

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
GIFT AND OCCUPATION GEOMETRIS
DI KELOMPOK A TK PERTIWI
KRADENAN 3 SRUMBUNG
MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Anis Wulan Dari
NIM 09111247026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *GIFT AND OCCUPATION GEOMETRIS* DI KELOMPOK A TK PERTIWI KRADENAN 3 SRUMBUNG MAGELANG" yang disusun oleh Anis Wulan Dari, NIM 09111247024 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



Dr. Suparno M.Pd

Nip. 195808071986011001

Yogyakarta, 20-3-2023

Pembimbing II,



Amir Syamsudin M.Ag

Nip. 197001011999031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 28 Mei 2013
Yang menyatakan,





A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'A' followed by several loops and a final flourish.

Anis Wulan Dari
NIM 09111247026

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *GIFT AND OCCUPATION GEOMETRIS* DI KELOMPOK A TK PERTIWI KRADENAN 3 SRUMBUNG MAGELANG” yang disusun oleh Anis Wulan Dari, NIM 09111247026 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 28 Mei 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dr. Suparno, M. Pd.	Ketua Penguji		28-6-2013
Eka Sapti Cahyaningrum, MM., M. Pd.	Sekretaris Penguji		27-6-2013
Dr. Ch. Ismanati	Penguji Utama		19-6-2013
Amir Syamsudin, M. Ag	Penguji Pendamping		26-6-2013

Yogyakarta, 28 JUN 2013

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Berbagilah ilmu kepada semua orang, sebab semakin kita banyak berbagi ilmu,
bertambah banyak pula ilmu yang kita dapat”

Penulis

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan kepada :

- ❖ Kedua orangtuaku tercinta
- ❖ Suami tercinta
- ❖ Sahabat-sahabatku

**PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK
PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN
GIFT AND OCCUPATION GEOMETRIS
DI KELOMPOK A TK PERTIWI
KRADENAN 3 SRUMBUNG
MAGELANG**

Oleh
Anis Wulan Dari
NIM 09111247026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini Taman Kanak-kanak dalam mengklasifikasikan dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri melalui permainan *Gift and occupation Geometris*. Permainan ini menggunakan benda-benda riil yang mempunyai bentuk-bentuk geometri seperti puzzle, balok, bola pintar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model tindakan yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart dalam bentuk siklus. Subjek penelitian ini adalah para peserta didik di kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung yang berjumlah 16 anak dengan rincian 9 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Objek penelitian ini adalah pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini di kelompok A Taman Kanak-kanak yang meliputi mengklasifikasikan dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Setting penelitian mengambil tempat di kelas kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung – Magelang. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan metode observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *Gift and occupation Geometris* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini di kelompok A Taman kanak-kanak. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pada saat proses kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dikatakan baik karena 100% anak mampu mengenal bentuk dalam mengklasifikasikan dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Dengan demikian telah mencapai indikator keberhasilan.

Kata kunci : kemampuan mengenal bentuk, *gift and occupation geometris*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia yang dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Mengenal Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan *Gift and occupation Geometris* Di Kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3, Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang”.guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan kepada berbagai pihak yang telah membantu memberikan arahan dan dukungan kepada penulis. Pihak-pihak tersebut sebagai berikut :

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, atas segala kebijaksanaan, perhatian dan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi.
2. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Koordinator Program Studi PG - PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dr. Suparno, M. Pd. dan Amir Syamsudin, M. Ag selaku dosen pembimbing, yang telah membantu mengarahkan, membimbing, dan memberi dukungan sampai skripsi ini dapat terwujud.

5. Kepala Sekolah TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung beserta seluruh tenaga pengajar dan para peserta didik yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
6. Ibu Sugiyanti, selaku kolaborator yang membantu kelancaran penelitian.
7. Segenap keluarga di rumah (Bapak, Ibu, suami, Adik) yang telah memberikan dorongan dan pengertian material dan spiritual selama penulis menyelesaikan studi. Semoga amal kebaikan dari berbagai pihak mendapat pahala dari Alloh SWT. Amin

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca.

Yogyakarta,



Anis Wulan Dari
NIM 09111247026

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN	
PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Istilah	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	7
B. Karakteristik Anak Usia Dini	13
C. Kemampuan Mengenal Bentuk	19
D. Permainan <i>Gift and Occupation</i> Geometris	22
E. Kerangka Berpikir	25
F. Hipotesis Tindakan	26

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	27
B. Subyek dan Obyek Penelitian	27
C. Setting Penelitian	28
D. Metode Pengumpulan Data	28
E. Instrumen Penelitian	30
F. Analisis Data	32
G. Tahap-tahap Penelitian	34
H. Rancangan Tindakan Kelas	36
I. Rancangan Penelitian	36
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian	78
C. Keterbatasan Penelitian	81
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	82
B. Saran	82
 DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk	29
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Dokumentasi Kemampuan Mengenal Bentuk ..	30
Tabel 3. Panduan Observasi	31
Tabel 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk	31
Tabel 5. Kemampuan Mengenal Bentuk Pra Test	45
Tabel 6. Format Evaluasi Siklus I Pembelajaran 1.....	48
Tabel 7. Kemampuan Mengenal Bentuk Siklus I Pembelajaran 1	51
Tabel 8. Format Evaluasi Siklus I Pembelajaran 2.....	53
Tabel 9. Kemampuan Mengenal Bentuk Siklus I Pembelajaran 2	56
Tabel 10. Hasil Kegiatan Siklus I Pembelajaran 1 dan 2.....	58
Tabel 11. Format Evaluasi Siklus I Pembelajaran 1	64
Tabel 12. Kemampuan Mengenal Bentuk Siklus II Pembelajaran 1	66
Tabel 13. Format Evaluasi Siklus II Pembelajaran 2	68
Tabel 14. Kemampuan Mengenal Bentuk Siklus II Pembelajaran 2	70
Tabel 15. Hasil Kegiatan Siklus II Pembelajaran 1 dan 2	73
Tabel 16. Hasil Peningkatan Siklus I dan Siklus II	75

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Media Permainan <i>Gift and Occupation Geometris</i>	24
Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis Taggart, 1990)	36
Gambar 3. Grafik Siklus I Pembelajaran 1 dan 2	59
Gambar 4. Grafik Siklus II pembelajaran 1 dan 2	74
Gambar 5. Grafik Siklus I dan Siklus II	77

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	87
Lampiran 2. Rencana Kegiatan Harian dan Lembar Evaluasi	94
Lampiran 3. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran	104

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 : 2003). PAUD adalah salah satu lembaga yang bertujuan mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Anak usia Taman Kanak-kanak merupakan masa-masa peka untuk mendapatkan pendidikan, dan merupakan masa-masa peka untuk tumbuh dan berkembang. Masa peka seorang anak yaitu masa anak untuk mendapatkan stimulasi dari lingkungan sekitarnya yang meliputi perkembangan sensorik, bahasa, sosial, motorik halus, motorik kasar, perkembangan kemampuan menolong diri sendiri dan kemampuan kognitif. Dalam lima tahun pertama seorang anak mempunyai potensi yang sangat besar untuk berkembang baik fisik maupun mentalnya. Pada masa-masa ini anak sudah mulai diarahkan, diberi stimulasi agar semua aspek perkembangan anak dapat optimal.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah aspek perkembangan kognitif. Klasifikasi perkembangan kognitif di antaranya adalah perkembangan kemampuan mengenal bentuk.

Kemampuan mengenal bentuk berhubungan dengan kemampuan geometri dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. (Soemiarti Patmonodewo; 1995:26).

Data yang diperoleh dari hasil kegiatan pembelajaran di kelompok A Taman Kanak-kanak Pertiwi Kradenan 3, kecamatan Sumbung, Kabupaten Magelang, anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk yang meliputi mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri, sebagai contoh anak belum mampu untuk membedakan bentuk geometri persegi dengan persegi panjang dan segitiga. Dalam kegiatan pembelajaran guru memberi gambar segitiga dan bertanya “Gambar bentuk apakah ini anak-anak?”, mereka menjawab “Tidak tahu”. Pemberian media dan metode reguler seperti pemberian majalah dan LKA yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran belum dapat memberikan hasil dan belum dapat memotivasi anak dengan baik dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Anak sebatas mengerjakan kegiatan yang diberikan oleh guru, anak hanya mencontoh apa yang disampaikan oleh guru tanpa bisa memahami konsep bentuk yang sesungguhnya. Mereka tidak dapat bereksplorasi langsung dengan bentuk-bentuk geometri atau tidak dapat mengindra secara langsung bentuk-bentuk geometri untuk mengenali ciri-cirinya. Seharusnya dalam kegiatan pembelajaran anak diajak untuk mengenali bentuk geometri dengan cara anak mengindra langsung. Melihat hal tersebut maka perlu adanya media dan metode yang tepat untuk menstimulasi perkembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini kelompok A Taman Kanak-kanak. Media dan

metode disesuaikan dengan karakteristik anak, tahapan usia anak dan disesuaikan dengan tahapan perkembangan anak.

Dalam kegiatan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak menggunakan berbagai macam metode, metode-metode tersebut diantaranya adalah metode bermain. Metode bermain ini sesuai dengan karakteristik anak. Dan ini diperkuat oleh Frobel (Soemiarti Patmonodewo, 1995:8). Frobel menyatakan bahwa betapa pentingnya bermain bagi anak. Anak belajar melalui bermain, karena bermain adalah dunianya anak-anak. Dengan bermain anak mendapatkan kesenangan, merasa bebas, dan anak antusias dalam kegiatan bermain. Guru berperan sebagai fasilitator, bertanggung jawab dalam membimbing dan mengarahkan dengan demikian anak akan menjadi kreatif dan dapat optimal perkembangannya. Karena metode yang digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal bentuk pada anak belum maksimal, maka penulis mencoba untuk mengatasi permasalahan dengan menggunakan metode bermain permainan *gift and occupation Geometris*.

Menurut teori Frobel (Soemiarti Patmonodewo, 1995:8) Permainan *gift and occupation Geometris* adalah permainan yang mudah dan disukai oleh anak-anak. Permainan ini menggunakan benda-benda riil untuk sarana belajar anak. Benda-benda tersebut memiliki bentuk-bentuk geometris yang beragam, seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga dan merupakan serentetan aktivitas yang urut, misalnya memasukkan bentuk-bentuk geometri yang beragam tersebut ke dalam lubang kotak yang berbeda bentuk lubangnya. Contoh lainnya adalah menata bentuk geometri menjadi suatu bangunan.

Permainan tersebut implikasinya ialah dengan adanya obyek dan kegiatan tersebut, anak dapat melakukan eksplorasi menggunakan inderanya untuk mengenali ciri-ciri benda-benda di sekitarnya. Keterkaitan antara pengembangan kemampuan mengenal bentuk bagi anak dengan permainan *gift and occupation Geometris geometri* ialah anak belajar mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri dengan melakukan eksplorasi menggunakan inderanya.

B. Identifikasi Masalah

Hasil observasi pada anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, Magelang hanya 2 anak dari 16 anak yang optimal perkembangan kemampuan mengenal bentuknya. Selama kegiatan pembelajaran, anak terlihat kurang antusias dan kesulitan untuk memahami penjelasan yang diberikan. Peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, yaitu:

1. Anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kradenan 3 belum dapat mengklasifikasikan dan menyebut bentuk-bentuk geometri dengan baik
2. Pembelajaran menggunakan media regular belum dapat memberikan hasil dan belum dapat memotivasi anak dengan baik

C. Batasan Masalah

Pengembangan Kemampuan Mengenal Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan *gift and occupation Geometris* di Kelompok A Tk Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, Magelang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka permasalahan yang akan dirumuskan adalah :

Bagaimana permainan *Gift and Occupation Geometris* dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini di kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, Magelang.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini melalui permainan *Gift and Occupation Geometris* di kelompok A Tk Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis dapat bermanfaat dalam pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak yang kemudian dapat meningkatkan motivasi belajarnya
2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan metode dan media dalam kegiatan pembelajaran, membantu guru memperbaiki kegiatan pembelajaran dalam mengenal bentuk, membantu guru dalam

meningkatkan kinerja menuju guru yang professional, dan membuka peluang untuk mengembangkan kemampuannya.

b. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk meningkatkan mutu pendidikan sekolah, dapat menciptakan kerjasama yang lebih baik antara guru dengan sekolah dalam meningkatkan mutu pendidikan

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari dari berbagai interpretasi yang keliru dan untuk membatasi ruang lingkup pembahasan dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan atau menegaskan maksud pokok-pokok istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini yaitu :

1. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk yang dimaksud dalam penelitian adalah kemampuan mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri yang meliputi mengenal bentuk geometri bulat, persegi, segi tiga.
2. Permainan *Gift and occupation Geometris* merupakan permainan dengan menggunakan benda-benda riil yang meliputi berbagai macam bentuk geometri (lingkaran, segi empat, segi tiga, persegi panjang). Permainan tersebut dapat menggunakan media berupa balok-balok yang berbentuk geometri. Permainan ini dapat menimbulkan rasa senang dan ingin tahu anak, anak lebih aktif dan kreatif.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif seringkali diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku-tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan (Soemiarti Patmonodewo, 1998:27).

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. Salah satu teori kognitif adalah teori proses informasi yang memandang belajar adalah proses memperoleh, mengolah, menyimpan serta mengingat kembali informasi yang dikontrol oleh otak. Selain itu teori kognitif juga membahas bagaimana anak menggunakan informasi untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Menurut pendapat Jean Piaget dalam Slamet Suyanto (2003:107) menyatakan bahwa perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu:

1. Tahapan sensorimotor (0 – 2 tahun) :

Anak lebih banyak menggunakan gerak reflek dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Anak dengan segera memberi respon terhadap rangsangan tertentu yang begitu mencolok.

2. Tahap pra operasional (2–7 tahun):

Anak mulai menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas, perhatiannya hanya berpusat pada dimensi saja atau perhatiannya belum dapat terbagi. Anak pada tahap ini sudah mulai sistematis penguasaan bahasanya dan sudah dapat bermain permainan simbolis, imajinasi anak sudah berkembang.

3. Tahap konkret operasional (7-11 tahun) :

Anak sudah dapat memecahkan permasalahan-permasalahan sederhana yang bersifat konkrit. Sebagai contoh anak sudah dapat diajak bermain mengklasifikasikan dengan melihat persamaan dan perbedaan objek, bermain bongkar – pasang.

4. Tahapan operasional formal (11-18 tahun) :

Pada tahap ini anak sudah mampu mengamati benda-benda dan kejadian tertentu yang terjadi di luar pandangan matanya. Misalnya anak sudah dapat menjumlahkan dan mengurangi dalam kepalanya dengan menggunakan operasi logisnya. Anak sudah mampu membedakan hal-hal yang baik dan buruk untuk dirinya dan lingkungannya, dan sudah mampu memecahkan masalah (mencari solusi bagi masalah-masalah yang dihadapinya).

Anak secara aktif mengkonstruksi pengetahuan dengan cara berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil interaksinya anak mengembangkan memori atau gambaran anak tentang sesuatu yang disebut skema. Misalnya setelah anak bermain geometri berbentuk kotak atau

persegi, ia memiliki gambaran dan memori tentang geometri kotak/persegi di dalam otaknya dengan cara anak mengindera, melihat dan meraba bentuk geometri tersebut. Ada dua tipe skema menurut Piaget(Soemiarti Patmonodewo 1995:10) yaitu :

1. Skema *figuratif*

Skema tentang ciri benda, seperti bentuk, warna, dan tekstur yang secara langsung dapat dilihat atau diindera dari bendanya.

2. Skema *operatif*

Skema tentang hal-hal yang tidak dapat dilihat langsung dari bendanya, tetapi harus dilakukan melalui proses berfikir. Misalnya pengertian tentang ukuran, anak dapat mengerti tentang besar dan kecil, panjang dan pendek. Anak melakukan pengukuran sederhana dengan menggunakan jengkal, depa, atau menggunakan penggaris.

Menurut Jerome Bruner (dalam Dr. C. Asri Budiningsih, 2003) anak dalam memahami bentuk-bentuk melalui tiga tahap yaitu :

1. Tahap *enaktif*, anak melakukan aktivitas-aktivitas untuk memahami lingkungan sekitarnya, anak menggunakan pengetahuan motorik. Misalnya, melalui gigitan, sentuhan, pegangan.
2. Tahap *ikonik*, anak memahami obyek-obyek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Anak belajar dengan menggunakan bentuk benda riil.
3. Tahap *simbolik*, anak telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa

dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika dan menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran.

