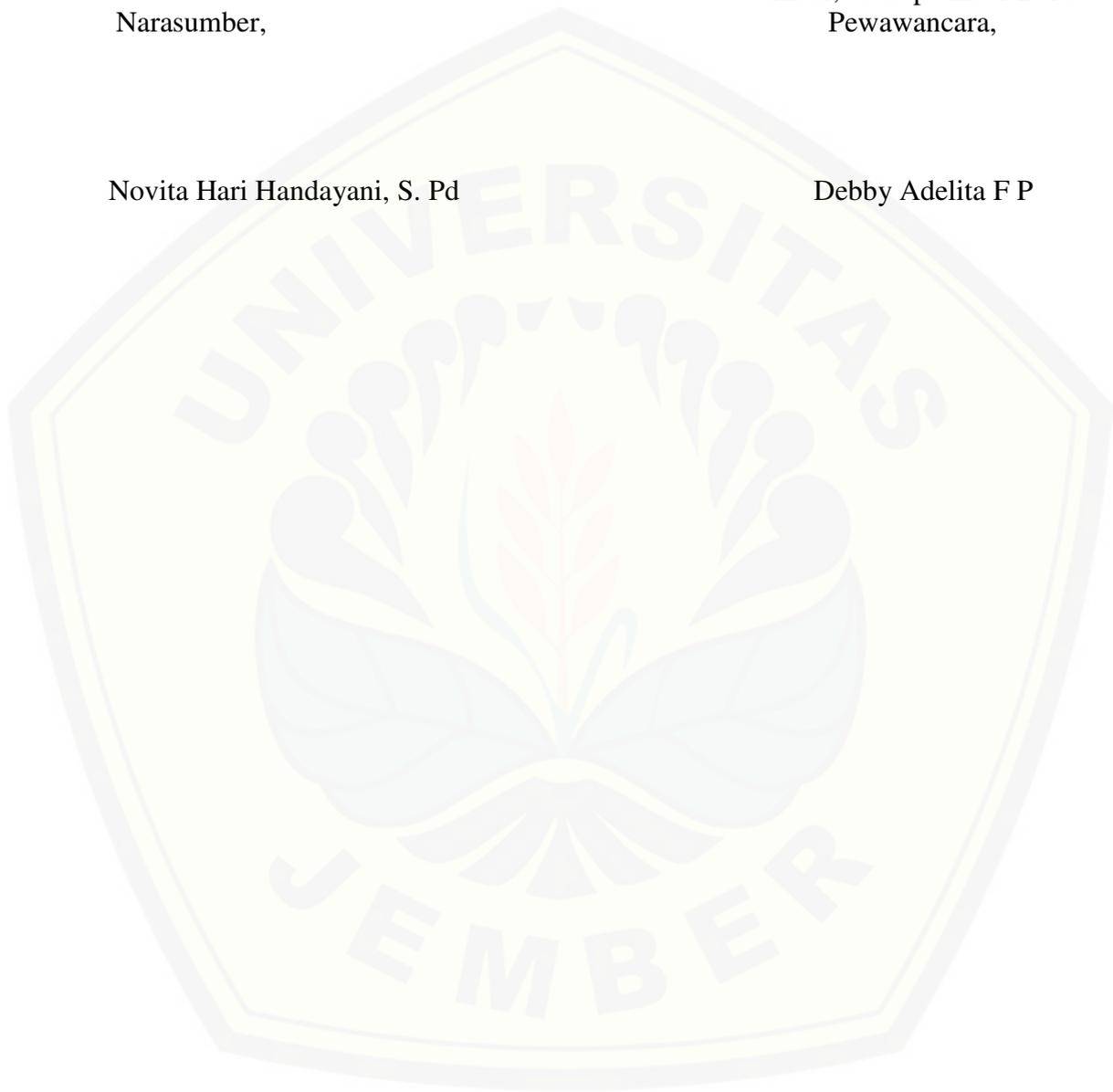
		memperhatikan apa yang diajarkan guru dengan bermain dadu tersebut.
--	--	---

Narasumber,

Jember, 05 September 2016
Pewawancara,

Novita Hari Handayani, S. Pd

Debby Adelita F P



D.2b Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus I**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah dilakukan tindakan, kekurangan, dan kelebihan metode bermain dadu serta kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah dilakukan tindakan.

Responden : Guru Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru : Novita Hari Handayani, S. Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah metode bermain dadu efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	Penggunaan metode kegiatan bermain dadu sangat baik sekali di terapkan di kelompok B3 untuk mengenalkan bentuk geometri anak. Sehingga dapat menambah pengetahuan anak tentang bentuk geometri.
2.	Menurut ibu apa saja kekurangan dari metode bermain dadu yang telah dilaksanakn dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	Untuk metode kegiatan bermain dadunya tidak ada kekurangan, hanya saja dalam mendemonstrasikan kepada anak lebih dibuat menarik lagi agar semua anak mau memperhatikan.
3.	Menurut ibu apa saja kelebihan dari metode bermain dadu yang telah dilaksanakn dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	Kelebihannya adalah bentuk dadu sangat menarik bagi anak.
4.	Bagaimanakah kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah tindakan?	kemampuan mengenal bentuk geometri anak meningkat.

Jember, 17 Maret 2017

Narasumber,

Pewawancara,

Novita Hari Handayani

Debby Adelita F P

D.2c Hasil Wawancara dengan Guru Sesudah Tindakan Siklus II**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran di kelas setelah dilakukan tindakan, kekurangan, dan kelebihan metode bermain dadu serta kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah dilakukan tindakan.

Responden : Guru Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama Guru : Novita Hari Handayani, S. Pd

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah metode bermain dadu efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	Penggunaan metode kegiatan bermain dadu sangat baik sekali di terapkan di kelompok B3 untuk mengenalkan bentuk geometri anak. Sehingga dapat menambah pengetahuan anak tentang bentuk geometri.
2.	Menurut ibu apa saja kekurangan dari metode bermain dadu yang telah dilaksanakn dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	Untuk metode kegiatan bermain dadunya tidak ada kekurangan, saat mendemonstrasikan kepada anak sudah lebih baik lagi sehingga semua anak mau memperhatikan.
3.	Menurut ibu apa saja kelebihan dari metode bermain dadu yang telah dilaksanakn dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	Kelebihannya adalah bentuk dadu sangat menarik bagi anak, dadunya berbeda dengan yang seperti biasanya
4.	Bagaimanakah kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah tindakan?	kemampuan mengenal bentuk geometri anak lebih meningkat lagi.

Jember, 24 Maret 2017

Narasumber,

Pewawancara,

Novita Hari Handayani

Debby Adelita F P

D.3 Hasil Wawancara dengan Anak**D.3a Pedoman Wawancara Dengan Anak Sesudah Tindakan Siklus I****LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang penerapan metode kegiatan bermain dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

Responden : Anak Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama : Dawa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kamu kegiatan bermain dadu yang ibu ajarkan menyenangkan apa tidak?	Menyenangkan.
2.	Apakah kamu suka dengan bermain dadu?	Iya, suka.
3.	Lebih suka mana, kegiatan kolase atau kegiatan bermain dadu?	Bermain dadu.
4.	Apa dengan bermain dadu yang ibu ajarkan kamu dapat mengenal bentuk geometri?	Iya.

