

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK  
GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL  
*GOTRI LEGENDRI*  
PADA ANAK KELAS B TK SUNAN KALIJOGO**

SKRIPSI

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



Oleh  
Marlia Andriyani  
NIM 11111247004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
AGUSTUS 2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *GOTRI LEGENDRI* PADA ANAK KELAS B TK SUNAN KALIJOGO KECAMATAN CANGKRINGAN KABUPATEN SLEMAN” yang telah disusun oleh Marlia Andriyani, NIM 11111247004 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Agustus 2015

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Prof. Dr. Suparno, M. Pd

  
Martha Christianti, M. Pd

NIP 19580807 198601 1 001

NIP 198 20523 200604 2 001

## HALAMAN 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,  
Yang menyatakan,



Marlia Andriyani  
NIM 11111247004

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *GOTRI LEGENDRI* PADA ANAK KELAS B TK SUNAN KALIJOGO” yang disusun oleh Marlia Andriyani, NIM 11111247004 ini telah dipertahankan di Dewan Penguji pada tanggal 26 Agustus 2015 dan telah dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	TandaTangan	Tanggal
Prof. Dr. Suparno, M.Pd	Ketua Penguji		27/8/15
Ika Budi Maryatun, M.Pd	Sekretaris Penguji		27/8/15
Dr. Christina Ismaniati, M.Pd	Penguji Utama		27/8/15
Martha Christianti, M.Pd	Penguji Pendamping		27/8/15

Yogyakarta, 09 OCT 2015

Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Maryanto, M.Pd  
NIP. 19600902 197802 1 001

## **MOTTO**

Masa kanak-kanak adalah saat ideal untuk mempelajari keterampilan

**(Elizabeth B. Hurlock)**

## **PERSEMBAHAN**

Karya tulis ini kupersembahkan untuk:

1. Keluargaku tercinta, Bapak, Ibu, Suami, anak, dan Adik yang telah memberiku banyak hal.
2. Agama, Nusa, dan Bangsa.
3. Almamater tercinta.

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK  
GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *GOTRI  
LEGENDRI* PADA ANAK KELAS B TK SUNAN KALIJOGO  
KECAMATAN CANGKRINGAN KABUPATEN SLEMAN**

Oleh  
Marlia Andriyani  
NIM 11111247004

**ABSTRAK**

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui kegiatan permainan tradisional pada Kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan. Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada permainan *Gotri Legendri*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B TK Sunan Kalijogo yang berjumlah 19 anak. Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 80% dari 19 anak mengenal bentuk-bentuk geometri datar dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain *gotri legendri* yang dilakukan melalui 1) stimulasi menyebutkan bentuk-bentuk geometri, 2) stimulasi membentuk posisi pola lantai. Tindakan tersebut dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar. Pada saat dilakukan observasi pra tindakan, pada indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 26,32% dan pada indikator membentuk posisi pola lantai sebesar 21,05% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan berada pada kriteria kurang sekali, pada Siklus I indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 31,58% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 26,32% menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria cukup dan pada Siklus II indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 89,47% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 84,64%. Perolehan persentase pada Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar anak Kelompok B dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% dan pelaksanaan penelitian dihentikan.

Kata kunci: *Bentuk-bentuk geometri datar, Permainan tradisional gotri legendri*

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah atas rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dorongan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi pada prodi PG PAUD FIP UNY.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan pengarahan dan memberikan izin dalam melakukan penelitian.
4. Prof. Dr. Suparno, M.Pd. dan ibu Martha Christianti, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan dorongan dan bimbingan dalam penulisan proposal penelitian, pelaksanaan penelitian, dan penyusunan laporan penelitian dalam bentuk tugas akhir skripsi.
5. Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan berlangsung.
6. Ibu Mamik Ika Hermi Wijayanti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan izin penelitian dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian di TK Sunan Kalijogo Cangkringan.
7. Ibu dan bapak, keluarga serta teman-teman tercinta yang telah memberikan dorongan, semangat, dan doa restunya.
8. Teman-teman PKS C PG PAUD dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Demikian yang dapat penulis sampaikan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya dalam pengembangan pendidikan anak usia dini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi terciptanya skripsi yang sempurna.

Yogyakarta, Agustus 2015  
Penulis



Marlia Andriyani

## DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	li
HALAMAN PERNYATAAN.....	lii
HALAMAN PENGESAHAN.....	Iv
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	Vi
ABSTRAK.....	Vi
KATA PENGANTAR.....	Vii
DAFTAR ISI .....	Viii
DAFTAR TABEL.....	Xiii
DAFTAR GAMBAR.....	Xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	Xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Anak Usia Dini .....	9
B. Neurosains Kognitif.....	12
C. Konsep Bentuk Geometri .....	13
D. Perkembangan Kognitif.....	19
1. Pengertian Perkembangan Kognitif .....	19

2. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B (5-6 Tahun) ...	21
3. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun.....	22
4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif .....	24
E. Permainan Tradisional .....	26
1. Pengertian Bermain.....	26
2. Manfaat dan Tujuan Bermain .....	31
3. Permainan .....	34
4. Pengertian Permainan Tradisional .....	36
5. Manfaat Permainan Tradisional.....	40
6. Macam Permainan Tradisional .....	42
7. Permainan Tradisional <i>Gotri Legendri</i> .....	44
F. Kerangka Pikir .....	47
G. Hipotesis Tindakan .....	48
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	49
B. Rancangan Penelitian .....	49
1. Perencanaan .....	52
2. Pelaksanaan.....	52
3. Observasi .....	53
4. Refleksi .....	53
C. Subjek Dan Objek Penelitian.....	54
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
1. Tempat Penelitian .....	54
2. Waktu Penelitian.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data .....	54
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	54
G. Analisis Data .....	56
H. Kriteria Keberhasilan.....	57
I. Instrumen Penelitian .....	58
J. Validasi Instrumen.....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	

A. Deskripsi lokasi Penelitian.....	62
B. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....	62
C. Diskripsi Hasil Penelitian.....	64
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	64
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	73
D. Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas.....	79
E. Keterbatasan Penelitian.....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	82
B. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional.....	59
Tabel 2. Rubrik Observasi Mengenal Bentuk-bentuk Geometri.....	59
Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri	63
Tabel 4. Jadwal kegiatan Siklus 1.....	64
Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar.....	69
Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional <i>Gotri Legendri</i> Siklus I....	70
Tabel 7. Jadwal Kegiatan Siklus II.....	72
Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar.....	77
Tabel 9. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Sebelum Tindakan, Siklus I, Siklus II.....	78

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Kemmis Mc Taggart.....	50
Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas yang Dikembangkan oleh peneliti.....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian dan Surat Keterangan Penelitian.....	87
Lampiran 2. Lembar Observasi dan Rubrik Penelitian.....	90
Lampiran 3. Lembar Obsevasi Kondisi Awal.....	96
Lampiran 4. Hasil Observasi Siklus I.....	100
Lampiran 5. Hasil Observasi Siklus II.....	106
Lampiran 6. Rencana Kegiatan Harian.....	112
Lampiran 7. Foto.....	129

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak Usia Dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Anak merupakan generasi penerus serta investasi bagi masa depan bangsa sehingga pendidikan untuk anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan oleh setiap Negara. Menurut Harun Rasyid (2009:64) anak usia dini merupakan usia emas atau *the golden age* yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. Multi kecerdasan tersebut dapat dikembangkan dengan adanya pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pengasuhan, pembimbingan, dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Sejalan dengan hal tersebut, Yuliani Nurani Sujiono (2001:54) mengungkapkan pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orangtua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang

berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Pendidikan anak usia dini didalam proses pembelajarannya terdapat program yang telah disesuaikan dengan usia anak. Program tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial-emosional, dan aspek fisik motorik. Perkembangan kognitif pada anak merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan. Guru dalam melaksanakan program pembelajaran memiliki peranan penting untuk mencapai dan mewujudkan perkembangan anak secara optimal.

Piaget dalam Slamet Suyanto (2005:53) mengatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan : 1) sensori-motor, 2) preoperasional, 3) konkret-operasional, 4) formal-operasional. Sejalan dengan hal tersebut Piaget dalam Rita Eka Izzanty (2005:32) menegaskan bahwa semua anak mengalami tahap yang sama ketika mengembangkan kecakapan berfikirnya namun setiap anak memiliki laju perkembangannya sendiri-sendiri.

Anak usia TK berada pada tahap perkembangan pra operasional yaitu rentang usia 4-6 tahun. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, anak juga telah mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar (Slamet Suyanto, 2005:55). Berdasarkan pernyataan di atas, anak sudah mulai mengenal warna dan bentuk-bentuk geometri yang hampir setiap hari ditemui oleh anak seperti segi tiga, segi empat, lingkaran.

Dalam mencapai tujuan yang optimal dalam mengenal bentuk-bentuk geometri diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik anak. Cucu Eliyawati (2005:7) mencirikan karakteristik anak usia dini yaitu dengan daya perhatian yang pendek, sehingga untuk menarik perhatian dan membantu anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri perlu dikenalkan dengan cara bermain yang dapat dilakukan dengan bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan, karena anak sangat sulit untuk memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Sunan Kalijogo Cangkringan menunjukkan bahwa dari 19 anak didik yang masih membutuhkan bimbingan dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar yaitu 15 anak yang belum mampu membentuk posisi pola lantai yaitu 16 anak. Hal tersebut juga diungkapkan oleh guru kelas tentang kurangnya kemampuan membedakan bentuk-bentuk geometri dan menyebutkan nama dari bentuk geometri tersebut. Guru lebih banyak menggunakan metode bercakap-cakap, media yang digunakan hanya dengan alat peraga yang terbuat dari triplek yang bentuknya hanya kecil-kecil. Dalam kegiatan tersebut, anak diminta untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang diperlihatkan oleh guru.

Kelebihan dalam permainan *gotri legendri* disini adalah permainan yang dilakukan 4-6 orang anak, mereka duduk melingkar, masing-masing anak memegang batu. Batu ini kemudian dipindahkan kedepan anak di sebelah kanan masing-masing. Hal tersebut dilakukan sambil menyanyikan lagu *gotri legendri*.

Kemudian yang mendapatkan batu terakhir dia jadi kodok (biasanya dimainkan untuk petak umpet dan si kodok jadi tukang jaga pos).

Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternative permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Permainan tradisional akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan tradisional *Gotri Legendri*. Mengacu pada uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri* pada Anak Kelompok B di TK Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Mayoritas anak belum mampu menyebutkan bentuk geometri sesuai dengan bentuknya.
2. Permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah masih kurang dan jarang dilakukan.

3. Anak masih perlu bimbingan dalam melakukan permainan tradisional *Gotri Legendri*.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan beberapa permasalahan yang diuraikan dalam identifikasi masalah tersebut maka dalam penelitian ini, dibatasi pada meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tradisional *Gotri Legendri* pada anak Kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah “Bagaimana meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *Gotri Legendri* pada anak Kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *Gotri Legendri* pada anak Kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain :

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *Gotri Legendri*.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, anatara lain :

#### **a. Bagi Anak**

- 1) Dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 2) Memberi kesempatan pada anak Taman Kanak-Kanak untuk memperoleh pengetahuan baru.

#### **b. Bagi Guru**

Guru lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang baik dan tepat bagi anak Taman Kanak-Kanak.

#### **c. Bagi Sekolah**

Dapat menambah koleksi media pembelajaran bentuk-bentuk geometri untuk TK dan dapat memberikan informasi tentang variasi media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam hal pengenalan bentuk-bentuk geometri datar.

## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini, yakni :

1. Kemampuan mengenal bentuk geometri yang dimaksud dalam penelitian ini difokuskan pada bentuk-bentuk geometri yang sederhana seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Agar kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri dapat berkembang dengan baik maka perlu adanya aktifitas bersama yang bermakna yaitu melalui permainan tradisional. Pada saat melakukan permainan tradisional dilakukan menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan membentuk posisi pola lantai membentuk bentuk geometri.
2. Permainan tradisional *Gotri Legendri* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah permainan yang diturunkan oleh nenek moyang kita pada zaman dahulu, yang sekarang ini sudah sudah banyak dilupakan oleh masyarakat. Permainan *Gotri Legendri* minimal dilakukan 2 orang dan maksimal 6 orang, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
  - a) Guru menyiapkan alat yang digunakan yaitu bentuk geometri, tapi ada salah satu bentuk geometri yang lebih besar dari ukuran yang lain dan itu sebagai kodok.
  - b) Semua anak yang akan bermain berkumpul terlebih dahulu untuk membuat aturan permainan (biasanya secara lisan) disesuaikan dengan kondisi tempat bermain.

- c) Setelah semua dipersiapkan, permainan bisa dimulai dengan terlebih dahulu anak melakukan hompimpah untuk menentukan pemegang kodok (bentuk geometri yang paling besar). Ini hanya berlaku sekali saja, yaitu untuk mengawali permainan.
- d) Setelah semua anak memegang kreweng (bentuk geometri) dan salah satunya memegang kodok, maka permainan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu *Gotri Legendri* sambil memutarakan bentuk geometri ke teman sebelahnya.
- e) Selesai lagu dan seorang pemain yang kebetulan memegang kodok saat lagu berakhir, berarti ia menjadi pemain “dadi”. Saat itulah para pemain lain segera berlari dan bersembunyi, sementara itu pemain yang “dadi” segera menyusun kreweng (bentuk geometri) dan diakhiri dengan menyusun bentuk geometri (sebagai kodok). Setelah selesai menyusun lalu mencari pemain yang bersembunyi satu-persatu.
- f) Setelah semua pemain yang bersembunyi sudah ketemu, permainan bisa dimulai kembali, dan yang memegang kodok adalah pemain yang terakhir ketemu.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Anak Usia Dini**

#### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

NAEYC di dalamnya merumuskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun (Sofia Hartati, 2005: 7). Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20/2003 ayat 1 anak usia dini adalah yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun.

Anak usia Taman Kanak-kanak menurut Ernawulan Syaodih (2005:7) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses perkembangan anak TK meliputi lima aspek. Menurut Kurikulum Taman Kanak-Kanak Tahun 2010 aspek perkembangan pada anak TK yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, dan aspek sosial emosional.

## 2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, sangat aktif, dinamis antusias dan hampir ingin selalu tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak merupakan individu yang mempunyai karakteristik tertentu. Richard D. Kellough (Sofia Hartati, 2005: 8-11) mengatakan karakteristik anak usia dini adalah:

### a. Anak bersifat egosentris

Pada anak usia dini, anak masih memikirkan egonya tanpa memikirkan orang lain. Dalam bermain pun terkadang mainannya hanya miliknya tidak mau berbagi dengan temannya karena konsep dirinya sendiri masih kuat.

### b. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Sesuatu hal yang baru pasti akan membuat anak penasaran ingin tahu. Anak belajar dari pengalaman orang dewasa. Pengalaman itulah yang menjadikan anak untuk terdorong bereksplorasi, berimajinasi, serta mampu menciptakan sesuatu yang baru.

### c. Anak adalah makhluk sosial

Manusia tidak dapat hidup sendiri. Dalam kehidupan bermasyarakat, anak perlu diajak untuk bersosialisasi dengan orang lain agar dewasanya nanti anak akan dengan sendirinya bersosialisasi, bekerjasama tanpa paksaan dari orang lain.

d. Anak umumnya kaya dengan fantasi.

Dunia anak adalah dunia belajar sambil bermain. Anak akan merasa senang apabila sudah bermain dengan temannya. Bermain peran adalah salah satunya. Disini anak berfantasi, memiliki imajinasi tinggi.

e. Anak bersifat unik

Setiap anak mempunyai perkembangan yang berbeda-beda diantara anak yang lainnya, dimana masing-masing memiliki bawaan, gaya belajar, minat, latar belakang kehidupan berbeda.

f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Pada umumnya anak merasa sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam waktu yang lama. Dalam kegiatan anak cenderung mengalihkan perhatian apabila tidak bisa mengerjakan tugas kecuali pembelajaran yang diberikan menyenangkan dan tidak akan membuat bosan anak.

g. Anak merupakan masa belajar yang potensial

Anak usia dini merupakan masa *golden age* dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.

Berdasarkan teori tersebut maka karakteristik anak usia dini mempunyai karakteristik yang berbeda, sebagai pendidik harus dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik.

## **B. Neurosains Kognitif**

Neurosains kognitif merupakan satu bidang kajian mengenai system saraf yang ada di dalam otak manusia. Neurosain juga mengkaji mengenai kesadaran dan kepekaan otak dari segi biologi, persepsi, ingatan dan kaitannya dengan pembelajaran. Bagi teori neurosains, system saraf dan otak merupakan asas fizikal bagi proses pembelajaran manusia. Neurosains dapat membuat hubungan antara proses kognitif yang terdapat di dalam otak dengan tingkah laku yang akan dihasilkan. Hal ini dapat diartikan bahwa, setiap perintah yang diproses oleh otak akan mengaktifkan daerah-daerah penting otak (Harun, 2009).

Neurosains kognitif merupakan suatu bidang penelitian saintifik tentang system saraf, utamanya otak. Neurosains merupakan penelitian tentang otak dan pikiran. Studi tentang otak menjadi landasan dalam pemahaman tentang bagaimana kita merasa dan berinteraksi dengan dunia luar dan khususnya apa yang dialami manusia dan bagaimana manusia mempengaruhi orang lain (Harun, 2009).

