



**UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI DENGAN
PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI PADA KELOMPOK B
TK AL-HIKMAH RANDUDONGKAL-PEMALANG
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

**OLEH
NIDHO FUADYAH
09150075**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP PGRI SEMARANG
2013**



**UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI DENGAN
PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI PADA KELOMPOK B
TK AL-HIKMAH RANDUDONGKAL-PEMALANG
TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
IKIP PGRI Semarang untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

**OLEH
NIDHO FUADIYAH
09150075**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP PGRI SEMARANG
2013**



PERSETUJUAN

**UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI DENGAN
PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI PADA KELOMPOK B
TK AL-HIKMAH RANDUDONGKAL-PEMALANG
TAHUN AJARAN 2012/2013**

**Yang disusun dan diajukan oleh
NIDHO FUADIYAH
NPM 09150075**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan
Di hadapan Dewan Penguji**

Semarang, 12 September 2013

Pembimbing I,

**Kristanto, S.Pd., M.Pd
NPP. 047201160**

Pembimbing II,

**Ismatul Khasanah S.Pd.I, M.Pd
NPP. 107801282**



LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI DENGAN
PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI PADA KELOMPOK B
TK AL-HIKMAH RANDUDONGKAL-PEMALANG
TAHUN AJARAN 2012/2013

Yang disusun dan diajukan oleh

Nidho Fuadiyah

09150075

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 9 November 2013

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Dewan Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. M.Th.s.R. Retnaningdyastuti, M.Pd
NIP : 195306031981032001

Agung Prasetyo, S.Psi, M.Pd, M.Psi
NPP : 046901158

Dewan

Nama

Tanda Tangan

Penguji

Penguji I

M. Kristanto, S.Pd, M.Pd
NPP.047201160

(.....)

Penguji II

Ismatul Khasanah, S.Pd.I., M.Pd
NPP. 107801282

(.....)

Penguji III

Muniroh Munawar, S.Pi, M.Pd
NPP. 097901230

(.....)



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jangan berpikir orang lain sama cerdasnya dengan anda, karena mungkin kecerdasannya melebihi anda (Terry Thomas, 2010)
2. Kebahagiaan itu harus diperjuangkan, bukan dengan mengeluh atau meminta belas kasihan orang lain atau dengan pasrah nasib (Cicero, 2010),

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis persembahkan kepada:

1. Bapak-Ibuku tercinta, yang selalu memberikan doa untuk kesuksesan Penulis.
2. Sahabat-sahabatku yang telah membantu pengerjaan skripsi ini,
3. Teman-teman sekelasku,

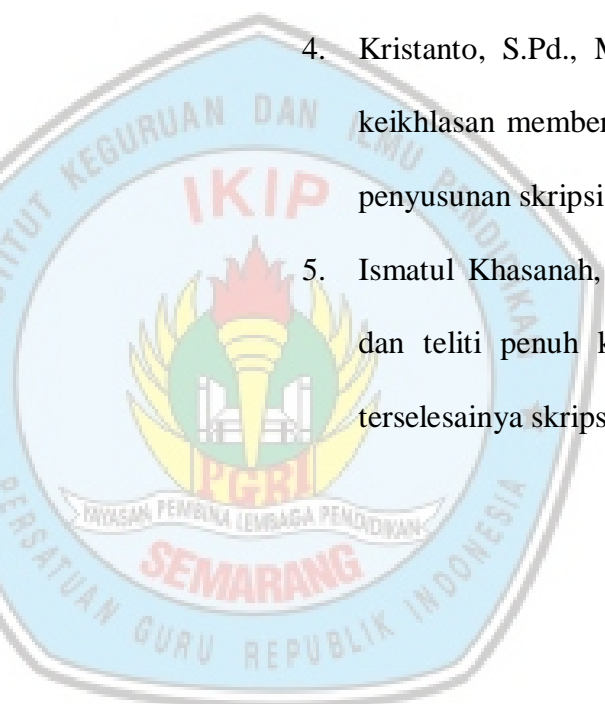


KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Anak dengan Permainan *Puzzle* Bervariasi pada Kelompok B TK Al- Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013”.

Dalam Skripsi ini peneliti mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang Terhormat:

1. Dr. Muhdi, S.H.,Hum., selaku Rektor IKIP PGRI Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menuntut ilmu di IKIP PGRI Semarang.
2. Dr. M.Th.S.R.Retnaningdyastuti, M.Pd, Selaku Dekan FIP IKIP PGRI Semarang yang telah memberikan izin atas penyusunan skripsi ini.
3. Agung Prasetyo S.Psi, M.Pd, M.Psi, Selaku ketua Prodi PAUD IKIP PGRI Semarang yang telah menyetujui penelitian ini.
4. Kristanto, S.Pd., M.Pd, Selaku pembimbing I yang penuh kesabaran dan keikhlasan memberikan arahan, saran, dan bimbingan serta petunjuk selama penyusunan skripsi ini.
5. Ismatul Khasanah, S.Pd.I, M.Pd, Selaku pembimbing II yang dengan tulus dan teliti penuh kesabaran serta perhatian memberikan bimbingan demi terselesainya skripsi ini.



6. Bapak dan Ibu Dosen PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Semarang yang telah memeberikan bekal ilmu untuk peneliti
7. Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan baik secara moral materi dengan penuh kasih sayang
8. Kepala dan Guru TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang yang telah membantu dan mendukung terlaksananya Penelitian Tindakan Kelas ini.
9. Anak didik TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang yang telah bekerja sama mensukseskan Penelitian Tindakan Kelas.
10. Semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan skripsi Penelitian Tindakan Kelas ini.

Peneliti sadar bahwa dalam penyusunan skripsi Penelitian Tindakan Kelas ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini.

Semarang, November 2013

Peneliti



ABSTRAK

NIDHO FUADIYAH. NPM: 09150075. Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan *Puzzle* Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013. Program Studi PG PAUD FIP IKIP PGRI Semarang, 2013.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya mengoptimalkan pengenalan geometri anak sejak usia dini, berdasarkan pengamatan terhadap kegiatan pengenalan geometri. Kegiatan ini dapat dilihat ketika anak melakukan kegiatan pengenalan geometri guru meminta anak menyebutkan diantara bentuk-bentuk geometri masih belum paham, sehingga anak keliru pada saat menyebutkan bentuk-bentuk geometri antar persegi dan persegi panjang tersebut. Dalam kegiatan ini guru hanya menggunakan metode ceramah atau anak hanya mengerjakan di buku majalah, tanpa adanya kegiatan yang menarik.

Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan pengenalan geometri anak dengan permainan *puzzle* bervariasi?. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan geometri anak dengan permainan *puzzle* bervariasi di kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah anak didik TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013 pada kelompok B semester I, dengan jumlah 12 siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi yang dilakukan guru saat pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi. Penelitian dilakukan melalui dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas diperoleh keterangan bahwa presentase ketuntasan belajar 53% belum mencapai indikator. Maka, dilakukan penelitian di TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang pada Kelompok B Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pengenalan geometri anak kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang. Hal tersebut dapat dilihat dari siklus I pada presentase ketuntasan 62% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 68% (**cukup**) dan akhirnya pada siklus II pada presentase ketuntasan 80% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 82% (**baik**). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* bervariasi dapat meningkatkan pengenalan geometri pada kelompok B semester I di TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013.

Saran yang dapat peneliti sampaikan hendaknya dalam proses pengenalan geometri, guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satunya melalui permainan *puzzle* bervariasi, sehingga tujuan untuk meningkatkan pengenalan geometri dapat tercapai.

Kata Kunci: *Geometri, Permainan Puzzle*

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR FOTO	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6



BAB II KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS

A.	Kajian Teori	8
1.	Geometri	8
a.	Pengertian Geometri	8
b.	Tahap-Tahap Pengenalan Geometri	9
c.	Jenis-jenis Geometri	10
d.	Tujuan Pengenalan Geometri	14
e.	Manfaat Pengenalan Geometri	15
2.	Permainan	16
a.	Pengertian Permainan	16
b.	Syarat Permainan	17
c.	Cara Memilih Permainan	18
d.	Jenis-jenis Permainan	20
e.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan	23
f.	Tujuan Permainan	24
g.	Manfaat Permainan	26
3.	Permainan <i>Puzzle</i>	27
a.	Pengertian Permainan <i>Puzzle</i>	27
b.	Tujuan Permainan <i>Puzzle</i>	28
c.	Jenis Potongan <i>Puzzle</i>	29
d.	Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	31
e.	Cara Memainkan <i>Puzzle</i>	33