Soemiarti Patmonodewo (1995:11-12) menjelaskan tiga kategori bagaimana anak sampai pada mengetahui sesuatu, kategori itu adalah :

1. Kategori pertama adalah melalui interaksi sosial, yaitu : mempelajari dari manusia lain. Anak menemukan makna tentang sesuatu benda dengan meneliti, menjelajahi ciri-ciri benda dan anak dapat mempelajari bahwa benda tersebut memiliki ciri-ciri tetapi tanpa manusia lain anak tidak akan tahu bahwa benda tersebut dapat disebut benda apa.
2. Kategori kedua dalam mengetahui adalah dengan pengetahuan fisik, yaitu mengetahui ini diperoleh dengan menjelajahi dunia yang bersifat fisik, melalui kegiatan tersebut anak belajar tentang sifat bulat atau segi empat. Anak dapat bereksplorasi terhadap suatu benda, mengamati dan menginderanya.
3. Kategori ketiga dalam mengetahui adalah yang disebut “*logico-mathematical*”. Kategori ini meliputi pengertian tentang angka, waktu, klasifikasi, ruang, bentuk. Tipe pengetahuan ini menunjukkan adanya proses mental yang dikaitkan dengan hadirnya benda secara fisik.

Dari ketiga kategori tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dengan hadirnya media berupa benda-benda riil atau nyata yang dapat diindera anak sangat berperan penting dalam perkembangan mengenal bentuk pada anak usia dini terutama anak di kelompok A Taman kanak-kanak.

Dengan mengetahui tahapan perkembangan anak maka guru dapat memberikan stimulasi yang sesuai. Pendidikan anak sebaiknya disesuaikan dengan usia anak, tingkat perkembangan fisik, mental dan karakteristik anak, agar dalam proses kegiatan pembelajaran menggunakan stimulasi yang sesuai dan tepat. Usia lahir sampai dengan usia lima tahun anak paling banyak belajar melalui eksplorasi terhadap lingkungannya. Pemilihan media pembelajarannya harus sesuai. Dalam pengembangan kognitif anak, peneliti lebih menekankan pada kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini Taman Kanak-Kanak Kelompok

Anak Taman kanak-kanak berada pada tahapan pra operasional (2-7 tahun) Piaget mengatakan pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Lebih lanjut, tahapan ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersiapkan dengan gerakan-gerakan dan tindakan-tindakan fisik. Dalam kenyataan, pra operasional adalah kemampnan anak untuk mengatisipasi pengaruh dari satu kejadian dalam kejadian orang lain.
2. Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda dan kejadian tertentu walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya.

3. Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain.
4. Pada tahap ini anak memiliki angan-angan karena ia berpikir secara intuitif yakni berpikir dengan berdasarkan ilham.

Pada usia ini anak telah menggunakan logikanya melalui pengetahuan fisik, melalui pembelajaran bentuk-bentuk misalnya: bulat/lingkaran, segi empat/kotak, dan bentuk segitiga. Anak dapat mengindra dengan menggunakan benda riil yang mempunyai bentuk geometri.

Dengan mengetahui tahapan perkembangan anak maka guru dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Pendidikan anak sebaiknya disesuaikan dengan usia anak. Usia lahir sampai dengan usia lima tahun paling banyak belajar melalui eksplorasi terhadap lingkungannya (Soemiarti Padmonodewo, 1995:18).

Guru harus mengetahui dan memahami masa-masa peka dan karakteristik peserta didiknya, agar dalam kegiatan pembelajarannya menggunakan stimulasi yang sesuai dan tepat. Pemilihan media pembelajarannya pun harus sesuai. Dalam pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak, peneliti lebih menekankan pada kegiatan pembelajaran kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia Taman Kanak-Kanak di kelompok A.

B. Karakteristik Anak Usia Dini

Mengenali karakteristik peserta didik merupakan hal penting sebagai dasar untuk memberikan stimulasi yang tepat agar perkembangan anak usia dini dapat optimal. Adanya pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik akan memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.

Dimensi karakteristik pengembangan kognitif menurut Jean Piaget dalam Depdiknas (2007: 9) karakteristik anak usia dini ada 9 macam antara lain :

1. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong - penuh, ringan – berat, atas – bawah, dan sebagainya.
2. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi, dan segi tiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar. Anak mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri dan memasangkannya dengan yang sejenis.
3. Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan, mulai dari yang kecil sampai ke yang besar atau sebaliknya dari yang besar sampai ke yang kecil.
4. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna dasar, bentuk, dan ukuran. Warna : anak dapat mengelompokkan 3 warna yang berbeda (merah, biru, kuning), bentuk : anak dapat mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (segitiga, persegi dan lingkaran), ukuran : anak

dapat mengelompokkan atau membedakan ukuran tinggi–rendah, panjang–pendek, besar – kecil.

5. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat. Anak dapat menyebutkan benda A berpasangan dengan benda A serta dapat memahami bila benda A dipasangkan dengan benda B akan menjadi suatu bentuk.
6. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukan kapan setiap kegiatan dilakukan.
7. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
8. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
9. Mengenali dan menyebutkan angka 1 – 10.

Asri Budiningsih (2008;37-38) mengemukakan karakteristik anak usia dini pada tahap Pra-operasional 2-7 tahun adalah :

1. *Self counternya* sangat menonjol

Pada tahap ini anak pra sekolah tidak berarti mementingkan dirinya sendiri. Anak belum dapat memahami perbedaan perspektif pikiran orang lain. Anak melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

2. Dapat mengklasifikasikan obyek pada tingkat dasar secara tunggal dan mencolok. Mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok bisa berdasarkan ukuran, bentuk, dan warna dasar.

3. Tidak mampu memusatkan perhatian pada obyek-obyek yang berbeda
Perhatian anak belum bisa terbagi dan terpisah, fokus pada 1 obyek saja.
Rentang perhatian anak pendek (5menit).
4. Mampu mengumpulkan barang-barang menurut kriteria
Misalnya anak sudah mampu mengumpulkan barang-barang / benda-benda yang diinginkan oleh orang lain yang sesuai.
5. Dapat menyusun benda-benda secara berderet, tetapi tidak dapat menjelaskan perbedaan antara deretan.

Musthafa (Rusdinal, 2005:16) mengemukakan karakteristik anak usia dini pada usia 2-4 tahun sebagai berikut :

1. Modus belajar yang umumnya disukai adalah melalui aktivitas fisik dan berbagai situasi yang bertautan langsung dengan minat dan pengalamannya. Anak belajar melalui bermain, anak berinteraksi secara langsung dengan media atau benda-benda nyata dan anak dapat berksplorasi secara langsung dengan media pembelajarannya.
2. Rentang perhatiannya pendek. Anak usia 2-4 tahun rentang perhatiannya sekitar ± 5 menit walaupun begitu anak senang mengulang-ulang kegiatan atau permainan yang sama.
3. Pola pembelajaran anak pra sekolah melalui pengalaman konkret dan aktivitas motorik. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dan disukai oleh anak adalah anak dapat menginderanya, melihat, menyentuhnya.

Sementara itu, anak-anak usia 5-7 tahun karakteristiknya sebagai berikut :

1. Anak belajar melalui pengalaman konkret, anak dapat mengindera media pembelajarannya.
2. Anak senang menyebut nama-nama benda, mengidentifikasi kata-kata dan mempelajari benda-benda yang berada di lingkungan dunianya sebagai anak-anak.
3. Anak sebagai peserta didik dan sebagai pembelajar memerlukan struktur kegiatan yang jelas dan instruksi spesifik. Anak pada usia 5-7 tahun sudah dapat diberi aturan-aturan yang jelas. Dalam permainan *gift and occupation Geometris* anak diberi aturan permainan dan cara bermain (dalam penggunaan media).

Solehuddin (Rusdinal, 2005:17-19) mengemukakan karakteristik anak usia dini prasekolah sebagai berikut:

1. Anak bersifat unik

Anak sebagai seorang individu berbeda dengan individu lainnya. Perbedaan ini dapat dilihat dari aspek bawaan, minat, motivasi dan pengalaman yang diperoleh dari kehidupannya masing-masing.

2. Anak mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan

Ekspresi perilaku secara spontan oleh anak akan menampakkan bahwa perilaku yang dimunculkan anak bersifat asli atau tidak ditutup-tutupi.

3. Anak bersifat aktif dan energik

Bergerak secara aktif bagi anak usia prasekolah merupakan suatu kesenangan.

4. Anak itu egosentris

Sifat egosentris yang dimiliki anak menyebabkan ia cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang kepentingan sendiri.

5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

Anak pada usia ini juga mempunyai sifat banyak memperhatikan, membicarakan dan mempertanyakan berbagai hal yang dilihat dan didengarnya terutama berkenaan dengan hal-hal baru.

6. Anak bersifat eksploratif dan petualang

Ada dorongan rasa ingin tahu yang sangat kuat terhadap segala sesuatu.

7. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak menyenangi hal yang bersifat imajinatif. Mereka mampu bercerita melebihi pengalamannya.

8. Anak masih mudah frustrasi

Sifat frustrasi ditunjukkan dengan marah atau menangis apabila suatu kejadian tidak sesuai dengan apa yang diinginkannya.

9. Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu

Anak belum dapat membedakan mana yang baik dan mana yang buruk untuk dirinya sendiri.

10. Anak memiliki daya perhatian yang pendek

Anak umumnya memiliki daya perhatian yang pendek kecuali untuk hal-hal yang sangat disenanginya.

11. Anak merupakan usia belajar yang paling potensial

Dengan mempelajari sejumlah ciri dan potensi ada pada anak, misalnya rasa ingin tahu, aktif, bersifat eksploratif dan mempunyai daya ingat yang

lebih kuat, maka dapat dikatakan bahwa pada usia anak-anak terdapat kesempatan belajar yang sangat potensial.

12. Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Anak mempunyai keinginan yang tinggi untuk berteman. Anak memiliki kemampuan untuk bergaul dan bekerjasama dengan teman lainnya.

Praktik pembelajaran anak usia dini yang berorientasi pada perkembangan anak amatlah penting dan diperlukan. Dapat dikemukakan bahwa pembelajaran anak Taman Kanak-kanak harus bertumpu pada pemahaman yang jelas tentang karakteristik peserta didik sehingga dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan anak baik fisiknya maupun mentalnya.

Setelah mengetahui karakteristik anak usia dini pada tahap pra operasional dan dimensi pengembangan kognitif, peneliti dapat memberikan stimulasi yang tepat sesuai dengan tahapan usia anak serta kebutuhan anak usia dini. Penelitian ini lebih menekankan pada aspek kognitif dalam pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini taman kanak-kanak kelompok A melalui permainan *Gift and occupation Geometris*. Kemampuan mengenal bentuk yang dimaksud adalah kemampuan yang meliputi mengklasifikasikan dan menyebutkan bentuk. Karakteristik anak usia dini ini mempengaruhi perkembangan kemampuan mengenal bentuk setiap individu.

C. Kemampuan Mengenal Bentuk

Menurut Soemiarti Padmonodewa (1995;27) anak usia tiga tahun sudah mulai menunjukkan kemampuannya membuat sesuatu bentuk, misalnya: lingkaran, segi tiga, persegi empat, dan garis diagonal. Pada saat ini anak telah mencapai tahap bentuk. Pada tahap ini anak TK kelompok A sudah mengenali lingkungannya, bereksplorasi dengan menggunakan indera nya.

Pengembangan kemampuan mengenal bentuk berhubungan dengan kemampuan geometri. Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Menurut Barbara A. Wasik (2008:398-399) kemampuan yang dikembangkan dalam mengenal bentuk geometri meliputi :

1. Memilih benda menurut bentuknya
2. Mencocokkan benda menurut bentuk
3. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri
4. Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri
5. Mencontoh bentuk-bentuk geometri
6. Menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, segiempat
7. Menyusun menara dari delapan kubus

Belajar geometri adalah berfikir matematis, intelektual. Untuk itu pembelajaran geometri harus disusun menurut urutan yang logis berdasarkan pada pengalaman belajar sebelumnya.

Dalam mempelajari geometri Daitin (2006:62) mengatakan bahwa pemikiran geometri anak memiliki beberapa tingkatan, yakni :

1. Tahap Pengenalan (Visualisasi)

Anak dalam tahap ini mulai belajar mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan yang tampak. Guru menggunakan benda riil yang dapat diindera oleh anak, dapat menggunakan *Gift* berupa balok-balok, yang mempunyai 3 bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi).

2. Tahap Analisis Deskriptif

Anak sudah mulai dapat mengenali bentuk geometri, mengenal sifat dan ciri-ciri bentuk geometri yang diamati. Anak dapat mengenali bentuk geometri dengan cara terlibat aktif dalam permainan yang menggunakan media *Gift and occupation Geometris*.

3. Tahap Pengurutan (Deduksi)

Anak sudah mulai mampu melakukan penarikan kesimpulan dan menyusun bukti, namun kemampuan ini belum berkembang secara penuh. Pada tahap ini anak sudah mampu mengurutkan.

Harun Rasyid, Mansyur, Suratno (2009;249-255) mengatakan dalam mengenal bentuk pada anak usia dini Taman Kanak kanak Kelompok A ada 2 aspek yang meliputi :

1. Mengklasifikasikan bentuk

Anak mengelompokkan bentuk-bentuk geometri yang sesuai dengan bentuknya, misal : bulat dengan bulat / lingkaran, persegi, segitiga,

segi empat, lonjong. Hal ini menjadikan anak peka terhadap bentuk geometri.

2. Menyebutkan bentuk

Kematangan atau kesiapan anak untuk belajar menamai bentuk-bentuk geometri sehingga anak akan dapat menyebutkannya melalui berbagai aktivitas bermain dalam pembelajaran di kelas kelompok A.

Cara mengenalkan bentuk-bentuk geometri adalah dengan contoh menunjukkan bentuk-bentuknya dan membedakan ciri-cirinya secara langsung. Untuk membantu anak memahami bentuk-bentuk geometri yang bersifat abstrak sebaiknya menggunakan benda-benda konkrit. Buat sebuah kegiatan yang dekat dengan dunia keseharian anak, penambahan wawasan, dan peningkatan keterampilan anak.

Menurut Sudaryanti (2006:46) kegiatan dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri tersebut diantaranya adalah dengan cara :

1. Mengkomunikasikan bentuk geometri

Kegiatan ini dimaksudkan agar anak lebih mengenal dan dapat membedakan bentuk-bentuk geometri secara langsung. Menjelaskan cara mengidentifikasikan, berdasarkan ciri-ciri bentuk geometri, mengelompokkan serta bagaimana menyebutkan bentuk-bentuk geometri.

2. Menyusun bentuk geometri

Kegiatan ini diharapkan anak dapat mengenali dan membedakan ciri dan sifat bentuk geometri sederhana. Menciptakan kreasi dengan berbagai macam bentuk geometri, membedakan dan mengelompokkan

bangun-bangun geometri. Kegiatan ini dapat menambah keterampilan anak dalam memilah, memilih dan mengelompokkan.

D. Permainan *Gift and Occupation Geometris*

1. Permainan

Permainan adalah latar yang sempurna bagi latihan ini. Dalam permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan.

John Santrock (2007:217) menggambarkan permainan sebagai aktivitas yang seru dan menyenangkan, karena permainan memuaskan dorongan bereksplorasi yang anak miliki. Dorongan ini melibatkan rasa ingin tahu dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru dan tidak biasa. Permainan adalah alat di mana anak-anak dapat menggali dan mencari informasi baru dengan aman, sesuatu yang mungkin tidak mereka lakukan di luar permainan. Permainan penting bagi kesehatan anak, mengendurkan ketegangan, mempercepat perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal bentuk dan meningkatkan eksplorasi bagi anak usia dini. Permainan juga merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain berupa benda atau sesuatu yang dipermainkan.

Permainan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah benda-benda riil yang mempunyai bentuk-bentuk geometri yaitu permainan *gift and occupation Geometris*.