Jember, 17 Maret 2017

Pewawancara,

Debby Adelita F P

D.3b Pedoman Wawancara Dengan Anak Sesudah Tindakan Siklus II**LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang penerapan metode kegiatan bermain dadu dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

Responden : Anak Kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017

Nama : Dawa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut kamu kegiatan bermain dadu yang ibu ajarkan menyenangkan apa tidak?	Menyenangkan banget.
2.	Apakah kamu suka dengan bermain dadu?	Iya, suka.
3.	Lebih suka mana, kegiatan kolase atau kegiatan bermain dadu?	Lebih suka bermain dadu.
4.	Apa dengan bermain dadu yang ibu ajarkan kamu dapat mengenal bentuk geometri?	Iya, kinan sudah tau persegi, segitiga, layang-layang, persegi panjang, jajar genjang, lingkaran

Jember, 24 Maret 2017

Pewawancara,

Debby Adelita F P

LAMPIRAN E. DOKUMENTASI**E.1 Profil Sekolah****I. Identitas**

1. Nama Sekolah : TK Kartika IV-73
2. Alamat Lengkap Sekolah :Jl. Panjaitan 12 Kebonsari Kec. Sumbersari
Kab. Jember Tlp (0331) 334878
3. Tingkat kepengurusan Persit Kartika Candra Kirana yang mengelola sekolah :Persit Kartika Candra Kirana Cabang
XXXVIII DIM 0824 REM 083
4. Tanggal Pendirian Sekolah : 1 Agustus 1955
Nomor dan tanggal surat persetujuan
5. Pendirian/ penyelenggara sekolah dari :
 - 1) YKC Pusat/Persit KCK Pengurus Pusat : Nomor
023/104.32/DS/98
Tanggal 5 Bulan 1 tahun
1998
 - 2) Kantor Dinas Pendidikan yang berwenang :
Nomor
421.1/515/413/2014
Tanggal 5 Februari 2014
6. NIS/NSS/Nomor Registrasi : 00.2.05.24.27.013
Tanggal 3 Februari 2010
7. Waktu Penyelenggaraan sekolah : 1. pagi (√) 2 Siang
8. Yayasan yang mengelola sekolah
 - a. Nama : Yayasan Kartika Jaya
 - b. Alamat : Jl. PB Sudirman Nomor 46, Jember
 - c. Akte Pendidikan Yayasan Kartika Jaya : No. 1 Tanggal 14 April 2005

E.2 Daftar Nama Guru

**DAFTAR NAMA GURU KELOMPOK B3 TK KARTIKA IV-73
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

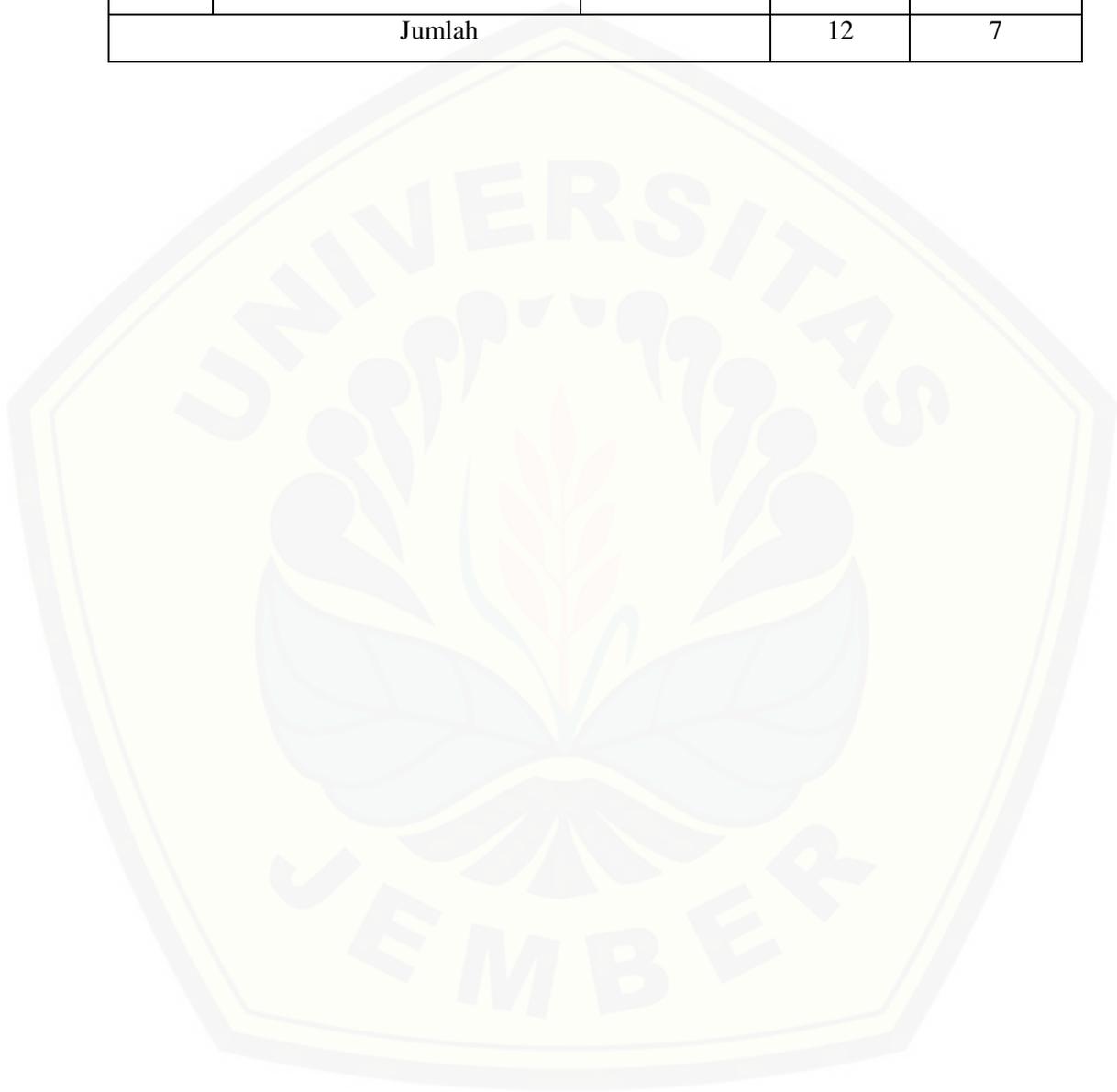
No.	Nama	Jabatan
1.	Loelock Erryka, S.Pd	Kepala Sekolah
2.	Reni Yuli Astutik, S.Pd	Guru Kelas A
3.	Dyah Rara Saraswati	Guru Kelas B1
4.	Anggraini Evi Sri Kartini, S.Pd	Guru Kelas B2
5.	Novita Hari Handayani, S.Pd	Guru Kelas B3
6.	Dian Lisawati, S.Pd	Guru Kelas B4