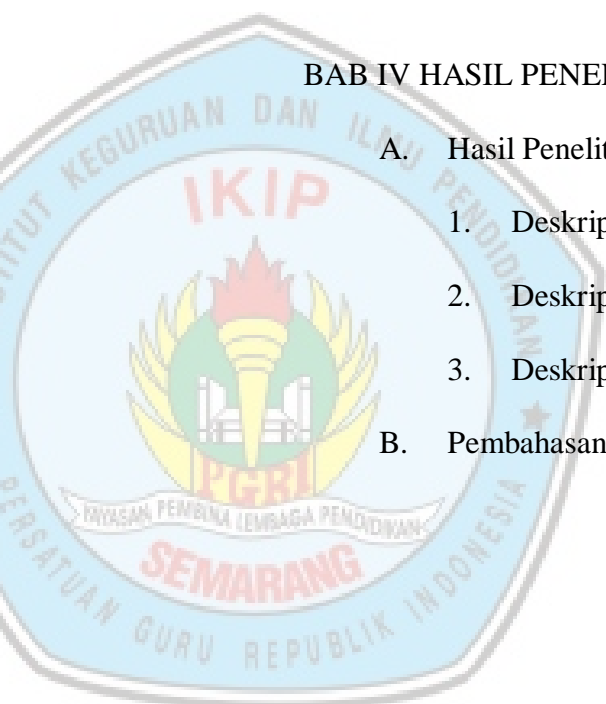
4. Kerangka Berfikir	35
a. Bagan kerangka berfikir	35
b. Korelasi Kemampuan Pengenalan Geometri dengan Permainan <i>Puzzle</i> Bervariasi	36
B. Hipotesis	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian	40
B. Subjek Penelitian	40
C. Sumber Data	41
D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	41
E. Validasi Data	43
F. Analisis Data	43
G. Indikator Kinerja	45
H. Prosedur Penelitian	45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	50
1. Deskripsi Kondisi Awal	50
2. Deskripsi Siklus I	51
3. Deskripsi Siklus II	59
B. Pembahasan	67



BAB V PENUTUP

A. Simpulan	70
B. Saran	71

DAFTAR PUSTAKA	72
----------------------	----

LAMPIRAN



DAFTAR TA BEL

Tabel 3.1 Teknik Skoring	42
Tabel 3.2 Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Presentase	44
Tabel 3.3 Perencanaan Aktifitas Siklus I dan Siklus II	47
Tabel 4.1 Kemampuan Pengenalan Geometri Kondisi Awal	50
Tabel 4.2 Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus I	52
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Siklus I	55
Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktifitas Siswa (Siklus I)	57
Tabel 4.5 Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus II	60
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus II	63
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktifitas Siswa (Siklus II)	65
Tabel 4.8 Peningkatan Kemampuan, Pengenalan Geometri	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Segitiga	11
Gambar 2.2 Jajar genjang	11
Gambar 2.3 Persegi panjang	11
Gambar 2.4 Belah ketupat	11
Gambar 2.5 Trapesium	11
Gambar 2.6 Lingkaran	11
Gambar 2.7 Kubus	12
Gambar 2.8 Balok	12
Gambar 2.9 Prisma tegak segitiga	12
Gambar 2.10 Limas segitiga.....	13
Gambar 2.11 Limas segiempat	13
Gambar 2.12 Tabung	13
Gambar 2.13 Kerucut	14
Gambar 2.14 <i>Puzzle</i> Model potongan melengkung	29
Gambar 2.15 <i>Puzzle</i> Model potongan geometris.....	30
Gambar 2.16 <i>Puzzle</i> Model potongan modul	30
Gambar 2.17 <i>Puzzle</i> Model potongan menurut bagian	30
Gambar 2.18 <i>Puzzle</i> Model potongan lurus	31
Gambar 2.19 Contoh <i>Puzzle</i>	33
Gambar 2.20 Mengacak kepingan <i>Puzzle</i>	34
Gambar 2.21 Menyusun kepingan <i>Puzzle</i>	34
Gambar 2.22 Mengadakan tantangan, menyusun kepingan <i>Puzzle</i>	34
Gambar 2.23 Kerangka berfikir	35



DAFTAR FOTO

Foto 1 Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran <i>Puzzle</i> variasi	53
Foto 2 Kegiatan mencari dan menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru	54
Foto 3 Kemampuan anak dalam memasang geometri menjadi bentuk <i>puzzle</i> utuh	54
Foto 4 Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran <i>puzzle</i> geometri	61
Foto 5 Guru membagi permainan <i>puzzle</i> setiap anak mendapatkan satu permainan <i>puzzle</i>	62
Foto 6 Kemampuan anak dalam menjawab pernyataan yang diajukan Oleh guru	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

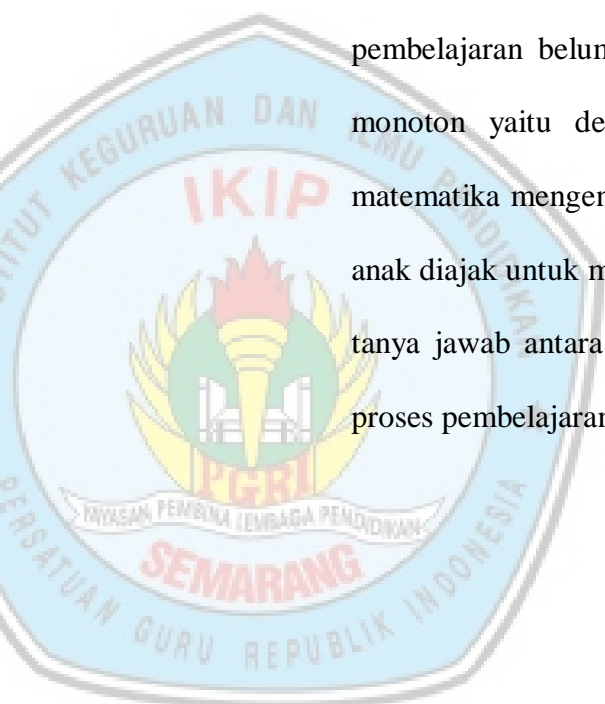
Pendidikan yang paling utama bagi setiap praktisi keilmuan adalah pendidikan masa awal. Pendidikan Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Dalam mengembangkan fungsi tersebut maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Salah satu kecerdasan anak yang harus digali adalah kecerdasan logika matematika dilihat dari keterampilan untuk menangani angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada. Pendapat



tersebut juga didukung Noorlaila (2010: 95) yang menyatakan bahwa Kecerdasan logika matematika ditandai dengan kemampuan berfikir secara konseptual. Biasanya individu dengan kemampuan berfikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, bentuk, kategori, dan hubungan. Kehidupan sehari-hari siswa selalu dihadapkan pada persoalan menggunakan logika untuk memecahkan suatu masalah. Namun, pada kenyataannya melaksanakan kegiatan pembelajaran bukanlah hal yang mudah karena masih banyak ditemukan anak yang masih belum menguasai kemahiran dalam mengolah bilangan atau mengeksplorasi pola sesuai konsep secara logis.

TK Al-Hikmah Randudongkal merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memegang peranan penting dalam mempersiapkan generasi yang berkualitas. TK Al-Hikmah terletak di Kelurahan Randudongkal Kecamatan Randudongkal Kabupaten Pemalang. Tenaga pendidik di TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang mempunyai 4 Guru dan 1 Kepala Sekolah, kelompok A berjumlah 16 siswa sedangkan kelompok B berjumlah 12 siswa. Guru tersebut masih belajar lagi untuk menempuh sarjana, sehingga model pembelajaran belum maksimal dikuasai dan proses pembelajarannya masih monoton yaitu dengan metode ceramah, misalkan dalam pembelajaran matematika mengenal bentuk hanya menyebutkan nama bentuknya kemudian anak diajak untuk menirukan nama bentuk yang telah disebutnya tanpa adanya tanya jawab antara guru dan siswa sehingga anak pasif serta tanpa adanya proses pembelajaran yang aktif dan inovatif untuk anak, sehingga kemampuan



pengenalan bentuk geometri anak masih rendah, anak belum mengerti tentang bentuk kongkrit dari suatu benda yang sesuai dengan bentuk-bentuk geometri.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang terjadi di TK Al-Hikmah Randudongkal, permasalahan ini dapat dilihat dari kurang minatnya anak terhadap pembelajaran yang berhubungan kemahiran memecahkan suatu masalah yang ada, mengklasifikasikan suatu benda atau bentuk dan pola tertentu. Sikap yang dimunculkan anak terhadap pembelajaran hanya acuh tak acuh, sehingga tidak terjadinya umpan balik yang baik sebagai respon yang diterimanya. Kemampuan anak mengenai pengenalan angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada dari kelompok B yang berjumlah 12 anak, kecerdasan logika matematikannya terlihat masih rendah dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian indikator yaitu memasangkan kepingan *puzzle* menjadi betuk utuh atau sesuai dengan bentuknya hanya 2 anak yang dapat dinilai baik, maka peneliti menerapkan permainan *puzzle* bervariasi dalam bentuk penelitian tindakan kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometris melalui Permainan *Puzzle* Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013”.



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka muncul berbagai persoalan yang krusial, yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Pengenalan geometri bagi anak terbatas khususnya pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang. Hal ini terlihat pada saat pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja, misalnya menebalkan bentuk geometri dan mewarnai bentuk geometri.
2. Kemampuan anak dalam memecahkan suatu masalah pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika anak menyusun kepingan geometri, anak mudah putus asa dengan membiarkan saja kepingan geometri berserakan tanpa diselesaikan.
3. Kemampuan anak dalam mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang masih rendah. Hal ini dibuktikan ketika anak mengelompokkan bentuk-bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran masih sering keliru.
4. Pengenalan geometri masih menggunakan metode *teacher centered* pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang, sehingga dalam proses pembelajaran geometri kurang menarik dan membosankan.
5. Pemahaman anak tentang geometri masih cenderung abstrak. Kegiatan ini dapat dilihat ketika guru menerangkan pembelajaran tidak dijelaskan secara detail dan tidak menggunakan media secara langsung.