2. *Gift and occupation Geometris*

Menurut Soemiarti Padmonodewo (1995:6) anak belajar dari benda-benda riil dan bermain dimasukkan sebagai bagian pendidikan anak. Pendidikan harus didasarkan pada pengaruh sensori “obyek Pembelajaran”. Guru harus membawa benda sesungguhnya ketika mengajar, selain itu Guru harus memperhatikan kematangan anak.

Permainan yang dibahas di sini adalah permainan *Gift and occupation Geometris*. *Gift* adalah obyek yang dapat dipegang dan digunakan anak sesuai dengan instruksi dari guru yang dapat berupa balok-balok kayu berbentuk bangun-bangun geometri. Dengan demikian anak dapat belajar tentang konsep bentuk. *Occupation* adalah materi yang dirancang untuk mengembangkan berbagai variasi ketrampilan.

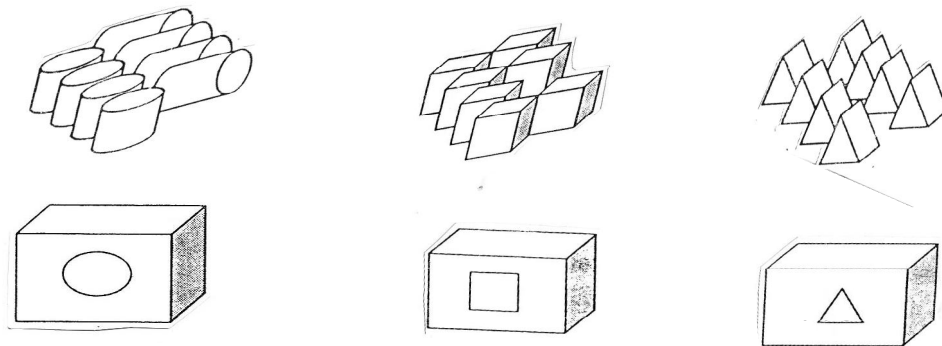
Permainan *Gift and occupation Geometris* diciptakan oleh Friedrich Wilhelm Frobel (1782-1852) dan sudah diterapkan di Kindergarten sekolah miliknya di Jerman pada tahun 1837. Permainan *gift and occupation Geometris* pertama kali yang dikenalkan adalah berupa enam buah bola dari gulungan benang, yang masing-masing berbeda warna.

Permainan *gift and occupation Geometris* dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi menggunakan indranya, anak dapat menyentuh langsung untuk mengenali dan membedakan ciri-ciri bentuk-bentuk geometri. Antara bentuk-bentuk bangun geometri yang satu dengan yang lainnya berbeda-beda, misalnya

anak dapat menyentuh bentuk geometri segitiga yang mempunyai tiga sisi, anak menyentuh sisi 1 miring keatas, sisi 2 miring ke bawah, dan sisi 3 bikin garis bobok. Permainan ini tidak membahayakan bagi anak, bentuknya beragam dan warna-warnanya menarik.

Adapun contoh permainan *Gift and occupation Geometris* dapat dilihat sebagai berikut. Gambar ini merupakan salah satu contoh alat permainan *gift and occupation Geometris*. Dalam satu set terdiri dari bentuk geometri segi tiga, kotak,lingkaran/bulat, persegi panjang, dan 1 buah kotak besar/kubus yang digunakan sebagai tempat memasukkan bentuk-bentuk geometri. Gambar media permainan yang dibuat dari balok adalah sebagai berikut :

Gambar 1. Media Permainan *Gift and Occupation Geometris*



Langkah-langkah dalam menerapkan media dan metode pembelajaran ke dalam proses kegiatan belajar mengajar anak adalah sebagai berikut :

- a. Menyediakan tempat yang luas untuk bermain anak, untuk membangun dan bergerak anak.
- b. Menyediakan media permainan bagi setiap anak.
- c. Menyediakan waktu paling sedikit 60 menit untuk bermain bagi anak.

- d. Mengenalkan permainan *gift and occupation Geometri*.
- e. Menjelaskan cara bermain dan aturan permainan *gift and occupation Geometris*.
- f. Anak dibagi menjadi 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak.
- g. Anak bermain permainan *gift and occupation Geometris*. Anak meneliti ciri-ciri bentuk-bentuk geometri dengan membuat suara-suara, memindahkan, melakukan percobaan, dan memanipulasi bentuk-bentuk geometri dengan badannya. Guru bertindak sebagai fasilitator dan observer.

E. Kerangka Berpikir

Dalam kegiatan pembelajaran tentang bentuk geometri, guru perlu mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak. Pada usia 4-5 tahun anak berada pada tahap pra-operasional konkret. Pada tahap ini anak telah memahami konsep bentuk dengan baik. Anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal bentuk kurang termotivasi dan tidak memiliki aktivitas yang tinggi. Keadaan seperti itu mengakibatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak tidak optimal perkembangannya. Berdasarkan analisis tersebut diduga bahwa permainan *gift and occupation geometris* dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok A Tk Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, Magelang.

F. Hipotesis Tindakan

Dengan melihat kajian teori dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan di atas maka hipotesis tindakannya adalah Melalui permainan *gift and occupation geometris* dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak di kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, Magelang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom action research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas atau di sekolah tempat mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktik pembelajaran yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Peneliti melakukan penelitian bekerja sama dengan guru kelas. Peneliti terlibat langsung di dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian. Dengan demikian, sejak perencanaan penelitian, peneliti memantau, mencatat dan mengumpulkan data lalu menganalisis data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya.

Dalam penelitian tindakan kelas guru dan peneliti dapat melihat langsung proses belajar anak, interaksi anak terhadap media pembelajaran. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan pendidik dapat memperbaiki dan meningkatkan mutu pembelajaran.

B. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah anak di kelompok A Tk Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, Magelang tahun ajaran 2010-2011 yang berjumlah 16 anak terdiri dari 9 laki-laki 7 perempuan pada kegiatan pembelajaran kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

C. Setting Penelitian

Setting penelitian mengambil tempat di kelas kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, Magelang. Alasan peneliti mengambil kelompok A karena perkembangan kemampuan mengenal bentuk di kelompok A belum optimal, sedangkan usia anak 4 – 5 tahun berada pada taraf sudah mampu mengenal bentuk.

D. Metode Pengumpulan Data

Data Penelitian dikumpulkan melalui observasi langsung dan dokumentasi, pengumpulan data-data tentang pengembangan kemampuan mengenal bentuk adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk melakukan pengamatan langsung terhadap proses kegiatan belajar anak dalam mengenal bentuk. Data diambil pada observasi awal atau pra siklus, pada siklus 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2, siklus 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2. Peneliti mencatat hasil pengamatan dalam lembar observasi yang dibuat sendiri oleh peneliti dan apa adanya sesuai dengan kenyataan hasilnya. Adapun kisi-kisi observasi sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	Aspek yang Diamati	Indikator	Deskriptor
Kognitif: konsep bentuk dan pola	<ul style="list-style-type: none"> - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk - Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan - Mengurutkan benda berdasarkan bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk berdasarkan ciri-cirinya - Anak mengelompokkan / memilah benda berdasarkan kelompok yang sama / sejenis - Anak mengurutkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk sesuai dengan yang diminta guru 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk - Mengelompokkan benda yang sama atau sejenis - Mengurutkan benda berdasarkan bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mengklasifikasikan bentuk geometri berdasarkan bentuk lebih dari 3 macam tanpa salah - Anak mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau sejenis lebih dari 3 macam tanpa salah - Anak mampu mengurutkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk tanpa salah

2. Metode Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengambil dokumentasi dengan cara mengambil foto anak pada saat kegiatan pembelajaran bermain permainan

Gift and Occupation. Adapun kisi-kisi dokumentasi sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Dokumentasi Kemampuan Mengenal Bentuk

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	Aspek yang Diamati	Indikator	Deskriptor
Kognitif : konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ul style="list-style-type: none"> - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran - Mengklasifikasi benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan - Mengurutkan benda berdasarkan lima variasi ukuran atau warna atau bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> - Proses belajar anak dalam mengenali ciri-ciri bentuk geometri - Proses belajar anak dalam mengenali bermacam-macam warna (langsung) - Proses belajar anak dalam mengenal ukuran (langsung) mengurutkan pola dari yang paling rendah sampai ke yang paling tinggi, pendek-panjang, besar-kecil - Anak menjiplak bentuk-bentuk geometri - Anak membuat menara dari bentuk-bentuk geometri 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran - Mengelompokkan benda yang sama atau sejenis - Mengurutkan benda berdasarkan warna, ukuran, bentuk (5 variasi) 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mampu mengklasifikasikan benda / bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna, ukuran lebih dari 3 macam tanpa salah - Anak mampu mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri ke dalam kelompok yang sama atau sejenis lebih dari 3 macam tanpa salah - Anak mampu mengurutkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan ukuran, warna, bentuk 5 variasi tanpa salah

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah panduan observasi pengembangan kemampuan mengenal bentuk anak TK Kelompok A.. Panduan observasi tersebut berisi indikator-indikator penilaian yang diperoleh dan dikembangkan berdasarkan kajian teori yang mendukung penelitian ini

serta disesuaikan dengan permainan yang ada. Adapun panduan observasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Panduan Observasi

No	Aspek yang diamati	Item ke
1	Anak mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan ciri-cirinya	1
2	Anak mengelompokkan / memilah benda berdasarkan kelompok yang sama / sejenis	2
3	Anak mengurutkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk sesuai dengan yang diminta guru	3

Berdasarkan kisi-kisi instrumen observasi pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini melalui permainan *gift and occupation geometris* kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung, maka kriteria penilaian kegiatan permainan *gift and occupation geometris* diuraikan sebagai berikut :

Tabel 4. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk

No	Kriteria	Diskripsi	Keterangan
1.	Anak mendapat skor 3 apabila dapat mengklasifikasikan bentuk geometri dengan urut.	Jika anak telah dapat mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometridengan baik lebih dari tiga macam yang diminta guru	Anak dapat mengklasifikasikan bentuk geometri tanpa salah lebih dari tiga macam
2.	Anak mendapat skor 2 apabila kurang tepat mengklasifikasikan	Jika anak kurang tepat mengklasifikasikan	Anak hanya mampu mengklasifikasikan 2 macam bentuk

No	Kriteria	Diskripsi	Keterangan
	bentuk geometri dengan urutan.	bentuk-bentuk geometri dengan baik lebih dari tiga macam yang diminta guru	geometri
3.	Anak mendapat skor 1 apabila tidak dapat mengklasifikasikan bentuk geometri dengan urutan.	Jika anak tidak dapat mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri dengan baik lebih dari tiga macam yang diminta guru	Anak hanya mampu mengklasifikasikan atau mengenal 1 macam dari bentuk-bentuk geometri

F. Analisis Data

1. Analisis Data

Analisis data ini berupa analisis deskriptif kuantitatif yang dilakukan oleh peneliti untuk membandingkan hasil informasi atau data tentang fenomena yang diteliti. Analisis ini dilakukan untuk mendeskripsikan dan mengukur hasil proses pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini Taman Kanak-kanak Kelompok A dengan menggunakan permainan *Gift and occupation Geometris* pada siklus 1 dan siklus 2 yang sesuai dengan indikator yang telah dirumuskan dalam siklus pembelajaran. Setelah data di analisis, diolah, lalu peneliti bersama kolaborator menarik kesimpulan.

2. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan penelitian ini ditunjukkan dengan meningkatnya kemampuan mengenal bentuk pada usia dini Taman Kanak-kanak Kelompok A setelah diadakan penelitian dibandingkan sebelum diadakan penelitian. Peningkatan ini dapat dilihat selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila anak mendapat nilai 91-100 dengan kriteria anak mampu / berkembang sangat baik dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. anak mampu mengenal bentuk geometri segitiga, segiempat dan lingkaran.

Berdasarkan kriteria kesesuaian di atas, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penelitian ini menggunakan rumus rata-rata (*mean*) (Purwanto, 2011:116). Rata-rata (*mean*) biasa dinotasikan dengan \bar{X} adalah rata-rata dari keseluruhan nilai atau jumlah. Rata-rata dihitung dengan menjumlahkan semua data dibagi dengan jumlah datanya. Rumus yang dipakai adalah sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

\bar{X} : Rata-rata (%)

$\sum x$: Jumlah anak keseluruhan

N : Jumlah anak yang mendapat kriteria bisa

Adapun indikator keberhasilannya sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{anak yang tuntas}}{\sum \text{jumlah anak}} 100\%$$

BB	=	Belum Bisa	=	61	-	70
MB	=	Mulai Bisa	=	71	-	80
BSH	=	Berkembang Sesuai Harapan	=	81	-	90
BSB	=	Berkembang Sangat Baik	=	91	-	100

Apabila siklus telah dilaksanakan dan anak telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, maka siklus selanjutnya tidak dilaksanakan.

G. Tahap-tahap Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan penjajakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi guru terkait dengan kesulitan mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini di kelompok A. Pengamatan pendahuluan dilakukan dengan diskusi dan mendengar pendapat guru tentang pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak. Beberapa temuan diantaranya bahwa : 1) guru kurang memahami karakter anak; 2) kemampuan mengenal bentuk pada anak belum dikembangkan secara maksimal terutama dalam mengenal, menyebutkan, mengelompokkan dan membedakan bentuk-bentuk geometri. Oleh karena itu peneliti ingin memperbaiki proses pembelajaran di TK kelompok A dengan mengembangkan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui permainan *gift and occupation Geometris*.

2. Perencanaan Tindakan Penelitian

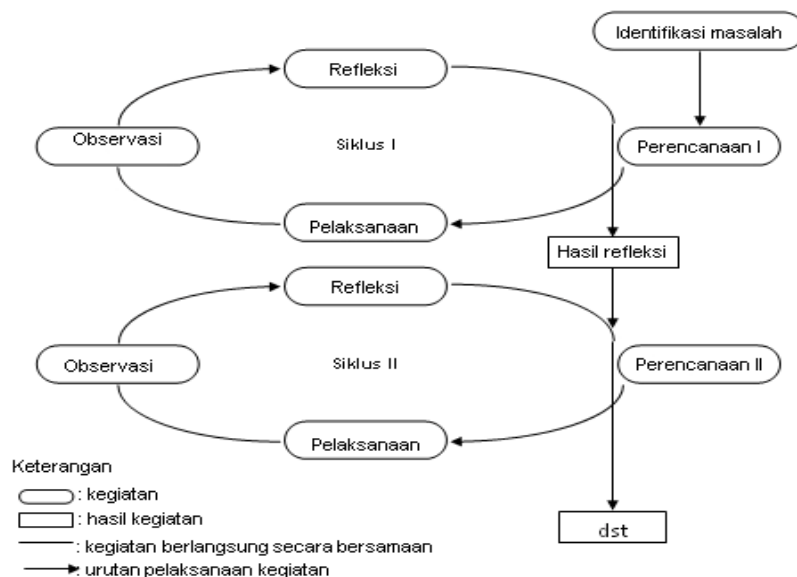
Sesuai rumusan masalah dan hasil studi pengahuluan, peneliti menetapkan dan menyusun rencana tindakan yang akan dilakukan. Tindakan untuk pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini adalah dengan menggunakan Permainan *Gift and occupation Geometris*. Rencana Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut :

- a. Membuat Permainan *Gift and occupation Geometris* yang sesuai karakter anak usia dini di Kelompok A.
- b. Peneliti bersama guru kolaborator menyusun instrumen penelitian berupa indikator penilaian pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini di kelompok A yang sesuai dengan permainan yang telah dirancang dan dibuat.
- c. Menyusun Rencana Pembelajaran berupa RKH (Rencana Kegiatan Harian) untuk setiap siklus.
- d. Memperkenalkan permainan *Gift and occupation Geometris* untuk pengembangan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini serta cara pemanfaatannya pada Guru TK di kelompok A.
- e. Mengobservasi pelaksanaan proses pembelajaran yang menggunakan permainan *Gift and occupation Geometris*.
- f. Mengevaluasi dan merefleksi

H. Rancangan Tindakan Kelas

Desain penelitian ini terdiri atas 4 tahap dalam 1 siklus, yaitu : 1) perencanaan; 2) pelaksanaan tindakan; 3) observasi; 4) evaluasi serta refleksi yang diikuti perencanaan ulang (Suharsimi Arikunto. 2006). Penelitian ini direncanakan 2 siklus dan ditambah siklus ketiga bila hasilnya kurang memuaskan. Setiap siklus terdiri dari 2 tindakan. Jika digambarkan ke dalam sebuah siklus sebagai berikut:

Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan Kelas (Kemmis Taggart, 1990)



I. Rancangan Penelitian

1. Perencanaan

- Menyusun rencana pembelajaran berupa rencana kegiatan harian (RKH) untuk setiap pertemuan.