E.3 Daftar Nama Anak

**DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B3 TK KARTIKA IV-73
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

No	Nama Anak	Nama Panggilan	Jenis Kelamin	
			Laki-laki	Perempuan
1.	Adilia Marsya Anggraeni	Caca		✓
2.	Raudatul Amru Zakiyah	Oca		✓
3.	Shanza Alesha Sabina Putri	Shanza		✓
4.	Ni Putu Santi Daniswari Tirta	Denis		✓
5.	Tivhany Marshiela	Vhany		✓
6.	Kinanti Adyana Savitri	Kinanti		✓
7.	Mellisa Feby Ayu Subrata	Mellisa		✓
8.	Mochammad Nabil Ilham	Nabil	✓	
9.	Irfan Putra Yuda	Irfan	✓	
10.	Bima Putra Dekki A	Bima	✓	
11.	Muhammad Naufal Ramadhan	Naufal	✓	
12.	M. Rizal Alzaki	Zaki	✓	
13.	Kenzie Ilman Nibras	Kenzi	✓	
14.	M. Dawa Legawa	Dawa	✓	
15.	Chiko Alif Mediano	Chiko	✓	

16.	Muhammad Al Hafiz	Hafiz	✓	
17.	M. Rainar Ziggi Arkananta	Nanta	✓	
18.	M. Gathfan Rahmatullah	Ghatfan	✓	
19.	Kafa Dani Swara Yanuar F	Kafa	✓	
Jumlah			12	7



E.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Pra Siklus

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Hari/Tanggal : Senin, 05 September 2016

Semester/Minggu : I / 6

Kelompok : B3

Tema/Sub Tema : Lingkungan/Sekolahku

Materi Kompetensi Dasar

- 1.1 Percaya adanya Tuhan melalui Ciptaan-Nya
- 2.11 Perilaku menyesuaikan diri
- 3.13 Mengenal emosi diri dan orang lain
- 4.13 Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar

Tujuan/Strategi

- 1.1.1 Anak dapat mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya melalui kegiatan menyebut nama dan alamat TK.
- 2.11.1 Anak menyesuaikan diri dan mau berbagi alat permainan menyusun menara gelas.
- 3.13.1 Anak tidak mudah marah saat bermain bersama menempel bentuk geometri menjadi gedung sekolah.
- 4.13.1 Anak dapat menganyam dari kertas lipat untuk membuat alas duduk di kelas dengan sabar.

Alat dan Bahan

- Gambar sekolah
- Gelas plastik
- Lem
- Buku menempel
- Kertas lipat
- Kertas manila

Proses Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan

- Penerapan Sop pembukaan
- Tanya jawab kegiatan kemarin
- Absensi siswa di kelas
- Bercakap-cakap tentang makanan dan minuman
- Bernyanyi tentang 4 sehat 5 sempurna

B. Inti

- Tanya jawab : tanya jawab tentang nama TK dan alamat TK
- Pemberian tugas:
 - Menyusun menara gelas
 - Menempel bentuk geometri menjadi gedung sekolah
 - Menganyam membuat alas duduk di kelas

C. Istirahat

- Penerapan Sop Istirahat

D. Penutup

- Penerapan Sop penutup

E. Rencana Penilaian

Sikap Spiritual

- Menyebutkan nama TK dan alamat TK(1.1.1)

Sikap Sosial

- Menempel bentuk geometri menjadi gedung sekolah (3.13.1)

Pengetahuan

- Menyusun menara gelas(2.11.1)

Keterampilan

- Menganyam membuat alas duduk di kelas (4.13.1)

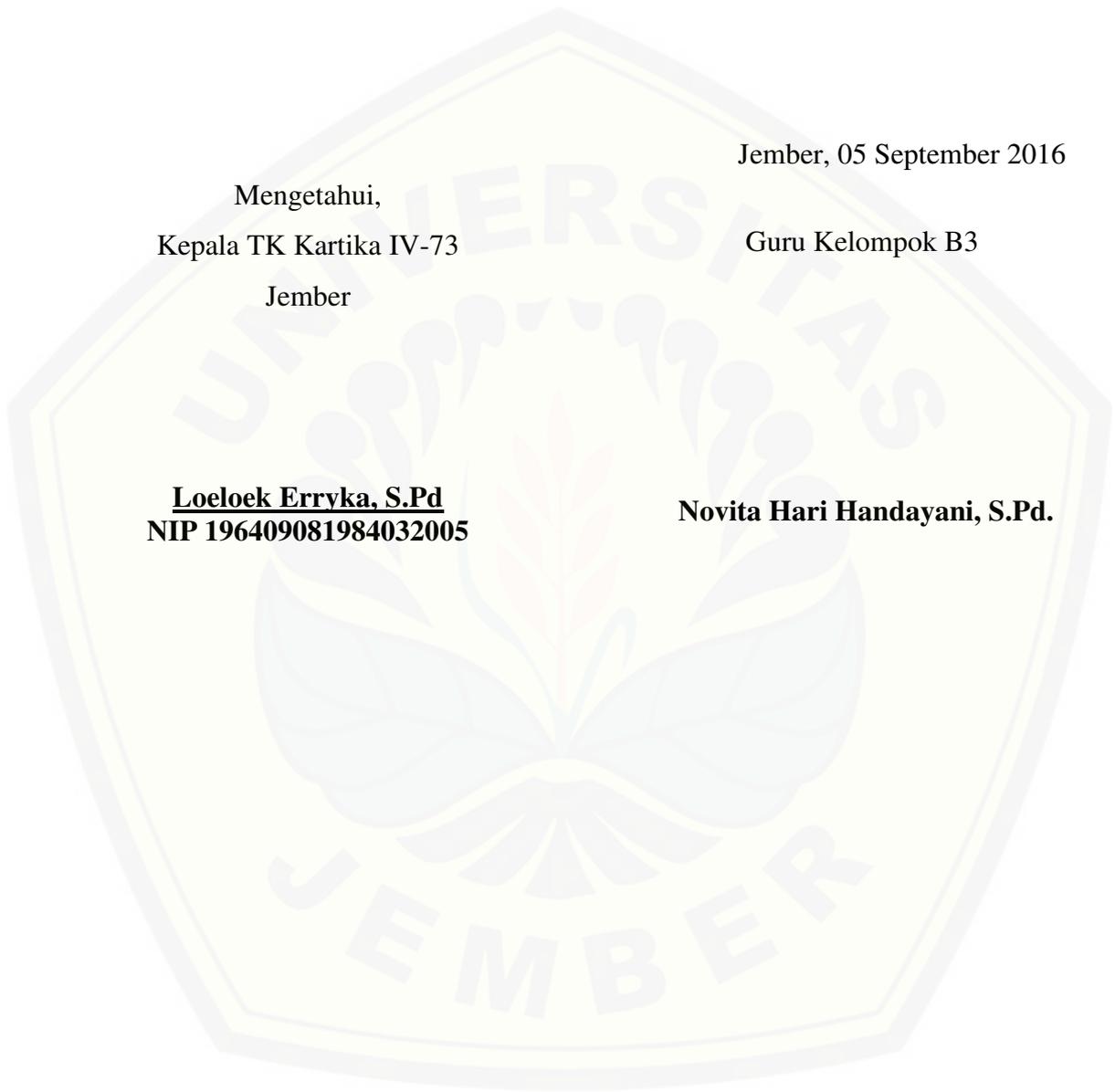
Jember, 05 September 2016

Mengetahui,
Kepala TK Kartika IV-73
Jember

Guru Kelompok B3

Loeloek Erryka, S.Pd
NIP 196409081984032005

Novita Hari Handayani, S.Pd.