6. Permainan sebagai alat peaga yang digunakan masih terbatas. Sebagai contoh pada saat guru menjelaskan tidak sesuai dengan materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya membatasi pada upaya meningkatkan pengenalan geometri dengan pemanfaatan permainan *puzzle* bervariasi. Hal ini dimaksudkan agar permasalahan yang hendak di teliti lebih terfokus pada peningkatan pengenalan geometri yang dilaksanakan pada kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal tahun pelajaran 2012/2013.

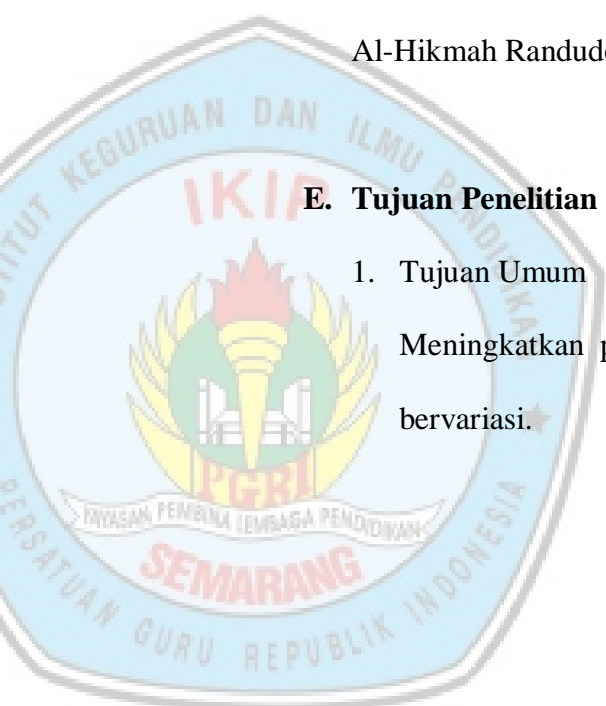
D. Rumusan Masalah

Sebagai gambaran tentang arah penelitian, maka rumusan permasalahannya yaitu: “Bagaimana penerapan permainan *puzzle* bervariasi dapat meningkatkan kualitas hasil pengenalan geometri siswa kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal?”.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Meningkatkan pengenalan geometri anak melalui permainan *puzzle* bervariasi.



2. Tujuan Khusus

Meningkatkan pengenalan geometri anak melalui permainan *puzzle* bervariasi di Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan untuk meningkatkan pengenalan geometri anak melalui permainan *puzzle* bervariasi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

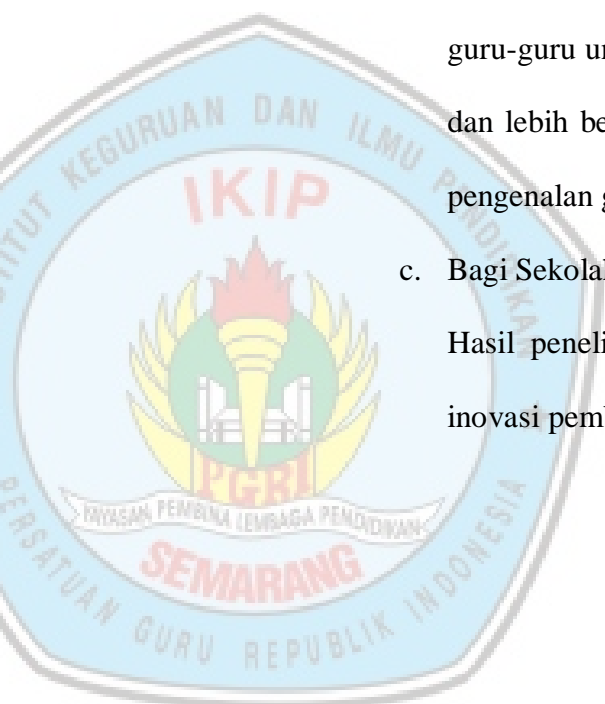
Melalui permainan *puzzle* dalam pengajaran anak dapat meningkatkan pengenalan geometri dan keaktifan belajar siswa sebagai alternatif dalam belajar untuk meningkatkan pengenalan geometri anak.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru-guru untuk dapat mengembangkan permainan yang lebih inovatif dan lebih berorientasi pada proses sehingga membantu meningkatkan pengenalan geometri dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka



untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan permainan-permainan dalam pembelajaran yang paling tepat dan efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemilihan permainan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan anak serta sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang lain berkaitan dengan peningkatan pengenalan geometri anak.



BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Geometri

a. Pengertian Geometri

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/ motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan pengenalan geometri diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena permainan merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Menurut Juwita, dkk (2000: 266) Geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.

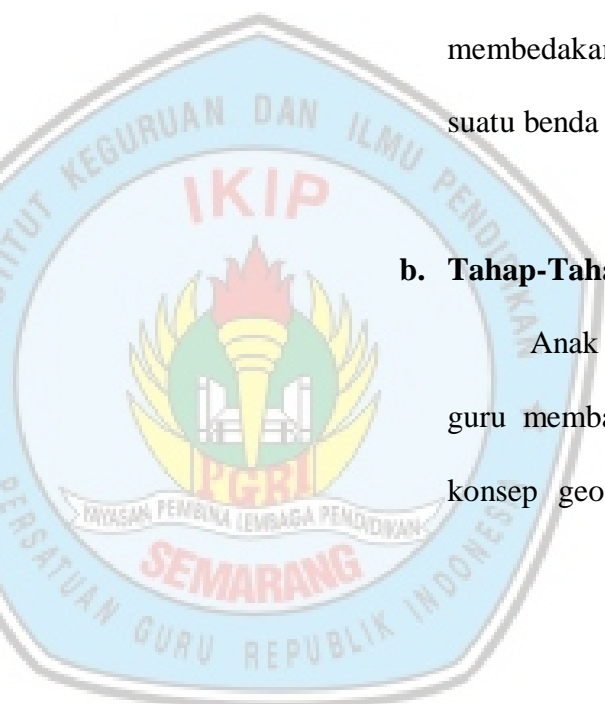


Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga pernyataan tersebut didukung Clements dkk (dalam Carol Sefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 398). Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

Ismayani (2010:27) menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda. Dari pendapat beberapa pakar di atas dapat di simpulkan bahwa, geometri adalah mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan, dan juga membedakan kesamaan dan perbedaan bentuk suatu benda yang ada disekitar.

b. Tahap-Tahap Pengenalan Geometri

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi



bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya menurut Wahyudi (2005: 115) yaitu:

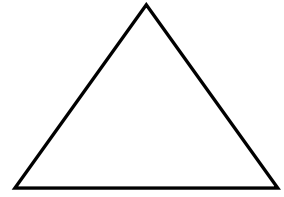
1. Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga
2. Membedakan bentuk
3. Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya
4. Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya
5. Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.

c. Jenis-jenis Geometri

Mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda dapat menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak. Jenis-jenis geometri secara umum yaitu geometri 2 dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri 3 dimensi yang biasa disebut bangun ruang. Menurut Kusni (2008: 14-16) geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya:



1. Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi



Gambar 2. 1 Segitiga

2. Jajar genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar



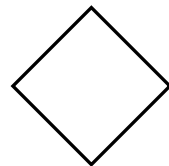
Gambar 2. 2 Jajar genjang

3. Persegi panjang adalah suatu jajar genjang yang satu sudutnya siku-siku



Gambar 2. 3 Persegi panjang

4. Belah ketupat adalah suatu jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang



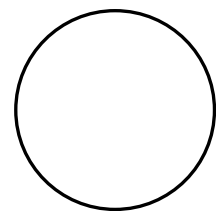
Gambar 2. 4 Belah ketupat

5. Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar



Gambar 2. 5 Trapesium

6. Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak sama dari sebuah titik tertentu



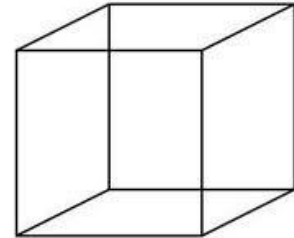
Gambar 2. 6 Lingkaran

Menurut Surya (2009: 113) geometri 3 dimensi (bangun ruang) adalah bangun yang memiliki sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi bangun ruang adalah bidang (permukaan) yang membatasi bangun ruang tersebut, rusuk adalah garis (lurus/lengkung) yang merupakan perpotongan dua sisi, dan



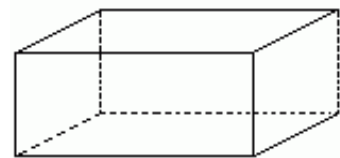
titik sudut adalah titik yang merupakan perpotongan beberapa rusuk. Jenis-jenis bangun ruang menurut Arumsari (2009: 288-292) diantaranya:

1. Kubus adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi. Kubus memiliki sifat yaitu memiliki 6 sisi yang sama, memiliki 12 rusuk yang sama panjang, memiliki 8 titik sudut.