Neurosains kognitif merupakan ilmu pengetahuan tentang proses kognisi yang melibatkan fungsi-fungsi otak. Pengetahuan tentang neurosains ini begitu kompleks, karena memang titi tumpu dari pembahasan ini mengenai otak, mulai dari komponen penting dalam otak, hingga fungsi-fungsinya. Sedangkan hingga saat ini, pengetahuan manusia tentang otak manusia terus berkembang, sehingga kekomplekskannya semakin juga berkembang. Sebab itu, tidak ayal kemudian otak manusia sendiri bingung memikirkan tentang otak.

Harun (2009) mengungkapkan bahwa sebagai suatu teori pembelajaran berbasis kemampuan otak (neurosains), tentu saja memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan-kelebihannya adalah sebagai berikut:

1. Memberikan suatu pemikiran baru tentang bagaimana otak manusia bekerja.
2. Memperhatikan kerja alamiah otak si pembelajar dalam proses pembelajaran.
3. Menciptakan iklim pembelajaran dimana pembelajar dihormati dan didukung.
4. Menghindari terjadinya pemforsiran terhadap kerja otak.
5. Dapat menggunakan berbagai model-model pembelajaran dalam mengaplikasikan teori-teori ini. Dianjurkan untuk memvariasikan model-model pembelajaran tersebut, supaya potensi belajar dapat dibangun.

Kaitan neurosains kognitif dengan permainan tradisional di sini adalah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar menggunakan permainan tradisional *gotri legendri* akan membuat anak lebih senang dan akan mudah memahami bentuk-bentuk geometri datar. Karena pada dasarnya anak-anak lebih suka bermain di luar ruangan dari pada di dalam kelas. Segala permainan yang dimainkan oleh anak dapat mempengaruhi memori ingatan dan sangat membantu mengembangkan seluruh bagian dalam otak.

## **C. Konsep Bentuk Geometri**

### **1. Konsep Mengenal bentuk Geometri**

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri (Slamet Suyanto, 2005: 55). Maksudnya bahwa

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

## **2. Tahap-tahap belajar Geometri**

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis (Van Hiele dalam Dastin Tarigan. 2006), maksudnya yaitu merupakan cabang matematika yang bersangkutan dengan tata ruang yang tidak berubah dalam deformasi dwikontinu (yaitu ruang yang dapat ditebuk, dilipat, disusut, direntangkan dan dipilin, tetapi tidak diperkenankan untuk dipotong, dirobek, ditusuk atau dilekatkan), ia muncul melalui pengembangan konsep dari geometri dan teori himpunan, seperti ruang, dimensi, bentuk dan transformasi. Mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainnya, karena itu mulai belajar geometri supaya tidak mulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka daerah lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya. Ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut:

### **a. Tahap Pengenalan**

Pada tahap ini siswa baru mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifat-sifatnya. Pada tahap pengenalan anak belum dapat menyebutkan sifat-sifat dari bangun geometri yang dikenalnya. Untuk itu guru harus memahami betul karakter

anak pada masa pengenalan, sehingga anak tidak akan menerima konsep hanya dengan hafalan saja tetapi dengan pengertian.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini, anak(usia 5-6 tahun) sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, pada sebuah balok banyak sisinya ada 6 sedangkan banyak rusuknya ada 12, dan ketika kita tanya “Apakah balok itu kubus?”, maka anak tidak dapat menjawab. Karena pada tahap ini anak belum mampu mengetahui hubungan keterkaitan antar bangun.

c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini, anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometridan memahami sifat dan ia sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain berhubungan.

d. Tahap Dedukasi

Pada tahap ini, berpikir deduktifnya sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang harus dilakukan secara deduktif.

Pada tahap ini, anak sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, karena misalnya ia dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara induktif itu mungkin bisa keliru.

e. Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting.Kegiatan belajar anak harus memahami dengan

pengertian untuk memperluas pengalaman dan berpikir siswa, untuk meningkatkan berpikir ke tahap yang lebih baik.

Melihat tahapan-tahapan belajar geometri tersebut, semua anak mempelajari geometri dengan urutan yang sama, akan tetapi kapan seorang anak mulai memasuki suatu tingkat yang baru tidak selalu sama dengan anak yang satu dengan anak yang lain. Tetapi bergantung pada pengajaran guru dan proses belajar yang dilalui siswa.

Teori belajar yang dapat diterapkan pendidik dalam dunia pendidikan salah satunya adalah teori belajar Bloom yang memfokuskan pada teori aplikatif psikologi belajar kognitif. Menurut Bloom (Ahmad Turmuzi, 2013), ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berpikir yang terdiri dari:

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling redah tetapi paling mendasar. Dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, fakta, prinsip dasar, ide prosedur atau gagasan, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman atau mengerti merupakan kemampuan anak membaca serta memahami suatu gambaran yang telah diketahuinya. Setelah mengetahui definisi, informasi, peristiwa, fakta kemudian disusun kembali ke dalam struktur kognitif yang ada. Dari hasil proses mengetahui tersebut diakomodasikan dan

akan berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif yang baru.

c. Penerapan (*application*)

Menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.

d. Penguraian (*analysis*)

Menganalisis informasi dengan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar-bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau member solusi dari suatu pernyataan.

e. Memadukan (*synthesis*)

Menggabungkan, merangkai atau menyatukan berbagai informasi menjadi satu kesimpulan yang baru.

f. Penilaian (*evaluation*)

Mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, berdasarkan gagasan tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.

Terdapat dua kriteria pembenaran yang digunakan, yaitu:

- 1) Pembenaran berdasarkan kriteria internal; dilakukan dengan memperhatikan kecermatan susunan secara logis mengenai unsur-unsur yang ada di dalam objek yang diamati.
- 2) Pembenaran berdasarkan kriteria eksternal, dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria yang bersumber dari luar objek yang diamati.

Teori yang diungkapkan oleh Bloom mengenai perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran geometri pada anak usia dini. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat terpisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak usia dini, sudah berbaur dengan benda-benda yang ada di sekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, dan lain-lain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase praoperasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Di dalam pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti segitiga, segiempat dan lingkaran.

Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui bentuk geometri dan namanya yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberi contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini kegiatannya di kemas dalam bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengetahui, memahami dan mengenal konsep bentuk geometri. Kemampuan dasar mengenal bentuk geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk buku itu seperti segi empat).

Pemberian rangsangan dan stimulasi yang tepat pada proses pembelajaran di TK akan memberikan dampak positif yaitu dapat mecerdaskan anak. Selain itu kondisi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan akan berpotensi besar dalam membentuk karakter anak menjadi pembelajar yang aktif. Dari kegiatan belajar melalui bermain hasil belajar anak akan meningkat karena ketika anak mengenal bentuk geometri anak akan dapat memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek suatu benda yang konkret.

#### **D. Perkembangan Kognitif**

##### **1. Pengertian Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir seorang individu. Menurut Soemiarti Patmonodewo (2003:27) kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Sejalan dengan hal tersebut Siti Partini (2003:1) kemampuan kognitif sering diartikan sebagai daya atau kemampuan seseorang untuk berfikir dan mengamati, melihat hubungan-hubungan, kegiatan

yang mengakibatkan seseorang anak untuk memperoleh pengetahuan baru yang banyak didukung oleh kemampuan bertanya.

Berk dalam Siti Partini (2003:1) juga mengungkapkan bahwa kemampuan kognitif menunjuk pada proses dan produk dari dalam akal pikiran manusia yang membawanya untuk tahu. Dalam hal ini termasuk kegiatan mental manusia yang meliputi : mengingat, menghubungkan, menggolong-golongkan, memberikan simbol, mengkhayal, memecahkan masalah, mencipta dan membayangkan kejadian dan mimpi. Jadi kemampuan kognitif memiliki kontribusi yang besar dalam aktivitas kehidupan sehari-hari.

Perkembangan kognitif sangat erat kaitannya dengan kemampuan intelegensi seseorang. Menurut Singgih D. Gunarso yang dikutip dalam Lusi Nuryanti (2008:45) pengertian kognitif meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu, dan proses kognitif meliputi aspek-aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan persoalan.

Singgih D. Gunarsa (2006:141) berpendapat bahwa perkembangan kognitif mempunyai 4 aspek, yaitu :

- a. Kematangan. Kematangan merupakan pengembangan dari susunan syaraf. Misalnya kemampuan melihat atau mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan syaraf yang bersangkutan.
- b. Pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya.

- c. Transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, misalnya cara pengasuhan dan pendidikan orang lain yang diberikan kepada anak.
- d. Ekuilibrasi yaitu adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak, agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses atau cara berfikir anak untuk memperoleh pengetahuan baru dari berbagai kegiatan yang dilakukan. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan intelegensi seseorang yaitu aspek persepsi, pikiran, penalaran dan pemecahan masalah.

## **2. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B (5-6 tahun)**

Piaget berpendapat bahwa perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan. Piaget membagi perkembangan kognitif kedalam 4 fase, yaitu : fase sensorimotor (0-2 tahun), fase praoperasional (2-7 tahun), fase operasional konkret (8-11 tahun), dan fase operasional formal (11 tahun) (Piaget, 1972:49).

Perkembangan kognitif anak kelompok B usia 4-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Menurut Piaget, 1995:228 pada tahap praoperasional konsep stabil dibentuk, penalaran mental muncul, egosentrisme mulai kuat dan kemudian melemah, serta keyakinan pada hal-hal magis terbentuk. Piaget dalam

Paul Suparno (2001:25) juga mengungkapkan bahwa tahap praoperasional dibagi menjadi dua bagian, yaitu : (a) Usia 2-4 tahun, dicirikan sebagai perkembangan pemikiran simbolis. Diwarnai dengan mulai digunakannya simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, khususnya penggunaan bahasa, (b) Usia 4-7 tahun perkembangan anak berada pada tahap pemikiran intuitif.

Pada tahap pemikiran intuitif, menurut Piaget dalam Siti Partini (2003:5-6) menjelaskan bahwa pada masa ini anak belum stabil. Anak sudah mulai belajar nama-nama benda, menggolong-golongkan dan menyempurnakan kecakapan panca inderanya, mulai tumbuh konsep hubungan yang sifatnya masih kasar, misalnya : lebih besar, lebih tua, atau lebih tinggi. Anak masih memiliki sifat egosentrisme, anak percaya akan kenyataan dunia seperti apa yang dilihatnya.

### **3. Karakteristik Perkembangan kognitif Anak Usia 5-6 tahun**

Anak usia antara 5-6 tahun sedang berada pada akhir dari bagian awal masa kanak-kanaknya. Karakteristik khusus bagi anak dalam kelompok usia 5-6 tahun adalah : Perkembangan kemampuan fisik, penglihatan, perkembangan kemampuan bahasa, perkembangan kemampuan sosial, perkembangan emosional, dan perkembangan kepribadian.

Perkembangan kemampuan fisik pada usia ini anak menunjukkan keingintahuan yang besar dan aktif. Dia bisa mengatur gerakan badannya dengan lebih baik dan lebih luwes. Anak juga bisa berjalan jinjit, mundur dan berjalan mundur dengan tumitnya. Dia juga bisa berlari dengan cepat, meloncat, berlari

dengan satu kaki. Mereka mulai menulis beberapa huruf dan angka dan menuliskan namanya dengan benar.

Penglihatan anak usia 5-6 tahun dapat menguasai indra peraba, pendengaran dan penglihatan hampir sebaik orang dewasa. Perkembangan kemampuan bahasa berlangsung dengan cepat dan membantu anak untuk mengemukakan pikirannya, kosakata anak meningkat. Kata Tanya kenapa, siapa, dimana, dan kapan lebih banyak digunakan, sehingga anak usia ini cenderung banyak bertanya.

Perkembangan kemampuan sosial menunjukkan lebih banyak kemampuan sosial. Hal ini dapat dilihat dari cara bermain anak yang lebih berarah dan mampu bekerjasama dalam bermain. Anak senang bermain bersama dan tolong-menolong dalam mencapai keinginan tertentu. Anak usia ini lebih siap berpisah beberapa jam dari orang tuanya dibandingkan dengan anak yang lebih muda. Anak sudah mampu berbagi, bertenggang rasa, sabar menunggu giliran, dan mampu menerima tanggungjawab yang ringan.

Perkembangan emosional adalah suatu tingkat kepandaian dalam memahami emosi orang lain dan mengatur emosinya sendiri. Pada masa ini kosakata anak berhubungan dengan emosi meningkat secara bertahap, sehingga mereka mengenal lebih banyak variasi ekspresi orang lain. Bersamaan dengan itu anak juga belajar ekspresi emosi dirinya.

Perkembangan kepribadian, selain karena faktor keturunan, lingkungan juga mempengaruhi perkembangan kepribadian anak. Selain itu, pada usia ini anak tidak hanya belajar tingkah laku yang kelihatan jelas, tetapi juga dapat

mempelajari gagasan, harapan. Anak dapat mempelajari hal-hal apa saja yang boleh dan tidak boleh.

Berdasarkan uraian tersebut penting untuk diperhatikan bahwa setiap anak itu unik, mereka tumbuh menurut lajunya masing-masing dan tidak semua aspek semua perkembangan diatas tumbuh bersamaan atau berurutan sehingga hal yang wajar jika terjadi variasi dalam perkembangan anak.

#### **4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi proses perkembangan kognitif anak. Menurut Soemiarti Patmonodewo (2003:27) menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan pengalaman. Sedangkan menurut Ahmad Susanto (2001:59-60).

faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain :

##### **a. Faktor Hereditas/Keturunan**

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Taraf intelegensi sudah ditentukan sejak lahir.

##### **b. Faktor Lingkungan**

John Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal dengan teori tabula rasa. Taraf intelegensi ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

#### c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

#### d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Ada dua pembentukan yaitu pembentukan sengaja (skolah formal) dan pembentukan tidka sengaja (pengaruh alam sekitar).

#### e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

#### f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Bedasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Faktor kematangan merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Faktor kematangan berkaitan dengan fisik atau psikis seseorang dalam melaksanakan fungsinya dalam kehidupan. Selain itu, terdapat faktor lingkungan

dalam hal ini adalah pengalaman-pengalaman yang didapat dari lingkungan sekitar kehidupam seseorang.

## **E. Permainan Tradisional**

### **1. Pengertian Bermain**

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan (Mayke, 2001:15). Bermain juga merupakan aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan dengan aturan yang ditentukan oleh pemain yang bertujuan mencari kesenangan serta tidak menuntut hasil akhir. Berdasarkan penelitian Smith ada beberapa ciri bermain, antara lain berdasar motivasi intrinsik, terdapat kesenangan, fleksibel, lebih mementingkan proses daripada hasil, bebas memilih serta mempunyai kualitas pura-pura (Mayke, 2001:15).

Menurut Anggani Sudono (2005:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain juga diartikan sebagai suatu aktivitas yang langsung atau spontan dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang, atas inisiatif sendiri, serta menggunakan imajinasi, panca indera dan seluruh anggota tubuhnya (Mayke S. Tejasaputra, 2001:16). Pengertian tersebut menjelaskan bahwa suatu aktivitas dapat dikatakan sebagai aktivitas bermain, apabila memenuhi berbagai kriteria sebagai hakekat dan ciri dari bermain itu sendiri.

Sejalan dengan teori yang telah dikemukakan di atas, menurut Mildred Parten dalam Mayke S. Tejasaputra (1995:13-15) terdapat beberapa tahapan perkembangan bermain yaitu : a) *unoccupied play*, b) *solitary play*, c) *onlooker play*, d) *parallel play*, e) *associative play*, f) *coopierative play*. Berikut penjelasan masing-masing tahapan perkembangan bermain. Pada *unoccupied play* sebenarnya anak tidak benar-benar terlihat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian sekitarnya yang menarik perhatian anak. Bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, berkeliling atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.

*Solitary play* (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk sendiri, dan tampaknya tidak memperhatikan kehadiran anak-anak lain sekitarnya. Perilakunya yang bersifat egosentris dengan ciri antara lain tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan anak lain, mencerminkan sikap memusatkan perhatian pada diri sendiri dan kegiatannya sendiri. Antara lain baru dirasakan kehadirannya apabila misalnya, anak tersebut mengambil mainan.

*Onlooker play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain, dan tampak ada minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak yang lain yang diamatinya. Jenis kegiatan bermain ini pada umumnya tampak pada anak berusia dua tahun. Dapat juga tampak pada anak yang belum kenal dengan anak lain di suatu lingkungan baru, sehingga malu atau ragu-ragu untuk ikut bergabung dalam kegiatan bermain yang sedang dilakukan oleh anak-anak lainnya. Sambil mengamati, anak mungkin juga

mengajukan pertanyaan serta memperhatikan perilaku dan percakapan anak-anak yang diamatinya. Ketiga jenis permainan ini dikategorikan sebagai *nonsocial play* karena amat minimalnya faktor interaksi sosial yang terjadi dalam ketiga jenis permainan tersebut.