E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada Tahap Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Hari/Tanggal : Jumat, 17 Maret 2016

Semester/Minggu : II / 10

Kelompok : B3

Tema/Sub Tema : Air, Udara, Api/ Api

Materi Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai diri sendiri, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif

Tujuan/Strategi

- 1.2.2 Anak dapat menghargai lingkungan sekitar sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan
- 2.8.1 Anak dapat mengambil dan mengembalikan peralatan dalam kegiatan melingkari gambar sumber api
- 3.11.1 Anak dapat bermain dadu
- 4.11.1 Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri yang sama

Alat dan Bahan

- Gambar korek api
- Dadu
- Lem
- Buku menempel
- Kertas lipat

Proses Kegiatan Pembelajaran

F. Pembukaan

- Penerapan Sop pembukaan
- Tanya jawab kegiatan kemarin
- Absensi siswa di kelas
- Bercakap-cakap tentang api dan sumber api
- Bernyanyi tentang api

G. Inti

- Tanya jawab : tanya jawab tentang api, sumber api seperti korek api dan bentuk-bentuk geometri
- Pemberian tugas:
 - Melingkari gambar sumber api
 - Bermain dadu
 - Mengelompokkan bentuk geometri yang sama

H. Istirahat

- Penerapan Sop Istirahat

I. Penutup

- Penerapan Sop penutup

J. Rencana Penilaian

Sikap Spiritual

- Menyebutkan sumber-sumber api(1.2.2)

Sikap Sosial

- Bermain dadu (3.11.1)

Pengetahuan

- Melingkari gambar sumber api(2.8.1)

Keterampilan

- Mengelompokkan bentuk geometri yang sama(4.11.1)

Jember, 17 Maret 2016

Mengetahui,
Kepala TK Kartika IV-73
Jember

Guru Kelompok B3

Loeloek Erryka, S.Pd
NIP 196409081984032005

Novita Hari Handayani, S.Pd.

E.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) pada tahap siklus II**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

Hari/Tanggal : Jumat, 24 Maret 2016
Semester/Minggu : II / 11
Kelompok : B3
Tema/Sub Tema : Alat Komunikasi/Elektronik

Materi Kompetensi Dasar

- 1.2 Menghargai diri sendiri, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 3.11 Memahami bahasa ekspresif
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif

Tujuan/Strategi

- 1.2.2 Anak dapat menghargai lingkungan sekitar sebagai bentuk rasa syukur kepada Tuhan
- 2.5.1 Anak dapat menulis dan menempel nama bentuk geometri dengan benar di papan tulis
- 3.11.1 Anak dapat bermain dadu
- 4.11.1 Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri yang sama

Alat dan Bahan

- Gambar televisi
- Dadu
- Lem
- Buku menempel
- Kertas lipat

Proses Kegiatan Pembelajaran

K. Pembukaan

- Penerapan Sop pembukaan
- Tanya jawab kegiatan kemarin
- Absensi siswa di kelas
- Bercakap-cakap tentang alat komunikasi televisi
- Bernyanyi tentang televisi

L. Inti

- Tanya jawab : tanya jawab tentang alat komunikasi, televisi, bentuk-bentuk geometri
- Pemberian tugas:
 - Menulis dan menempel nama bentuk geometri
 - Bermain dadu
 - Mengelompokkan bentuk geometri yang sama

M. Istirahat

- Penerapan Sop Istirahat

N. Penutup

- Penerapan Sop penutup

O. Rencana Penilaian

Sikap Spiritual

- Menyebutkan alat komunikasi(1.2.2)

Sikap Sosial

- Bermain dadu(3.11.1)

Pengetahuan

- Menulis dan menempel nama bentuk geometri(2.5.1)

Keterampilan

- Mengelompokkan bentuk geometri yang sama(4.11.1)

Jember, 24 Maret 2016

Mengetahui,
Kepala TK Kartika IV-73
Jember

Guru Kelompok B3

Loeloek Erryka, S.Pd
NIP 196409081984032005

Novita Hari Handayani, S.Pd.

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Mengenal Bentuk Geometri												Ketuntasan					
		Menyebutkan bentuk geometri				Mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri yang sama				Kelancaran dalam bermain dadu				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi	Tuntas	Tidak Tuntas	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
15.	Chiko																		
16.	Hafiz																		
17.	Nanta																		
18.	Ghatfan																		
19.	Kafa																		
Jumlah																			
Rata-Rata Kelas																			

Pedoman Penilaian Tes Unjuk Kerja Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Indikator penilaian	Kriteria penilaian	Skor
Menyebutkan Bentuk Geometri	Anak tidak dapat menyebutkan bentuk geometri	1
	Anak hanya dapat menyebutkan satu bentuk geometri yang ada di dadu	2
	Anak dapat menyebutkan tiga bentuk geometri yang ada di dadu	3
	Anak dapat menyebutkan semua bentuk geometri yang ada di dadu	4
Mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri yang sama	Anak tidak dapat mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri serta tidak mau dibantu guru	1
	Anak dibantu guru mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri yang sama	2
	Anak dapat mengelompokkan tapi tidak menjumlah bentuk geometri yang sama	3
	Anak dapat mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri yang sama	4
Kelancaran bermain dadu	Anak tidak dapat menyebutkan bentuk geometri	1
	Anak mengucapkan kurang dari tiga bentuk geometri dengan ragu	2
	Anak mengucapkan bentuk geometri dengan lancar tapi tidak semua yang ada di dadu	3
	Anak mengucapkan semua bentuk geometri yang ada di dadu dengan lancar	4

1) Analisis data individu

Rumus:

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

Keterangan:

P_i : prestasi individuS_{rt} : skor riil tercapaiS_i : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta

(Sumber: Masyhud.,2015: 53).