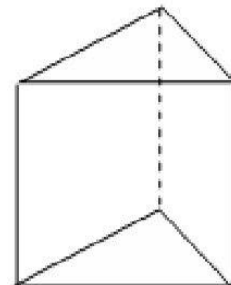
Gambar 2. 7 Kubus

2. Balok adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi panjang. Balok memiliki sifat yaitu memiliki 6 sisi dengan 3 pasang sisi sama dan sejajar, memiliki 12 rusuk, memiliki 8 titik sudut.



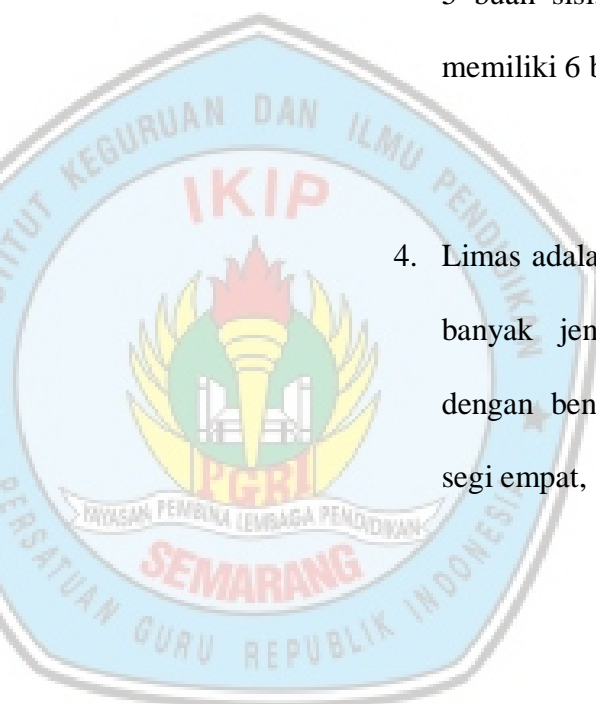
Gambar 2. 8 Balok

3. Prisma tegak segitiga adalah prisma tegak yang alasnya berbentuk segitiga. Prisma tegak segitiga memiliki sifat yaitu memiliki 5 buah sisi, memiliki 9 buah rusuk, dan memiliki 6 buah titik sudut.

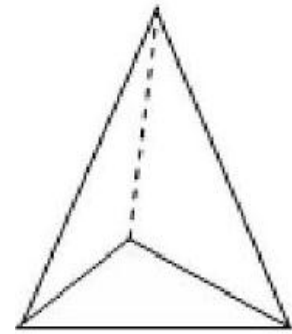


Gambar 2. 9 Prisma tegak segitiga

4. Limas adalah bangun ruang yang memiliki banyak jenis alas. Nama limas sesuai dengan bentuk alasnya, misalnya : limas segi empat, limas segitiga, dan sebagainya.

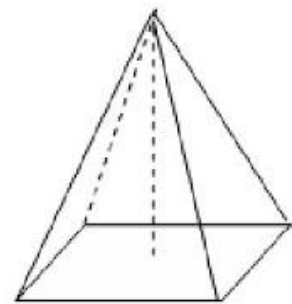


a. Limas segitiga adalah bangun ruang yang alasnya berbentuk segitiga. Limas segitiga memiliki sifat yaitu: memiliki alas yang berbentuk segitiga, memiliki 4 buah sisi yang berbentuk segitiga, memiliki 6 buah rusuk, memiliki tinggi yaitu jarak dari puncak (titik T) ke alas limas.



Gambar 2. 10 Limas segitiga

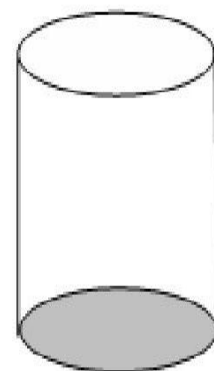
b. Limas segi empat adalah bangun ruang yang alasnya berbentuk segiempat. Limas segi empat memiliki sifat yaitu: memiliki 5 buah sisi, memiliki 8 buah rusuk dan memiliki tinggi yaitu jarak dari puncak (titik T) ke alas limas.



Gambar 2. 11 Limas segi empat

5. Tabung adalah bangun ruang yang memiliki alas berbentuk lingkaran.

Tabung memiliki sifat yaitu: memiliki alas berbentuk lingkaran dan tutup yang juga berbentuk lingkaran, memiliki selimut yang menghubungkan alas dan tutupnya serta menyelubungi tabung tersebut. Dengan demikian, tabung memiliki 3 buah sisi dan



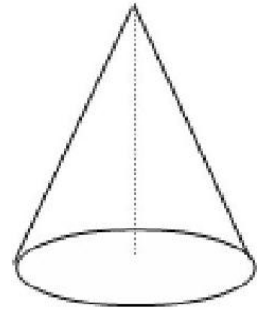
Gambar 2. 12 Tabung



memiliki 2 buah rusuk.

6. Kerucut adalah bangun ruang yang memiliki alas berbentuk lingkaran.

Kerucut memiliki sifat yaitu: memiliki alas yang berbentuk lingkaran dan sebuah titik sudut yang merupakan puncak kerucut, memiliki 2 buah sisi, dan 1 buah rusuk.



Gambar 2. 13 Kerucut

d. Tujuan Pengenalan Geometri

1. Tujuan Umum

Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas (2010: 312) yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.

2. Tujuan Khusus

Menurut Clements dkk (dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 399) pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu: memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok, membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami

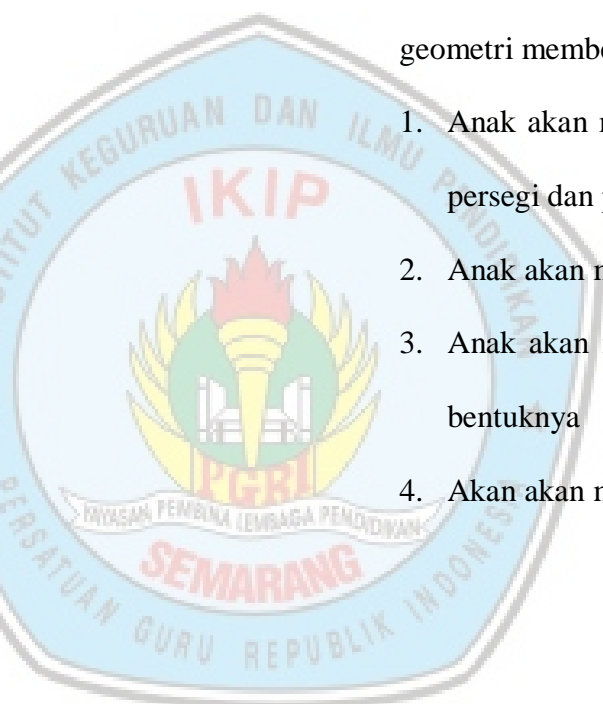


memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu.

e. Manfaat Pengenalan Geometri

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hokum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang ril dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan. Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya. Menurut Wahyudi (2005: 109) bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

1. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang
2. Anak akan membedakan bentuk-bentuk
3. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya
4. Akan akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.



2. Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan sebaiknya diberikan sebagai fasilitas media pembelajaran yang sekiranya membuat anak merasa senang, bebas, dan tidak terganggu seiring dengan pendapat Hurlock (Suyadi, 2010:213) bahwa permainan adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Permainan identik dengan dunia anak, dengan permainan anak beraktivitas dan bersosialisasi dengan lingkungan. Permainan dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Melalui permainan anak mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan. Dalam prakteknya, banyak cara untuk melakukan kegiatan permainan tersebut. Ada yang menggunakan media atau alat, ada juga yang tidak. Pada dasarnya setiap kegiatan permainan membawa dampak positif terhadap perkembangan anak.

Menurut Zulkifli (2006: 38) Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan anak semakin lincah mengenal objek (benda) yang dilihat dan dipegangnya. Selain itu, permainan dapat mencegah kebosanan atau kejenuhan dalam pembelajaran. Permainan yang baik dapat mendorong tumbuh kembang anak dan permainan yang dapat menyesuaikan dengan karakter anak. Permainan anak tidak



boleh terlalu sulit karena akan membuatnya frustrasi. Jika terlalu mudah, akan membuatnya bosan.

Menurut Muliawan (2009: 16) Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut “main”. Wujud dari suatu permainan dapat berbentuk benda *kongkret*, misalkan: permainan balok-balok, boneka, rumah-rumahan, aneka peralatan masak, *puzzle* bahkan kardus-kardus yang dapat digunakan berulang kali dengan aneka macam cara, oleh anak di segala usia.

Memilih permainan anak harus mempertimbangkan tingkat keamanannya. Pada dasarnya permainan tidak boleh memiliki sudut yang tajam, bagian-bagian yang tidak mudah patah atau pecah yang dapat menimbulkan luka pada anak, berukuran cukup besar sehingga tidak dapat dimasukkan ke mulut atau ditelan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu alat serbaguna dengan jangkauan luas bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, media yang baik untuk merangsang keseluruhan fungsi indera yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak.

b. Syarat Permainan

Permainan anak usia dini membutuhkan suasana yang menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak.