*Paralel Play* (bermain paralel) tampak saat dua anak atau lebih bermain dengan jenis alat permainan yang sama dan melakukan gerakan atau kegiatan yang sama, tetapi bila diperlihatkan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka. Mereka melakukan kegiatan secara sendiri-sendiri pada saat yang bersamaan. Bentuk kegiatan bermain ini tampak pada anak-anak yang sedang bermain mobil-mobilan, membuat bangunan dari alat permainan Lego atau balok-balok menurut kreasi masing-masing, bermain sepeda atau sepatu roda tanpa berinteraksi. Dengan melakukan kegiatan paralel bukan kerja sama, karena pada dasarnya mereka masih sangat egosetris dan belum mampu memahami atau berbagi rasa dan kegiatan dengan anak lain.

*Associative play* (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antara anak yang bermain, saling tukar alat permainan, akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak tidak terlibat dalam kerjasama. Misalnya pada anak yang sedang menggambar, mereka saling memberi komentar terhadap gambar masing-masing, berbagi pensil warna, ada interaksi diantara mereka, namun sebenarnya kegiatan menggambar itu mereka lakukan sendiri-sendiri.

Kegiatan bermain ini biasa terlihat pada anak usia prasekolah. Kemampuan anak untuk dapat melakukan kerja sama dalam bermain bersama, tumbuhnya tergantung pada kesempatan yang dimilikinya untuk banyak bergaul

dengan anak lain. Oleh karena itu jenis kegiatan bermain asosiatif, bukan kooperatif yang masih banyak terlihat dilakukan oleh anak di Taman Kanak-kanak.

*Cooperative play* atau bermain bersama; ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran antara anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Misalnya bermain dokter-dokteran, bekerja sama dalam membuat suatu karya bangunan dari balok-balok atau semacamnya. Kegiatan bermain ini pada umumnya sudah tampak pada anak berusia 5 tahun, namun demikian perkembangannya tergantung pada latar belakang orang tua, sejauh mana mereka memberi kesempatan dan dorongan agar anaknya mau bergaul sesama teman. Bila orang tua kurang atau tidak memberi kesempatan bagi anak-anaknya untuk bergaul dengan anak-anak lain, maka mungkin saja *cooperative play* tidak terlaksana.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain bersama teman sebenarnya merupakan sarana untuk anak bersosialisasi atau bergaul serta berbaur dengan orang lain. Sejalan dengan perkembangan kognitif anak Jean Piaget (1962:16-20) mengemukakan tahapan perkembangan bermain anak sebagai berikut : a) *sensory motor*, b) *symbolic* atau *make believe play*, c) *social play games with rule*, d) *game with rules & sport*. Berikut penjelasan masing-masing tahapan perkembangan bermain anak.

*Sensory motor play* (3/4 bulan-1 ½ tahun) adalah sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan dari kenikmatan yang diperolehnya berkaitan

dengan kegiatan makan ataupun mengamati sesuatu. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang pernah dilakukan sebelumnya. Pada usia 7-11 bulan kegiatan yang pernah dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Baru pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak, misalnya anak sedang bermain dengan kaleng bekas dan sepotong kayu, mencoba memukul kaleng dari sisi yang berbeda, akan menimbulkan suara yang berbeda. Dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan baru.

*Symbolic atau make believe play* (2-7 tahun) merupakan ciri periode pra-operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Anak sudah mulai dapat menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda lain. Misalnya, menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang dan lain-lain.

*Social play games with rules* (8-11 tahun) adalah dalam kegiatan bermain tahap yang tertinggi, penggunaan symbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika dan bersifat obyektif. Sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan *game with rules*. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan.

*Game with rules & Sport* (11 tahun keatas) yaitu kegiatan bermain lain yang memiliki aturan adalah olahraga. Kegiatan bermain ini masih menyenangkan dan dinikmati oleh anak-anak, meskipun aturannya jauh lebih ketat dan diberlakukan secara baku.

Berdasarkan pendapat tersebut, tahapan perkembangan bermain yang dikemukakan oleh Piaget maka akan terlihat bahwa bermain yang tadinya dilakukan sekedar demi kesenangan, maka lambat laun mengalami pergeseran. Bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti rasa ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik. Lalu dari penelitian ini masuk pada tahap perkembangan bermain simbolik atau *make believe play* (2-7 tahun).

## **2. Manfaat dan Tujuan Bermain**

Bermain memiliki berbagai macam manfaat bagi aspek perkembangan anak, baik aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, mengasah ketajaman panca indera, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari (Mayke S. Tejasaputra, 2001:39-45). Berikut ini penjelasan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat, antara lain dalam : a) perkembangan aspek fisik, b) perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar, c) perkembangan aspek sosial, d) perkembangan aspek emosi dan kepribadian, e) perkembangan aspek kognitif, f) mengasah ketajaman penginderaan, g) mengembangkan keterampilan olah raga dan menari, h) terapi, i) media intervensi, j) media untuk guru.

Perkembangan aspek fisik dalam bermain dapat merangsang otot-otot tubuh untuk tumbuh dan menjadi kuat karena pada saat bermain tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan energi berlebihan yang cenderung dialami oleh anak usia dini. Perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar dalam bermain

memberikan manfaat pada proses anak mengembangkan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan dalam aspek motorik halus, sedangkan aspek motorik kasar tentu saja dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan bermain karena sebagian besar kegiatan bermain melibatkan aktivitas motorik kasar.

Perkembangan aspek sosial dalam bermain dapat membuat belajar untuk berbagi, menggunakan mainan secara bergilir, mencari alternatif pemecahan masalah, serta berkomunikasi. Bermain juga dapat digunakan sebagai media anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin di masyarakat sehingga dari hal tersebut anak dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral di masyarakat.

Perkembangan aspek emosi dan kepribadian dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak melepaskan ketegangan dan stress yang dialami sehingga akan membuat anak merasa lega dan rileks. Bermain yang dilakukan bersama-sama juga akan membuat anak dapat melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri sehingga dapat membantu anak membentuk konsep diri yang positif, rasa percaya diri, penghargaan diri agar dapat bekerjasama, bersikap jujur, senantiasa memiliki kemurahan hati dan ketulusan. Perkembangan aspek kognitif dalam aktivitas bermain dapat membantu anak mengenal konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain. Bermain juga dapat merangsang kreatifitas atau daya cipta.

Mengasah ketajaman penginderaan, dalam penginderaan meliputi penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan. Kelima indera

tersebut perlu diasah agar anak dapat menjadi peka dan tanggap terhadap berbagai hal yang ada di sekitarnya dan menjadi anak yang kritis dan kreatif. Bermain dapat mengasah ketajaman penginderaan melalui kegiatan belajar mengenal dan mengingat bentuk atau kata-kata tertentu dengan kegiatan yang menyenangkan.

Mengembangkan keterampilan olahraga dan menari, dalam kegiatan bermain yang dilakukan terus menerus akan membuat anak menjadi sehat, kuat, cekatan melakukan gerakan-gerakan seperti berlari, meniti, bergelantungan, melompat, menendang, melempar dan menangkap bola, serta berbagai gerakan yang lentur dan terkesan tidak canggung. Hal tersebut membuat anak-anak yang sering bermain akan menjadi lebih siap dalam mengembangkan keterampilannya di bidang olahraga dan menari.

Terapi dalam kegiatan bermain dapat digunakan sebagai media psikoterapi yang disebut terapi bermain karena selama bermain anak akan tampil bebas dan alami. Terapi bermain ini biasanya digunakan untuk menangani anak-anak dengan perilaku agresif, anak dengan berbagai kebiasaan menyimpang (mengompol di usia tiga tahun ke atas, menahan buang air besar, *phobia* sekolah, mencabut rambut sampai botak, dan lain-lain), serta anak yang sulit bergaul dan kurang percaya diri. Media intervensi dalam kegiatan sering digunakan untuk melatih konsentrasi serta pemusatan perhatian bagi anak. Media intervensi pemusatan perhatian dan konsentrasi ini biasanya ditujukan untuk anak-anak yang berkebutuhan khusus seperti anak-anak autisme, penderita *cerebral palsy*, radang otak, cacat mata, cacat pendengaran, dan lain-lain.

Media untuk guru dalam kegiatan bermain ternyata juga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak serta sebagai sarana untuk membina hubungan baik dengan anak dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan. Dengan bermain dapat melepaskan ketegangan dan stress yang dialami oleh anak sehingga akan membuat anak merasa lega dan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **3. Permainan**

Melihat peran bermain bagi perkembangan anak usia dini, maka aktivitas bermain ini perlu dikembangkan untuk anak. Salah satu kegiatan yang perlu dikembangkan adalah melalui sebuah permainan. Menurut Bettelheim dalam Hurlock (1978:251) permainan adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan serta persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan (Mayke S. Tejasaputra, 2001:58). Pada mulanya anak akan lebih banyak melakukan permainan individual namun secara bertahap anak akan mampu bekerjasama di dalamnya (Mayke S. Tejasaputra, 2001:60).

Permainan, khususnya permainan untuk anak usia dini memiliki berbagai jenis dan macam, diantaranya permainan individual, permainan bersama-sama teman, permainan beregu, serta permainan di dalam ruangan (Mayke S. Tejasaputra, 2001:61). Berbagai jenis permainan tersebut memiliki cirinya masing-masing. Permainan individual cenderung dimainkan sendiri dan anak

berkompetisi dengan dirinya sendiri, berbeda dengan permainan bersama teman dan permainan beregu yang cenderung dilakukan bersama-sama serta memiliki aturan-aturan tertentu.

Suharsimi Arikunto. (2006) menyatakan bahwa dalam permainan anak terkandung nilai-nilai pendidikan yang tidak secara langsung terlihat nyata, tetapi terlindungi dalam sebuah lambang, nilai-nilai tersebut berdimensi banyak antara lain rasa kebersamaan, kejujuran, kedisiplinan, sopan santun, dan aspek-aspek kepribadian yang lain (Sukirman Dharmamulya, 2008:8). Permainan anak dapat dioptimalkan untuk mengembangkan aspek kepribadian, khususnya kebersamaan dan kerjasama.

Melihat banyaknya jenis permainan yang ada, maka memilih permainan yang tepat merupakan hal yang perlu diperhatikan. Aspek yang dikembangkan dalam kegiatan bermain cukup banyak, untuk itulah perlu pemilihan permainan yang tepat disesuaikan dengan aspek yang lebih ingin dikembangkan, terlepas dari kemungkinan bahwa akan ada aspek lain yang berkembang. Dalam pengembangan kemampuan kerjasama merupakan poin utama dalam penelitian ini, maka yang dipilih seharusnya merupakan permainan yang didalamnya mengandung unsur interaksi satu sama lain. Permainan yang memenuhi kriteria tersebut adalah permainan tradisional seperti, *Jamuran*, *Engklek*, dan *Cublak-cublak Suweng*.

#### **4. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan Tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang dengan masyarakat pendukungnya (Ahmad Yunus, 1980:1). Pengertian tersebut menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat terbentuk atau tercipta dari hasil budaya suatu masyarakat yang dan terwujud dalam perilaku atau aktivitas yang bertujuan untuk kesenangan.

Pernyataan mengenai permainan tradisional yang berasal dari budaya masyarakat pendukungnya bukan tanpa alasan. Pada poin sebelumnya ada sebuah pernyataan bahwa budaya masyarakat pendukung ini terwujud dalam aktivitas untuk kesenangan. Hal ini sejalan dengan pernyataan Ahmad Yunus (1980:17), permainan tradisional terbentuk dan berkembang karena adanya suatu kebutuhan, dimana kebutuhan tersebut dikarenakan sifat naluriah manusia yang selalu ingin mengatasi tantangan hidup. Selain adanya kebutuhan dari masyarakat pendukung tersebut, permainan tradisional juga terbentuk dari adanya pengaruh lingkungan (Ahmad Yunus, 1980:17). Pernyataan tersebut dapat memberi gambaran bahwa permainan tradisional terbentuk dari masyarakat yang memiliki kebutuhan akan kesenangan sehingga masyarakat tersebut terangsang untuk menciptakan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya yang besar nilainya, yang benar-benar merupakan hasil-hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka

untuk berfantasi, berkreasi, serta berolahraga (Ahmad Yunus, 1980:6). Permainan tradisional juga memiliki unsur lain selain unsur kebergunaannya sebagai alat penghibur, penyegar pikiran, serta sarana berolahraga seperti dalam pengertian yang telah dipaparkan diatas.

Permainan tradisional atau permainan rakyat adalah suatu hasil budaya masyarakat yang berasal dari jaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang (Ahmad Yunus, 1980:7). Permainan tradisional rakyat merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berkreasi, berolahraga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan, serta ketangkasan. Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Siagawati, 2007:56).

Permainan tradisional memiliki unsur yang beragam yang membedakannya dengan jenis permainan lain (Ahmad Yunus, 1980:1). Unsur-unsur tersebut antara lain latar belakang permainan tradisional yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, bahkan religious. Unsur-unsur tersebut akan menjadi ciri khusus dalam permainan tradisional, serta dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para pelaku permainan tradisional itu sendiri.

Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturan-aturan khusus yang merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli (Nurlan Kusmaedi, 2010:24). Permainan tradisional juga dikenal

sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Permainan tradisional adalah aktivitas yang menyenangkan, dimana di dalamnya terdapat berbagai ciri khas, antara lain bernuansa menyenangkan serta tanpa tekanan, tidak memperhatikan unsur kompetisi atau menang dan kalah, mengutamakan kepuasan batin serta sering memanfaatkan lirik atau lagu ringan untuk mengiringinya (Suwardi Endraswara, 2010:111).

Dari pendapat para ahli tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, yang pada umumnya berasal dari latar belakang, tujuan atau dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Berbagai pendapat tersebut juga dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional juga dapat diartikan sebagai permainan yang sudah ada sejak jaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi selanjutnya.

Konsep menang dan kalah juga dikenal dalam permainan tradisional, namun konsep menang dan kalah ini biasanya tidak menjadikan para pemainnya bertengkar atau minder. Ada kecenderungan anak yang sudah bisa akan mengajari anak yang belum bisa. Hal tersebut juga dipengaruhi oleh fakta bahwa permainan tradisional tidak memiliki aturan tertulis. Aturan yang berlaku, selain aturan yang sudah umum digunakan, ditambah dengan aturan yang disesuaikan dengan kesepakatan para pemain. Melihat pernyataan tersebut maka permainan tradisional

merupakan aktifitas yang sangat menyenangkan sehingga sesuai untuk media pengembangan berbagai macam aspek, khususnya perilaku.

Permainan tradisional juga sering dikaitkan dengan *dolanan* tradisional. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata *dolanan* merupakan kata bentukan dari bentuk dasar *dolan* yang termasuk dalam kelas kata verba (kata kerja). Kata tersebut mendapat akhiran *-an* menjadi *dolanan*. *Dolanan* tersebut biasa diartikan dengan makna bermain. Kata *dolanan*, khususnya di Jawa biasanya di padankan dengan *permainan tradisional*. *Dolanan* juga sering dikaitkan dengan permainan yang menggunakan lagu di dalamnya dan biasa disebut lagu *dolanan*. Lagu *dolanan* pada masyarakat Jawa dalam melagukannya disertai dengan suatu permainan, sehingga lagu *dolanan* sering juga dikelompokkan ke dalam permainan tradisional Jawa. Permainan yang tergolong nyanyian merupakan permainan yang berupa gerakan atau perilaku disertai nyanyian. Lagu yang dinyanyikan dalam permainan tersebut disebut lagu *dolanan*. Adapun lagu *dolanan* yang sering digunakan dalam permainan tersebut, yaitu :*cublak-cublak suweng, sluku-sluku bathok, jamuran, gula-ganthi, jaranan*, dan sebagainya. Lagu *dolanan* juga ada yang hanya dinyanyikan saja, tidak dikombinasikan dengan permainan, seperti :*bebek adus kali, oh adhiku, menthok-menthok*, dan sebagainya (Parwatri, 2004:119).

Berdasarkan pendapat tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan ini memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak dikemudian hari (Sukirman

Dharmamulya, 2008:29). Permainan tradisional juga dianggap sebagai asset budaya dan modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaan dan identitasnya serta dapat memberikan ciri dan warna khas tertentu pada suatu kebudayaan.

## **5. Manfaat Permainan Tradisional**

Permainan mempunyai kedudukan yang penting, baik dalam melatih pancaindera maupun mendukung tumbuhnya budi pekerti (Ki Hajar Dewantara, 1962:244). Salah satu permainan yang dapat mewujudkan hal tersebut adalah permainan tradisional. Menurut Ki Hajar Dewantara (1962:242), permainan tradisional, khususnya berbagai permainan tradisional Jawa dapat mengembangkan ketelitian, kecekatan, perhitungan, kekuatan, serta keberanian. Berdasarkan pernyataan tersebut maka permainan tradisional dapat dikatakan sangat potensial untuk dikembangkan pada era sekarang karena esensi dan manfaatnya tidak kalah dengan permainan modern.

Permainan tradisional memiliki manfaat terkait dengan asal usul terbentuknya yakni hasil budaya anak-anak yang ingin berfantasi dan berkreasi (Ahmad Yunus, 1980:6). Manfaat tersebut antara lain melatih anak-anak dalam hidup bermasyarakat, melatih keterampilan, mengajarkan perilaku sopan santun, melatih ketangkasan, dan sebagainya. Permainan tradisional umumnya bersifat rekreatif (Ahmad Yunus, 1980:18), namun begitu tetap ada berbagai unsur dan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dimaa unsur-unsur tersebut mengandung manfaat yang cukup beragam bagi para pelaku permainan tradisional, khususnya bagi anak-anak yang tengah tumbuh dan berkembang.