- b. Menyusun instrumen kegiatan berupa indikator pengembangan kemampuan mengenal bentuk anak usia dini (kelompok A) yang sesuai dengan permainan yang telah dibuat.
- c. Menyiapkan sumber belajar berupa gift (bentuk-bentuk bangun geometri).
- d. Membuat format evaluasi.
- e. Membuat format observasi pembelajaran.

2. Tindakan

Menerapkan tindakan mengacu pada perencanaan yang telah dibuat (melaksanakan). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan dibantu oleh guru kelas (kolaborator) untuk mengamati anak pada saat bermain permainan *Gift and Occupation*.

3. Observasi

- a. Melakukan pengamatan dengan memakai format observasi. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana kegiatan anak saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Menilai hasil tindakan. Hasil observasi tindakan langsung dicatat di lembar penilaian anak.

4. Refleksi

- a. Melakukan evaluasi tindakan yang dilakukan yang meliputi evaluasi mutu, jumlah dan waktu dari setiap tindakan. Pelaksanaan refleksi berupa diskusi antara peneliti dan guru kelas, diskusi tersebut untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan.
- b. Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya dan mencari solusi terhadap masalah atau kendala yang muncul.

Adapun tindakan akan dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 2 (dua) pembelajaran sebagai berikut :

1. Siklus I

- a. Perencanaan Siklus I

Kegiatan mengklasifikasikan dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri dilakukan secara terus menerus dalam proses kegiatan pembelajaran. Permainan ini diikuti oleh seluruh anak kelompok A yang berjumlah 16 anak.

- b. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran

Adapun langkah-langkah pelaksanaan dengan menggunakan permainan *gift and occupation geometris* adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan Siklus I Pembelajaran 1

Tindakan pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan tugas kepada anak untuk mengklasifikasikan bentuk-

bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya secara berkelompok dalam satu kelas, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Langkah-langkah pelaksanaan permainan :

a) Kegiatan awal (\pm 30 menit)

Anak baris, berdoa, salam. Tanya jawab tentang kabar anak-anak dan benda apa saja yang ditemui anak saat berangkat sekolah.

b) Kegiatan inti (\pm 60 menit)

Mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri yang meliputi ; mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna, ukuran berdasarkan ciri-cirinya, mengelompokkan / memilih bentuk geometri berdasarkan kelompok yang sama / sejenis, mengurutkan bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk sesuai dengan pola yang diminta guru (membuat menara / kereta).

c) Kegiatan akhir (\pm 30 menit)

Guru mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi, anak diajak bernyanyi bersama untuk memberi rasa senang dan anak mengingat kegiatan pembelajaran. Anak bernyanyi lagu “ topi saya bundar”. Anak berdoa pulang dan salam penutup.

2) Pertemuan Siklus I Pembelajaran 2

Tindakan kedua yang dilakukan peneliti adalah memberikan tugas kepada anak untuk mengklasifikasikan dan

menyebutkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuknya, secara berkelompok dalam satu kelas, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Langkah-langkah pelaksanaan permainan :

a) Kegiatan awal (\pm 30 menit)

Anak baris, berdoa, salam. Tanya jawab tentang ciptaan-ciptaan Tuhan.

b) Kegiatan inti (\pm 60 menit)

Menyusun berbagai bentuk dari balok, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri(lingkaran, segitiga, segi empat), dilanjutkan dengan menyebutkan nama benda yang diperlihatkan oleh guru.

c) Kegiatan akhir (\pm 30 menit)

Guru mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi, anak diajak bernyanyi bersama untuk memberi rasa senang dan anak mengingat kegiatan pembelajaran. Anak bernyanyi lagu “ Bentuk Rumah”. Anak berdoa pulang dan salam penutup.

2. Siklus II

a. Perencanaan Siklus II

Kegiatan mengklasifikasikan dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri dilakukan secara terus menerus dalam proses kegiatan pembelajaran. Permainan ini diikuti oleh seluruh anak kelompok A yang berjumlah 16 anak.

b. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran

Adapun langkah-langkah pelaksanaan dengan menggunakan permainan *gift and occupation geometri* pada Siklus II adalah sebagai berikut :

1) Pertemuan Siklus II Pembelajaran 1

Tindakan pertama yang dilakukan peneliti adalah memberikan tugas kepada anak untuk mengklasifikasikan dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuknya, warna, dan ukurannya secara berkelompok dalam satu kelas, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Langkah-langkah pelaksanaan permainan :

a) Kegiatan awal (\pm 30 menit)

Anak baris, berdoa, salam. Tanya jawab tentang ciptaan-ciptaan Tuhan.

b) Kegiatan inti (\pm 60 menit)

Membedakan ciri-ciri bentuk geometri, membedakan benda-benda yang berbentuk geometri di sekitar lingkungan anak (meja, kursi, papan tulis, dan sebagainya).

c) Kegiatan akhir (\pm 30 menit)

Guru mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi, anak diajak bernyanyi bersama untuk memberi rasa senang dan anak mengingat kegiatan

pembelajaran. Anak bernyanyi lagu “ Nama-nama Warna”.

Anak berdoa pulang dan salam penutup.

2) Pertemuan Siklus II Pembelajaran 2

Tindakan kedua yang dilakukan peneliti adalah memberikan tugas kepada anak untuk menklasifikasikan dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan bentuknya, secara berkelompok dalam satu kelas, masing-masing kelompok terdiri dari 4 anak. Langkah-langkah pelaksanaan permainan :

a) Kegiatan awal (\pm 30 menit)

Anak baris, berdoa, salam. Tanya jawab tentang ciptaan-ciptaan Tuhan.

b) Kegiatan inti (\pm 60 menit)

Menyusun berbagai bentuk dari balok, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri(lingkaran, segitiga, segi empat), dilanjutkan dengan menyebutkan nama benda yang diperlihatkan oleh guru.

c) Kegiatan akhir (\pm 30 menit)

Guru mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi, anak diajak bernyanyi bersama untuk memberi rasa senang dan anak mengingat kegiatan pembelajaran. Anak bernyanyi lagu “ Bentuk Rumah”. Anak berdoa pulang dan salam penutup.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Data Sebelum Penelitian

a. Kondisi Sekolah

TK Pertiwi Kradenan 3 yang beralamat di Kradenan, Srumbung, Magelang berdiri pada tanggal 14 September 1998, di bawah naungan yayasan Dharma Wanita Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang. Sekolah Taman Kanak-kanak lokasinya di dalam lingkungan Sekolah Dasar Kradenan yang di dalamnya terdapat aktivitas anak SD dalam kegiatan pembelajaran. Area sekolah cukup luas, halaman sekolah TK menjadi satu dengan halaman Sekolah Dasar yang penggunaanya harus bergantian dengan kepentingan anak SD.

Visi sekolah TK Pertiwi Kradenan 3 adalah : Terbentuknya manusia yang beriman, bertaqwa, berbudi pekerti luhur, cerdas dan trampil. Dan misi nya adalah : melatih kemandirian, mengembangkan kreatifitas anak melalui keterampilan, memupuk rasa kasih sayang terhadap sesama, membantu potensi anak baik psikis maupun fisik untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar.

Sarana dan prasarana ada permainan *indoor* yang meliputi : puzzle-puzzle, manik-manik, alat masak-masakan, menara gelang, alat musik, miniatur hewan-hewan dan lain-lain. Permainan *outdoor* juga tersedia seperti : bola dunia, jungkat-jungkit, ayunan, bebek goyang,

perosotan. Adapun fasilitas penunjang seperti tempat ibadah, UKS, persediaan air bersih, toilet. Pelayanan kepada anak yaitu berupa pemeriksaan kesehatan anak, pemberian *snack* dan makanan sehat setiap hari Sabtu bagi anak. Pembelajaran di dalam kelas menggunakan model pembelajaran kelompok.

Jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2010/2011 keseluruhan ada 28 anak yang dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok A 16 anak dan kelompok B 12 anak. Tenaga pendidik berjumlah 2 orang, masing-masing kelompok dipegang 1 orang guru.

Penelitian dilaksanakan pada bulan September (pra test) dan bulan Oktober (siklus 1 dan siklus 2). Kurikulum yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran adalah menggunakan kurikulum tahun 2010.

b. Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti kepada anak Taman Kanak-Kanak kelompok A dengan rentang usia 4-5 tahun, dapat diuraikan bahwa kemampuan mengenal bentuk dalam mengklasifikasikan bentuk geometri masih kurang optimal perkembangannya. Anak belum dapat memahami dan mengenal bentuk yang sesungguhnya. Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5. Kemampuan Mengenal BentukPra Tes

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Presentase
		Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Bentuk			Mengelompokkan Benda berdasarkan Jenisnya			Membuat Pola □-Δ-o-□-Δ-o ...			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega		V			V			V		66,6
2	Shifa		V			V			V		66,6
3	Denti		V			V			V		66,6
4	Zidan		V		V				V		77,7
5	Jihan	v			V			V			100
6	Silvia		V				V		V		55,5
7	Sasha		V			V			V		66,6
8	Niha		V			V			V		66,6
9	Dewi		V		V			V			88,8
10	Eca	V			V				V		88,8
11	Rizal		V		V				V		77,7
12	Bintang	V			V				V		100
13	Iqbal		V		V			V			88,8
14	Wiki		V		V				V		77,7
15	Ridwan		V			V			V		66,6
16	Fajar		V			V			V		66,6

c. Kemampuan Awal Sebelum Tindakan

Berdasarkan pengumpulan data melalui pengamatan atau observasi yang dilakukan sebelum dilakukan tindakan, diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri, ada 2 anak yang sudah dapat mengklasifikasikan bentuk geometri dengan benar atau mendapat nilai 100. Ada 3 anak yang dapat mengklasifikasikan bentuk geometri yang mendapat nilai 88,8. Ada 3 anak yang mendapat nilai 77,7. Ada 7 anak yang mendapat nilai 66,6. Ada 1 anak yang belum dapat mengklasifikasikan bentuk geometri dan mendapat nilai 55,5.

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang belum mampu mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal warna dasar, dan mengenal ukuran dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. Di sini dapat diartikan bahwa kemampuan mengenal bentuk pada anak Taman Kanak-Kanak kelompok A belum optimal, dalam artian anak belum memahami konsep bentuk yang sebenarnya. Maka keadaan ini dijadikan landasan untuk melakukan penelitian lebih lanjut sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok A taman kanak-kanak.

2. Data Hasil Penelitian Siklus I

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, siklus pertama terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus 2 terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada siklus pertamadan siklus kedua anak melakukan kegiatan pembelajaran mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. Masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Perencanaan Siklus I Pembelajaran 1

Siklus 1 pada penelitian ini terdiri atas 2 kali pertemuan yaitu pembelajaran I pada tanggal 6 Oktober 2011, pembelajaran2 pada tanggal 8 Oktober 2011. Pada pertemuan pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 peneliti mengajak bermain permainan *gift and occupation geometris* untuk mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri.

1) Rencana Kegiatan Harian :

a) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

- (1) Baris, doa, salam dan tanya jawab tentang keadaan anak
- (2) Fisik motorik melambungkan berbagai macam obyek (bola aneka macam ukuran dan warna, bantal kecil berbentuk \square dan Δ) dengan 1 atau 2 tangan.

b) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukuran. Adapun kegiatannya adalah sebagai berikut :

- (1) Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan cirinya.
- (2) Mengelompokkan / memilih benda yang mempunyai bentuk geometri berdasarkan kelompok yang sama / sejenis.
- (3) Mengurutkan bentuk geometri berdasarkan bentuknya sesuai dengan pola yang diminta guru (membuat menara / kereta).

c) Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

- (1) Recalling / evaluasi
- (2) Bernyanyi bersama
- (3) Doa / salam penutup

2) Media pembelajaran

Media atau sumber belajar yang digunakan adalah permainan *Gift and Occupation Geometris* berupa bola pintar yang mempunyai lobang-lobang berbentuk geometri dan ada bentuk-bentuk geometri yang mempunyai warna, ukuran sesuai dengan lobang-lobang di bola pintar.

3) Format Evaluasi

Peneliti membuat tabel format evaluasi sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sebagai berikut :

Tabel 6. Format Evaluasi Siklus I pembelajaran 1

No.	Kegiatan	Keterangan
1	Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan bentuknya	Observasi langsung dan dokumentasi
2	Mengelompokkan Benda berdasarkan Jenisnya	Observasi
3	Membuat Pola $\square-\Delta-o-\square-\Delta-o \dots$	Observasi langsung dan dokumentasi

4) Format observasi

Peneliti melakukan observasi langsung pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dan mengisi format evaluasi sesuai dengan kegiatan yang anak-anak lakukan.

b. Pelaksanaan Pembelajaran 1

Pembelajaran 1 dilaksanakan pada tanggal 06 Oktober 2011 dengan tema binatang, sub temanya kandang binatang. Kegiatan pembelajaran

berlangsung mulai dari pukul 07.00 WIB sampai pukul 10.00 WIB yang meliputi :

1) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama, salam, tanya jawab tentang keadaan anak dan benda apa saja yang tadi ditemui oleh anak-anak pada saat berangkat sekolah dan dilanjutkan dengan kegiatan fisik motorik selama \pm 5 menit lempar tangkap bola dengan menggunakan 1 atau 2 tangan.

2) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Guru menjelaskan permainan yang akan dilaksanakan kepada anak-anak. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a) Mengkomunikasikan bentuk geometri. Guru mengenalkan berbagai macam bentuk balok, warna dan berbagai macam ukuran.
- b) Anak diberi kesempatan untuk memanipulasi / mengeksplor balok-balok yang disediakan, sehingga mereka familiar dan mengenal betul bentuk-bentuk dan sifat dari bentuk-bentuk balok tersebut.
- c) Anak diajak berdiskusi tentang berbagai macam bentuk, warna dan ukuran.
- d) Anak mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, menurut bentuk, warna, ukuran, sesuai dengan petunjuk guru.

Anak melaksanakan 3 (tiga) kegiatan pembelajaran yaitu mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk, mengelompokkan / memilah benda berdasarkan kelompok yang sama / sejenis, mengurutkan bentuk geometri berdasarkan bentuknya sesuai dengan pola yang diminta guru (membuat menara / kereta).

3) Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

Pada akhir kegiatan belajar mengajar, guru mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi,. Guru memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil. Sebelum guru mengakhiri kegiatan permainan, guru menjelaskan bahwa besok akan bermain permainan *gift and occupation geometris* lagi.

Guru mengajak anak bernyanyi lagu “Topi Saya Bundar” disertai gerakan tangan. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak yang sudah mengikuti kegiatan permainan dan bertujuan untuk mengasah daya ingat anak mengenai konsep bentuk geometri. Anak berdoa mau pulang dan mengucapkan salam penutup.

c. Observasi Pembelajaran 1

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran 1 disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 7. Kemampuan Mengenal Bentuk Siklus I Pembelajaran ke 1

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Persentase
		Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Bentuk			Mengelompokkan Benda berdasarkan Jenisnya			Membuat Pola □-Δ-o-□-Δ-o ...			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega		V			V			V		66,6
2	Shifa		V			V			V		66,6
3	Denti		V			V			V		66,6
4	Zidan		V		V				V		77,7
5	Jihan	v			V			V			100
6	Silvia		V				V		V		55,5
7	Sasha	v				V			V		77,7
8	Niha		V			V		V			77,7
9	Dewi	v			V			V			100
10	Eca	v			V				V		88,8
11	Rizal		V		V				V		77,7
12	Bintang	v			V				V		88,8
13	Iqbal	v			V			V			100
14	Wiki		V		V				V		77,7
15	Ridwan		V			V			V		66,6
16	Fajar		V			V			V		66,6

Berdasarkan pengumpulan data melalui pengamatan atau observasi yang dilakukan, diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. Ada 3 (tiga) anak yang mendapat perolehan nilai 100; 2 (dua) anak mendapat perolehan nilai 88,8; 5 (lima) anak mendapat perolehan nilai 77,7; 5 (lima) anak mendapat perolehan nilai 66,6 dan 1 (satu) anak mendapat perolehan nilai 55,5.

d. Refleksi Pembelajaran 1

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa masih ada anak yang belum mampu mengenal bentuk, warna dasar dan ukuran dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. Di sini dapat diartikan bahwa kemampuan mengenal bentuk pada anak Taman Kanak-Kanak Kelompok A belum optimal dan belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti dalam memahami konsep bentuk yang sebenarnya. Maka keadaan ini dijadikan landasan untuk berupaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak TK Kelompok A di pembelajaran berikutnya yaitu pembelajaran 2.