Permainan juga memerlukan media yang sesuai dengan tujuan, menarik, dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Permainan yang menambah nilai dalam proses belajar menurut Noorlaila (2010: 42) mempunyai beberapa syarat, diantaranya:

1. Terkait langsung dengan tempat bermain. Permainan yang baik adalah yang memberi pengetahuan, menguatkan sikap, dan mendorong tindakan penting bagi keberhasilan.
2. Mengajari pembelajaran cara berpikir, mengakses informasi, bereaksi, memahami, berkembang, dan menciptakan nilai.
3. Sangat menyenangkan dan mengasyikkan, namun tidak sampai membuat pembelajaran tampak bodoh dan dangkal.
4. Membebaskan pembelajaran untuk bekerja sama.
5. Menantang, namun tidak sampai membuat anak kecewa dan kehilangan akal.
6. Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi.

c. Cara Memilih Permainan

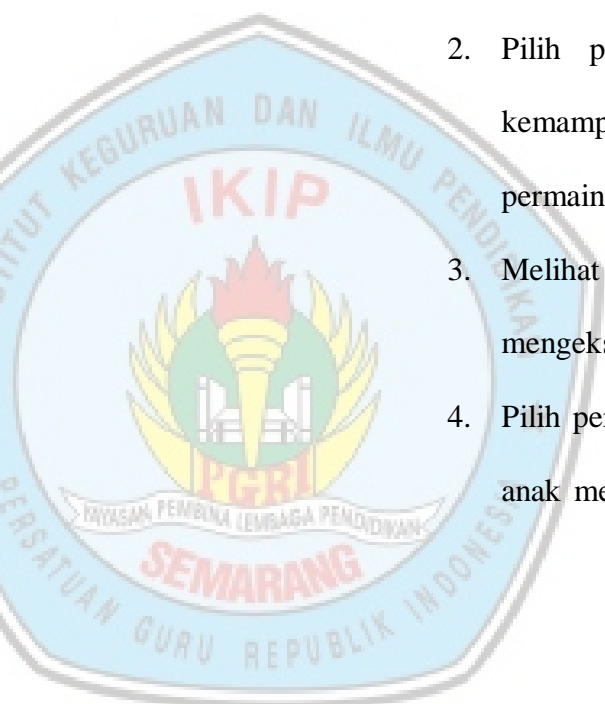
Ilmu pengetahuan dapat diperoleh anak dengan berbagai aktivitas permainan yang menarik. Memilih permainan yang tepat juga mendukung proses belajar anak. Misalnya memilihkan permainan *puzzle* yang akan melatihnya untuk menyelesaikan masalah. Bisa juga memberikannya buku mewarnai, mainan yang bisa dibentuk-bentuk



sesuai keinginan yang akan melatih lebih kreatif untuk membuat suatu benda dan lainnya. Anak usia dini tentu saja belajar sambil bermain dan tidak mutlak benar-benar belajar. Anak-anak usia dini bisa diajari untuk mengenal warna. Bisa dengan permainan warna-warni, gambar-gambar buah dengan warna mencolok dan lainnya. Anda bisa mengulanginya untuk permainan esok hari, sehingga membantu anak untuk mengingat.

Guru dan orang tua dapat menentukan permainan, baik untuk kegiatan di sekolah maupun di rumah. Permainan yang dipilih tetap mengandung nilai-nilai kreativitas, edukasi, kompetisi, sportivitas, semangat kebersamaan. Menurut Soebachman (2012: 31) ada beberapa hal yang hendak dipertimbangkan ketika memilih permainan untuk anak. Berikut adalah panduan untuk memilih permainan yang tepat bagi anak:

1. Pilih mainan diatas segala-galanya, menyenangkan dan jangan terlalu memaksakan anak.
2. Pilih permainan yang sesuai dengan usia, perhatian, dan kemampuan anak untuk memperoleh manfaat yang maksimal dan permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.
3. Melihat permainan sesuai dengan minat anak untuk menarik anak mengeksplor dirinya secara bebas tanpa adanya tekanan.
4. Pilih permainan yang serbaguna yang tidak hanya mengandalkan anak memencet tombol saja kemudian menontonnya, sebab anak



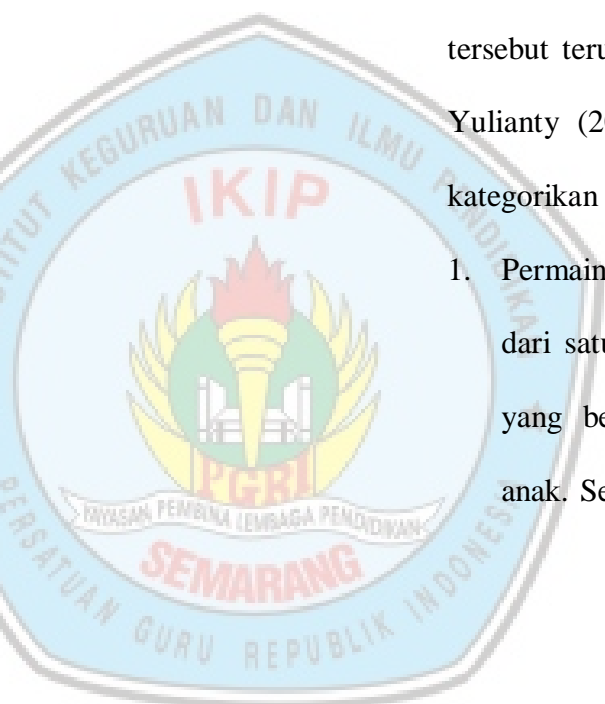
tidak akan tahu apa yang harus dilakukan anak dengan permainan tersebut.

5. Periksalah daya tahan dan keamanannya, memilih permainan tidak harus mahal kalau permainan tersebut hanya bisa diberikan beberapa saat saja dan dapat membahayakan anak.

d. Jenis-jenis Permainan

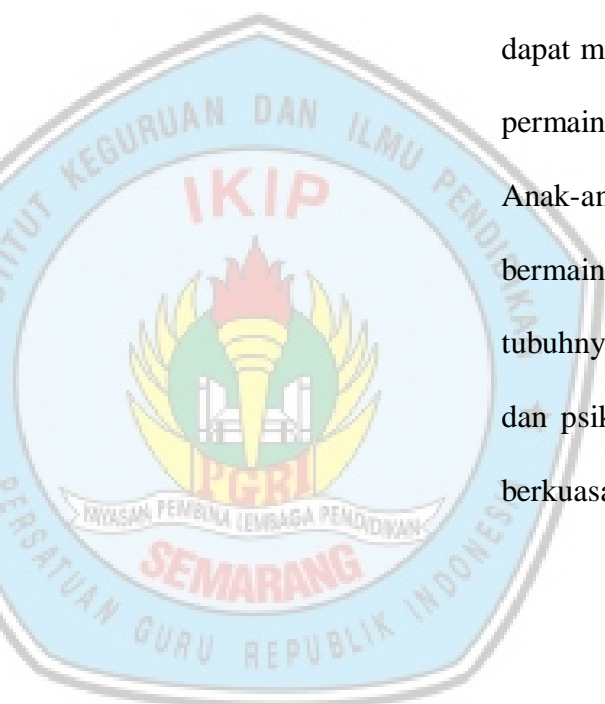
Usia dini merupakan tahap perkembangan dimana periode pertumbuhan otak anak tersebut masih dalam masa subur. Sebagai orang tua dan guru tentunya harus tahu permainan yang cocok untuk anak usia dini, sehingga dapat merangsang perkembangan sel otak anak - anak. Anak yang cerdas merupakan anak aktif yang memiliki kemampuan keseimbangan antara intelegensi (IQ), kecerdasan emosi (EQ), dan kecerdasan spiritual (SQ). Banyak sekali jenis permainan yang dapat di mainkan oleh anak-anak. Baik itu permainan yang di mainkan secara individual maupun secara berkelompok. Permainan tersebut terus berkembang dan tersebar di seluruh wilayah. Menurut Yulianty (2008: 9) Secara umum, jenis permainan anak dapat di kategorikan ke dalam 3 kelompok, yaitu sebagai berikut:

1. Permainan **aktif**, yaitu permainan yang biasanya melibatkan lebih dari satu orang anak. Permainan aktif biasanya berupa olahraga yang bermanfaat untuk mengolah kemampuan *kinestetik* pada anak. Selain itu, permainan aktif biasanya memotifasi anak untuk



belajar meraih prestasi, serta belajar bertahan dalam persaingan. Bentuk permainan ini secara tidak langsung juga melatih aspek kognitif pada anak untuk belajar mengatur dan menentukan strategi dalam meraih kemenangan, serta mengasah aspek efektif anak untuk bersikap sportif dan belajar menerima kekalahan. Salah satu contoh permainan aktif adalah *Puzzle*, permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya.

2. Permainan **Pasif**, yaitu permainan yang bersifat mekanis dan biasanya dilakukan tanpa teman yang nyata. Salah satu permainan pasif yaitu permainan elektronik seperti *I playstation*. Jenis permainan ini memiliki sisi positif dan negatif. Positifnya ialah anak bisa memiliki keterampilan tertentu, sehingga bermanfaat untuk kehidupannya nanti. Permainan di komputer biasanya membutuhkan keterampilan dan strategi yang tepat agar bisa memenangkan permainan. Namun, secara fisik permainan ini dapat menghambat perkembangan kinestik pada anak-anak karena permainan ini sedikit sekali menggunakan seluruh anggota tubuh. Anak-anak cenderung hanya menggunakan tangan. Kegiatan bermain seperti ini membuat anak tidak banyak bergerak sehingga tubuhnya pun tidak terlatih dengan baik. Selain itu secara mental dan psikologis pun, anak cenderung menjadi egois, selalu ingin berkuasa dan memegang kendali. Hal ini di karenakan lawan



bermainnya adalah benda mati sehingga anak tidak memiliki kesempatan untuk belajar bertegang rasa.