Unsur-unsur kebermanfaatan dalam permainan tradisional tersebut antara lain dalam bidang pendidikan, perilaku dan kepribadian (sopan dantun), ketangkasan, keprigelan, kecekatan, perhitungan, perkiraan, keterampilan, bahkan kemiliteran.

Permainan tradisional memiliki berbagai macam manfaat (Siagawati, 2006:55), antara lain : a) aspek jasmani, yang meliputi unsur kekuatan dan daya tahan tubuh serta kelenturan, b) aspek psikologis, yang meliputi kemampuan berfikir, berhitung, kemampuan membuat strategi, mengatasi hambatan, daya ingat, kreatifitas, fantasi, serta perasaan irama, c) aspek sosial, yang meliputi kerjasama, kelenturan, serta hormat menghormati.

Unsur-unsur kebermanfaatan dalam permainan tradisional tersebut tentu akan membawa efek positif bagi pelakunya, khususnya anak-anak. Unsur-unsur kebermanfaatan dalam berbagai bidang yang ditawarkan dalam permainan tradisional sangat diperlukan anak-anak di masa dewasanya kelak (Ahmad Yunus, 1980:18). Unsur-unsur tersebut belum tentu kesemuanya akan didapat dari bangku sekolah, khususnya berbagai keterampilan hidup yang tidak diajarkan di sekolah. Selain itu, permainan tradisional juga penting artinya dalam usaha membina sarana sosialisasi serta pembinaan dan pengembangan kebudayaan nasional secara keseluruhan (Ahmad Yunus, 1980:7).

Sebagian besar dari jenis permainan tradisional merupakan jenis permainan yang dilakukan dalam kelompok, bukan individual. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat berperan dalam membuka wawasan bahwa manusiap perlu berhubungan satu sama lain serta menjadi wahana pemenuhan kebutuhan dasar manusia yaitu keinginan bersosialisasi yang terpantul

dalam sendi-sendi bermain yang penuh gelak tawa (Suwardi Endraswara, 2010:112).

Dari berbagai macam pendapat para tokoh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai macam manfaat untuk perkembangan berbagai aspek kecerdasan anak, seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial emosional. Permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini, khususnya kemampuan anak.

## **6. Macam Permainan Tradisional**

Indonesia memiliki beraneka ragam suku bangsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang selesai melakukan kegiatan sehari-hari (Soetono Pontjopoetro, 2006:61). Tiap daerah memiliki jenis dancara bermain yang berbeda-beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal cara bermain dan peraturan, hanya nama yang berbeda. Permainan anak adalah salah satu jenis permainan yang diperuntukkan untuk anak-anak, diantaranya berasal dari permainan tradisional yang berbeda-beda dari tiap daerah.

Permainan tradisional dikategorikan ke dalam tiga pola permainan antara lain permainan tradisional dengan bernyanyi, permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik, serta permainan tradisional dengan olah pikir (Sukirman Dharmamulya, 2008:9). Khususnya di Jawa, ketiga kategori permainan tradisional tersebut masing-masing telah memiliki jenis dan macam yang amat beragam. Jenis permainan yang termasuk pada kategori permainan tradisional

dengan bernyanyi di Jawa antara lain, *acak-acak alis*, *bethet thing-thong*, *bibi-bibi tumbas timun*, *cacah beach*, *cublak-cublak suweng*, *dhingklik oglak-aglik*, *dhoktri*, *epek-epek*, *gajah talena*, *gatheng*, *genukan*, *sowokan*, *jamuran*, *koko-koko*, *kucing-kucingan*, *nini thowok*, *sliring gendhing*, dan lain-lain (Sukirman Dharmamulya, 2008:9). Permainan-permainan tersebut dimainkan dengan iringan berbagai nyanyian dan dialog tertentu.

Jenis permainan pada kategori kedua adalah permainan tradisional dengan ketangkasan dan kemampuan fisik. Yang termasuk dalam jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, *anjir*, *engklek*, *bengkat*, *benthic*, *dekepan*, *dhing-dhingan*, *dhukter*, *dhul-dhulan*, *embe:kan*, *jek-jekan*, *jirak*, *layung*, *pathon*, *patil lele*, dan lain-lain (Sukirman Dharmamulya, 2008:9). Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori kedua ini dimainkan dengan lebih banyak melibatkan aktivitas fisik serta kegiatan mengadu ketangkasan. Kategori ketiga permainan tradisional ini meliputi jenis-jenis permainan tradisional dengan olah pikir. Kategori tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional pada jenis ini tidak banyak melibatkan aktivitas fisik namun lebih banyak melibatkan aktivitas penalaran, kognitif maupun daya pikir. Jenis-jenis permainan tradisional pada kategori ini, khususnya di Jawa antara lain, *bas-basan sepur*, *dhakon*, *mul-mulan*, *macanan*, dan lain-lain (Sukirman Dharmamulya, 2008:9).

Banyak jenis dan ragam permainan tradisional akan semakin menambah referensi dalam memunculkan variasi kegiatan bermain yang berkualitas dan bernilai edukatif bagi anak usia dini. Kegiatan dalam permainan tradisional dapat

dimanfaatkan sebagai sarana dalam mengembangkan atau meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak dalam meningkatkan kecerdasan sosial emosional, yakni kemampuan soaial yang secara khusus dikerucutkan pada kemampuan kerjasama anak usia dini, maka permainan tradisional dinilai dangat tepat.

Permainan tradisional sangat beragam memerlukan sebuah pemfokusan yang bertujuan agar masing-masing permainan tradisional yang dipilih lebih terfokus dan lebih mudah dioptimalkan. Permainan tradisional yang dinilai dapat dioptimalkan untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia dini, khususnya pada Taman Kanak-kanak Kelompok B yaitu *Gotri Legendri*.

### **7. Permainan Tradisional *Gotri Legendri***

Permainan ini biasanya dilakukan dengan melingkar, jongkok ditanah. Anak saling menggilirkan batu keteman sebelahnya sambil menyanyikan lagu :

*Gotri legendry nogosari*

*Thiwul uwal awul jadah mbantul*

*Dolan awan awan nggolek kodok*

*Titanana besok gedhe dadi apaa*

*Padha mbako enak mbako sedhep*

*Dhempo ewa ewo koyo kodok*

Setelah lagunya berakhir, yang mendapat batu terakhir jadi kodok. Permainan ini dapat dilakukan dimana saja, di halaman rumah, halaman sekolah, teras rumah, dan lain sebagainya. Permainan *Gotri Legendri* minimal dilakukan 2 orang dan maksimal dilakukan 6 orang. Jumlah permainan *Gotri Legendri* ini

dibatasi karena apabila tidak ada batasan maka dikhawatirkan tempatnya tidak memungkinkan untuk menampung jumlah pemain yang terlalu banyak.

Sukirman Dharmamulya (2008:148-149),berpedapat bahwa ada beberapa langkah yang harus dilalui dalam permainan *Gotri Legendri*, langkah-langkah tersebut antara lain :

- a. Mempersiapkan alat yang digunakan, dalam permainan ini mempersiapkan bentuk geometri, tapi ada salah satu bentuk geometri yang lebih besar dari ukuran yang lain, dan itu sebagai kodok.
- b. Semua anak yang akan bermain berkumpul terlebih dahulu, lalu mereka membuat aturan (biasanya secara lisan saja) mengenai aturan permainan *Gotri Legendri*. Peraturan ini sangat luwes disesuaikan dengan kondisi waktu atau tempat bermain antara lain :
  - 1) Setiap anak yang memegang kodok (bentuk geometri) di akhir sebuah lagu, dialah yang akan menjadi pemain kalah (dadi). Pada awal permainan, bisa dilakukan hompimpah untuk menentukan pemegang kodok.
  - 2) Pemain yang kalah menutup mata dan pemain yang menang segera berlari bersembunyi.
  - 3) Pemain kalah segera wajib mencari pemain-pemain yang menang satu-persatu hingga semuanya bisa ditebak/dicari sesuai dengan namanya.
  - 4) Lingkungan bersembunyi juga sudah harus ditentukan, misalnya dipekarangan rumah yang dipakai untuk bermain. Setiap pemain yang menang jika ada yang bersembunyi diluar pekarangan dianggap

dikualifikasi atau istilahnya “kobong”. Masih ada aturan lain, misalnya tidak boleh bersembunyi di dalam rumah, di dalam kandang, dan sebagainya.

- c. Permainan *Gotri Legendri* bisa dimulai setelah peralatan disiapkan dan aturan bermain telah disepakati. Anak yang bermain bisa memulai terlebih dahulu melakukan hompimpah. Hompimpah ini dilakukan untuk meentukan pemenang. Pemenang nantinya berhak untuk memegang kodok. Ini hanya berlaku untuk sekali saja dalam permainan, yaitu untuk mengawali permainan. Setelah itu, setiap pemain yang memegang kodok diakhir lagu, dialah yang kalah.
- d. Setelah semua memegang kreweng dan salah satunya memegang kodok, maka permainan dilanjutkan dengan mulai menyanyikan lagu *Gotri Legendri*.
- e. Selesai lagu tersebut dan seorang pemain yang kebetulan memegang kodok saat lagu berakhir, berarti ia menjadi pemain “dadi”. Saat itulah para pemain lain segera berlari dan bersembunyi, sementara itu pemain “dadi” segera menyusun kreweng dan diakhiri dengan menyusun batu (sebagai kodoknya). Setelah selesai menyusun lalu mencari pemain yang bersembunyi satu-persatu. Saat menebak harus disertai dengan menyebut nama kemudian kepangkalan, yang menandakan bahwa pemain yang ditebak sudah sah dan tidak boleh menendang (menyampar) kreweng-kreweng yang disusun. Namun jika pemain yang bersembunyi lebih cepat tiba dipangkalan, maka ia berhak menyampar kreweng-kreweng itu dan bersembunyi lagi.

f. Kembali ke pemain menang yang telah disekit dan telah dibrok gacuknya, maka ia tidak berhak menyampar. Ia harus menunggu giliran teman yang lainnya dicari oleh pemain yang “dadi”, begitu terus sampai semua pemain tertebak. Jika ada satu pemain yang bersembunyi belum ketemu, dan ketika dicai, pemain tersebut lebih duluan tiba di pangkalan dan nyampar kreweng itu, maka pemain “dadi” harus segera menyusun kreweng dan batu kodok seperti semula. Sementara pemain yang telah kesekit (ditebak) bisa kembali bersembunyi bersama-sama dengan pemain terakhir yang telah menyampar kreweng tersebut. Dengan demikian pemain “dad” jika mengalami hal serupa bisa disebut “dikungkung”, karena harus berulang kali memulai mencari dari awal semua pemain yang bersembunyi.

## **F. Kerangka Pikir**

Hasil pengamatan yang dilakukan di TK Sunan Kalijogo, Gayam, Argomulyo, Cangkringan, Sleman, menunjukkan bahwa anak masih belum bisa membedakan bentuk geometri. Untuk itulah perlu adanya upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut khususnya untuk meningkatkan kemampuan untuk membedakan bentuk-bentuk geometri.

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai kearifan lokal. Selain itu permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media dalam mengembangkan kemampuan kerjasama yang penting dalam menentukan

bagaimana anak akan diterima di lingkungan sosialnya serta melatih kemampuan anak menjalin relasi.

Interaksi-interaksi sosial yang positif tersebut terdapat di dalam permainan tradisional khususnya dalam permainan *Gotri Legendri*. Di dalam permainan *Gotri Legendri* anak-anak belajar interaksi positif melalui nilai-nilai kejujuran, untuk itulah metode pembelajaran melalui permainan tradisional khususnya permainan *Gotri Legendri* digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

### **G. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, hipotesis yang diajukan oleh peneliti yaitu: dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional *Gotri Legendri* pada anak kelas B TK Sunan Kalijogo Cangkingan Sleman.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

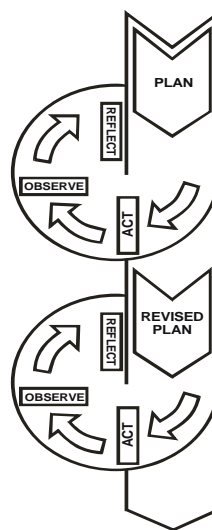
Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dalam Bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, 2006:3). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian tindakan kelas biasanya dilakukan untuk meningkatkan efektivitas metode mengajar, pemberian tugas kepada siswa, penilaian, dan sebagainya, jadi, kesimpulannya PTK merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dan ditujukan untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan menggunakan tindakan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diangkat dari kegiatan sehari-hari. Fokus penelitian tindakan terletak pada tindakan-tindakan alternative yang dirancang oleh peneliti kemudian dicobakan, dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi (Suharsini Arikunto, 2006:4).

### **B. Rancangan Penelitian**

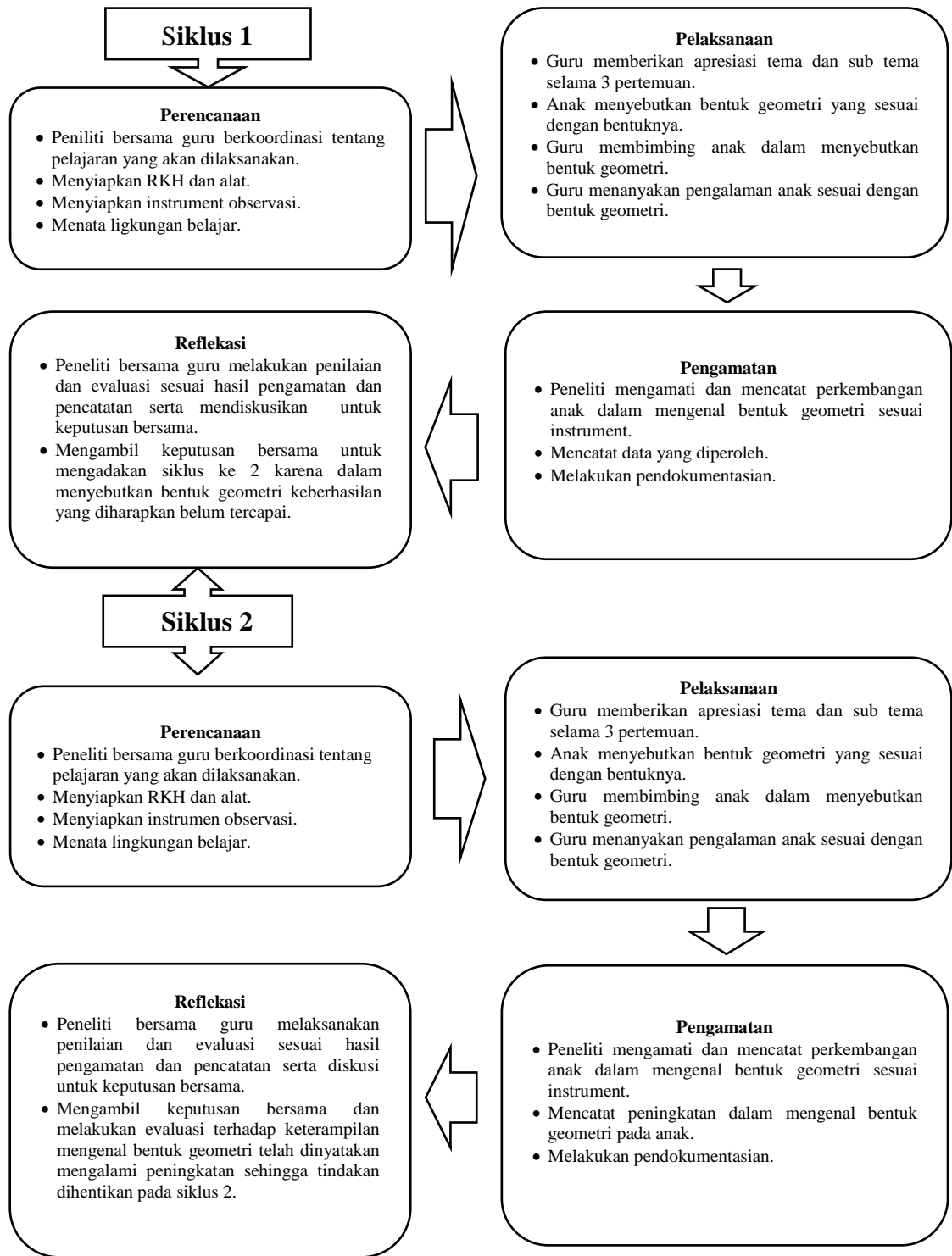
Penelitian yang akan dilakukan peneliti di TK Sunan Kalijogo yakni model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988:5). Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah model

spiral yaitu meliputi menyusun rencana tindakan, pelaksanaan, melakukan refleksi dan merancang tindakan selanjutnya (dalam Sukardi, 2005). Adapun dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pelaksanaan siklus kedua sama halnya dengan siklus pertama menggunakan instrument yang sama, akan tetapi yang membedakan siklus kedua adalah strategi yang digunakan akan berbeda agar dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat meningkat sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Adapun penjabaran pelaksanaan penelitian dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tradisional ini mengadopsi model spiriral dari Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Sukardi 2005) yang diaplikasikan pada penelitian kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilapangan sebagai berikut :



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK ) oleh Kemmis Mc Taggart



**Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas yang Dikembangkan oleh Peneliti**

Adapun penjelasan setiap langkah penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart (Kashiani Kasbolah, 1998:71-75) adalah sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Upaya dalam mengetahui tingkat efektifitas tindakan yang akan dilakukan, hendaklah melakukan perubahan atau tindakan yang dilaksanakan dapat diobservasi. Harapannya setelah tindakan dilakukan akan terjadi perubahan sesuai tujuan. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian hendaknya direncanakan secara rinci, perlu pertimbangan pula faktor pendukung maupun faktor penghambat yang dapat mempengaruhi jalanya tindakan yang dilaksanakan.