Pada pelaksanaan siklus I pembelajaran 2 adalah sebagai berikut :

a. Perencanaan Siklus I Pembelajaran 2

Perencanaan kegiatan pembelajaran 2 dilakukan untuk memperbaiki hasil kegiatan pembelajaran 1 yang dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2011 mulai dari pukul 07.00 WIB sampai pukul 10.00 WIB.

Peneliti melakukan rancangan pembelajaran sebagai berikut :

1) Rencana Kegiatan Harian :

a) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

(1) Baris, doa, salam dan tanya jawab tentang keadaan anak

(2) Fisik motorik bermain simpai.

b) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Mengelompokkan benda berdasarkan bentuknya. Kegiatannya adalah sebagai berikut :

- (1) Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan ciri-cirinya
- (2) Mengelompokkan / memilih benda berdasarkan kelompok yang sama / sejenis
- (3) Mengurutkan bentuk geometri berdasarkan bentuknya sesuai dengan pola yang diminta guru (membuat menara / kereta)

Sedangkan media / sumber belajar yang digunakan adalah berupa balok-balok *Gift and Occupation Geometris* yang berbentuk geometri.

c) Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

- (1) Recalling / evaluasi
- (2) Bernyanyi bersama
- (3) Doa / salam penutup

2) Format Evaluasi

Tabel 8.Format Evaluasi Siklus I pembelajaran 2

No.	Kegiatan	Keterangan
1	Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Bentuknya	Observasi
2	Mengelompokkan Benda berdasarkan Jenisnya	Observasi
3	Membuat Pola $\square-\Delta-o-\square-\Delta-o \dots$	Obsevasi

b. Pelaksanaan Pembelajaran 2

Pembelajaran 2 ini dilaksanakan pada tanggal 8 Oktober 2011 dengan tema Binatang.

1) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa bersama, salam, tanya jawab tentang benda apa saja yang tadi ditemui oleh anak-anak pada saat berangkat sekolah dan dilanjutkan bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilaksanakan.

2) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Guru menjelaskan permainan yang akan dilaksanakan. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

- a) Mengkomunikasikan bentuk geometri. Guru mengenalkan berbagai macam bentuk balok, warna dan berbagai macam ukuran.
- b) Anak diberi kesempatan untuk memanipulasi / mengeksplor balok-balok yang disediakan, sehingga mereka familiar dan mengenal betul bentuk-bentuk dan sifat dari bentuk-bentuk balok tersebut.
- c) Anak diajak berdiskusi tentang berbagai macam bentuk, warna dan ukuran.
- d) Anak mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, menurut bentuk, warna, ukuran, sesuai dengan petunjuk guru.
- e) Guru mengajak anak untuk berlomba / berkompetisi membuat menara dari balok yang disusun sesuai dengan bentuk, warna dan ukurannya.

Anak melaksanakan 3 (tiga) kegiatan pembelajaran yaitu mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk, mengelompokkan / memilah benda berdasarkan kelompok yang sama / sejenis, mengurutkan bentuk geometri berdasarkan bentuknya sesuai dengan pola yang diminta guru (membuat menara / kereta).

3) Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

Pada akhir kegiatan belajar mengajar, guru mengulas kegiatan yang telah dilaksanakan dan melakukan evaluasi, anak diajak bernyanyi bersama untuk memberi rasa senang dan anak dapat mengingat kegiatan pembelajaran yang sudah dikerjakan. Guru memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu, dengan memberikan penghargaan kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil, agar pada kesempatan selanjutnya lebih baik dan berhasil. Sebelum guru mengakhiri kegiatan permainan, guru menjelaskan bahwa besok akan bermain permainan *gift and occupation geometris* lagi.

Guru mengajak anak bernyanyi lagu “Topi Saya Bundar” disertai gerakan tangan. Hal ini dilakukan untuk memberikan rasa gembira kepada anak yang sudah mengikuti kegiatan permainan dan bertujuan untuk mengasah daya ingat anak mengenai konsep bentuk geometri. Anak berdoa mau pulang dan mengucapkan salam penutup.

c. Observasi Pembelajaran 2

Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran 2 disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 9. Kemampuan Mengenal Bentuk Siklus I Pembelajaran ke 2

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Persentase
		Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Bentuknya			Mengelompokkan Benda berdasarkan Jenisnya			Membuat Pola □-△-o-□-△-o ...			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega	V				V			V		77,7
2	Shifa		V			V			V		66,6
3	Denti	V				V			V		77,7
4	Zidan		V		V				V		77,7
5	Jihan	V			V			V			100
6	Silvia		V				V		V		55,5
7	Sasha	V			V			V			100
8	Niha		V		V			V			88,8
9	Dewi	V			V			V			100
10	Eca	V			V			V			100
11	Rizal		V		V			V			88,8
12	Bintang	V			V			V			100
13	Iqbal	V			V			V			100
14	Wiki		V		V				V		77,7
15	Ridwan	V			V				V		88,8
16	Fajar		V		V				V		77,7

Keterangan :

- 3 : Anak mendapat skor 3 apabila dapat mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri tanpa salah lebih dari tiga macam.
- 2 : Anak mendapat skor 2 anak kurang tepat mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri lebih dari tiga macam.
- 1 : Anak mendapat skor 1 anak tidak dapat mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri lebih dari tiga macam.

Berdasarkan pengumpulan data melalui pengamatan atau observasi yang dilakukan, diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. Ada 6 (enam) anak yang mendapat perolehan nilai 100; 3 (tiga) anak mendapat perolehan nilai 88,8; 5 (lima) anak mendapat perolehan nilai

77,7; 1 (satu) anak mendapat perolehan nilai 66,6 dan 1 (satu) anak mendapat perolehan nilai 55,5.

d. Refleksi Pembelajaran 2

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa ada 9 anak yang sudah mencapai nilai di atas 80% atau mendapat nilai 100 (anak mampu mengklasifikasikan bentuk lebih dari 3 macam tanpa salah) dan masih ada 7 anak yang belum mencapai nilai 80% atau belum mampu mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. Di sini dapat diartikan bahwa kemampuan mengenal bentuk pada anak Taman Kanak-Kanak Kelompok A belum optimal dan belum sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti dalam memahami konsep bentuk yang sebenarnya. Maka keadaan ini dijadikan landasan untuk berupaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak TK Kelompok A di siklus berikutnya yaitu Siklus II.

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa sudah banyak anak yang sudah mampu mengenal bentuk, warna, ukuran dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. Di sini dapat diartikan bahwa kemampuan mengenal bentuk pada anak Taman Kanak-Kanak kelompok A sudah mengalami peningkatan, dalam artian anak sudah banyak yang memahami konsep bentuk yang sebenarnya. Dari hasil observasi dapat dilihat adanya peningkatan dalam kegiatan pembelajaran, anak lebih cepat memahami konsep bentuk-bentuk geometri. Anak merasa senang dan terlihat lebih aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, dibandingkan pada saat

observasi pra siklus terdahulu. Disini dapat dilihat adanya perbedaan/peningkatan antara observasi pra tindakan, Siklus I Pembelajaran 1 dan Siklus I Pembelajaran 2. Mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna dan ukuran meningkat sebanyak 56,3% ; mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan jenisnya meningkat sebanyak 75%; sedangkan membuat pola meningkat sebanyak 50%. Hasil Kegiatan Pembelajaran 1 dan 2 pada Siklus I menggunakan rumus :

$$X = \frac{\sum \text{Pemb.1} + \text{Pemb.2}}{18} \times 100\%$$

Ket :

X : Nilai Pencapaian

18 : Jumlah skor maksimal pembelajaran 1 dan 2

Peningkatan hasil kegiatan mengenal bentuk pada anak usia dini kelompok A dapat dilihat pada tabel berikut ini :

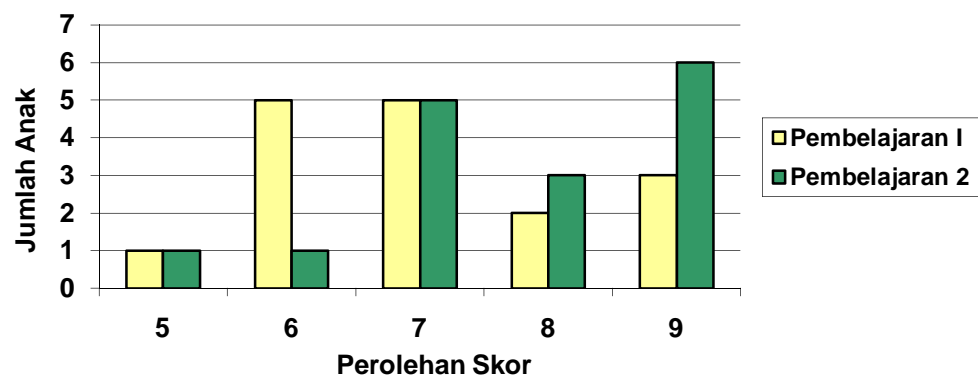
Tabel 10. Hasil Kegiatan Pembelajaran 1 dan 2 pada Siklus I

No.	Nama	Pemb. 1	Pemb. 2	Jumlah	Pencapaian
1	Rega	6	7	13	72
2	Shiva	6	6	12	66
3	Denti	6	7	13	72
4	Zidan	7	7	14	77
5	Jihan	9	9	18	100
6	Silvia	5	5	10	55
7	Sasha	7	9	16	88
8	Niha	7	8	15	83
9	Dewi	9	9	18	100
10	Eca	8	9	17	94
11	Rizal	7	8	15	83
12	Bintang	8	9	17	94
13	Iqbal	9	9	18	100
14	Wiki	7	7	14	77

15	Ridwan	6	8	14	77
16	Fajar	6	7	13	72

Dari peningkatan hasil kegiatan mengklasifikasikan bentuk tersebut, dapat terlihat jelas peningkatan yang terjadi. Kegiatan pembelajaran yang menggunakan media regular, dinilai kurang efektif. Anak cenderung monoton dan hanya terpancang pada contoh yang diberikan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode bermain permainan *gift and occupation geometris* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok A, anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak merasa senang karena dapat secara langsung bereksplorasi menggunakan inderanya. Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka hasil peningkatan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

Gambar 3. Grafik Siklus I Pembelajaran 1 dan 2



Data hasil perolehan skor pada siklus I pembelajaran 1 adalah jumlah anak yang memperoleh skor 5 ada 1 anak, yang memperoleh skor 6 ada 5 anak, yang memperoleh skor 7 ada 5 anak, yang

memperoleh skor 8 ada 2 anak, dan yang memperoleh skor 9 ada 3 anak. Pada siklus I pembelajaran 2 hasil perolehan skornya adalah yang mendapat skor 5 ada 1 anak, yang mendapat skor 6 ada 1 anak, yang memperoleh skor 7 ada 5 anak, yang mendapatkan skor 8 ada 3 anak, dan yang mendapat skor 9 menjadi 6 anak. Dari hasil perolehan skor dapat dilihat adanya kenaikan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini kelompok A di siklus I pembelajaran ke 2.

Setelah melihat data hasil observasi, maka dilakukan diskusi antara peneliti dan guru. Hasil diskusi tersebut menyatakan bahwa metode permainan *gift and occupation geometris* dinilai lebih efektif dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok A jika dibandingkan model pembelajaran mengenal bentuk yang biasa dilakukan, yaitu model pembelajaran klasikal menggunakan media reguler. Anak hanya monoton mengikuti kegiatan pembelajaran, anak terpancang pada contoh yang ada di papan tulis tanpa tahu konsep bentuk yang sebenarnya. Dengan menggunakan metode dan media permainan *gift and occupation geometris*, anak lebih senang dan aktif dalam proses pembelajaran karena anak lebih bebas mengeksplor inderanya untuk mengenali ciri-ciri dari bentuk-bentuk geometri tersebut. Dalam pelaksanaan siklus I peneliti menilai belum maksimal hasilnya, beberapa anak masih mengalami kesulitan mengenal bentuk dalam mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri. Ada anak yang masih terbiasa dengan pembelajaran model

sebelumnya, cenderung aktif sendiri dan mengganggu anak yang lainnya dalam pembelajaran.

Dari refleksi tersebut, maka peneliti bersama kolaborator di kelompok A bersama-sama memberi motivasi, membimbing, memfasilitasi, dan memberi penguatan kepada anak yang sedang melakukan kegiatan bermain permainan *gift and occupation geometris*. Hal ini dimaksudkan agar anak mempunyai cukup motivasi, selain itu untuk memacu semangat para anak dalam melakukan kegiatan, guru memberikan reward kepada anak yang dapat mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri dengan benar dan tepat. Untuk memotivasi anak yang belum dapat mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri, maka reward diberikan juga kepada semua anak dengan catatan untuk kegiatan selanjutnya mereka harus sudah bisa mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri.

3. Data Hasil Penelitian Siklus II

Dari hasil refleksi siklus I kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini kelompok A belum maksimal, maka peneliti melanjutkan penelitian siklus II dengan harapan kemampuan mengenal bentuk pada anak dapat optimal. Pertemuan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan, pertemuan pembelajaran 1 dan pertemuan pembelajaran 2 yang akan dilaksanakan.

Berdasarkan permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran Siklus 1, maka rencana tindakan perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus 2 meliputi :

- a. Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran memberikan bimbingan agar anak lebih terarah dan lebih optimal perkembangannya
- b. Guru melakukan pendekatan personal terhadap anak yang masih membutuhkan bimbingan ekstra agar perkembangan dalam mengenal bentuk dapat optimal
- c. Guru lebih memperhatikan anak dan memberikan motivasi agar kepercayaan diri anak dalam melakukan kegiatan meningkat
- d. Media pembelajaran lebih variatif dan maksimal penggunaannya

Adapun rencana tindakan yang akan dilaksanakan peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Perencanaan Siklus II Pembelajaran 1

Pertemuan siklus II pembelajaran 1 dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2011. Pada kegiatan pembelajaran 1 peneliti mengajak anak-anak untuk kembali bermain permainan *gift and occupation geometris*. Kegiatannya meliputi mengklasifikasikan bentuk geometri anak-anak diajak untuk menjiplak bentuk-bentuk geometri, memasukkan bentuk geometri sesuai dengan lobang geometri yang sama, dan menyusun bentuk geometri berdasarkan pola buatan guru. Siklus II pembelajaran 1 meliputi :

1) Rencana Kegiatan Harian

a) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

- (1) Baris, doa, salam, bernyanyi bersama sambil tepuk tangan
- (2) Kegiatan fisik motorik : berlari sambil membawa bantal dengan dua tangan

b) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

- (1) Menjiplak bentuk-bentuk geometri.
- (2) Memasukkan bentuk geometri sesuai dengan lobang geometri yang sama.
- (3) Menyusun bentuk geometri sesuai dengan pola buatan Guru.

c) Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

- (1) Recalling / evaluasi.
- (2) Bernyanyi bersama.
- (3) Pesan-pesan, doa, salam penutup.

2) Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan adalah pensil, buku gambar, *gift and occupation geometris* yang berupa bola pintar, balok-balok bentuk geometri.

3) Format Evaluasi

Pembuatan format evaluasi disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang direncanakan.

Tabel 11. Format Evaluasi Siklus II pembelajaran 1

No.	Kegiatan	Keterangan
1	Menjiplak bentuk geometri	Observasi dan dokumentasi
2	Memasukkan bentuk geometri sesuai lobangnya	Observasi dan dokumentasi
3	Menyusun bentuk geometri	Observasi dan dokumentasi

4) Format Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap anak-anak yang sedang bermain permainan *gift and occupation geometris* dan mengisi format evaluasi. Diisi dengan cara penskoran.

b. Pelaksanaan Pembelajaran 1

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pukul 07.00 sampai 10.00 dengan tema binatang, kegiatannya meliputi :

1) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Pada kegiatan awal anak bersama guru berdoa, salam, bernyanyi sambil bertepuk tangan. Selanjutnya anak melakukan kegiatan fisik motorik selama \pm 5 menit berlari sambil membawa bola dengan 2 tangan. Istirahat makan bekal anak.

2) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Dalam kegiatan inti peneliti telah menyiapkan media pembelajaran berupa pensil, buku gambar sejumlah anak, permainan *gift and occupation geometris*, balok-balok bentuk geometri. Peneliti menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan meliputi :

- a) Menjiplak bentuk geometri ; anak diajak memilih salah satu bentuk geometri, lalu menjiplaknya.
- b) Memasukkan bentuk geometri sesuai lobang geometri yang sama ; anak bermain bola pintar (*gift and occupation geometris*).
- c) Menyusun balok-balok bentuk geometri sesuai pola ; anak bermain balok dengan membuat menara atau kereta geometri berdasarkan pola.

3) Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

Pada kegiatan penutup peneliti melakukan recalling dan evaluasi, peneliti mengajak anak bercakap-cakap, tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Peneliti memberikan reward kepada semua anak yang telah menyelesaikan kegiatan dan memberitahu bahwa esok lusa akan mengajak anak-anak untuk bermain permainan *gift and occupation geometris* lagi. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan berdoa pulang dan salam penutup.

c. Observasi Pembelajaran 1

Observasi yang dilakukan mulai dari awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan pembelajaran 1 disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 12. Kemampuan Mengenai Bentuk Siklus II Pembelajaran ke 1

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Persentase
		Menjiplak bentuk geometri			Memasukkan bentuk geometri sesuai lobangnya			Menyusun bentuk geometri			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega	V			V			V			100
2	Shifa		V		V			V			88,8
3	Denti	V			V			V			100
4	Zidan		V		V			V			88,8
5	Jihan	V			V			V			100
6	Silvia		V			V		V			77,7
7	Sasha	V			V			V			100
8	Niha	V			V			V			100
9	Dewi	V			V			V			100
10	Eca	V			V			V			100
11	Rizal	V			V			V			100
12	Bintang	V			V			V			100
13	Iqbal	V			V			V			100
14	Wiki	V			V			V			100
15	Ridwan	V			V			V			100
16	Fajar		V		V			V			88,8

Dari observasi yang dilakukan, di ketahui bahwa kemampuan mengenali bentuk pada anak usia dini sudah ada 12 anak yang mencapai nilai 100%, ada 3 anak yang mencapai nilai 88,8%, dan ada 1 anak yang mencapai nilai 77,7%.

d. Refleksi Pembelajaran 1

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa masih ada anak yang belum optimal pencapaian perkembangannya dalam mengenali bentuk. Maka perlu adanya pembelajaran lanjutan, yaitu pembelajaran ke 2.

Pada pelaksanaan siklus II pembelajaran 2 peneliti melakukan tindakan yang sama, hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan

perkembangan anak dalam mengenal bentuk. Pelaksanaannya sebagai berikut :

a. Perencanaan Siklus II Pembelajaran 2

Kegiatan pembelajaran 2 dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2011, tujuannya untuk memperbaiki pembelajaran 1 yang belum maksimal hasil kegiatan pembelajarannya. Rancangan pembelajarannya adalah :

1) Rencana Kegiatan Harian

a) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

- (1) Doa, salam, bercakap-cakap
- (2) Fisik motorik : berlari, melompat, dan merayap

b) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

- (1) Menghitung jumlah bentuk geometri yang sama bentuknya (persegi, segi tiga, lingkaran).
- (2) Menjiplak bentuk geometri yang disediakan.
- (3) Memasukkan bentuk geometri kedalam lobang geometri yang sama.

d) Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

- (1) Recalling / evaluasi
- (2) Bernyanyi sambil tepuk tangan
- (3) Doa pulang, salam penutup

2) Format Evaluasi

Format kolom evaluasi disesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

Tabel 13. Format Evaluasi Siklus II pembelajaran 2

No.	Kegiatan	Keterangan
1	Menjiplak bentuk geometri	Observasi
2	Memasukkan bentuk geometri sesuai lobangnya	Observasi
3	Menghitung jumlah geometri yang sama	Observasi

b. Pelaksanaan Pembelajaran 2

Kegiatan pembelajaran 2 dilaksanakan pada tanggal 15 Oktober 2011, kegiatan pembelajaran dimulai pukul 07.00 sampai pukul 10.00 dengan tema binatang. Pelaksanaannya meliputi :

1) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan pembelajaran 2 dimulai dengan berdoa bersama, salam dan menyanyikan lagu bentuk-bentuk geometri, “lihat-lihat bentukku bulat seperti donat, persegi seperti kandang, segitiga seperti cula, ayo kawan-kawan semua kita ulangi sekali lagi.

Fisik motorik : melompat seperti katak diatas karpet geometri sambil menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang di lompoti.

2) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa pensil warna, buku gambar, permainan *gift and occupation geometris* yang akan dibagikan pada anak-anak, peneliti membuat 4 kelompok main yang masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang anak dengan 2 buah bola pintar (*gift and occupation geometris*). Masing-masing kelompok berkesempatan melaksanakan kegiatan pembelajaran berupa :

- a) Menghitung jumlah bentuk geometri yang sama bentuknya ; anak mengelompokkan bentuk geometri yang sama lalu menghitung jumlahnya.
- b) Menjiplak bentuk geometri yang disediakan ; anak mengambil 3 buah bentuk geometri yang berbeda dan menyebutkan nama dari masing-masing bentuk lalu menjiplaknya pada buku gambar yang telah disediakan.
- c) Memasukkan bentuk geometri kedalam lobang yang sama bentuknya; anak mencari lobang pasangan tiap bentuk geometri dan memasukkan bentuk geometri yang sesuai dengan lobangnya.

3) Kegiatan Penutup (\pm 30 menit)

Peneliti melakukan recalling yang mengulas kegiatan sehari dari kegiatan awal, kegiatan inti, sampai kegiatan penutup. Hal ini untuk membantu anak mengingat kembali kegiatan yang telah dilakukannya. Setelah mengulas kegiatan sehari peneliti mengajak anak untuk bernyanyi bersama lagu bentuk geometri, doa pulang dan salam penutup.

c. Observasi Pembelajaran 2

Kegiatan observasi dilakukan ketika kegiatan permainan *gift and occupation geometris* berlangsung selama pembelajaran berlangsung partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran lebih baik apabila dibandingkan dengan sebelum diadakan penelitian. Hal itu

dapat dilihat dari hasil peningkatan hasil belajar anak dan observasi keaktifan anak dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel14. Kemampuan mengenal Bentuk Siklus II Pembelajaran ke 2

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Persen tase
		Menjiplak bentuk geometri			Memasukkan bentuk geometri sesuai lobangnya			Menyusun bentuk geometri			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega	V			V			V			100
2	Shifa	V			V			V			100
3	Denti	V			V			V			100
4	Zidan	V			V			V			100
5	Jihan	V			V			V			100
6	Silvia	V			V			V			100
7	Sasha	V			V			V			100
8	Niha	V			V			V			100
9	Dewi	V			V			V			100
10	Eca	V			V			V			100
11	Rizal	V			V			V			100
12	Bintang	V			V			V			100
13	Iqbal	V			V			V			100
14	Wiki	V			V			V			100
15	Ridwan	V			V			V			100
16	Fajar	V			V			V			100

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran anak dalam mengenal bentuk dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan hasil kegiatan belajar anak. Semula pada siklus 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 meningkat 37,5%. Pada siklus 2 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 meningkat menjadi 100%. Hal ini membuktikan bahwa permainan *gift and occupation geometris* dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak di setiap siklusnya. Pada siklus 1, jumlah anak yang tuntas belajar

adalah 7 anak. Kemudian meningkat di siklus 2 menjadi 16 anak atau 100%, anak dapat mengenal bentuk yang sesungguhnya di siklus 2. Meningkatnya hasil belajar anak dan jumlah anak yang mampu mengenal bentuk tersebut, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar anak terhadap kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan menggunakan media permainan *gift and occupation geometris*.

Pada siklus 2 anak dalam mengenal bentuk geometri menunjukkan cara memasukkan bentuk geometri kedalam lobang yang sama tanpa bantuan guru menggunakan media permainan *gift and occupation geometris*. Anak sudah terlihat tidak canggung dan dapat melakukan dengan baik bahkan pada pertemuan kedua ada anak yang meminta untuk lomba menyusun menara. Hal ini menunjukkan anak bersemangat sekali dalam mengikuti kegiatan pembelajaran permainan *gift and occupation geometris*.

Keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari kehadiran anak, perhatian anak terhadap media pembelajaran, berpendapat, aktif berdiskusi, menanggapi pendapat teman, mau tampil di depan kelas dan mampu melaksanakan tugas dengan baik sampai selesai. Berdasarkan hasil observasi langsung yang dilakukan peneliti tampak terlihat adanya peningkatan kehadiran anak pada siklus 1 pada angka 100%. Anak yang dapat mengenal bentuk pada siklus 1 pembelajaran 1 adalah 3 anak atau 18,7% meningkat menjadi 6

anak atau 37,5% pada pembelajaran 2, pada siklus 2 pembelajaran 1 anak yang mampu mengenal bentuk ada 12 anak atau 75%, di siklus 2 pembelajaran 2 meningkat menjadi 16 anak atau 100%.

Pelaksanaan siklus 2 atau putaran terakhir pembelajaran dilakukan sebagai tindakan atas hasil yang diperoleh pada siklus 1 dan 2 dengan kegiatan observasi lapangan per anak. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilaksanakan pada siklus terakhir ini diperoleh 100%; anak yang mencapai ketuntasan adalah 16 anak secara keseluruhan proses kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

d. Refleksi Pembelajaran 2

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pembelajaran yang telah direncanakan guru dan observer / peneliti melakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh pada masing-masing siklus. Tindakan pada siklus 2 terjadi bila peningkatan penggunaan media pembelajaran menggunakan permainan *gift and occupation geometris* dengan mengganti kegiatan pembelajaran yang lebih menarik. Maka dalam proses kegiatan pembelajaran, motivasi belajar anak meningkat sehingga perkembangan anak dalam mengenal bentuk dapat optimal.

Pelaksanaan tindakan pada siklus 2 melalui pengamatan guru dan observer hampir seluruh anak terlibat aktif di dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Hasil tes formatif juga menunjukkan

peningkatan dari siklus 1 dari nilai rata 37,5% setelah terjadi tindakan siklus 2 meningkat menjadi 100%.

Karena penelitian kelas ini dianggap berhasil jika 100% anak mengalami peningkatan dalam mengenal bentuk, maka penelitian ini selesai pada siklus 2.

Adapun peningkatan prestasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut yang berisi perbandingan nilai setelah tindakan siklus 1 dan tindakan pada siklus 2.

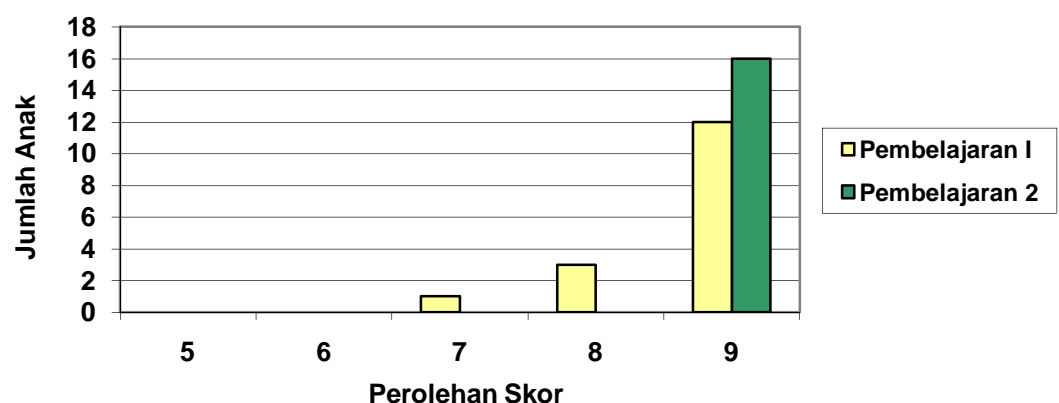
Tabel 15. Hasil Kegiatan Siklus II Pembelajaran 1 dan 2

No.	Nama	Pemb. 1	Pemb. 2	Jumlah	Pencapaian
1	Rega	9	9	18	100
2	Shiva	8	9	17	94
3	Denti	9	9	18	100
4	Zidan	8	9	17	94
5	Jihan	9	9	18	100
6	Silvia	7	9	16	88
7	Sasha	9	9	18	100
8	Niha	9	9	18	100
9	Dewi	9	9	18	100
10	Eca	9	9	18	100
11	Rizal	9	9	18	100
12	Bintang	9	9	18	100
13	Iqbal	9	9	18	100
14	Wiki	9	9	18	100
15	Ridwan	9	9	18	100
16	Fajar	8	9	17	94

Dari peningkatan hasil kegiatan mengklasifikasikan bentuk tersebut, dapat terlihat jelas peningkatan yang terjadi. Kegiatan

pembelajaran yang menggunakan media regular, dinilai kurang efektif. Anak cenderung monoton dan hanya terpancang pada contoh yang diberikan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran. Penggunaan metode bermain permainan *gift and occupation geometris* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak kelompok A, anak lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Anak merasa senang karena dapat secara langsung bereksplorasi menggunakan inderanya. Jika digambarkan dalam bentuk grafik, maka hasil peningkatan kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut :

Gambar 4. Grafik Siklus II Pembelajaran 1 dan 2



Dari data diatas dapat diketahui perolehan skor mengenal bentuk pada siklus II pembelajaran 1 yang mendapat skor 5 dan 6 sudah tidak ada, yang mendapat skor 7 ada 1 anak, yang mendapat skor 8 ada 3 anak, dan yang mendapat skor 9 meningkat menjadi 12 anak. Data perolehan skor siklus II pembelajaran 2 semua anak telah mencapai skor 9 atau 100% anak mampu mengenal bentuk dengan baik. Setelah melihat data hasil observasi,

Setelah melihat data hasil kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan *gift and occupation geometris*, anak lebih senang dan aktif dalam proses pembelajaran karena anak lebih bebas mengeksplor inderanya untuk mengenali ciri-ciri dari bentuk-bentuk geometri tersebut. Dalam pelaksanaan siklus II peneliti menilai hasilnya lebih maksimal, beberapa anak mengalami peningkatan dalam mengenal bentuk, mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri.

Dari refleksi tersebut, maka peneliti bersama kolaborator di kelompok A bersama-sama memberi penguatan dan reward kepada anak yang mampu mengenal bentuk pada saat kegiatan pembelajaran bermain permainan *gift and occupation geometris*. Hal ini dimaksudkan agar anak termotivasi terus pada kegiatan mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri dan dalam kegiatan lainnya.