2) Analisis data klasikal/ rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

 $\sum X$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang adaN : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

(Sumber: Latif, 2013: 26)

3) Presentase ketuntasan

Rumus:

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

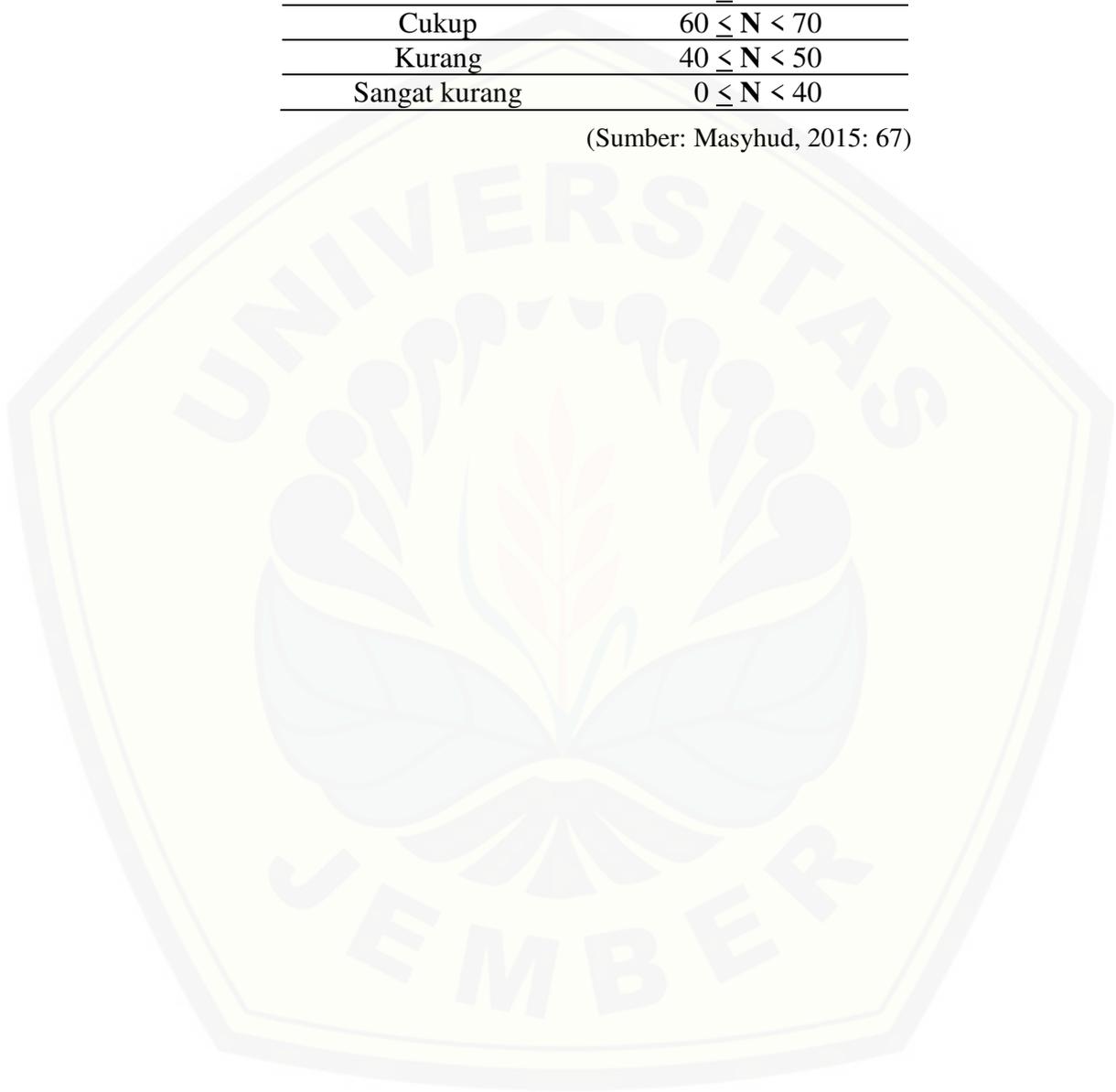
100% : konstanta

(Sumber: Sudijono. 2012: 43).

Kriteria penelitian kemampuan mengenal bentuk geometri anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 50$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)



F.2 Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja

F.2a Hasil Observasi tes unjuk Kerja pada Pra Siklus

Daftar Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B3 TK Kartika IV-73

No	Nama Anak	Kualifikasi					Total Skor	Nilai	Ketuntasan		
		SB	B	C	K	SK			Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	Caca					√	4	33,33		√	
2.	Oca				√		6	50	√		
3.	Shanza					√	4	33,33		√	
4.	Denis				√		6	50		√	
5.	Vhany					√	4	33,33		√	
6.	Kinanti				√		6	50		√	
7.	Mellisa				√		6	50		√	
8.	Nabil				√		6	50		√	
9.	Irfan				√		6	50		√	
10.	Bima		√				9	75	√		
11.	Naufal				√		6	50		√	
12.	Zaki				√		6	50		√	
13.	Kenzi					√	4	33,33		√	
14.	Dawa	√					10	83		√	
15.	Chiko		√				9	75	√		
16.	Hafiz		√				9	75		√	
17.	Nanta					√	4	33,33	√		
18.	Ghatfan					√	4	33,33		√	
19.	Kafa					√	4	33,33		√	
Jumlah		1	3	0	8	7		941,31			
Nilai Rata-rata									49,54	4	15

Analisis data klasikal/ nilai rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

$\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang ada

N : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{941,31}{19} = 49,54$$

Presentase ketuntasan hasil pembelajaran kemampuan mengenal bentuk geometri secara klasikal.

Rumus:

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

100% : konstanta

$$\text{Tuntas} = \frac{4}{19} \times 100\% = 21,05\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{15}{19} \times 100\% = 78,95\%$$

Kriteria penilaian kemampuan mengenal bentuk geometri anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 50$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