3. Permainan **fantasi** atau permainan **imajinasi** yang diciptakan sendiri oleh anak dalam dunianya. Anjang-anjangan merupakan salah satu permainan fantasi. Seringkali melalui anjang-anjangan, anak-anak terutama anak-anak perempuan dapat mengembangkan daya imajinasinya sehingga anak-anak dapat memainkan berbagai macam karakter yang dia ciptakan berdasarkan karakter yang dia temukan dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan beberapa jenis permainan yang dapat dapat memacu daya pikir dan daya kreativitas anak. Permainan ini mengandung nilai pembelajaran yang dapat mengoptimalkan keseluruhan tahap perkembangan yang dimiliki anak peneliti menggunakan permainan *puzzle* sebagai permainan yang tepat untuk meningkatkan pengenalan geometri anak sebab memasangkan kepingan *puzzle* membantu anak secara aktif mengembangkan kemampuan membuat kesimpulan dari sebuah masalah, memahami ciri fisik obyek(bentuk, warna, ukuran, dan lain-lain) secara detail, dan gagasan bahwa obyek yang utuh sebenarnya tersusun dari bagian-bagian yang kecil.



e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Menurut Ismail (2009: 53) ada tujuh faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak, yaitu

1. Kesehatan

Semakin sehat anak, semakin banyak energinya untuk bermain aktif (seperti permainan dan olahraga). Dengan demikian anak yang kekurangan tenaga akan lebih menyukai hiburan saja.

2. Perkembangan motorik

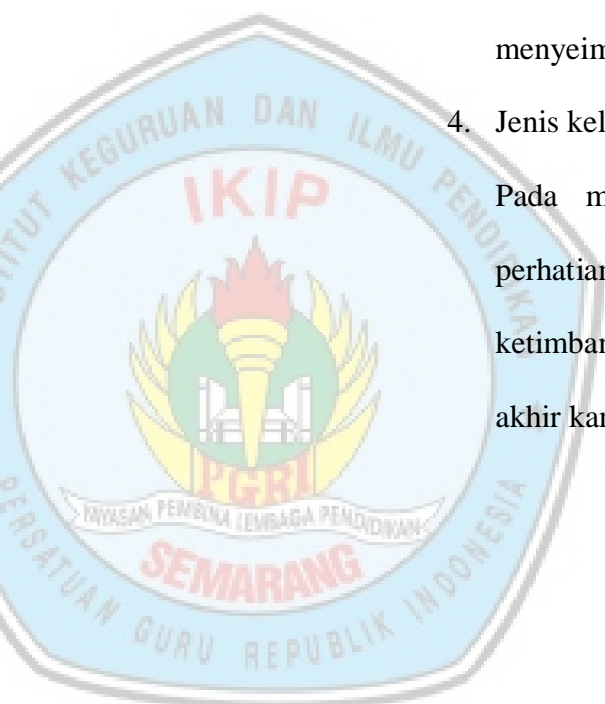
Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

3. Inteligensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

4. Jenis kelamin

Pada masa awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan. Tetapi, terjadi sebaliknya pada masa akhir kanak-kanak.



5. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya, karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

6. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda. Sedangkan mereka yang berasal dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan kelereng.

7. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama bergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar

f. Tujuan Permainan

Memberikan permainan secara bergantian merupakan sesuatu yang sentral dari gerak perkembangan anak yang terletak pada pola permainan yang diberikan. Permainan diberikan kepada anak karena



pemahaman daya nalar mereka belum berfungsi secara optimal.

Menurut Chayatje (2010: 15) tujuan dari permainan antara lain:

1. *Icebreaker*

Memberi peluang kepada peserta untuk memperkenalkan diri satu sama lain dan menuntun mereka ke pokok permasalahan.

2. Membangun kerja sama tim

Latihan ini di gunakan untuk memperbaiki hubungan masing-masing individu dan sekelompok di dalam suatu kelompok.

3. Komunikasi

Latihan yang di gunakan untuk komunikasi di rancang agar peserta dapat mengetahui keterampilan komunikasi mana yang dapat diperbaiki.

4. Kemampuan fasilitator atau presentasi

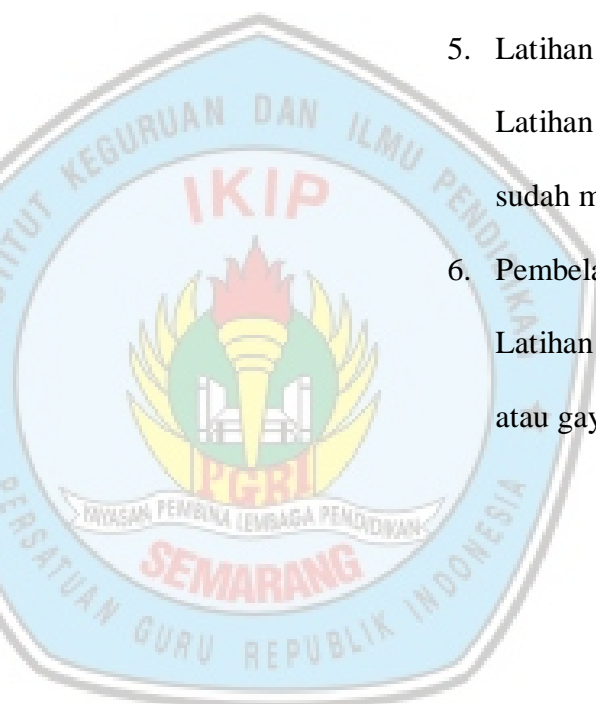
Keterampilan memfasilitasi ditujukan kepada orang yang perlu mengembangkan atau memperbaiki kemampuan mereka berbicara dimuka umum atau presentasi.

5. Latihan pembangkit semangat

Latihan ini dapat digunakan kapan saja jika anda melihat peserta sudah mulai kehilangan minatnya atau mengantuk.

6. Pembelajaran

Latihan ini dirancang bagi para peserta agar dapat melihat sikap atau gaya belajar mana yang memerlukan perbaikan.



7. Persepsi

Latihan persepsi umumnya menyenangkan bagi setiap orang yang menggunakannya.

8. Evaluasi

Sebagian besar latihan evaluasi ditujukan kepada para peserta untuk mengevaluasi diri sendiri atau program.

9. Manajemen diri

Latihan ini memberikan peluang kepada peserta untuk memahami bagaimana mereka dapat memperbaiki teknik pengembangan diri mereka sendiri.

g. Manfaat Permainan

Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor kematangan dan proses belajar. Anak berada dimasa peka maka orangtua dan guru harus tanggap, untuk segera memberikan layanan dan bimbingan. Kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan ana yang optimal. Menurut Rismawati (2012: 142) aktivitas-aktivitas permainan yang bermutu dapat memberikan stimulasi maksimal bagi otak anak. Beberapa permainan bagi anak memberikan manfaat bagi perkembangan dan keseimbangan otak anak (otak kiri, kanan, dan tengah), sehingga pada perkembangan otak tersebut berpengaruh terhadap perilaku anak di masa yang akan datang (setelah dewasa nanti).



3. Permainan *Puzzle*

a. Pengertian Permainan *Puzzle*

Masa balita merupakan masa yang penting bagi perkembangan otak anak. Untuk itu para orang tua harus dapat membantu merangsang perkembangan otak sang anak dengan memberikan pembelajaran melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satunya dengan permainan *puzzle*. Menurut Depdiknas (2003: 43) permainan *puzzle* kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Soebachman (2012: 48) permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan



kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

Menurut Yulianty (2008:42) Puzzle adalah permainan menyusun dan mencocokkan bentuk dan tempatnya sesuai dengan gambar yang sebenarnya. Disimpulkan bahwa permainan *puzzle* adalah permainan yang dapat merangsang kemampuan logika matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

b. Tujuan Permainan *Puzzle*

Memberikan permainan pada anak yaitu permainan yang menarik dan memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak. Permainan anak yang diberikan dapat memberikan simbol. Permainan membuat anak belajar dengan senang, dan dengan belajar melalui permainan anak dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang. Permainan *puzzle* menurut Sunarti (2005: 49) mempunyai tujuan, yaitu:

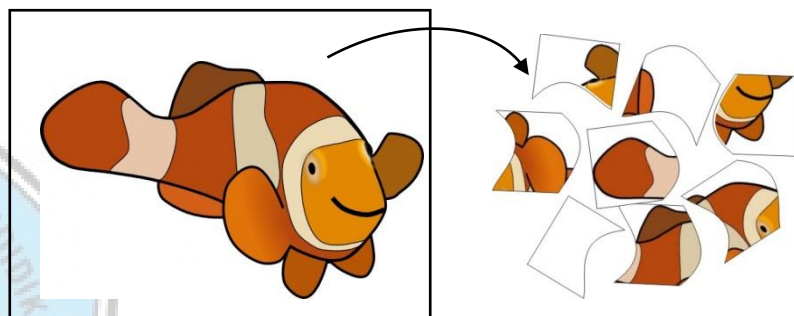
1. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
2. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
3. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.