4. Peningkatan Hasil Siklus I dan Siklus II

Hasil peningkatan kegiatan pembelajaran anak dalam mengenal bentuk pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel dibawah ini :

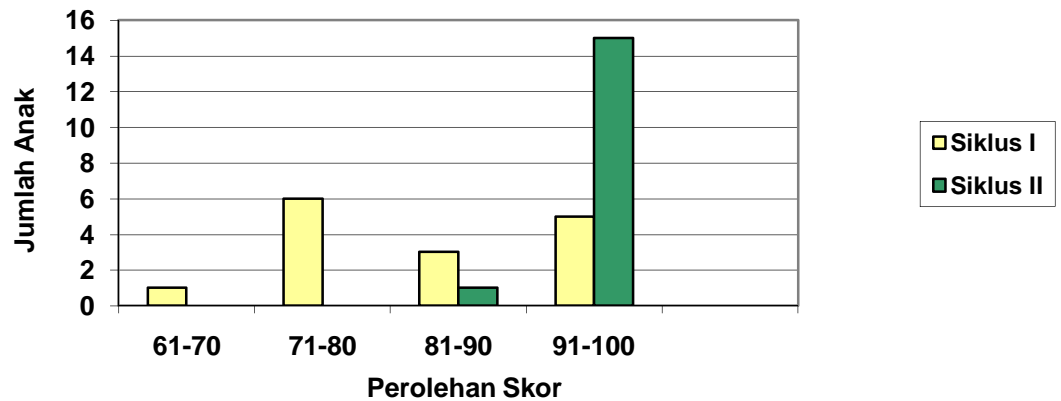
Tabel 16. Hasil Peningkatan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

No.	Nama	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Rega	72	100	
2	Shiva	66	94	
3	Denti	72	100	
4	Zidan	77	94	
5	Jihan	100	100	
6	Silvia	55	88	
7	Sasha	88	100	

No.	Nama	Siklus I	Siklus II	Keterangan
8	Niha	83	100	
9	Dewi	100	100	
10	Eca	94	100	
11	Rizal	83	100	
12	Bintang	94	100	
13	Iqbal	100	100	
14	Wiki	77	100	
15	Ridwan	77	100	
16	Fajar	72	94	

Dari tabel diatas terlihat jelas adanya peningkatan perkembangan anak dalam mengenal bentuk. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat memotivasi anak dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menjadi salah satu aspek pendukung kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran permainan *gift and occupation geometris* dapat mengoptimalkan perkembangan anak dalam mengenal bentuk. Anak-anak sangat senang dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, anak dapat bereksplorasi secara langsung dengan bentuk-bentuk geometri, mengenal ciri bentuk geometri, mengenal warnanya, dan mengenal ukuran secara langsung. Data tabel diatas dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :

Gambar5. Grafik hasil Siklus I dan Siklus II



Perolehan skor pada siklus I dan siklus II dapat dilihat peningkatannya, pada siklus I perolehan skor terendah ada 1 anak yang berada pada nilai skor antara 61-70 atau dapat dikatakan belum mampu mengenal bentuk, yang mendapat skor antara 71-80 ada 6 anak atau dikatakan mulai mampu mengenal bentuk, yang mendapat skor antara 81-90 ada 3 anak pada siklus I dan 1 anak pada siklus II atau dikatakan berkembang sesuai harapan dalam mengenal bentuk, yang mendapat skor antara 91-100 pada siklus I ada 5 anak dan pada siklus II ada 15 anak atau anak berkembang sangat baik dalam mengenal bentuk. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *permainan gift and occupation geometris* lebih efektif dan efisien dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Menurut Barbara A. Wasik (2008:398-399), Pengembangan kemampuan mengenal bentuk berhubungan dengan kemampuan geometri. Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga.

Penggunaan media reguler seperti majalah dan LKA dalam kegiatan pembelajaran ternyata belum dapat memotivasi anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk. Anak terlihat monoton dan hanya sebatas mengerjakan tugas sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru tanpa memahami konsep bentuk yang sesungguhnya. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran permainan *gift and occupation geometris* yang dapat diindera langsung oleh anak. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak TK kelompok A.

Penerapan media pembelajaran permainan *gift and occupation geometris* dalam kegiatan pembelajaran kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung mampu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan dapat memotivasikanak dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kemampuananak. Sesuai dengan pendapat Arsyad (2002:15), bahwa penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa psikologis terhadap

anak. Media juga dapat membantu anak meningkatkan pemahaman, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi serta dapat memacu kreatifitas anak, dan anak tidak hanya sekedar tahu atau hafal tentang berbagai macam bentuk-bentuk geometri. Anak dapat mengklasifikasikan bentuk geometri dengan menggunakan media permainan *gift and occupation geometris*. Dalam proses melihat, anak diajak untuk mengamati waktu guru menunjukkan bentuk-bentuk geometri dan mendengarkan waktu guru mengucapkan nama-nama bentuk geometri yang sesuai dengan permainan *gift and occupation geometris* dan anak dapat mengindra langsung obyek yang sedang dipelajari yaitu tentang bentuk-bentuk geometri, hal ini memudahkan anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Proses kegiatan pembelajaran yang menggunakan atau menghadirkan benda-benda riil mampu meningkatkan motivasi anak, anak lebih aktif dan kreatif. Sesuai dengan pendapat Soemiarti padmonodewo (1995;6) yang mengatakan guru dalam kegiatan pembelajaran harus menggunakan atau menghadirkan benda riil, hal ini bertujuan untuk memudahkan proses kegiatan pembelajaran.

Pada siklus I kemampuan anak kurang maksimal dan masih perlu dilakukan perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran dan pengenalan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi peneliti, anak masih terlihat monoton dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru kurang dalam memberikan stimulasi pembelajaran kepada anak, sehingga anak belum termotivasi dan hanya sekedar bermain permainan yang ada

(anak bereksplorasi sendiri). Pada pembelajaran di siklus I perhatian anak masih terfokus pada permainan yang akan dimainkan. Mereka kurang merespon tujuan diberikannya media pembelajaran tersebut.

Pelaksanaan siklus II sebagai perbaikan siklus I, peneliti menambahkan media pembelajaran berupa balok yang mempunyai bentuk dan warna yang menarik. Selain itu guru lebih jelas dalam menerangkan permainan *gift and occupation geometris* dan tujuan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada saat apersepsi, guru memotivasi anak dengan cara memberikan kegiatan mengklasifikasikan bentuk-bentuk geometri, yang meliputi mengklasifikasikan bentuk, warna dan ukuran. Hal ini dilakukan untuk mengefektifkan kegiatan pembelajaran dan memancing keaktifan anak.

Pada siklus II ini anak lebih terkendali dalam kegiatan pembelajaran. Pemberian penguatan oleh peneliti memberi manfaat bagi anak dan guru. Antara guru dan anak terjalin komunikasi dengan adanya tanya jawab di awal kegiatan pembelajaran. Hal ini juga berpengaruh terhadap aktivitas anak untuk berani mengajukan pertanyaan. Di samping itu peneliti juga melakukan pendekatan individu kepada anak yang kurang aktif.

Pada siklus II, guru lebih intensif dalam membagi waktu untuk masing-masing kegiatan yang dilakukan, guru lebih mempersiapkan kembali sarana dan prasarana serta pengaturan kelas dan tempat duduk serta media pembelajarannya. Prestasi belajar dapat diperoleh adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, terbukti dengan adanya peningkatan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Melihat hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran mengenal bentuk melalui media permainan *gift and occupation geometris* dapat meningkatkan kemampuan anak. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pemahaman anak terhadap kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh peneliti maupun oleh guru. Kemampuan anak meningkat dari kegiatan awal, siklus I dan siklus II ditunjukkan dengan peningkatan hasil sebagai berikut : Siklus I meningkat 37,5%, Siklus II meningkat 100%. Karena hasil yang diperoleh telah sesuai dengan target peneliti, maka tidak diperlukan tindakan tambahan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini mempunyai keterbatasan antara lain :

1. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah instrumen buatan guru dan belum dilakukan pengujian validitas dan reliabilitasnya, karena keterbatasan waktu peneliti. Oleh sebab itu, jika instrumen ini akan dipakai oleh peneliti lain maka perlu dilakukan pengujian untuk memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitasnya.
2. Dalam penelitian ini permainan *gift and occupation geometris* penggunaannya kurang maksimal dikarenakan keterbatasan waktu pembelajaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar dan kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini kelompok A dapat meningkat dengan menggunakan media permainan *gift and occupation geometris*. Hal ini ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata dalam setiap siklusnya yaitu kegiatan pra siklus 12,5 (2 dari 16 anak yang perkembangan mengenal bentuknya baik) atau 11%. Setelah tindakan siklus 1 meningkat 37,5 (6 dari 16 anak yang perkembangannya mengenal bentuknya baik) atau 33%. Pada siklus 2 meningkat menjadi 100 (16 anak optimal perkembangannya dalam mengenal bentuk dan meningkat motivasi belajarnya) atau 100%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *gift and occupation geometris* yang dibuat peneliti dengan berbagai macam bentuk, warna, dan ukuran dapat memudahkan anak TK Pertiwi 3 Kradenan dalam mengenal bentuk sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, tindakan yang telah dilakukan dalam proses kegiatan pembelajaran mengenal bentuk pada anak lebih efektif dan lebih

memberikan hasil yang optimal bagi anak, maka disampaikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Anak usia dini

Dengan adanya media permainan *gift and occupation geometris* yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran dapat lebih meningkatkan motivasi anak dalam mengenal bentuk.

2. Bagi Guru

- a. Dalam melakukan pembelajaran, guru disarankan menggunakan media pembelajaran yang menarik karena dapat meningkatkan motivasi belajar anak, tidak hanya dalam mengenal bentuk saja, tapi juga pada kegiatan pembelajaran yang lain.
- b. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan kinerja guru.
- c. Guru harus menyusun perencanaan yang matang dan terprogram termasuk pendekatan media harus diperhatikan karakteristik anak yang akan terlibat di mana anak nantinya dapat menemukan pengetahuan baru, memperoleh konsep dan ketrampilan, sehingga anak berhasil atau mampu memecahkan masalah yang akan dihadapinya.

3. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah sebaiknya memberikan kebijakan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang bisa memenuhi kebutuhan guru dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran

- b. Kepala sekolah sebaiknya memotivasi guru-gurunya agar dapat mengembangkan kemampuan dalam merancang dan memilih media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Budiningsih. (2008). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini* (menyiapkan anak usia tiga, empat dan lima tahun masuk sekolah). Jakarta: Pt Indeks.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Serimodal Pembelajaran TK Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- John W. Santrock. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Maimunah Hasan. (2009). *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: Diva press.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Mainan 1 Dan Permainan*. Yogyakarta: Grasindo.
- Moeslichatoen. (2005). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Muhammad Idrus. (2008). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: 11 11 Press.
- Rusdinal. (2005). *Perkembangan anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat publishing.
- _____. (2005). *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Soemiarti Patmoodewa. (1995). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryanti. (2006). *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.

- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Surya, Sutan. (2006). *Melejitkan Multiple Intelligence Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Andi.
- Sutrisno Hadi. (2007). *Metodologi Riset Jilid 1.2.3*. Yogyakarta: Gajah mada University Press.
- Waluyo Adi, Ika Budi Maryatun & Muthmainah. (2007). *Pendidikan TPA / KB*. Yogyakarta: Pendidikan Guru TK FIP UNY. FIP UNY.

LAMPIRAN

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094

Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)

E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: http://fip.uny.ac.id



Certificate No. QSC 00687

No. : 3338 /UN34.11./PL/2011
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.:
Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Kesbanglinmas Prov. DIY
Jl. Jendral Sudirman 5
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Anis Wulandari
NIM : 09111247026
Prodi/Jurusan : PAUD / PPSD
Alamat : Pulosari Jumoyo Salam Magelang

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Pertiwi Kradenan 3 Srumbung Magelang
Subyek : Peserta Didik TK Pertiwi Kradenan 3 Kelompok A
Obyek : Pengembangan Kemampuan Mengenal Bentuk
Waktu : Agustus – Oktober 2011
Judul : Pengembangan Kemampuan Mengenal Bentuk pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Gift and Occupation Geometris di Kelompok A TK Pertiwi Kradenan 3 Magelang

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Yogyakarta, / Agustus 2011
Dekan,

Prof. Dr. Achmad Dardiri, M.Hum.
NIP 195502051981031004

Tembusan Yth:

1. Rektor (sebagai laporan)
2. Pembantu Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan

Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
(BADAN KESBANGLINMAS)

Jl Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta - 55233
Telepon (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 03 Agustus 2011

Nomor : 074 / 470 / Kesbang / 2011
Perihal : Rekomendasi Ijin Penelitian

Kepada Yth.
Gubernur Jawa Tengah
Up. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas
Provinsi Jawa Tengah
di

SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
Nomor : 9338 / UN34.11 / PL / 2011
Tanggal : 01 Agustus 2011
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat pemberitahuan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul : " **PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN GIFT AND OCCUPATION GEOMETRIS DI KELOMPOK A TK PERTIWI KRADENAN 3 MAGELANG** ", kepada :

Nama : ANIS WULANDARI
NIM : 09111247026
Prodi / Jurusan : PAUD / PPSD
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Pertiwi Kradenan 3, Srumbung, Magelang
Waktu Penelitian : Agustus s / d Oktober 2011

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul penelitian dimaksud;
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Badan Kesbanglinmas Provinsi DIY;

Rekomendasi Ijin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

A.n. KEPALA
BADAN KESBANGLINMAS PROVINSI DIY
KABID KESBANG



Tembusan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNY;
- ③ Yang bersangkutan.



KABUPATEN MAGELANG
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PENANGGULANGAN BENCANA
Jl. Mayor Unus No. 4 A ☎ (0293) 789182 & ☎ (0293) 788080
KOTA MUNGKID 56511

Kota Mungkid, 05 Agustus 2011

Nomor : 070 / 624 / 14 / 2011

Lampiran : -

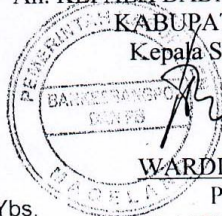
Perihal : Rekomendasi.

Kepada :
Yth, Kepala Badan Pelayanan Perijinan
Terpadu (BPPT) Kabupaten Magelang.
Di -

KOTA MUNGKID

1. Dasar : Surat dari Badan KesbangPol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah
Nomor : 070 / 1734 / 2011
Tanggal : 04 Agustus 2011
Tentang : Surat Rekomendasi Survey/Riset
2. Dengan hormat diberitahukan bahwa kami tidak keberatan atas pelaksanaan Penelitian / Riset / Survey / PKL di Kabupaten Magelang yang dilakukan oleh :
 - a. N a m a : ANIS WULANDARI
 - b. Pekerjaan : Mahasiswi
 - c. Alamat : Dsn Pulosari Rt/Rw 001/012 Jumoyo Kec. salam
 - d. Penanggung Jawab : Dr. SUPARNO,M.Pd
 - e. Lokasi : Kec. Srumbung
 - f. W a k t u : 05 Agustus s/d 05 Nopember 2011
 - g. Tujuan : Mengadakan kegiatan penelitian :
" PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK PADA ANAK USIA
DINI MELALUI PERMAINAN GIFT AND OCCUPATION GEOMETRIS DI
KELOMPOK A TK PERETIWI KRADENAN 3 MAGELANG "
3. Sebelum melakukan kegiatan, terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
4. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketebntuan yang berlaku.
5. Setelah pelaksanaan selesai agar menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbang Pol dan PB Kabupaten Magelang.
6. Surat Rekomendasi ini dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mentaati/ mengindahkan peraturan yang berlaku.
Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya.

An. KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN PB
KABUPATEN MAGELANG
Kepala Sub Bidang FPOO,



WARDI SUTRISNO, BA

Penata Tk. I

NIP. 19590205 198503 1 012

Tembusan,

1. Bp. Bupati Magelang (sebagai laporan).
2. Kepala Badan / Dinas / Kantor / Instansi Ybs.
(Tanpa Lampiran)



PEMERINTAH KABUPATEN MAGELANG
BADAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Letnan Tukiyat No. 20 (0293) 788249
Kota Mungkid 56511

Kota Mungkid, 8 Agustus 2011

Nomor : 070 / 590 / 59 / 2011
Sifat : Amat Segera
Perihal : Izin Penelitian

Kepada :
Yth. ANIS WULANDARI
Dsn. Pulosari, Rt. 001/Rw. 012, Ds. Jumoyo,
Kec. Salam, Kab. Magelang
Di -

SALAM

Dasar : Surat Kepala Badan Kesbangpol dan PB Kabupaten Magelang Nomor : 070/ 624 / 14 /
2011 Tanggal 5 Agustus 2011 Perihal Izin Penelitian

Dengan ini kami tidak keberatan dan menyetujui atas pelaksanaan kegiatan Penelitian
di Kabupaten Magelang yang dilaksanakan oleh Saudara :

Nama : **ANIS WULANDARI**
Pekerjaan : Mahasiswi, Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Dsn. Pulosari, Rt. 001/Rw. 012, Ds. Jumoyo, Kec. Salam, Kab.
Magelang

Penanggung Jawab : **Dr. Suparno, M.Pd**
Pekerjaan : Dosen Pembimbing I
Lokasi : TK Pertiwi Kradenan 3, Kec. Srumbung, Kab. Magelang
Waktu : 08 Agustus s.d 08 November 2011
Peserta : -
Tujuan : Mengadakan Kegiatan Penelitian Dengan Judul :

**" PENGEMBANGAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK PADA
ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN GIFT AND OCCUPATION
GEOMETRIS DI KELOMPOK A TK PERTIWI KRADENAN 3
MAGELANG "**

Sebelum Melaksanakan Kegiatan Penelitian agar Saudara Mengikuti Ketentuan-
ketentuan sebagai berikut :

1. Melapor kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku
3. Setelah pelaksanaan Penelitian selesai agar melaporkan hasilnya kepada Kepala Badan Pelayanan Perizinan Terpadu Kabupaten Magelang
4. Surat izin dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila pemegang surat ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku.