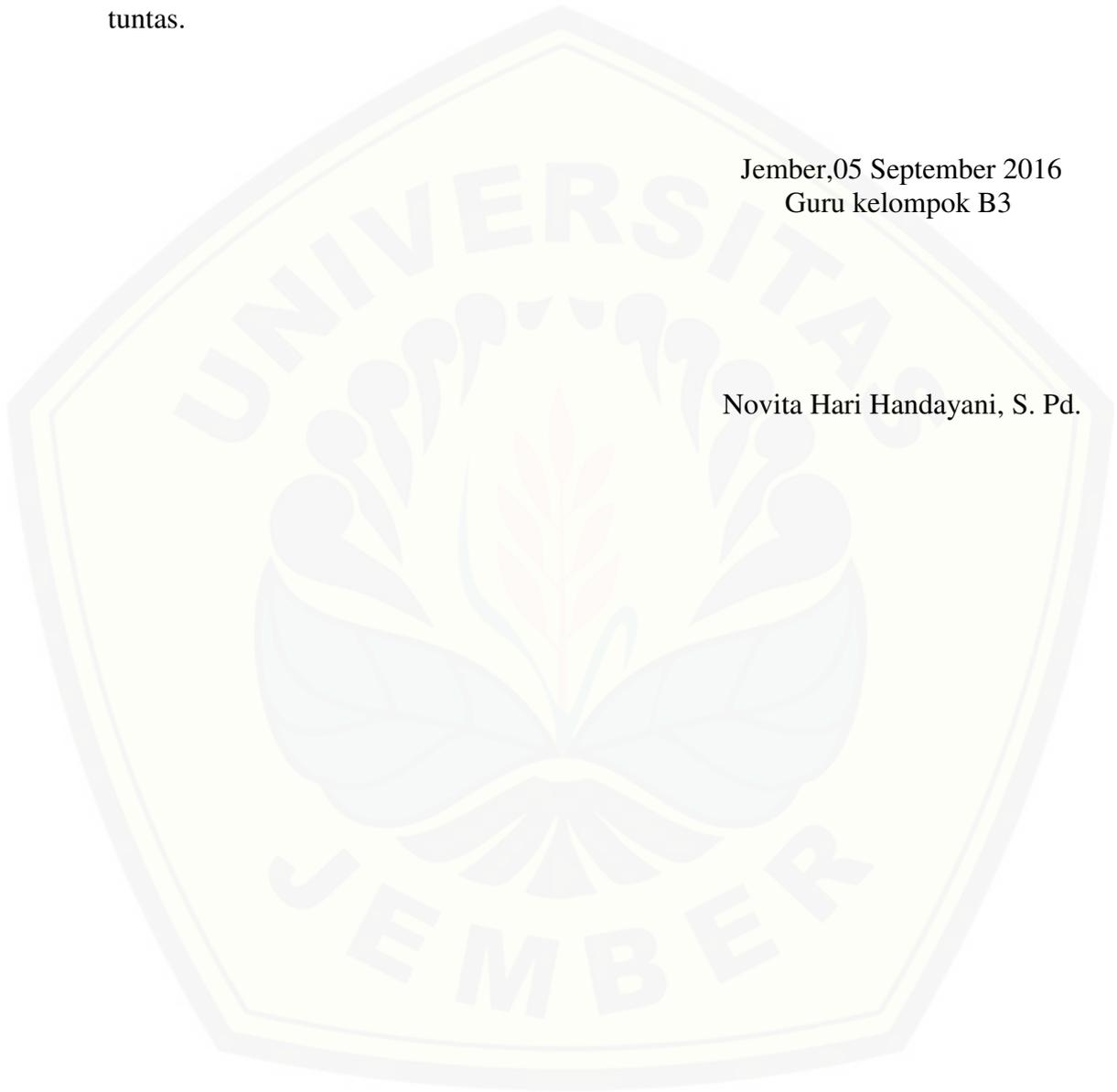
Nilai pembelajaran kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 70 .

Berdasarkan hasil observasi awal mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017, nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 49,54. Terdapat 15 anak (78,95 %) dinyatakan belum tuntas dan 4 anak (21,05 %) dinyatakan tuntas dari 19 anak.

Artinya pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 dikatakan belum tuntas, sehingga dilakukan tindakan siklus I agar kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat meningkat dan tuntas.

Jember, 05 September 2016
Guru kelompok B3

Novita Hari Handayani, S. Pd.



F.2b Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Siklus I

Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja Anak Kelompok B3 pada Siklus I

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Mengenal Bentuk Geometri												Ketuntasan				
		Menyebutkan bentuk geometri				Mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri yang sama				Kelancaran dalam bermain dadu				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi	Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Caca	√					√					√		6	50	K		√
2.	Oca			√				√				√		9	75	B	√	
3.	Shanza		√				√				√			6	50	K		√
4.	Denis			√				√				√		9	75	B	√	
5.	Vhany	√					√					√		6	50	K		√
6.	Kinanti			√				√				√		9	75	B	√	
7.	Mellisa		√					√				√		10	83	SB	√	
8.	Nabil			√				√				√		9	75	B	√	
9.	Irfan			√				√				√		9	75	B	√	
10.	Bima			√				√					√	10	83	SB	√	
11.	Naufal			√				√				√		9	75	B	√	
12.	Zaki			√				√					√	10	83	SB	√	
13.	Kenzi			√				√				√		9	75	B	√	
14.	Dawa			√				√				√		9	75	B	√	
15.	Chiko			√				√				√		9	75	B	√	

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Mengenal Bentuk Geometri												Ketuntasan					
		Menyebutkan bentuk geometri				Mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri yang sama				Kelancaran dalam bermain dadu				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi	Tuntas	Tidak Tuntas	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
16.	Hafiz			√				√				√		10	83	SB	√		
17.	Nanta	√					√					√		9	75	B	√		
18.	Ghatfan			√				√				√		9	75	B	√		
19.	Kafa			√				√				√		9	75	B	√		
Jumlah														1398					
Rata-Rata Kelas														73,57			16	3	

1) Analisis data individu

Rumus:

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

Keterangan:

P_i : prestasi individuS_{rt} : skor riil tercapaiS_i : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta

$$\text{Caca} \quad P_i = \frac{6}{19} \times 100 = 50$$

$$\text{Oca} \quad P_i = \frac{9}{19} \times 100 = 75$$

2) Analisis data klasikal/ nilai rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

 $\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang adaN : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{1398}{19} = 73,57$$

3) Presentase ketuntasan hasil pembelajaran kemampuan mengenal bentuk geometri secara klasikal.

Rumus:

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

100% : konstanta

$$\text{Tuntas} = \frac{16}{19} \times 100\% = 84,21\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{3}{19} \times 100\% = 15,79\%$$

Kriteria penilaian kemampuan mengenal bentuk geometri anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 50$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai pembelajaran kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 70 .

Berdasarkan hasil perolehan nilai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017, nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 73,57. Terdapat 16 anak (84,21%) dinyatakan tuntas dan 3 anak (15,79%) dinyatakan belum tuntas dari 19 anak. Artinya pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus I dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan.

Jember, 17 Maret 2016

Peneliti,

Debby Adelita F P

Mengetahui,

Kepala TK Kartika IV-73

Guru kelompok B3

Loeloek Erryka, S. Pd
NIP. 196409081984032005

Novita Hari Handayani, S. Pd.