Penelitian bersama guru pada mulanya melakukan perencanaan mulai dari menentukan tema “Pekerjaan” dan sub tema “Macam-macam Pekerjaan” kemudian dilanjutkan dengan memilih indikator yang sesuai dan merumuskannya ke dalam RKH. Setelah semuanya dipersiapkan begitu pula dengan media yakni permainan tradisional.

#### 2. Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan kegiatan ini peneliti dan guru harus dapat bekerjasama dengan baik agar tujuan penelitian dapat tercapai. Pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada siklus I saat kegiatan awal, guru memberikan apersepsi kepada anak sesuai tema dan sub tema yang ditentukan. Apersepsi dilakukan melalui percakapan yang melibatkan keaktifan anak dalam mengungkapkan pengetahuan maupun pengalaman anak dengan pengetahuan baru yang akan diberikan oleh

guru. Pelaksanaan penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus. Hal ini dilakukan karena betul-betul mengamati peningkatan perbandingan hasil pelaksanaan pada siklus I dengan siklus ke II.

### 3. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data atau informasi selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah direncanakan maupun dengan dokumentasi yang ada baik dengan foto maupun video. Tujuannya adalah mengamati dan memonitor peningkatan dalam mengenal bentuk geometri saat bermain melalui permainan tradisional. Pengamatan ini dilakukan mulai dari anak bermain sampai selesai.

### 4. Refleksi

Refleksi merupakan hal yang penting dalam memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil (perubahan) yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan (intervensi) yang dilakukan. Kegiatan refleksi ini akan memberikan gambaran atas hasil kegiatan selama siklus I, perubahan yang terjadi pada anak sebelum dan sesudah melalui kegiatan tersebut akan nampak “Apakah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri ini menjadi meningkat atau belum?”. Akan tetapi apabila hanya dilakukan dalam satu siklus saja akan nampak hasil yang kurang optimal untuk itu perlu dilaksanakan siklus kedua sehingga diprediksikan tercapainya indikator keberhasilan yang optimal.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Suharsimi Arikunto (2006:109) berpendapat bahwa subjek penelitian merupakan benda, hal atau orang, tempat penelitian. Subyek peneliti adalah orang yang mengetahui dan berkaitan langsung atau pelaku dari suatu kegiatan yang diharapkan dapat memberi informasi yang jelas dan tepat.

Dalam penelitian ini subyek penelitinya adalah seluruh siswa kelompok B (usia 6-7 tahun) Tahun ajaran 2015/2015 TK Sunan Kalijogo yang berjumlah 19 anak. Pada penelitian tindakan kelas ini, objek penelitiannya adalah dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisioanal *Gotri Legendri* pada anak kelas B.

### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di dalam kelas kelompok B TK Sunan Kalijogo dengan alamat Gayam, Argomulyo, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta 55583.

#### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap yaitu tahun ajaran 2014/2015.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

### 1. Observasi

Wina Sanjaya (2009: 86) berpendapat bahwa observasi merupakan tehnik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti. Seperti yang telah dikemukakan pada bahasan tentang model PTK, observasi sebagai alat pemantau merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tindakan setiap siklus.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk melihat data dan hasil belajar siswa. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 231) metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Digunakan untuk memberikan gambaran secara konkrit mengenai keaktifan anak pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Dokumentasi tersebut berupa RKH, catatan guru dan foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan siswa.

### 3. Video

Suharsimi Arikunto (2006:232) berpendapat bahwa video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu.

Gambar-gambar yang disambung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate, dengan satuan fps.

#### **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Suharsimi Arikunto (2005: 101) berpendapat bahwa instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi *checklist* dan dokumentasi.

##### 1. *Checklist*

Wina Sanjaya (2011: 93) mengatakan bahwa *checklist* atau daftar cek adalah pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer hanya memberi tanda (v) tentang aspek yang diobservasi.

##### 2. Dokumentasi

Pada saat melaksanakan tindakan penelitian hasil kegiatan didokumentasikan untuk memperkuat data yang diperoleh. Hasil dokumentasi dapat berupa foto kegiatan anak, RKH dan catatan-catatan lain yang menggambarkan perkembangan anak.

#### **G. Analisis Data**

Wina Sanjaya (2011: 106) berpendapat bahwa analisis data adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasi data dengan tujuan untuk mendudukkan

berbagai informasi sesuai dengan fungsinya hingga memiliki makna dan arti jelas sesuai dengan tujuan penelitian.

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tehnik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan kemampuan membedakan bentuk geometri melalui permainan *GotriLegendri* yang telah dilakukan. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan seberapa besar peningkatan kemampuan anak dalam membedakan bentuk geometri setelah adanya tindakan. Analisis dilakukan berasal dari data observasi aktifitas anak ketika kegiatan pembelajaran membedakan bentuk geometri menggunakan permainan tradisional.

#### **H. Kriteria Keberhasilan**

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila ada peningkatan dalam kemampuan membedakan bentuk geometri. Peningkatan kemampuan dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap aspek kemampuan yang diamati yaitu apabila 82% dari jumlah anak memperlihatkan indikator dalam persentase sangat baik. Keberhasilan Penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya kriteria persentase kesesuaian (Suharsimi Arikunto, 2010: 44), yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (%): 0-20 = kurang sekali
2. Kesesuaian kriteria (%): 21-40 = kurang
3. Kesesuaian kriteria (%): 41-60 = cukup
4. Kesesuaian kriteria (%): 61-80 = baik
5. Kesesuaian kriteria (%): 81-100 = sangat baik

Berdasarkan kriteria kesesuaian di atas, maka untuk mengetahui keberhasilan dari penelitian ini dilakukan analisis dengan membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor ideal dalam kelas (Suharsimi Arikunto, 2011:249). Membandingkan jumlah skor yang diperoleh dengan skor ideal dalam kelas dapat dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksiamal}} \times 100$$

## **I. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan cara dan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data (Mahmud, 2011: 165). Adapun instrumen penelitian yang digunakan harus sesuai dengan teknik pengumpulan data yang dipakai. Dikarenakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi maka instrumen yang sesuai untuk digunakan adalah lembar pengamatan atau observasi. Pengamatan dilakukan oleh 1 orang kolaborator untuk mendapatkan data yang diperlukan. Pengamatan dalam kegiatan penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dengan format observasi tersebut.

Pembuatan instrument penelitian yang berupa lembar pengamatan atau observasi ini dimulai dengan membuat kisi-kisi lembar observasi terlebih dahulu. Adapun kisi-kisi lembar pengamatan untuk kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri yang akan digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Observasi Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Kemampuan dalam Mengenal Bentuk-bentuk Geometri	1. Ketepatan dalam menyebutkan bentuk geometri.	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri dengan benar.
	2. Ketepatan dalam membentuk posisi pola lantai.	Anak dapat membentuk pola lantai seperti yang telah ditentukan

Berikut ini rubrik kegiatan pengamatan atau observasi meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional :

Tabel 2. Rubrik Observasi Mengenal Bentuk-bentuk Geometri

No	Kriteria	Skor	Deskripsi	Indikator
1.	Ketepatan dalam menyebutkan bentuk geometri segi tiga, segi empat, lingkaran.	3	Anak mampu menyebutkan 3 bentuk geometri dengan benar	Jika anak mampu menyebutkan ke tiga bentuk geometri dengan benar tanpa bantuan, khususnya pada saat bermain di permainan tradisional gotri legendri.
		2	Anak mampu menyebutkan 2 bentuk geometri tapi dengan bantuan	Jika anak hanya bisa menyebutkan dua bentuk
		1	Anak belum	Jika anak tidak

			mampu menyebutkan bentuk geometri dengan benar	mampu menyebutkan atau hanya bisa menyebutkan satu bentuk geometri, khususnya pada saat bermain di permainan tradisional gotri legendri.
2.	Ketepatan dalam membentuk posisi	3	Anak mampu membentuk posisi pola lantai dengan benar	Jika anak dapat membentuk posisi pola lantai dengan benar sesuai dengan apa yang telah ditentukan pada saat permainan berlangsung.
		2	Anak mampu membentuk posisi pola lantai tapi dengan bantuan	Jika anak dapat membentuk pola lantai dengan benar tapi masih dengan bantuan selama permainan berlangsung.
		1	Anak tidak mampu membentuk posisi pola lantai dengan benar	Jika anak tidak dapat membentuk pola lantai dengan benar selama permainan berlangsung.

## J. Validasi Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrument (Suharsimi Arikunto, 2006:168). Untuk menguji kebenaran dan validitas instrument. Validasi instrument ini dilakukan atas dasar pertimbangan atau *judgement* para validator yakni para pakar yang ahli dalam bidang penelitian yang bersangkutan. Berdasarkan pernyataan tersebut maka validasi instrument

dalam penelitian meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendry* pada anak kelas B TK Sunan Kalijogo yakni Rahayu Condro Murti, M.Si selaku dosen pembimbing serta dosen ahli dalam bidangnya. Berdasarkan hasil validasi instrument yang dilakukan, Permainan Tradisional yang lebih jelas menguraikan apa saja yang diteliti serta menghasilkan kalimat-kalimat yang lebih operasional sebagaimana yang telah tercantum pada butir instrumen penelitian.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di TK Sunan Kalijogo Cangkringan. Lokasi TK ini terletak di Dusun Gayam, Argomulyo, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta. Secara geografis sekolah ini terletak dikawasan pedesaan, di halaman rumah salah seorang penduduk, dan sekitarnya terdapat kebun serta persawahan. Sekolah ini terdiri dari beberapa ruangan diantaranya 3 ruang kelas yaitu kelas A, kelas B1 dan B2, 1 ruang guru, 1 ruang peralatan dan toilet. Fasilitas yang dimiliki cukup memadai yaitu halaman sekolah yang luas, terdapat beragam APE *outdoor* dan *indoor*, dan peralatan *drumband* yang lengkap. Jumlah keseluruhan siswa di TK ini adalah 53 siswa yang terdiri dari 16 siswa kelompok A, 19 siswa kelompok B1 dan 18 siswa kelompok B2. Sekolah ini memiliki kepala sekolah dan 4 tenaga pengajar.

### **B. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan**

Kegiatan awalyang dilakukan oleh penelitisebelum pelaksanaan tindakan penelitian adalah mengetahui kondisi awal anak dengan melakukan observasi awal atau pra tindakan. Kegiatan pra tindakan dilakukan pada bulan November 2014. Hal yang diamati dalam pra tindakan ini adalah kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B. Pada kegiatan pra tindakan, tema pembelajaran adalah Tanaman. Terdapat 4 kegiatan pada kegiatan inti, namun

peneliti hanya memfokuskan pengamatan pada kemampuan mengenal bentuk geometri.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, guru dalam mengajarkan mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan media yang kecil. Guru mengajak anak untuk bersama-sama menyebutkan bentuk geometri apa yang dipegang oleh guru. Anak terlihat bosan dan guru tidak dapat mengetahui pasti apakah semua anak mengetahui bentuk geometri yang dipegang oleh guru atau hanya ikut-ikutan temannya. Hal tersebut terlihat pada saat anak menyebutkan bentuk geometri sambil melihat temannya tidak melihat bentuk geometri yang dipegang oleh guru. Dari hasil pengamatan awal diperoleh data kemampuan anak sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan mengenal Bentuk-bentuk Geometri

No	Indikator Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri	Kriteria	Pra Tindakan	
			Jumlah	(%)
1.	Ketepatan dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri	Dapat	5	26,32
		Kurang Dapat	7	36,84
		Belum Dapat	7	36,84
2.	Ketepatan dalam membentuk posisis pola lantai	Dapat	4	21,05
		Kurang Dapat	7	36,84
		Belum Dapat	8	42,11

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa masih banyak anak yang belum berhasil dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dengan kriteria dapat. Sesuai dengan kriteria keberhasilan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B termasuk pada kritreria kurang 21-40%. Dengan demikian perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B.

### C. Deskripsi Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelas B TK Sunan Kalijogo Cangkringan dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 3 pertemuan dan dilaksanakan sesuai dengan tema pembelajaran. Hasil penelitian diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1

##### a. Perencanaan Tindakan Siklus 1

Pada tahap perencanaan tindakan siklus 1, peneliti bekerjasama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolaborator melakukan kegiatan antara lain menentukan waktu penelitian dan merencanakan pelaksanaan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri*. Adapun jadwal penelitian siklus 1 sebagai berikut:

Tabel 4. Jadwal Kegiatan Pada Siklus I

No.	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 05 Januari 2015	1. Menyebutkan bentuk geometri 2. Membentuk posisi pola lantai segi tiga
2.	Rabu, 07 Januari 2015	1. Menyebutkan bentuk geometri 2. Membentuk posisi pola lantai segi empat
3.	Jumat, 09 Januari 2015	1. Menyebutkan bentuk geometri 2. Membentuk posisi pola lantai lingkaran

Berikut ini merupakan hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan siklus I:

- 1) Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema di kelompok B TK Sunan Kalijogo.

- 2) Guru memperkenalkan media yang digunakan yaitu bentuk-bentuk geometri pada anak.
- 3) Guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan masing-masing bentuk geometri
- 4) Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tradisional *gotri legendri*.
- 5) Guru mengajak anak-anak ke halaman sekolah untuk melaksanakan permainan.

## **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

### **1) Pertemuan Pertama Siklus I**

Pada pelaksanaan kegiatan anak terlihat antusias untuk melakukan permainan tradisional *gotri legendri*. Anak bermain dengan semangat pada waktu guru mengajak keluar ruangan dan membentuk bentuk geometri segi tiga, lalu guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak. Setelah itu guru menanyakan satu persatu pada anak bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak tersebut. Setelah semua anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang, guru menyuruh anak untuk memulai permainan dengan menyanyikan lagu *gotri legendri* sambil memutar bentuk geometri yang dipegang diberikan keteman sebelahnya. Sampai lagunya selesai anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar (kodok) dialah anak yang jadi. Begitu seterusnya sampai permainan selesai. Pada saat kegiatan guru menyuruh anak duduk membentuk posisi pola lantai segi tiga masih ada anak yang salah dalam melakukannya dan pada saat guru menanyakan bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak, juga masih

terdapat anak yang salah dalam menyebutkannya. Setelah permainan selesai, anak-anak diajak masuk ke kelas untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya. Pertemuan pertama siklus I, Kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tradisional *gotri legendri* berjalan dengan lancar.

## 2) Pertemuan Kedua Siklus I

Pertemuan kedua siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Januari 2015. Kegiatan belajar dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum anak-anak masuk kelas terlebih dahulu anak berbaris di depan kelas sambil menyanyikan lagu neng-neng-neng dilanjutkan berhitung, lalu anak masuk ke kelas untuk berdo'a, bernyanyi dan bercakap-cakap tentang tema hari ini. Kemudian guru menjelaskan bahwa kita akan melaksanakan permainan *gotri legendri* lagi di halaman sekolah. Pelaksanaannya sebagai berikut:

- a) Guru mengajak anak ke halaman sekolah dan menyuruh anak untuk duduk membentuk posisi pola lantai segi empat.
- b) Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak.
- c) Guru menanyakan pada anak secara bergantian bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak-anak tersebut, setelah semua anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang barulah permainan dimulai dengan menyanyikan lagu *gotri legendri*.
- d) Pada saat lagunya selesai, anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar dialah yang jadi. Anak yang jadi tadi langsung menutup mata dan anak yang lain lari bersembunyi di sekitar halaman sekolah. Anak yang sembunyi

tadi sambil menata bentuk geometri tapi jangan sampai diketahui oleh anak yang jadi tadi

e) Setelah permainan selesai anak-anak diajak masuk kelas untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

### 3) Pertemuan Ketiga Siklus I

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 9 Januari 2015 yang berlangsung dari pukul 07.30-10.00 WIB. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Sebelum kegiatan awal anak berbaris didepan kelas sambil bernyanyi dan berhitung bersama-sama, setelah itu anak masuk kekelas berdo'a dan bercakap-cakap kegiatan yang akan dilakukan anak hari ini.

Kegiatan selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu mengenal bentuk geometri melalui permainan tradisional *gotri legendri*. Indikator yang akan dinilai adalah membentuk posisi pola lantai segi empat dan menyebutkan bentuk geometri yang dipegang oleh anak. Berikut ini merupakan langkah-langkahnya:

- a) Guru mengajak anak kehalaman sekolah dengan rapi tidak lari dan dorong-dorongan.
- b) Guru menyuruh anak duduk dihalaman sekolah membentuk posisi pola lantai lingkaran.
- c) Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak, setelah semua anak mendapatkan bentuk geometri, guru menanyakan kepada anak bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak.