Demikian untuk menjadikan periksa dan guna seperlunya

An. KEPALA BADAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN MAGELANG
Sekretaris
SUYONO, SE
Pembina
NIP. 195601131981031011

TEMBUSAN :

1. Bupati Magelang
2. Kepala Badan/ Dinas.Kantor/Instansi terkait



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT
Jl. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122
SEMARANG - 50136

SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET

Nomor : 070 / 1734 / 2011

- I. **DASAR** : Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah.
Nomor 070 / 625 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. **MEMBACA** : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 074 / 470 /
Kesbang / 2011. Tanggal 3 Agustus 2011.
- III. Pada Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas
Pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Magelang.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
1. Nama : ANIS WULANDARI.
 2. Kebangsaan : Indonesia.
 3. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 5. Penanggung Jawab : Dr. Suparno, M.Pd.
 6. Judul Penelitian : Pengembangan Kemampuan Mengenal
Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui
Permainan Gift And Occupation
Geometris di kelompok A TK Pertiwi
Kradenan 3 Magelang.
 7. Lokasi : Kabupaten Magelang.

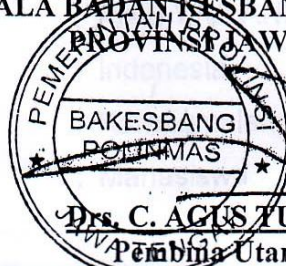
V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada
Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi
untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat
Pemberitahuan ini.
2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu
yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian
yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri
maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan.
Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat me-
nimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.
- V. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :
Agustus s.d November 2011.
- VI. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 4 Agustus 2011

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
PROVINSI JAWA TENGAH



Drs. C. AGUS TUSONO, MSi
Pembina Utama Muda
NIP. 195508141983031010

TAMAN KANAK-KANAK PERTIWI KRADENAN III
Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang
Alamat : Dusun Srumbung, Kradenan, Srumbung 56483

No. : 03/TKP/KRDN/X/2011

Hal : Surat Ijin Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUGIYANTI, S.Pd.

NIP : -

Jabatan : Kepala Sekolah TK Pertiwi Kradenan III Srumbung

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ANIS WULAN DARI

NIM : 09111247026

Prodi / Jurusan : PPSD / PGPAUD

Alamat : Pulosari RT 01 RW 12, Jumoyo
Salam, Magelang

Benar-benar telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas pada anak Kelompok A di TK Pertiwi Kradenan III Srumbung Magelang dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Kemampuan Mengenal Bentuk pada Anak Usia Dini Melalui Permainan *Gift and Occupation* Geometris di Kelompok A TK Pertiwi Kradenan III Srumbung Magelang”.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Srumbung, 25 Oktober 2011

Kepala Sekolah
TK Pertiwi Kradenan III


SUGIYANTI, S.Pd.

LAMPIRAN

Rencana Kegiatan Harian & Lembar Evaluasi

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Hari / Tanggal : Kamis / 06 Oktober 2011

Minggu : 1
 Semester : 1

Tema : Binatang

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
			Aspek yang Dinilai	Analisis Hasil Evaluasi		
				BSB	BSH	MM
<ul style="list-style-type: none"> - Melambungkan berbagai macam obyek (fm) - Menyebutkan ciptaan-ciptan Tuhan (manusia, binatang, bumi, langit, tanaman) (MA) - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran (kog) - Melakukan 2-3 perintah secara bersamaan (Bhs) - Menjiplak bentuk (fm) - Mampu memilih kegiatan sendiri (SE) 	Kegiatan awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Baris, doa, salam - Lempar tangkap bola warna - Tanyan jawab tentang ciptaan Tuhan (binatang) 	Guru dan anak langsung Bola aneka warna Guru dan anak langsung	Observasi			
	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran - Membuat pola dengan bentuk geometri (membuat menara / kereta) - Mengelompokkan bentuk berdasarkan jenisnya - Menjiplak bentuk geometri (□, Δ, O) 	Guru dan anak langsung Permainan <i>Gift and occupation geometris</i>	Observasi			
	Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Bermain - cuci tangan - makan bekal 	Permainan out door, air, sabun, bekal anak	Observasi			
	Kegiatan Penutup ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Recalling / evaluasi kegiatan sehari - Bernyanyi "Sarang binatang" - Doa, salam penutup 	Guru dan anak langsung	Observasi			

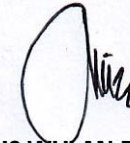
Mengetahui
 Kepala TK Pertiwi 3 Srumbung



SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Srumbung, 5 Oktober 2011

Peneliti



ANIS WULAN DARI

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Hari / Tanggal : Sabtu / 08 Oktober 2011

Minggu : 1
 Semester : 1


Tema : Binatang

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
			Aspek yang Dinilai	Analisis Hasil Evaluasi		
				BSB	BSH	MM
<ul style="list-style-type: none"> - Melompat, meloncat dan berlari (fm) - Mau diajak kerjasama dalam tugas (MA) - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran (kog) - Melaksanakan tugas sesuai dengan tugas yang diberikan sampai selesai (SE) - Melakukan diskusi secara sederhana (Bhs) 	Kegiatan awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Baris, doa, salam - Bermain sudamanda geometri 	Guru dan anak langsung evamart warna Guru dan anak langsung	Observasi			
	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> - Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran - Membuat pola dengan bentuk geometri (membuat menara / kereta) - Membedakan ciri-ciri bentuk geometri dan mengkomunikasikannya 	Guru dan anak langsung Permainan <i>Gift and occupation geometris</i>	Observasi			
	Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Bermain - cuci tangan - makan bekal 	Permainan out door, air,sabun, bekal anak	Observasi			
	Kegiatan Penutup ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> - Recalling / evaluasi kegiatan sehari - Bernyanyi " topi saya bundar " - Doa, salam penutup 	Guru dan anak langsung	Observasi			

Mengetahui
 Kepala TK Pertiwi 3 Srumbung


 SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Srumbung, 6 Oktober 2011

Peneliti

 ANIS WULAN DARI

SATUAN KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A
 Hari / Tanggal : Kamis / 13 Oktober 2011

Minggu : 2
 Semester : 1

Tema : Binatang

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
			Aspek yang Dinilai	Analisis Hasil Evaluasi		
				BSB	BSH	MM
<ul style="list-style-type: none"> Berlari sambil membawa sesuatu dengan 1 atau 2 tangan (fm) Membiasakan diri mengucapkan salam (MA) Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk (kog) Mengelompokkan benda yang sesuai dengan pasangannya Mampu mengerjakan tugas sendiri (SE) Memengutarakan pendapat kepada orang lain (Bhs) 	Kegiatan awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Baris, doa, salam Berlari sambil membawa bentuk geometri 	Guru dan anak langsung Bentuk-bentuk geometri □, Δ, O	Observasi			
	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> Menjiplak bentuk geometri Memasukkan bentuk geometri sesuai dengan lobangnya Menyusun bentuk geometri 	Spidol warna, buku gambar Permainan <i>Gift and occupation geometris</i>	Observasi			
	Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Bermain cuci tangan makan bekal 	Permainan out door, air, sabun, bekal anak	Observasi			
	Kegiatan Penutup ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Recalling / evaluasi kegiatan sehari Bercakap-cakap tentang bentuk geometri yang dipegang anak Doa, salam penutup 	Guru dan anak langsung Geometri □, Δ, O	Observasi			

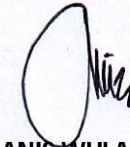
Mengetahui
 Kepala TK Pertiwi 3 Srumbung



SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Srumbung, 12 Oktober 2011

Peneliti



ANIS WULAN DARI

SATUAN KEGIATAN HARIAN

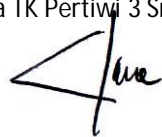
Kelompok : A
 Hari / Tanggal : Sabtu / 15 Oktober 2011

Minggu : 2
 Semester : 1

Tema : Binatang

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian Perkembangan Anak			
			Aspek yang Dinilai	Analisis Hasil Evaluasi		
				BSB	BSH	MM
<ul style="list-style-type: none"> Berjalan diatas papan titian (fm) Saling membantu sesama teman (MA) Menunjuk kedalam kelompok yang sama (kog) Mengenal kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, banyak-sedikit, sama-tidak sama Melakukan percakapan dengan teman sebaya dan orang dewasa (Bhs) Mengikuti lomba dalam permainan (SE) 	Kegiatan awal ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Baris, doa, salam Keseimbangan badan 	Guru dan anak langsung Papan titian	Observasi			
	Kegiatan Inti ± 60 menit <ul style="list-style-type: none"> Menjiplak bentuk geometri Memasukkan bentuk geometri sesuai dengan lobangnya Menyusun bentuk geometri 	Pensil, buku gambar Permainan <i>Gift and occupation geometris</i>	Observasi			
	Istirahat ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Bermain cuci tangan makan bekal 	Permainan out door, air,sabun, bekal anak	Observasi			
	Kegiatan Penutup ± 30 menit <ul style="list-style-type: none"> Recalling / evaluasi kegiatan sehari Pesan-pesan Bernyanyi bersama Doa, salam penutup 	Guru dan anak langsung	Observasi			

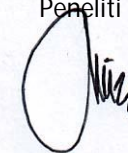
Mengetahui
 Kepala TK Pertiwi 3 Srumbung



SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Srumbung, 13 Oktober 2011

Peneliti



ANIS WULAN DARI

**LEMBAR EVALUASI
PRA-TEST
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK**

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Presentase
		Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran			Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Jenisnya			Membuat Pola □-Δ-o-□-Δ-o ...			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega		V			V			V		66,6
2	Shifa		V			V			V		66,6
3	Denti		V			V			V		66,6
4	Zidan		V		V				V		77,7
5	Jihan	v			V			V			100
6	Silvia		V				V		V		55,5
7	Sasha		V			V			V		66,6
8	Niha		V			V			V		66,6
9	Dewi		V		V			V			88,8
10	Eca	V			V				V		88,8
11	Rizal		V		V				V		77,7
12	Bintang	V			V				V		100
13	Iqbal		V		V			V			88,8
14	Wiki		V		V				V		77,7
15	Ridwan		V			V			V		66,6
16	Fajar		V			V			V		66,6


Srumbung, 30 September 2011

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi 3



SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Peneliti



ANIS WULAN DARI

LEMBAR EVALUASI
SIKLUS I PEMBELAJARAN 1
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Persentase
		Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran			Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Jenisnya			Membuat Pola □-Δ-o-□-Δ-o ...			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega		V			V			V		66,6
2	Shifa		V			V			V		66,6
3	Denti		V			V			V		66,6
4	Zidan		V		V				V		77,7
5	Jihan	v			V			V			100
6	Silvia		V				V		V		55,5
7	Sasha	v				V			V		77,7
8	Niha		V			V		V			77,7
9	Dewi	v			V			V			100
10	Eca	v			V				V		88,8
11	Rizal		V		V				V		77,7
12	Bintang	v			V				V		88,8
13	Iqbal	v			V			V			100
14	Wiki		V		V				V		77,7
15	Ridwan		V			V			V		66,6
16	Fajar		V			V			V		66,6

Srumbung, 6 Oktober 2011

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi 3



SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Peneliti



ANIS WULAN DARI

LEMBAR EVALUASI
SIKLUS I PEMBELAJARAN 2
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Persentase
		Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Bentuk, Warna dan Ukuran			Mengelompokkan Bentuk Geometri berdasarkan Jenisnya			Membuat Pola □-Δ-o-□-Δ-o ...			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega	V				V			V		77,7
2	Shifa		V			V			V		66,6
3	Denti	V				V			V		77,7
4	Zidan		V		V				V		77,7
5	Jihan	V			V			V			100
6	Silvia		V				V		V		55,5
7	Sasha	V			V			V			100
8	Niha		V		V			V			88,8
9	Dewi	V			V			V			100
10	Eca	V			V			V			100
11	Rizal		V		V			V			88,8
12	Bintang	V			V			V			100
13	Iqbal	V			V			V			100
14	Wiki		V		V				V		77,7
15	Ridwan	V			V				V		88,8
16	Fajar		V		V				V		77,7

Srumbung, 8 Oktober 2011

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi 3



SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Peneliti



ANIS WULAN DARI

LEMBAR EVALUASI
SIKLUS II PEMBELAJARAN 1
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Persentase
		Menjiplak bentuk geometri			Memasukkan bentuk geometri sesuai lobangnya			Menyusun bentuk geometri			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega	V			V			V			100
2	Shifa		V		V			V			88,8
3	Denti	V			V			V			100
4	Zidan		V		V			V			88,8
5	Jihan	V			V			V			100
6	Silvia		V			V		V			77,7
7	Sasha	V			V			V			100
8	Niha	V			V			V			100
9	Dewi	V			V			V			100
10	Eca	V			V			V			100
11	Rizal	V			V			V			100
12	Bintang	V			V			V			100
13	Iqbal	V			V			V			100
14	Wiki	V			V			V			100
15	Ridwan	V			V			V			100
16	Fajar		V		V			V			88,8

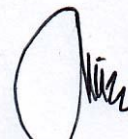
Srumbung, 13 Oktober 2011

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi 3



SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Peneliti



ANIS WULAN DARI

LEMBAR EVALUASI
SIKLUS II PEMBELAJARAN 2
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK

No	Nama Anak	Kriteria Penilaian Mengklasifikasi									Persentase
		Menjiplak bentuk geometri			Memasukkan bentuk geometri sesuai lobangnya			Menyusun bentuk geometri			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Rega	V			V			V			100
2	Shifa	V			V			V			100
3	Denti	V			V			V			100
4	Zidan	V			V			V			100
5	Jihan	V			V			V			100
6	Silvia	V			V			V			100
7	Sasha	V			V			V			100
8	Niha	V			V			V			100
9	Dewi	V			V			V			100
10	Eca	V			V			V			100
11	Rizal	V			V			V			100
12	Bintang	V			V			V			100
13	Iqbal	V			V			V			100
14	Wiki	V			V			V			100
15	Ridwan	V			V			V			100
16	Fajar	V			V			V			100

Srumbung, 15 Oktober 2011

Mengetahui
Kepala TK Pertiwi 3



SUGIYANTI, S.Pd.AUD

Peneliti



ANIS WULAN DARI

LAMPIRAN

DOKUMENTASI

KEGIATAN PEMBELAJARAN

DOKUMENTASI

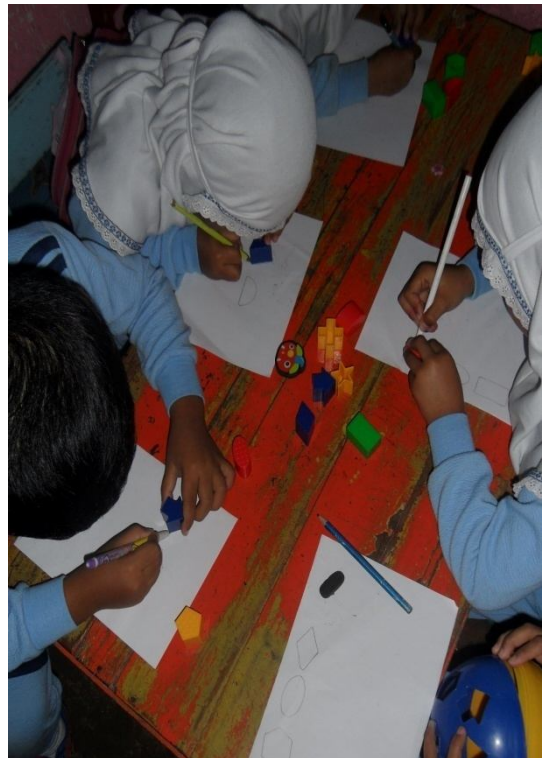
Siswa sedang menunjukkan bentuk, warna dan ukuran yang diminta oleh peneliti



DOKUMENTASI
Siswa sedang membuat menara dari bentuk-bentuk geometri



DOKUMENTASI
Siswa sedang menjiplak bentuk, warna dan ukuran



DOKUMENTASI

Siswa sedang memasukkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan pasangannya atau bentuknya