c. Jenis Potongan *Puzzle*

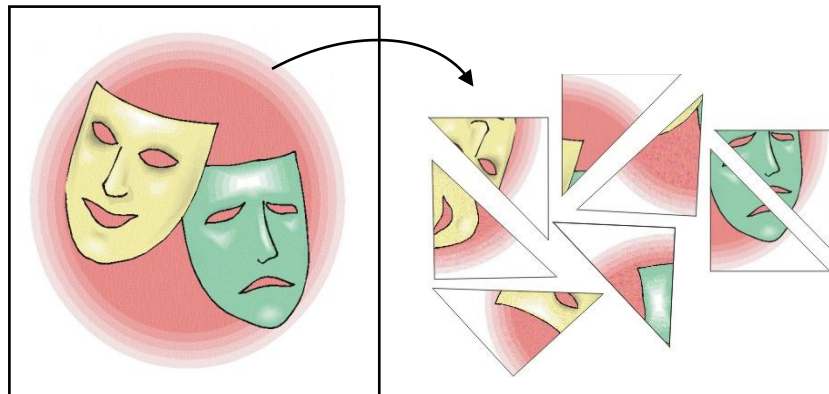
Dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah *puzzle*. *Puzzle* terdiri dari kepingan-kepingan. Kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya, sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Anak terbiasa dalam permainan *puzzle*, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Beberapa jenis potongan *puzzle* menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 45-46), diantaranya:

1. *Puzzle* model potongan melengkung



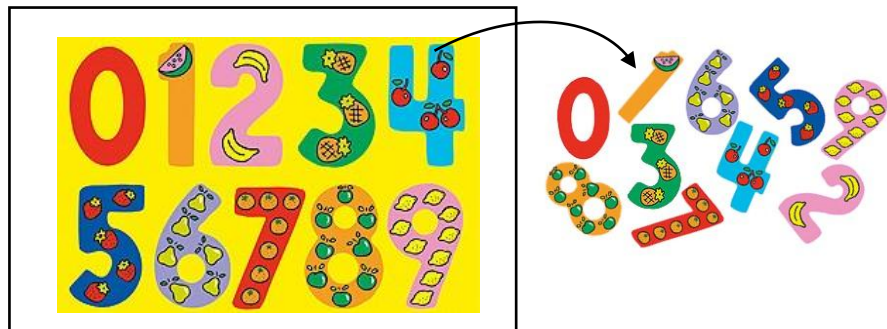
Gambar 2. 14 *Puzzle* Model Potongan Melengkung

2. *Puzzle model potongan geometris*



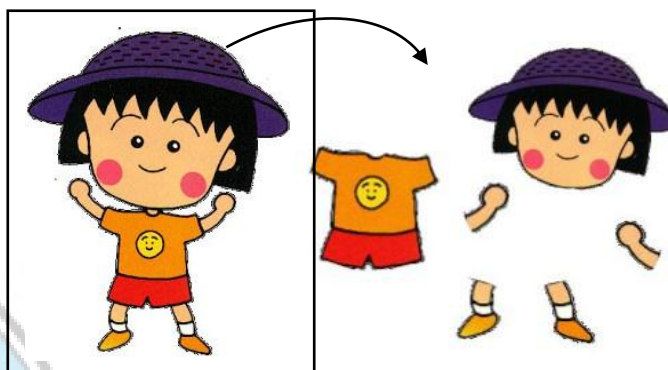
Gambar 2. 15 *Puzzle Model Potongan Geometris*

3. *Puzzle model potongan modul*



Gambar 2. 16 *Puzzle Model Potongan Modul*

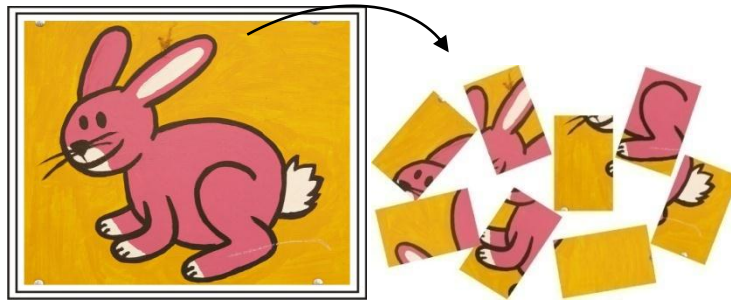
4. *Puzzle model potongan menurut bagian*



Gambar 2. 17 *Puzzle Model Potongan Bagian*



5. *Puzzle* model potongan lurus



Gambar 2. 18 *Puzzle* Model Potongan Lurus

Jumlah potongan *puzzle* dan jenis potongan *puzzle* harus disesuaikan dengan kelompok umur dan kemampuan kecerdasan anak, mulai dari jumlah 2 keping, 3 keping, 6 keping, 9 keping, dan seterusnya.

d. Manfaat Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada anak. Memainkan *puzzle* bersama-sama dapat merekatkan hubungan antara orangtua dan anak. Permainan *puzzle* memberikan tantangan tersendiri untuk anak disaat anak berada dalam kondisi bingung sebagai orangtua dapat menyemangati anak agar tidak patah semangat. Semangat yang diperoleh anak dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan merasa mampu menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut. Rasa percaya diri dapat menambah rasa aman kepada anak sehingga anak akan lebih aktif berpartisipasi dalam berbagai kegiatan lainnya. Manfaat permainan *puzzle* menurut Yulianty (2008:43) adalah:

1. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan *puzzle* yang melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan, permainan *puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
3. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
4. Melatih nalar, permainan *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki, dan lain-lain sesuai dengan logika.
5. Melatih kesabaran. Aktivitas permainan *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* di butuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
6. Memberikan pengetahuan, permainan *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain-lain.



e. **Cara Memainkan *Puzzle***

Permainan yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Permainan tidak hanya membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang aktif dan menyenangkan juga meningkatkan aktifitas sel otaknya dan juga merupakan masukan-masukkan pengamatan atau ingatan yang selanjutnya akan menyuburkan proses pembelajaran dan menggunakan semua panca indranya secara aktif. Cara memainkan *puzzle* pun tidak sulit. Menurut Yulianti (2008: 43) langkah-kangkah memainkan permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

1. Lepaskan kepingan *puzzle* dari papannya



Gambar 2.19 contoh *puzzle*



2. Acak kepingan *puzzle* tersebut



Gambar 2.20 mengacak kepingan *puzzle*

3. Mintalah anak untuk memasangkannya kembali



Gambar 2.21 menyusun kepingan *puzzle*

4. Berikan tantangan pada anak untuk melakukannya dengan cepat, biasanya dengan hitungan angka dari 1 sampai 10, stopwatch, dll.



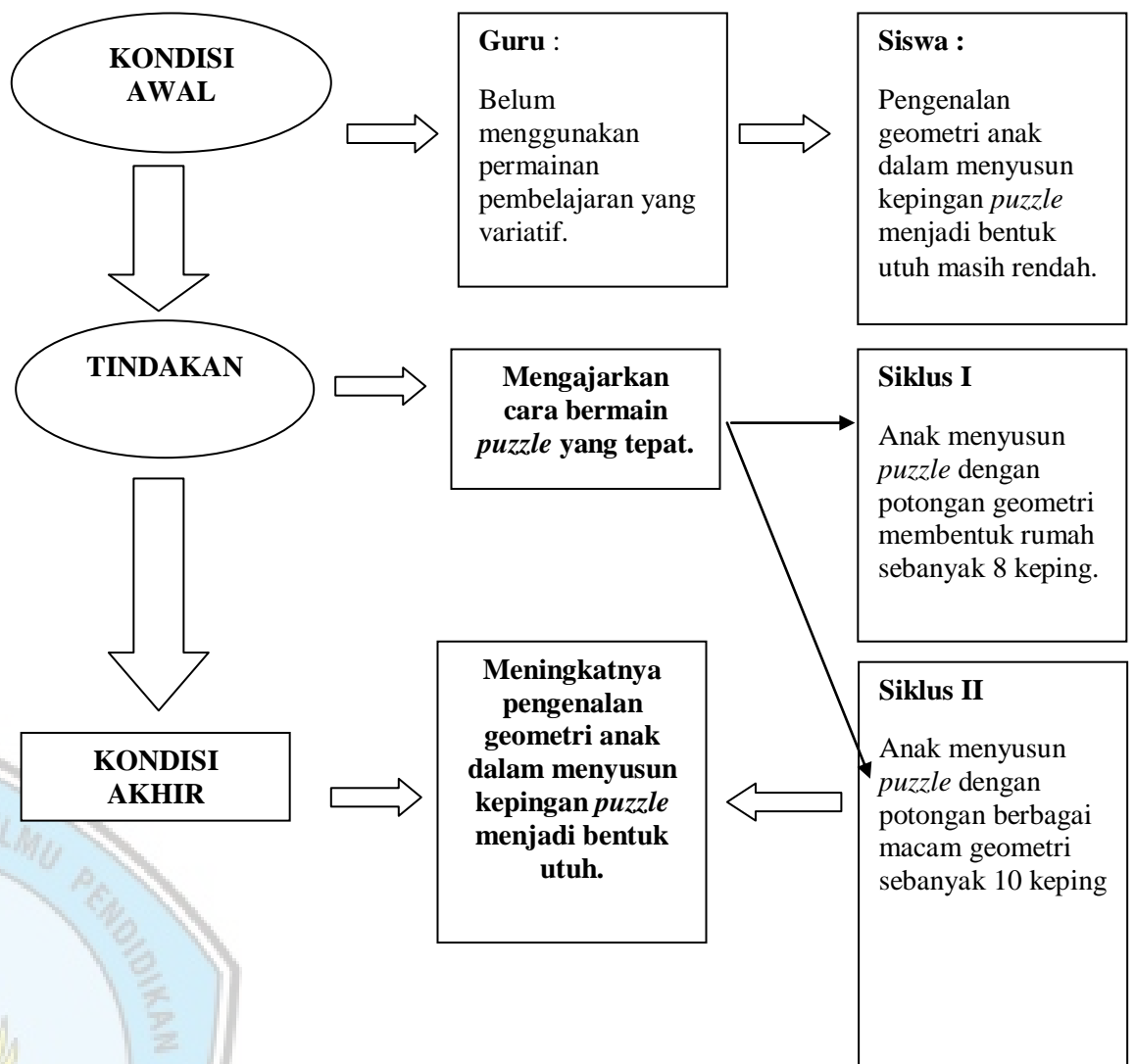
Gambar 2.22 mengadakan tantangan, menyusun kepingan *puzzle*