F.2c Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja pada Siklus II

Hasil Observasi Tes Unjuk Kerja Anak Kelompok B3 pada Siklus II

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Mengenal Bentuk Geometri												Ketuntasan				
		Menyebutkan bentuk geometri				Mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri yang sama				Kelancaran dalam bermain dadu				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi	Tuntas	Tidak Tuntas
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	Caca			√					√				√	10	83	SB	√	
2.	Oca			√					√				√	11	91,66	SB	√	
3.	Shanza		√				√					√		8	66,66	C		√
4.	Denis				√				√				√	11	91,66	SB	√	
5.	Vhany			√					√				√	10	83	SB	√	
6.	Kinanti			√					√				√	11	91,66	SB	√	
7.	Mellisa				√				√				√	11	91,66	SB	√	
8.	Nabil				√				√				√	12	100	SB	√	
9.	Irfan				√			√					√	11	91,66	SB	√	
10.	Bima				√				√				√	12	100	SB	√	
11.	Naufal			√				√					√	9	75	B	√	
12.	Zaki				√				√				√	12	100	SB	√	
13.	Kenzi			√				√					√	9	75	B	√	
14.	Dawa				√				√				√	12	100	SB	√	
15.	Chiko				√				√				√	12	100	SB	√	

No.	Nama Anak	Penilaian Indikator Mengenal Bentuk Geometri												Ketuntasan					
		Menyebutkan bentuk geometri				Mengelompokkan dan menjumlah bentuk geometri yang sama				Kelancaran dalam bermain dadu				Jumlah Skor	Nilai	Kualifikasi	Tuntas	Tidak Tuntas	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
16.	Hafiz			√				√					√	10	83	SB	√		
17.	Nanta			√				√					√	9	75	B	√		
18.	Ghatfan			√				√					√	9	75	B	√		
19.	Kafa			√				√					√	9	75	B	√		
Jumlah														1715,94					
Rata-Rata Kelas														90,31			18	1	

1) Analisis data individu

Rumus:

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

Keterangan:

P_i : prestasi individuS_{rt} : skor riil tercapaiS_i : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta

$$\text{Caca} \quad P_i = \frac{10}{12} \times 100 = 83,33$$

$$\text{Oca} \quad P_i = \frac{11}{12} \times 100 = 91,66$$

2) Analisis data klasikal/ nilai rata-rata kelas

Rumus:

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

Keterangan:

M : Mean yang kita cari

 $\sum x$: Jumlah keseluruhan angka/bilangan/skor/nilai yang adaN : *number of cases* (banyaknya angka/bilangan/skor/nilai itu sendiri).

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{1715,94}{19} = 90,31$$

3) Presentase ketuntasan hasil pembelajaran kemampuan mengenal bentuk geometri secara klasikal.

Rumus:

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

Keterangan:

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

100% : konstanta

$$\text{Tuntas} = \frac{18}{19} \times 100\% = 94,74\%$$

$$\text{Tidak Tuntas} = \frac{1}{19} \times 100\% = 5,26\%$$

Kriteria penilaian kemampuan mengenal bentuk geometri anak baik secara individu maupun kelompok atau klasikal.

Kualifikasi	Nilai
Sangat baik	$80 \leq N \leq 100$
Baik	$70 \leq N < 80$
Cukup	$60 \leq N < 70$
Kurang	$40 \leq N < 50$
Sangat kurang	$0 \leq N < 40$

(Sumber: Masyhud, 2015: 67)

Nilai pembelajaran kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 dikatakan tuntas apabila nilai kelompok ataupun individu mencapai ≥ 70 .

Berdasarkan hasil perolehan nilai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017, nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 90,31. Terdapat 18 anak (94,74%) dinyatakan tuntas dan 1 anak (5,26%) dinyatakan belum tuntas dari 19 anak. Artinya pembelajaran peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B3 di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2016/2017 pada siklus II dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan dengan kriteria sangat baik.

Jember, 24 Maret 2017

Peneliti,

Debby Adelita F P

Mengetahui,

Kepala TK Kartika IV-73

Guru kelompok B3

LAMPIRAN G. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

G.1 Foto Dadu



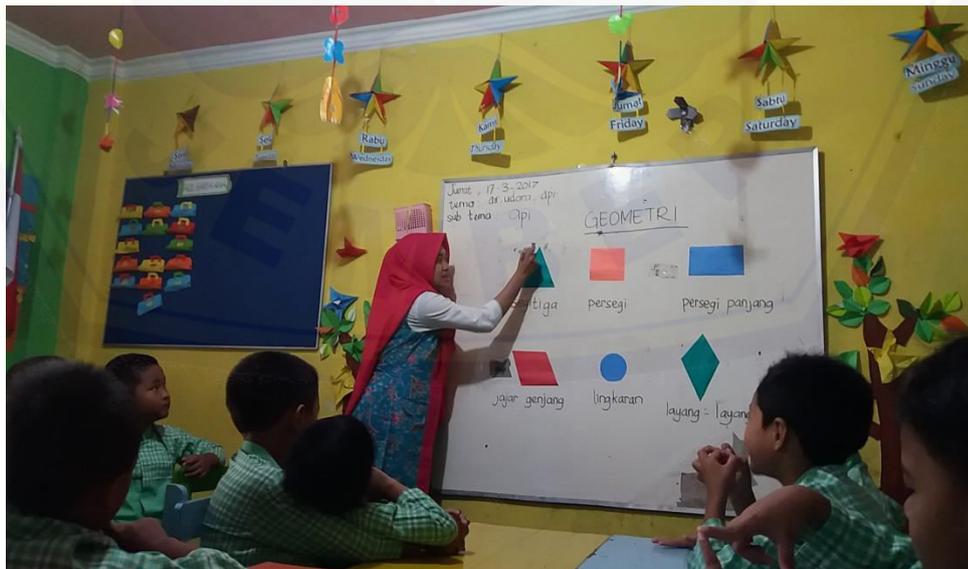
Gambar 1. Dadu yang telah dimodifikasi (nuktahnya bentuk-bentuk geometri)



Gambar 2. Dadu yang telah dimodifikasi (nuktahnya bentuk-bentuk geometri)

G. 2 Foto Pelaksanaan Siklus I

Gambar 1. Lembar tugas anak (mengelompokkan bentuk geometri yang sama)



Gambar 2. Guru mendemonstrasikan bentuk-bentuk geometri pada anak



Gambar 3. Guru mendemonstrasikan cara bermain dadu geometri pada anak



Gambar 4. Guru mendemonstrasikan pemberian lembar tugas pada anak



Gambar 5. Guru membantu anak yang membutuhkan bantuan guru untuk bermain dadu



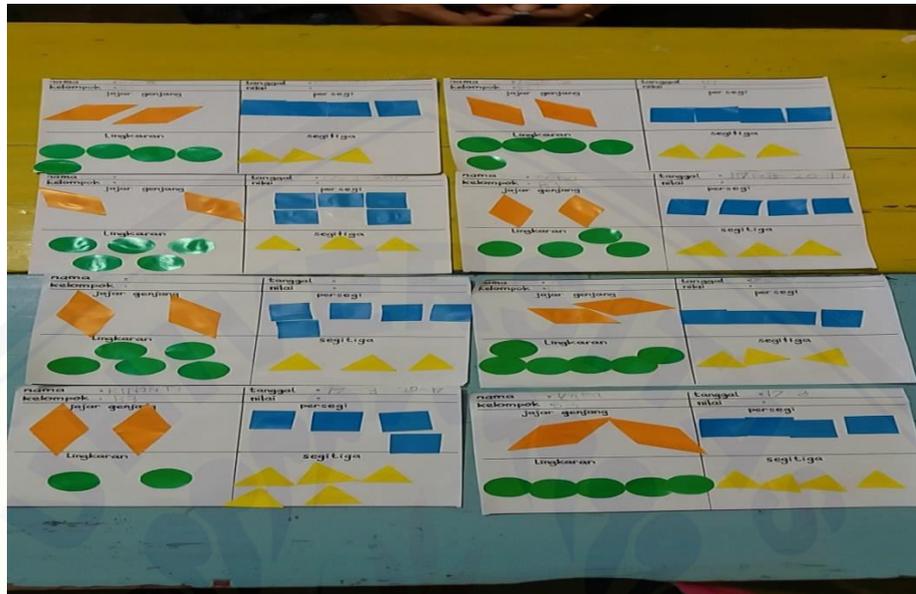
Gambar 6. Anak bermain dadu



Gambar 7. Guru memberi bantuan pada anak yang belum bisa mengerjakan tugas sendiri