- d) Setelah selesai, permainan pun dimulai dengan menyanyikan lagu gotri legendri anak-anak sambil memutar bentuk geometri diberikan keteman sebelahnya.
- e) Setelah lagu selesai, anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar (kodok) dialah yang jadi dan dilanjutkan sampai permainan selesai.
- f) Setelah permainan selesai, anak-anak masuk ke kelas dengan rapi melanjutkan kegiatan selanjutnya.

Pada pertemuan ketiga siklus I ini masih banyak anak yang membentuk posisi pola lantai masih bingung sehingga membutuhkan bantuan dari guru dalam membentuk posisi pola lantai yang sesuai. Juga masih banyak anak yang salah dalam menyebutkan bentuk geometri yang dibagikan oleh guru. Kegiatan berlangsung dengan baik tidak ada halangan. Setelah anak masuk kelas anak-anak melanjutkan pembelajaran dengan semangat.

#### **c. Observasi Tindakan Siklus I**

Observasi kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo pada tindakan siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dilakukan pengamatan dua indikator yaitu membentuk posisi pola lantai dan menyebutkan bentuk geometri, pada pertemuan kedua yaitu membentuk posisi pola lantai segi empat dan menyebutkan bentuk geometri. Pada pertemuan ketiga membentuk posisi pola lantai lingkaran dan menyebutkan bentuk geometri.

Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri pada anak kelompok B TK Suanan Kalijogo yang tercapai pada siklus I diuraikan dalam table berikut ini:

Tabel 5. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar

No	Indikator Mengenal Bentuk Geometri	Kriteria	Siklus I							
			Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Rata-rata	
			Jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk geometri	Dapat	6	31,58	6	31,58	7	36,84	6	31,58
		Kurang Dapat	6	31,58	7	36,84	7	36,84	7	36,84
		Belum Dapat	7	36,84	6	31,58	5	26,32	6	31,58
2.	Membentuk posisi pola lantai	Dapat	5	26,32	5	26,32	6	31,58	5	26,32
		Kurang Dapat	6	31,58	8	42,10	8	42,10	7	36,84
		Belum Dapat	8	42,10	6	31,58	5	26,32	7	36,84

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui rata-rata hasil kemampuan menyebutkan bentuk geometri pada anak kelompok B dengan indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang mencapai kriteria dapat sebesar 31,58% (6 anak), dalam indikator membentuk posisi pola lantai yang mencapai kriteria dapat sebesar 26,32% (5 anak). Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa anak yang memenuhi kriteria dapat atau mampu pada siklus I telah meningkat dibandingkan dengan sebelum adanya tindakan. Namun hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan.

Rekapitulasi kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelas B TK Sunan Kalijogo cangkringan pada saat sebelum tindakan dengan tindakan siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri* Siklus I

No	Indikator Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	Kriteria	Nilai Rata-rata		Peningkatan Nilai Rata-rata
			Pra tindakan	Siklus I	Siklus I
			(%)	(%)	(%)
1.	Menyebutkan bentuk geometri	Dapat	26,32	31,58	5,26
		Kurang Dapat	36,84	36,84	-
		Belum Dapat	36,84	31,58	-
2.	Membentuk posisi pola lantai	Dapat	21,05	26,32	5,27
		Kurang Dapat	36,84	36,84	-
		Belum Dapat	42,11	36,84	-

#### d. Refleksi Tindakan Siklus I

Refleksi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah evaluasi terhadap proses tindakan dalam satu siklus. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti dan kolaborator membahas hal-hal apa saja yang menjadi masalah dan kendala pada pelaksanaan siklus I. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan dan permasalahan tersebut untuk perbaikan pada siklus II. Hal ini dilakukan agar dapat terjadi peningkatan dalam kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada siklus II.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi peneliti dan kolaborator diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala pada tindakan siklus I, antara lain:

- 1) Guru dalam menjelaskan permainan *gotri legendri* terlalu cepat, hal ini mengakibatkan anak kurang memahami permainan dan ketika pelaksanaan banyak anak yang masih bingung.
- 2) Ada beberapa anak yang masih bingung dan membutuhkan bantuan dalam membentuk posisi pola lantai.
- 3) Beberapa anak juga masih bingung dan membutuhkan bantuan guru dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I masih terdapat banyak kekurangannya, sehingga perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan siklus II dapat berhasil. Oleh karena itu, direncanakan beberapa langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan pada tindakan siklus II. Langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sebagai berikut:

- 1) Guru memberikan penjelasan dengan lebih terperinci dan tidak terlalu cepat pada anak, sehingga anak dapat memahami penjelasan yang disampaikan guru.
- 2) Guru memberikan contoh kegiatan bermain *gotri legendri* menggunakan bentuk geometri datar pada setiap pertemuan, sehingga anak tidak bingung pada saat pelaksanaan kegiatan dan waktu tidak banyak terbuang.

- 3) Anak yang belum dapat membentuk posisi pola lantai dan menyebutkan bentuk geometri datar diberikan motivasi dan bimbingan yang lebih agar dapat berhasil.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan, kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan *tradisional gotri legendri* pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan belum mencapai keberhasilan yang ditetapkan. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* dilanjutkan pada siklus II dan dilakukan perbaikan agar tercapai keberhasilan sesuai dengan yang telah ditetapkan.

## 2 Pelaksanaan Tindakan Siklus II

### a. Perencanaan Tindakan Siklus II

Pada tahap perencanaan tindakan siklus II, peneliti bekerjasama dengan guru kelas yang sekaligus sebagai kolaborator melakukan kegiatan antara lain menentukan waktu penelitian dan merencanakan pelaksanaan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri*. Adapun jadwal penelitian siklus II sebagai berikut:

Tabel 7. Jadwal Kegiatan Pada Siklus II

No.	Hari dan Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 19 Januari 2015	1. Menyebutkan bentuk geometri 2. Membentuk posisi pola lantai segi tiga
2.	Rabu, 21 Januari 2015	1. Menyebutkan bentuk geometri 2. Membentuk posisi pola lantai segi empat
3.	Jumat, 23 Januari 2015	1. Menyebutkan bentuk geometri 2. Membentuk posisi pola lantai lingkaran

Berikut ini merupakan hal-hal yang dilakukan peneliti pada tahap perencanaan siklus II:

- 1) Membuat dan menyusun Rencana Kegiatan Harian sesuai dengan tema di kelompok B TK Sunan Kalijogo.
- 2) Guru memperkenalkan media yang digunakan yaitu bentuk-bentuk geometri pada anak.
- 3) Guru mengajak anak-anak untuk menyebutkan masing-masing bentuk geometri
- 4) Guru memberikan penjelasan kegiatan pertama mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tradisional *gotri legendri*.
- 5) Guru mengajak anak-anak kehalaman sekolah untuk melaksanakan permainan.

#### **b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**

##### **1) Pertemuan Pertama Siklus II**

Pada pelaksanaan kegiatan anak terlihat antusias untuk melakukan permainan tradisional *gotri legendri*. Anak bermain dengan semangat pada waktu guru mengajak keluar ruangan dan membentuk bentuk geometri segi tiga, lalu guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak. Setelah itu guru menanyakan satu persatu pada anak bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak tersebut. Setelah semua anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang, guru menyuruh anak untuk memulai permainan dengan menyanyikan lagu *gotri legendri* sambil memutar bentuk geometri yang dipegang diberikan keteman sebelahnya. Sampai lagunya selesai anak yang mendapat bentuk geometri yang

paling besar (kodok) dialah anak yang jadi. Begitu seterusnya sampai permainan selesai. Pada saat kegiatan guru menyuruh anak duduk membentuk posisi pola lantai segi tiga masih ada anak yang salah dalam melakukannya dan pada saat guru menanyakan bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak, juga masih terdapat anak yang salah dalam menyebutkannya. Setelah permainan selesai, anak-anak diajak masuk ke kelas untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya. Pertemuan pertama siklus II, Kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tradisional *gotri legendri* berjalan dengan lancar.

## 2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 21 Januari 2015. Kegiatan belajar dimulai dari pukul 07.30-10.00 WIB. Sebelum anak-anak masuk kelas terlebih dahulu anak berbaris didepan kelas sambil menyanyikan lagu neng-neng-neng dilanjutkan berhitung, lalu anak masuk ke kelas untuk berdo'a, bernyanyi dan bercakap-cakap tentang tema hari ini. Kemudian guru menjelaskan bahwa kita akan melaksanakan permainan *gotri legendri* lagi di halaman sekolah. Pelaksanaannya sebagai berikut:

- a) Guru mengajak anak ke halaman sekolah dan menyuruh anak untuk duduk membentuk posisi pola lantai segi empat.
- b) Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak.
- c) Guru menanyakan pada anak secara bergantian bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak-anak tersebut, setelah semua anak menyebutkan bentuk

geometri yang dipegang barulah permainan dimulai dengan menyanyikan lagu *gotri legendri*.

- d) Pada saat lagunya selesai, anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar dialah yang jadi. Anak yang jadi tadi langsung menutup mata dan anak yang lain lari bersembunyi disekitar halaman sekolah. Anak yang sembunyi tadi sambil menata bentuk geometri tapi jangan sampai diketahui oleh anak yang jadi tadi
- e) Setelah permainan selesai anak-anak diajak masuk kelas untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

### 3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 23 Januari 2015 yang berlangsung dari pukul 07.30-10.00 WIB. Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Sebelum kegiatan awal anak berbaris didepan kelas sambil bernyanyi dan berhitung bersama-sama, setelah itu anak masuk kekelas berdo'a dan bercakap-cakap kegiatan yang akan dilakukan anak hari ini.

Kegiatan selanjutnya guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan yaitu mengenal bentuk geometri melalui permainan tradisional *gotri legendri*. Indikator yang akan dinilai adalah membentuk posisi pola lantai segi empat dan menyebutkan bentuk geometri yang dipegang oleh anak.

Berikut ini merupakan langkah-langkahnya:

- a) Guru mengajak anak ke halaman sekolah dengan rapi tidak lari dan dorong-dorongan.
- b) Guru menyuruh anak duduk di halaman sekolah membentuk posisi pola lantai lingkaran.
- c) Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak, setelah semua anak mendapatkan bentuk geometri, guru menanyakan kepada anak bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak.
- d) Setelah selesai, permainan pun dimulai dengan menyanyikan lagu gotri legendri anak-anak sambil memutar bentuk geometri diberikan keteman sebelahnya.
- e) Setelah lagu selesai, anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar (kodok) dialah yang jadi dan dilanjutkan sampai permainan selesai.
- f) Setelah permainan selesai, anak-anak masuk ke kelas dengan rapi melanjutkan kegiatan selanjutnya.

Pelaksanaan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* berjalan dengan baik, sebagian besar anak telah dapat membentuk posisi pola lantai dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan tepat.

### **c. Observasi Tindakan Siklus II**

Observasi kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo pada tindakan siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan yaitu pertemuan pertama

dilakukan pengamatan dua indikator yaitu membentuk posisi pola lantai dan menyebutkan bentuk geometri, pada pertemuan kedua yaitu membentuk posisi pola lantai segi empat dan menyebutkan bentuk geometri. Pada pertemuan ketiga membentuk posisi pola lantai lingkaran dan menyebutkan bentuk geometri.

Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo yang tercapai pada siklus II diuraikan dalam table berikut ini:

Tabel 8. Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar

No	Indikator Mengenal Bentuk Geometri	Kriteria	Siklus II							
			Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Rata-rata	
			Jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)	Jml	(%)
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk geometri	Dapat	11	57,90	12	63,15	17	89,47	16	84,21
		Kurang Dapat	6	31,58	6	31,58	2	10,52	1	5,27
		Belum Dapat	2	10,52	1	5,27	0	0	2	10,52
2.	Membentuk posisi pola lantai	Dapat	9	47,38	9	47,38	16	84,64	12	63,16
		Kurang Dapat	5	26,31	7	36,84	1	5,27	4	21,06
		Belum Dapat	5	26,31	3	15,78	2	10,52	3	15,78

Berdasarkan hasil pengamatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional pada pertemuan ketiga siklus II, dapat ditegaskan bahwa dalam indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar anak yang memenuhi kriteri dapat ada 89,47% (17 anak) dan pada indikator membentuk posisi pola lantai yang memenuhi kriteri mampu 84,64% (16 anak). Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak yang memenuhi kriteria dapat atau mampu telah meningkat dan mencapai target yang diharapkan. Rekapitulasi kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo

pada saat belum tindakan, tindakan siklus I dan tindakan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Kemampuan mengenal Bentuk Geometri	Kriteria	Nilai rata-rata			Peningkatan nilai rata-rata	
			Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
			(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar	Dapat	26,32	31,58	84,21	5,26	52,63
		Kurang Dapat	36,84	36,84	5,27	-	-
		Belum dapat	36,84	31,58	10,52	-	-
2.	Membentuk posisi pola lantai	Dapat	21,05	26,32	63,16	5,27	36,84
		Kurang Dapat	36,84	36,84	21,06	-	-
		Belum Dapat	42,11	36,84	15,78	-	-

#### d. Refleksi Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan, kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri telah mengalami peningkatan sesuai dengan target yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* anak lebih antusias dan senang. Dengan perbaikan yang telah dilakukan terhadap hambatan yang terjadi pada siklus I, pada tindakan siklus II kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar telah mengalami peningkatan.

Pada tindakan siklus II hasil yang diperoleh yaitu pada indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri 1-10 anak yang memenuhi kriteria dapat

sebanyak 89,47%, sebanyak 84,64% anak dengan kriteria mampu pada indikator membentuk posisi pola lantai.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu >80%. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya lagi.

#### **D. Pembahasan Hasil Penelitian Tindakan Kelas**

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melihat kemampuan menyebutkan bentuk-bentuk geometri anak kelompok B TK Sunan Kalijogo masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berupaya melakukan suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri*.

Peneliti telah menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional *gotri legendri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar terbukti dari hasil nilai rata-rata sebelum tindakan dan setelah tindakan. Hasil nilai rata-rata indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan pada masing-masing siklusnya.

Peningkatan tersebut dapat terjadi kerana dengan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri*, anak dapat belajar sambil bermain. Monks, dkk. (1998) menjelaskan bahwa anak lebih senang dan lebih bersemangat dalam melakukan permainan. Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi.

Pada kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* anak mendapatkan kesempatan langsung menyebutkan bentuk geometri dan membentuk posisi pola lantai. Pembelajaran tersebut merangsang berpikir anak untuk memecahkan masalah dan menemukan jawaban sendiri. Dengan pengalaman langsung tersebut pemahaman anak dalam menyebutkan bentuk geometri dapat optimal.

Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* menjadikan anak lebih tertarik dan semangat (Yunus, 1980:6). Dengan kegiatan yang bervariasi tersebut, anak lebih antusias dan senang dalam melaksanakan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Dengan melihat kelebihan dan kekurangan selama proses penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman.

## **E. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dipandang masih memiliki keterbatasan, yaitu:

1. Dalam pelaksanaan tindakan hanya dilakukan seorang observer, sehingga proses pengamatan dalam penelitian ini kurang optimal.
2. Waktu yang digunakan pada kegiatan awal masih kurang lama.
3. Penelitian ini hanya dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK

Sunan Kalijogo Cangkringan

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional *gotri legendri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, pada indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 26,32% dan pada indikator membentuk posisi pola lantai sebesar 21,05% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan berada pada kriteria kurang sekali, pada Siklus I indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 31,58% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 26,32% menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria cukup dan pada Siklus II indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 89,47% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 84,64%. Proses peningkatan terlihat pada saat dilakukan tindakan siklus I ke siklus II dengan langkah-langkah kegiatan mengenal bentuk-bentuk.

Langkah-langkah meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri datar melalui permainan *gotri legendri* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran diawali dengan guru mengajak anak keluar ruangan menuju halaman sekolah.
2. Guru menyuruh anak-anak untuk duduk membentuk salah satu bentuk geometri yang telah ditentukan oleh guru.

3. Guru membagikan bentuk geometri pada anak dan menanyakan pada masing-masing anak bahwa bentuk geometri apa yang sedang di pegang oleh anak tersebut.
4. Kegiatan selanjutnya yaitu, anak mulai bermain dengan memutarakan bentuk geometri kedepan sebelah kanannya anak sambil menyanyikan lagu *gotri legendri*.
5. Anak yang mendapatkan bentuk geometri yang paling besar (kodok) dialah anak yang jadi.
6. Anak yang jadi tadi menunggu brok sambil menutup mata dan anak yang lain lari bersembunyi.
7. Kemudian anak yang jadi tadi mencari satu per satu anak yang lain sampai ketemu semuanya.

## **B. Saran**

Agar kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* dapat berhasil dengan baik, sebaiknya dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Permainan *gotri legendri* sebaiknya dimainkan secara rutin, agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.
2. Guru hendaknya mendampingi anak ketika bermain *gotri legendri* agar kegiatan bermain dapat berjalan dengan kondusif.
3. Guru hendaknya dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri datar melalui permainan *gotri legendri* yang aturan bermainnya menggunakan prinsip bermain sambil belajar.

4. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guna untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad Turmuzi. (2013). Mengingat dan Memahami Kembali Tentang Teori Taksonomi Bloom. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/05/531087.html> pada tanggal 6 September 2015 jam 20.00 WIB.
- Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Anggani Sudono. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Asrori, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Multi Presindo.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Dastin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Ernawulan Syaodih. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ki Hajar Dewantara. (1962). *Karya Ki Hajar Dewantara (Bagian Pertama: Pendidikan)*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Kurikulum Taman Kanak-Kanak. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak. Direktorat Pembinaan TK dan SD*.
- Lusi Nuryati. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mahmud. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta Depdiknas.
- Mohammad Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Monks, dkk. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurlan Kusmaedi. Dkk. (2010). *Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI.

- Parwatri, dkk.(2004). *Laku*. Depok: Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Paul Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Riduwan.(2007). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rita Eka Izzaty. (2005). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Siagawati, dkk.(2006). *Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gotri Legendry. Skripsi*. Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Singgih D. Gunarsa.(2006). *Dasar dan teori Perkembangan Anak*. Jakarta: PT.BPK Gunung Mulia.
- Siti Partini S. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir Dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Soemiarti Padmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soetoto Pontjopoetro. (2006). *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Dikbud.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suwardi Endraswara. (2010). *Folklor Jawa: Macam, Bentuk, dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.
- Syaodin Erawulan. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

**LAMPIRAN 1**  
**SURAT IJIN PENELITIAN DAN SURAT**  
**KETERANGAN PENELITIAN**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
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)



Certificate No. QSC 00687

No. : **695** /UN34.11/PL/2015  
Temp. : I (satu) Bendel Proposal  
Isi : Permohonan izin Penelitian

30 Januari 2015

Yth. Bupati Sleman  
Kepala Kantor Kesbang Kabupaten Sleman  
Jalan Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman  
Phone (0274) 868504 Fax. (0274) 868945  
Sleman

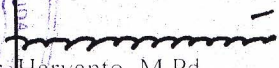
Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : MARLIA ANDRIYANI  
NIM : 11111247004  
Prodi/Jurusan : PG PAUD/PPSD  
Alamat : Srodokan Wukirsari Cangkringan Sleman Yogyakarta

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

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK SUNAN KALIJOGO Cangkringan  
Subyek : Anak TK Kelompok B  
Obyek : Mengenalkan bentuk geometri melalui permainan tradisional  
Waktu : Januari -Maret 2015  
Judul : Meningkatkan kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelas B TK Sunan Kalijogo

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan.  
  
Dr. Haryanto, M.Pd.  
NIP 19600902 198702 1 0012

Tembusan Yth:  
1.Rektor ( sebagai laporan)  
2.Wakil Dekan I FIP  
3.Ketua Jurusan PPSD FIP  
4.Kabag TU  
5.Kasubbag Pendidikan FIP  
6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta

**TAMAN KANAK-KANAK  
SUNAN KALIJOGO**

Alamat: Gayam, Argomulyo, Cangkringan, sleman, Yogyakarta 55583

---

**SURAT KETERANGAN**

No: 011/TK SUKA/IX/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala TK Sunan Kalijogo menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Marlia Andriyani

NIM : 11111247004

Benar-benar telah melaksanakan penelitian tindakan kelas di TK Sunan Kalijogo Cangkringan pada semester II Tahun Pelajaran 2014/2015. Penelitian tersebut dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOTRI LEGENDRI PADA ANAK KELAS B TK SUNAN KALIJOGO CANGKRINGAN".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Cangkringan, 16 Februari 2015



MAMIK TKA HERMI WIJAYANTI, S.Pd

LAMPIRAN 2

Lembar Observasi dan Rubrik  
Penelitian

Instrumen Observasi

**Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri***

Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/Tempat Rekreasi  
 Hari/Tanggal : Senin, 5 Januari 2015  
 Waktu : 30 menit

*Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (v) sesuai dengan hasil pengamatan*

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai					
		Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar					
		Menyebutkan Bentuk-bentuk Geometri			Membentuk posisi pola lantai		
1	Nasa						
2	Lia						
3	Ela						
4	Rangga						
5	Ulin						
6	Afrizal						
7	Vina						
8	Vino						
9	Hafish						
10	Rico						
11	Putu						
12	Ratih						
13	Zahra						
14	Heru						
15	Dian						
16	Fian						
17	Ando						
18	Febi						
19	Oriza						
Jumlah							
Persentase							

Keterangan: D: Dapat, KD: Kurang Dapat, BD: Belum Dapat.

**Lembar Penilaian**  
**Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	Nasa		
2	Lia		
3	Ela		
4	Rangga		
5	Ulin		
6	Afrizal		
7	Vina		
8	Vino		
9	Hafish		
10	Rico		
11	Putu		
12	Ratih		
13	Zahra		
14	Heru		
15	Dian		
16	Fian		
17	Ando		
18	Febi		
19	Oriza		

### **Rubrik Kemampuan Anak Dalam Menyebutkan Bentuk-bentuk Geometri Datar**

<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>
Menyebutkan Bentuk-bentuk Geometri Datar	3	Dapat	Anak dapat menyebutkan 3 bentuk geometri dengan benar
	2	Kurang Dapat	Anak dapat menyebutkan 2 bentuk geometri dengan benar
	1	Belum Dapat	Anak bias menyebutkan 1 bentuk geometri dengan bantuan atau tidak bias menyebutkan

**Lembar Penilaian**  
**Membentuk posisi pola lantai**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
1	Nasa		
2	Lia		
3	Ela		
4	Rangga		
5	Ulin		
6	Afrizal		
7	Vina		
8	Vino		
9	Hafish		
10	Rico		
11	Putu		
12	Ratih		
13	Zahra		
14	Heru		
15	Dian		
16	Fian		
17	Ando		
18	Febi		
19	Oriza		

### Rubrik Kemampuan Anak Dalam Membentuk Posisi Pola Lantai

<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Deskripsi</b>
Membentuk Posisi Pola lantai	3	Dapat	Anak dapat membentuk posisi pola lantai dengan benar
	2	Kurang Dapat	Anak dapat membentuk posisi pola lantai tapi dengan bantuan
	1	Belum Dapat	Anak tidak dapat membentuk posisi pola lantai dengan benar

# **LAMPIRAN 3**

## **Hasil Observasi Kondisi Awal**

**Hasil Observasi**  
**Kondisi Awal Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar**

Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/Tempat Rekreasi  
 Hari/Tanggal : Senin, 5 Januari 2015  
 Waktu : 30 menit

*Petunjuk: Tandai pada kolom dengan tanda cek (v) sesuai dengan hasil pengamatan*

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai					
		Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar					
		Menyebutkan bentuk geometri datar			Membentuk posisi pola lantai		
		3	2	1	3	2	1
1	Nasa	V			V		
2	Lia	V			V		
3	Ela	V			V		
4	Rangga	V				v	
5	Ulin	V				v	
6	Afrizal		V		V		
7	Vina			V			
8	Vino		V		V		
9	Hafish			V		v	
10	Rico			V			v
11	Putu		V			v	
12	Ratih		V				v
13	Zahra		V				v
14	Heru			V			v
15	Dian		V			v	
16	Fian			V			v
17	Ando		V				v
18	Febi			V		v	v
19	Oriza	V				v	
Jumlah		6	7	6	5	7	7
Persentase		31,58%	36,84%	31,58%	26,32%	36,84%	36,84%

**Hasil Observasi**  
**Kondisi Awal Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar dengan Indikator**  
**Kemampuan Menyebutkan Bentuk-bentuk Geometri**

No	Nama	Skor	Keterangan
1	Nasa	3	D
2	Lia	3	D
3	Ela	3	D
4	Rangga	3	D
5	Ulin	3	D
6	Afrizal	2	KD
7	Vina	1	BD
8	Vino	2	KD
9	Hafish	1	BD
10	Rico	1	BD
11	Putu	2	KD
12	Ratih	2	KD
13	Zahra	2	KD
14	Heru	1	BD
15	Dian	2	KD
16	Fian	1	BD
17	Ando	2	KD
18	Febi	1	BD
19	Oriza	3	D

**Hasil Observasi**  
**Kondisi Awal Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar dengan Indikator**  
**Kemampuan membentuk Posisi Pola Lantai**

No	Nama	Skor	Keterangan
1	Nasa	3	D
2	Lia	3	D
3	Ela	3	D
4	Rangga	2	KD
5	Ulin	2	KD
6	Afrizal	3	D
7	Vina	1	BD
8	Vino	3	D
9	Hafish	2	KD
10	Rico	1	BD
11	Putu	2	KD
12	Ratih	1	BD
13	Zahra	1	BD
14	Heru	1	BD
15	Dian	2	KD
16	Fian	1	BD
17	Ando	1	BD
18	Febi	2	KD
19	Oriza	2	KD

# **LAMPIRAN 4**

## **Hasil Observasi Siklus I**

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Siklus I Pertemuan I**

Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/Tempat Rekreasi  
 Hari/Tanggal : Senin, 5 Januari 2015  
 Waktu : 30 menit

*Petunjuk: tandai pada kolom dengan tanda cek (v) sesuai dengan hasil pengamatan*

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai					
		Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar					
		Menyebutkan Bentuk Geometri			Membentuk Posisi Pola Lantai		
		3	2	1	3	2	1
1	Nasa	v			v		
2	Lia	v			v		
3	Ela	v			v		
4	Rangga	v				v	
5	Ulin	v				v	
6	Afrizal		v		v		
7	Vina			V			
8	Vino		v		v		
9	Hafish			V		v	
10	Rico			V			v
11	Putu		v			v	
12	Ratih		v				v
13	Zahra		v				v
14	Heru			V			v
15	Dian		v			v	
16	Fian			V			v
17	Ando		v				v
18	Febi			V		v	v
19	Oriza	v				v	
Jumlah		6	7	6	5	7	7
Persentase		31,58%	36,84%	31,58%	26,32%	36,84%	36,84%

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Siklus I Pertemuan 2**

Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/Tempat Rekreasi  
 Hari/Tanggal : Rabu, 7 Januari 2015  
 Waktu : 30 menit

Petunjuk: *tandai pada kolom dengan tanda cek (v) sesuai dengan hasil pengamatan*

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai					
		Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar					
		Menyebutkan Bentuk Geometri			Membentuk Posisi Pola Lantai		
		3	2	1	3	2	1
1	Nasa	V			V		
2	Lia	V			V		
3	Ela	V			V		
4	Rangga	V				V	
5	Ulin	V				V	
6	Afrizal		V		V		
7	Vina			V			V
8	Vino		V		V		
9	Hafish			V		V	
10	Rico			V			V
11	Putu		V			V	
12	Ratih		V			V	
13	Zahra		V				V
14	Heru			V			V
15	Dian		V			V	
16	Fian			V			V
17	Ando		V				V
18	Febi			V		V	
19	Oriza	V				V	
Jumlah		6	7	6	5	8	6
Persentase		31,58%	36,84%	31,58%	26,32%	42,10%	31,58%

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Siklus I Pertemuan 3**

Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/Tempat Rekreasi  
 Hari/Tanggal : Jum'at, 9 Januari 2015  
 Waktu : 30 menit

*Petunjuk: tandai pada kolom dengan tanda cek (v) sesuai dengan hasil pengamatan*

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai					
		Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar					
		Menyebutkan Bentuk Geometri			Membentuk Posisi Pola Lantai		
		3	2	1	3	2	1
1	Nasa	V			V		
2	Lia	V			V		
3	Ela	V			V		
4	Rangga	V				V	
5	Ulin	V				V	
6	Afrizal		V		V		
7	Vina			V			V
8	Vino		V		V		
9	Hafish		V			V	
10	Rico			V			V
11	Putu		V		V		
12	Ratih		V			V	
13	Zahra		V			V	
14	Heru			V			V
15	Dian	V				V	
16	Fian			V			V
17	Ando		V				V
18	Febi			V		V	
19	Oriza	V				V	
Jumlah		7	7	5	6	8	5
Persentase		36,84%	36,84%	26,32	31,58%	42,10%	26,32%

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar Siklus I**

Menyebutkan Bentuk-bentuk Geometri Datar

No	Nama	Siklus I			Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	Nasa	3	3	3	D
2	Lia	3	3	3	D
3	Ela	3	3	3	D
4	Rangga	3	3	3	D
5	Ulin	3	3	3	D
6	Afrizal	1	2	2	KD
7	Vina	1	1	1	BD
8	Vino	1	2	2	KD
9	Hafish	1	2	2	KD
10	Rico	1	1	1	BD
11	Putu	2	2	2	KD
12	Ratih	2	2	2	KD
13	Zahra	2	2	2	KD
14	Heru	1	1	1	BD
15	Dian	2	2	3	D
16	Fian	1	1	1	BD
17	Ando	2	2	2	KD
18	Febi	1	1	1	BD
19	Oriza	3	3	3	D

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar Siklus I**

Membentuk posisi Pola Lantai

No	Nama	Siklus I			Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	Nasa	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
2	Lia	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
3	Ela	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
4	Rangga	2	2	<b>2</b>	<b>KD</b>
5	Ulin	2	2	<b>2</b>	<b>KD</b>
6	Afrizal	2	2	<b>3</b>	<b>D</b>
7	Vina	1	1	<b>1</b>	<b>BD</b>
8	Vino	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
9	Hafish	2	2	<b>2</b>	<b>KD</b>
10	Rico	1	1	<b>1</b>	<b>BD</b>
11	Putu	2	2	<b>3</b>	<b>D</b>
12	Ratih	1	1	<b>2</b>	<b>KD</b>
13	Zahra	1	1	<b>2</b>	<b>KD</b>
14	Heru	1	1	<b>1</b>	<b>BD</b>
15	Dian	2	2	<b>2</b>	<b>KD</b>
16	Fian	1	1	<b>1</b>	<b>BD</b>
17	Ando	1	1	<b>1</b>	<b>BD</b>
18	Febi	2	2	<b>2</b>	<b>KD</b>
19	Oriza	2	2	<b>2</b>	<b>KD</b>

# **LAMPIRAN 5**

## **Hasil Observasi Siklus II**

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Siklus II Pertemuan II**

Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/Kendaraan di laut  
 Hari/Tanggal :Senin, 19 Januari 2015  
 Waktu : 30 menit

*Petunjuk: tandai pada kolom dengan tanda cek (v) sesuai dengan hasil pengamatan*

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai					
		Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar					
		Menyebutkan Bentuk Geometri			Membentuk Posisi Pola Lantai		
		3	2	1	3	2	1
1	Nasa	V			V		
2	Lia	V			V		
3	Ela	V			V		
4	Rangga	V				V	
5	Ulin	V			V		
6	Afrizal	V				V	
7	Vina			V			V
8	Vino	V			V		
9	Hafish		V			V	
10	Rico			V			V
11	Putu	V				V	
12	Ratih	V			V		
13	Zahra		V				V
14	Heru		V		V		
15	Dian	V			V		
16	Fian		V				V
17	Ando		V			V	
18	Febi		V				V
19	Oriza	V			V		
Jumlah							
Persentase							

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Siklus II Pertemuan 2**

Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Kendaraan di Laut  
 Hari/Tanggal : Rabu, 21 Januari 2015  
 Waktu : 07.30-10.00

Petunjuk: *tandai pada kolom dengan tanda cek (v) sesuai dengan hasil pengamatan*

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai					
		Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar					
		Menyebutkan Bentuk Geometri			Membentuk Posisi Pola Lantai		
		3	2	1	3	2	1
1	Nasa	V			V		
2	Lia	V			V		
3	Ela	V			V		
4	Rangga	V				V	
5	Ulin	V			V		
6	Afrizal	V				V	
7	Vina			V			V
8	Vino	V			V		
9	Hafish		V			V	
10	Rico		V				V
11	Putu	V				V	
12	Ratih	V			V		
13	Zahra		V			V	
14	Heru	V			V		
15	Dian	V			V		
16	Fian		V				V
17	Ando		V			V	
18	Febi		V			V	
19	Oriza	V			V		
Jumlah							
Persentase							

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Siklus II Pertemuan 3**

Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Kendaraan di Laut  
 Hari/Tanggal : Jum'at, 23 Januari 2015  
 Waktu : 07.30-10.00

Petunjuk: *tandai pada kolom dengan tanda cek (v) sesuai dengan hasil pengamatan*

No	Nama Anak	Aspek yang dinilai					
		Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar					
		Menyebutkan Bentuk Geometri			Membentuk Posisi Pola Lantai		
		3	2	1	3	2	1
1	Nasa	V			V		
2	Lia	V			V		
3	Ela	V			V		
4	Rangga	V			V		
5	Ulin	V			V		
6	Afrizal	V			V		
7	Vina		V				V
8	Vino	V			V		
9	Hafish	V			V		
10	Rico	V					V
11	Putu	V			V		
12	Ratih	V			V		
13	Zahra	V			V		
14	Heru	V			V		
15	Dian	V			V		
16	Fian	V				V	
17	Ando	V			V		
18	Febi		V		V		
19	Oriza	V			V		
Jumlah							
Persentase							