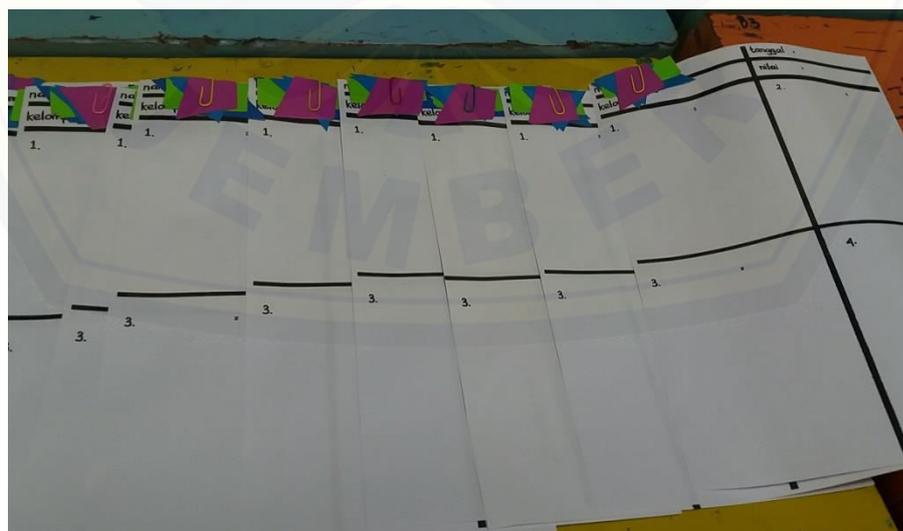


Gambar 9. Observer pada siklus I



Gambar 10. Hasil lembar kerja anak

G. 3 Foto Pelaksanaan Siklus II



Gambar 1. Media lembar kerja anak



Gambar 2. Guru mendemonstrasikan bentuk-bentuk geometri



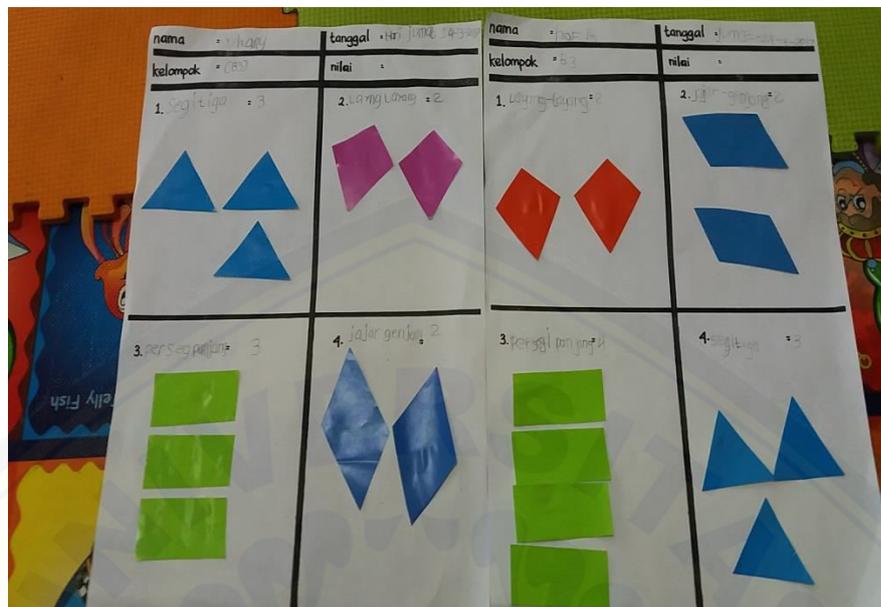
Gambar 3. Guru menjelaskan tugas yang akan diberikan pada anak



Gambar 4. Anak bermain dadu bersama dengan temannya



Gambar 5. Anak menempel nama geometri yang sudah ditulis sendiri di papan tulis



Gambar 6. Hasil lembar kerja anak



Gambar 7. Observer pada Siklus II

LAMPIRAN H. SURAT IZIN PENELITIAN

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

Nomor : 2.499/UN25.1.5/LL/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala TK Kartika IV-73 Sumpersari
Jember

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

Nama : Debby Adelita Febrianti Purnamasari
NIM : 130210205029
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Bermaksud mengadakan penelitian tentang "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumpersari 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
Wakil Dekan I,



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

LAMPIRAN I. SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



YAYASAN KARTIKA JAYA
Koordinator XXXVIII Dim 0824 Rem 083 Cabang IV Brawijaya
TK. KARTIKA IV - 73
Jalan Letjen Panjaitan No.12 Telp. 0331- 334878
J E M B E R

SURAT KETERANGAN

Nomor : 53/ TK.KART IV-73 /III/ 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **LOELOEK ERRYKA, S.Pd**
NIP : **19640908 198403 2 005**
Pangkat / Gol. Ruang : **Pembina Tk. I-IV/b**
Jabatan : **Kepala Sekolah**
Unit Kerja : **TK. Kartika IV-73 JEMBER**

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : **DEBBY ADELITA FEBRIANTI PURNAMASARI**
NIM : **130210205029**
Jurusan/Prodi : **Ilmu Pendidikan/PG PAUD**
Universitas : **Universitas Jember**

Telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B3 Melalui Metode Kegiatan Bermain Dadu " di TK Kartika IV-73 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 25 Maret 2017

Kepala Sekolah,



LOELOEK ERRYKA, S.Pd
NIP.19640908 198403 2 005

LAMPIRAN J. BIODATA**BIODATA MAHASISWA**

Nama : DEBBY ADELITA FEBRIANTI
 PURNAMASARI
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 13 Februari 1995
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat Asal : Jl. Salak IV/1 Lingk. Baratan Timur RT/RW
 002/010 Kec. Patrang Kab. jember
Alamat Tinggal : Jl. Salak IV/1 Lingk. Baratan Timur RT/RW
 002/010 Kec. Patrang Kab. Jember
Telepon : 081218069355
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Latar belakang pendidikan :

No	Pendidikan	Tempat	Tahun Lulus
1.	TK JATI PENI	JEMBER	2000
2.	SDN PATRANG 1	JEMBER	2007
3.	SMPN 4 JEMBER	JEMBER	2010
4.	SMAN 5 JEMBER	JEMBER	2013