**Hasil Observasi**  
**Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar Siklus II**

Menyebutkan Bentuk-bentuk Geometri Datar

No	Nama	Siklus II			Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	Nasa	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
2	Lia	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
3	Ela	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
4	Rangga	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
5	Ulin	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
6	Afrizal	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
7	Vina	1	1	<b>2</b>	<b>KD</b>
8	Vino	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
9	Hafish	2	2	<b>3</b>	<b>D</b>
10	Rico	1	2	<b>3</b>	<b>D</b>
11	Putu	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
12	Ratih	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
13	Zahra	2	2	<b>3</b>	<b>D</b>
14	Heru	2	2	<b>3</b>	<b>D</b>
15	Dian	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>
16	Fian	2	2	<b>3</b>	<b>D</b>
17	Ando	2	2	<b>3</b>	<b>D</b>
18	Febi	2	2	<b>3</b>	<b>D</b>
19	Oriza	3	3	<b>3</b>	<b>D</b>

Membentuk posisi Pola Lantai

No	Nama	Siklus II			Keterangan
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan III	
1	Nasa	3	3	3	D
2	Lia	3	3	3	D
3	Ela	3	3	3	D
4	Rangga	2	2	2	KD
5	Ulin	3	3	3	D
6	Afrizal	2	2	2	KD
7	Vina	1	1	1	BD
8	Vino	3	3	3	D
9	Hafish	2	2	2	KD
10	Rico	1	1	1	BD
11	Putu	2	2	2	KD
12	Ratih	3	1	3	D
13	Zahra	1	2	2	KD
14	Heru	3	3	3	D
15	Dian	3	3	3	D
16	Fian	1	1	2	KD
17	Ando	2	2	2	KD
18	Febi	1	2	2	KD
19	Oriza	3	3	3	D

# **LAMPIRAN 6**

## **RKH**

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
 Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Tempat Rekreasi  
 Hari/Tanggal : Senin, 5 Januari 2015  
 Waktu : 07.30-10.00


TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUM BER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				PERBAI KAN	PENGA YAAN	
				ALAT	HASIL					
					*	**	** *			** **
Melakukan permainan fisik dengan teratur	Bermain Gotri Legendri	<b>I.KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> Berbaris, berdo'a dan salam <b>Pemberian Tugas:</b> Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar dan membentuk posisi pola lantai melalui permainan tradisional gotri legendri. -Guru mengajak anak keluar kelas menuju halaman sekolah -Anak disuruh duduk membentuk posisi pola lantai membentuk bentuk geometri segi empat -Guru membagikan bentuk geometri pada masing-masing anak -Guru menanyakan pada setiap anak dengan bergantian, bentuk geometri apa yang anak pegang -Setelah selesai, baru dimulai permainan dengan menyanyikan lagu Gotri legendri sambil memutar bentuk	Anak Langsung	Unjuk kerja						


Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	Bercerita	<p>geometri yang dipegang anak ke teman sebelahnya</p> <p>-Anak yang mendapat bentuk geometri, dialah yang jadi</p> <p>-Anak yang jadi menata bentuk geometrid an anak yang lain berlari sembunyi</p> <p>-Lalu anak yang jadi mencari anak yang bersembunyi sampai ketemu</p> <p><b>II.KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-Menceritakan pengalaman/kejadian secara sederhana</p>	Anak Langsung	Percakapan						
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari	Mencari jejak	-Mengerjakan maze (mencari jejak) yang lebih kompleks (3-4 jalan)	LKA	Penugasan						
Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atausebaliknya	Mengurutkan benda	Menyusun benda dari besar ke kecil atau sebaliknya	Benda langsung	Hasil karya						
		<p><b>III.ISTIRAHAT ± 30 MENIT</b></p> <p>-Cuci tangan</p> <p>-Makan snek</p> <p>-Bermain bebas</p>								

Mengetahui yang di anut	Menyebutkan macam agama	<b>IV.KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT</b> -Menyebutkan macam agama yang adadi Indonesia  -Do'a, salam, pulang	Gambar	Observasi												
----------------------------	----------------------------	---	--------	-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui  
Kepala IK Sunan Kalijogo Cangkringan  
Marta Ika Herliana, S.Pd  
NIP 19630124 198203 2 002



Guru Kelas  
  
 Raminah  
 NIP 19630124 198203 2 002

Cangkringan, 5 Januari 2015  
 Peneliti  
  
 Marlia Andriyani  
 NIM 11111247004

### RENCANA KEGIATAN HARIAN


Kelompok : B  
 Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Tempat Rekreasi  
 Hari/Tanggal : Rabu, 7 Januari 2015  
 Waktu : 07.30-10.00

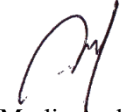
TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SU MBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				PERB AIKA N	PENG AYAA N	
				ALAT	HASIL					
					*	**	*			**
Melakukan permainan fisik dengan teratur	Bermain Gotri Legendri	<b>I.KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> Berbaris, berdo'a dan salam <b>Pemberian Tugas:</b> Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar dan membentuk posisi pola lantai melalui permainan tradisional gotri legendri. -Guru mengajak anak keluar kelas menuju halaman sekolah -Anak disuruh duduk membentuk posisi pola lantai membentuk bentuk geometri segi tiga -Guru membagikan bentuk geometri pada masing-masing anak -Guru menanyakan pada setiap anak dengan bergantian, bentuk geometri apa yang anak pegang -Setelah selesai, baru dimulai permainan dengan menyanyikan lagu Gotri legendri sambil memutar bentuk geometri yang dipegang anak ke teman sebelahnya	Anak Langsung	Unjuk kerja						

Bersikap kooperatif dengan teman	Dapat bekerjasama	-Anak yang mendapat bentuk geometri, dialah yang jadi -Anak yang jadi menata bentuk geometrid an anak yang lain berlari sembunyi -Lalu anak yang jadi mencari anak yang bersembunyi sampai ketemu <b>II.KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> -Dapat melaksanakan tugas kelompok	Anak Langsung	Penugasan						
Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengexpresikan ide pada orang lain	Melenglapl kalimat	-Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai oleh guru	Anak Langsung	Observasi						
Meniru bentuk	Mencocok	-Mencocok bentuk <b>III.ISTIRAHAT ± 30 MENIT</b> -Cuci tangan, makan snek, bermain	Gambar, alat cocok	Hasil karya						
Menunjukkan sikap toleran	Sikap toleran	<b>IV.KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT</b> -Mau berbagi dengan teman  -Do'a, salam, pulang	Anak langsung	Percakapan						

Cangkringan, 7 Januari 2015  
Peneliti

Mengetahui  
Kepala TK Sunan Kalijogo Cangkringan  
  
Maman Ika Heru W. S.Pd

Guru Kelas  
  
Raminah  
NIP 19630124 198203 2 002

  
Marlia Andriyani  
NIM 11111247004

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
 Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Tempat Rekreasi  
 Hari/Tanggal : Jum'at, 9 Januari 2015  
 Waktu : 07.30-10.00

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SU MBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				PERB AIKA N	PENG AYAA N	
				ALAT	HASIL					
					*	**	** *			**
Melakukan permainan fisik dengan teratur	Bermain Gotri Legendri	<b>I.KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> Berbaris, berdo'a dan salam <b>Pemberian Tugas:</b> Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar dan membentuk posisi pola lantai melalui permainan tradisional gotri legendri. -Guru mengajak anak keluar kelas menuju halaman sekolah -Anak disuruh duduk membentuk posisi pola lantai membentuk bentuk geometri lingkaran -Guru membagikan bentuk geometri pada masing-masing anak -Guru menanyakan pada setiap anak dengan bergantian, bentuk geometri apa yang anak pegang -Setelah selesai, baru dimulai permainan dengan menyanyikan lagu Gotri legendri sambil memutar bentuk geometri yang	Anak Langsung	Unjuk kerja						


Memiliki sikap yang gigih (tidak mudah menyerah)	Tidak mudah menyerah	<p>dipegang anak ke teman sebelahnya</p> <p>-Anak yang mendapat bentuk geometri, dialah yang jadi</p> <p>-Anak yang jadi menata bentuk geometrid an anak yang lain berlari sembunyi</p> <p>-Lalu anak yang jadi mencari anak yang bersembunyi sampai ketemu</p> <p><b>II.KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai</p>	Anak Langsung	Penugasan						
Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	Menyusun kalimat	-Memberikan informasi/keterangan tentangsuat hal	Anak Langsung	Observasi						
Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	Mengklasifikasi benda	-Mengelompokkan benda 3 dimensi yang berbentuk geometri	Papan tulis	Hasil karya						
		<p><b>III.ISTIRAHAT ± 30 MENIT</b></p> <p>-Cuci tangan, makan snek, bermain</p>								

Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai social budaya setempat	Mengenal tata krama	<b>IV.KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT</b> -Memberi dan membalas salam  -Do'a, salam, pulang	Anak langsung	Percakapan							
---	---------------------	--	---------------	------------	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui  
Kepala TK Sunan Kalijogo Cangkringan  
Mamakka Heru P. S.Pd




Guru Kelas



Raminah  
NIP 19630124 198203 2 002

Cangkringan, 9 Januari 2015  
Peneliti



Marlia Andriyani  
NIM 11111247004

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
 Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Kendaraan di Laut  
 Hari/Tanggal : Senin, 19 Januari 2015  
 Waktu : 07.30-10.00

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SU MBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				PERB AIKA N	PENG AYAA N	
				ALAT	HASIL					
					*	**	**			**
Melakukan permainan fisik dengan teratur	Bermain Gotri Legendri	<b>I.KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> Berbaris, berdo'a dan salam <b>Pemberian Tugas:</b> Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar dan membentuk posisi pola lantai melalui permainan tradisional gotri legendri. -Guru mengajak anak keluar kelas menuju halaman sekolah -Anak disuruh duduk membentuk posisi pola lantai membentuk bentuk geometri segi empat -Guru membagikan bentuk geometri pada masing-masing anak -Guru menanyakan pada setiap anak dengan bergantian, bentuk geometri apa yang anak pegang -Setelah selesai, baru dimulai permainan dengan menyanyikan lagu Gotri legendri sambil memutar bentuk geometri yang dipegang anak ke teman sebelahnya	Anak Langsung	Unjuk kerja						

Menggambar sesuai gagasan	Menggambar	-Anak yang mendapat bentuk geometri, dialah yang jadi -Anak yang jadi menata bentuk geometrid an anak yang lain berlari sembunyi -Lalu anak yang jadi mencari anak yang bersembunyi sampai ketemu <b>II.KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b> -Menggambar bebas dengan berbagai media	Pensil, Buku gambar	Hasil karya						
Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Mengucap syair lagu	-Mengucap syair lagu sambil diiringi senandung lagunya	Buku kumpulan lagu	Observasi						
Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran	Membedakan benda	-Menbedakan berat benda dengan timbangan (buatan atau sebenarnya)	Timbangan	Penugasan						
Bangga terhadap hasil karyanya sendiri	Bangga dengan hasil karya sendiri	<b>III.ISTIRAHAT ± 30 MENIT</b> -Cuci tangan, makan snek, bermain <b>IV.KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT</b> -Memelihara hasil karya sendiri	Anak langsung	Percakapan						
		Do'a, salam, pulang								

Mengetahui

Kepala Sekolah Sunan Kalijogo Cangkringan



Mamanika herman, S.Pd

Guru Kelas

Raminah

NIP 19630124 198203 2 002

Cangkringan, 19 Januari 2015

Peneliti

Marlia Andriyani

NIM 11111247004

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
 Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Kendaraan di Laut  
 Hari/Tanggal : Rabu, 21 Januari 2015  
 Waktu : 07.30-10.00

TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SU MBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				PERB AIKA N	PENG AYAA N	
				ALAT	HASIL					
					*	**	** *			** **
Melakukan permainan fisik dengan teratur	Bermain Gotri Legendri	<b>LKEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> Berbaris, berdo'a dan salam <b>Pemberian Tugas:</b> Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar dan membentuk posisi pola lantai melalui permainan tradisional gotri legendri. -Guru mengajak anak keluar kelas menuju halaman sekolah -Anak disuruh duduk membentuk posisi pola lantai membentuk bentuk geometri segi tiga -Guru membagikan bentuk geometri pada masing-masing anak -Guru menanyakan pada setiap anak dengan bergantian, bentuk geometri apa yang anak pegang -Setelah selesai, baru dimulai permainan	Anak Langsung	Unjuk kerja						

Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap	Bercerita	<p>dengan menyanyikan lagu Gotri legendri sambil memutar bentuk geometri yang dipegang anak ke teman sebelahnya</p> <p>-Anak yang mendapat bentuk geometri, dialah yang jadi</p> <p>-Anak yang jadi menata bentuk geometrid an anak yang lain berlari sembunyi</p> <p>-Lalu anak yang jadi mencari anak yang bersembunyi sampai ketemu</p> <p><b>II.KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-Bercerita menggunakan kata ganti aku, saya, kamu, dia, mereka</p>	Anak langsung	Observasi						
Mengenal berbagai macam lambing, huruf vocal dan konsonan	Meniru huruf	-Meniru berbagai lambing huruf vocal dan konsonan	Buku tulis, pensil	Penugasan						
Meniru bentuk	Menganyam	-Menganyam dengan berbagai media	Spon anyam	Hasil karya						
		<p><b>III.ISTIRAHAT ± 30 MENIT</b></p> <p>-Cuci tangan, makan snek, bermain</p>								

Membedakan perilaku baik dan buruk	Membedakan perilaku	<b>IV.KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT</b> -Memelihara kebersihan lingkungan  -Do'a, salam, pulang	Anak langsung	Percakapan						
------------------------------------	---------------------	--	---------------	------------	--	--	--	--	--	--

Cangkringan, 21 Januari 2015

Peneliti

Mengetahui

Guru Kelas



Kepala TK Sunan Kalijogo Cangkringan

Mandika Herjuna, S.Pd

Raminah  
NIP 19630124 198203 2 002

Marlia Andriyani  
NIM 11111247004

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B  
 Semester : II  
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Kendaraan di Laut  
 Hari/Tanggal : Jum'at, 23 Januari 2015  
 Waktu : 07.30-10.00


TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN	INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SU MBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				PERB AIKA N	PENG AYAA N	
				ALAT	HASIL					
					*	**	** *			**
Melakukan permainan fisik dengan teratur	Bermain Gotri Legendri	<b>I.KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</b> Berbaris, berdo'a dan salam <b>Pemberian Tugas:</b> Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar dan membentuk posisi pola lantai melalui permainan tradisional gotri legendri. -Guru mengajak anak keluar kelas menuju halaman sekolah -Anak disuruh duduk membentuk posisi pola lantai membentuk bentuk geometri lingkaran -Guru membagikan bentuk geometri pada masing-masing anak -Guru menanyakan pada setiap anak dengan bergantian, bentuk geometri apa yang anak pegang -Setelah selesai, baru dimulai permainan dengan menyanyikan lagu Gotri legendri sambil memutar bentuk geometri yang	Anak Langsung	Unjuk kerja						


Membaca nama sendiri	Membaca	<p>dipegang anak ke teman sebelahnya</p> <p>-Anak yang mendapat bentuk geometri, dialah yang jadi</p> <p>-Anak yang jadi menata bentuk geometrid an anak yang lain berlari sembunyi</p> <p>-Lalu anak yang jadi mencari anak yang bersembunyi sampai ketemu</p> <p><b>II.KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</b></p> <p>-Membaca nama sendiri dengan lengkap</p>	Anak langsung	Observasi						
Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan	menghubungkan	-Menghubungkan/ memasangkan lambing bilangan dengan benda-benda sampai 20	LKA	Penugasan						
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	Bereksplorasi	-Menciptakan bentuk dari kepingan geometri	Keping geometri	Hasil karya						
		<p><b>III.ISTIRAHAT ± 30 MENIT</b></p> <p>-Cuci tangan, makan snek, bermain</p>								

Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah	<b>IV.KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT</b> -Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya  -Do'a, salam, pulang	Anak langsung	Percakapan							
----------------------------	---------------------------	---	---------------	------------	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui  
 Kepala Sekolah Sunan Kalijogo Cangkringan  

 S.Pd

Guru Kelas  
  
 Raminah  
 NIP 19630124 198203 2 002

Cangkringan, 23 Januari 2015  
 Peneliti  
  
 Marlia Andriyani  
 NIM 11111247004

# **LAMPIRAN 7**

## **FOTO**

## Siklus I Pertemuan I



Anak-anak duduk membentuk posisi pola lantai segi tiga



Anak-anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang dan menyanyikan lagu *gotri legendri*



Anak lain lari bersembunyi



Anak-anak menata bentuk geometri

## Siklus I Pertemuan II



Anak-anak duduk membentuk posisi pola lantai segi empat



Anak-anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang



Anak-anak bermain gotri legendri

## Siklus I Pertemuan II



Anak-anak duduk membentuk posisi pola lantai lingkaran



Anak menyebutkan bentuk geometri yang mereka pegang



**Anak-anak memutar bentuk geometri sambil menyanyikan lagu gotri legendri**



**Anak berlarian untuk bersembunyi**

## Siklus II Pertemuan I



Anak-anak duduk membentuk posisi pola lantai segi tiga



Anak sedang menata bentuk geometri



**Anak yang lain bersembunyi**

## Siklus II Pertemuan II



Anak-anak duduk membentuk posisi pola lantai segi empat



Anak menyebutkan bentuk geometri yang mereka pegang



**Anak sedang bermain gotri legendri**



**Anak yang jadi sedang menutup mata dan yang lain bersembunyi**

### Siklus II Pertemuan III



Anak-anak membentuk posisi pola lantai lingkaran



Anak menyebutkan bentuk geometri yang mereka pegang



**Anak yang jadi sedang menata bentuk geometri**