4. Kerangka Berfikir

a. Bagan kerangka berfikir

“UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI DENGAN PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI KELOMPOK B TK AL HIKMAH RANDUDONGKAL TAHUN AJARAN 2013/2014”.



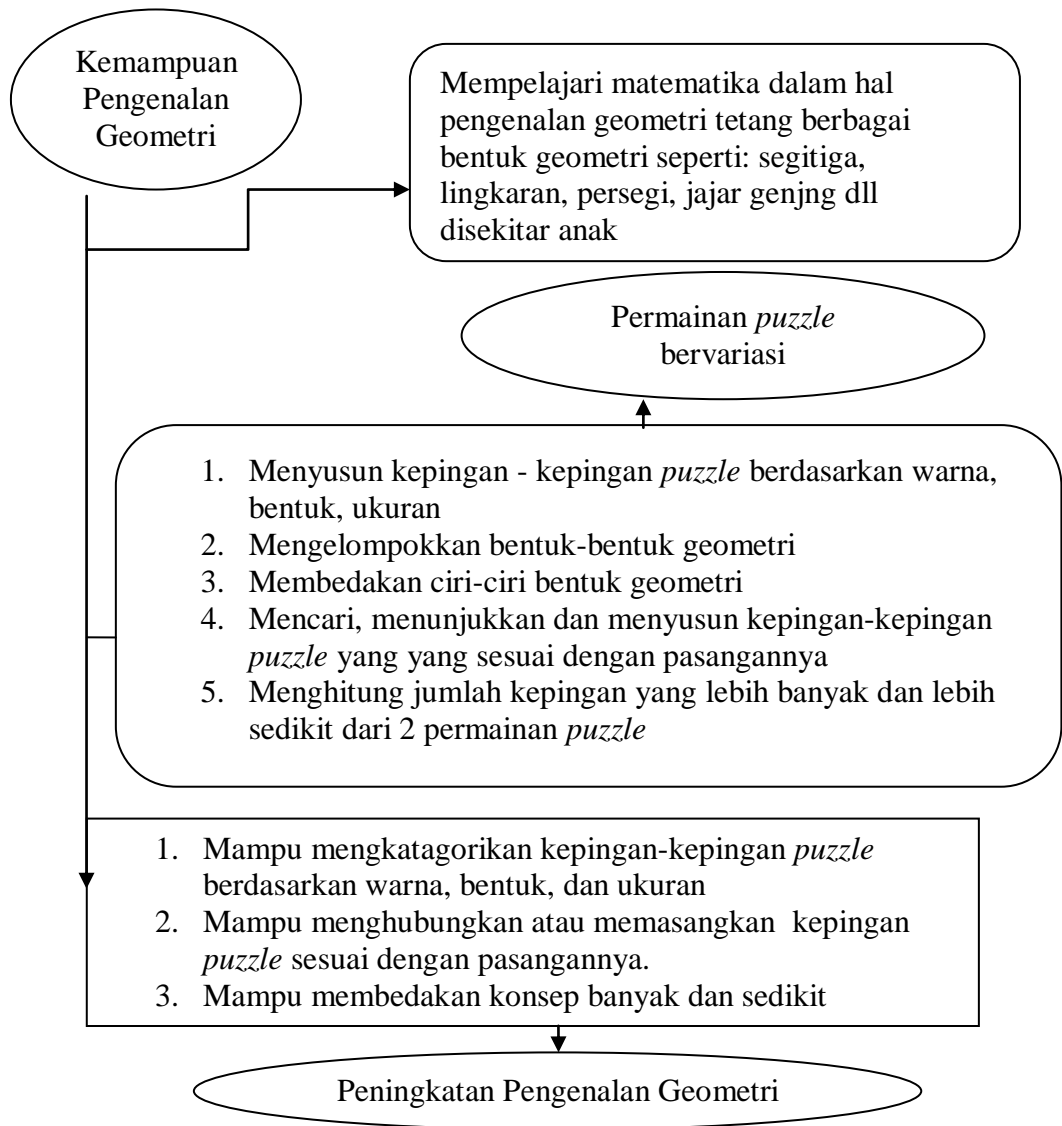
Gambar 2. 23 Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas dari kondisi awal guru belum menggunakan permainan pembelajaran yang variatif yang menjadikan kurangnya anak dalam pengenalan geometri anak. Dengan berbagai kemungkinan pembelajaran yang digunakan yaitu siklus I menyusun *puzzle* dengan potongan berbagai macam bentuk geometri membentuk rumah sebanyak 8 keping. Siklus II menyusun *puzzle* dengan potongan geometri sebanyak 10 keping. Dengan demikian, diduga melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan geometri pada anak.

b. Korelasi Kemampuan Pengenalan Geometri dengan Permainan *Puzzle* Bervariasi

Berdasarkan kajian teori yang telah dipaparkan di atas, korelasi antara kemampuan pengenalan geometri yang merupakan masalah dalam penelitian ini dengan permainan *puzzle* bervariasi sebagai aspek penyelesaian masalah dapat dilihat dalam bagan sebagai berikut :





Gambar 2.24 Korelasi Pengenalan Geometri dengan Permainan *Puzzle* bervariasi

Pertumbuhan fisik anak bisa melambat, tetapi keterampilannya melesat. Anak usia dini memang selalu aktif dan waktunya untuk bereksplorasi, bereksperimen, dan meneliti apa saja untuk membuatnya paham dari permasalahan yang dihadapinya. Pemberian mainan yang berupa teka-teki gambar potong/*puzzle*, balok susun, atau satu set mainan bangunan yang terdiri atas kepingan-kepingan yang harus dirakit secara benar.



Pada tahapan usia sebelumnya anak hanya bisa menyusun dua hingga tiga keping/balok, maka pada usia prasekolah ini anak sudah bisa memainkannya komplit satu set. Kemampuan anak bermain *puzzle* pun berkembang secara bertahap. Sebagai contoh, anak belajar menyusun *puzzle* dengan hasil akhir figure hewan kesayangannya.

Pendidikan pada hakikatnya bertujuan menjadikan manusia yang terang hati dan terang pikiran. Reformasi dalam pendidikan merupakan kerja keras yang mesti dilakukan secara serempak antara sekolah dan masyarakat, khususnya antara guru dan orang tua. Melatih matematika khususnya pengenalan geometri dapat melalui penggunaan benda-benda konkret yang berada di sekitar anak menurut Piaget pembiasaan sangat penting agar anak dapat dengan mudah memahami.

Melatih anak berfikir kreatif sama pentingnya dengan menanamkan kesenangan dan kegembiraan anak untuk belajar. Anak yang kreatif akan lebih mudah memecahkan masalah dan mencari solusi. Pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan anak dapat memekarkan segala potensi yang dimiliki anak dan meningkatkan hasil pembelajaran. Permainan merupakan sebuah metode mengajar yang mampu mempengaruhi perkembangan jiwa anak dan membangkitkan semangat pada anak didik dalam belajar yang menyenangkan.

Puzzle menjadi salah satu bentuk permainan yang dapat memberikan kemudahan anak dalam memahami suatu proses pembelajaran dan anak akan mempelajari banyak hal baru yang dapat



digunakan guru TK dalam mengembangkan kemampuan anak didiknya. Siswa menyusun kepingan *puzzle* sambil belajar mengenai konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Permainan ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia anak didik. Setiap siswa mendapat sebuah papan *puzzle* (kepingan gambar atau kepingan berbentuk), lalu secepatnya menyusun kepingan untuk disusun sesuai dengan bentuk dan ukurannya.

B. Hipotesis

Dengan adanya pembelajaran permainan *puzzle* di TK Al-Hikmah Randudongkal diharapkan memberikan permainan sebagai rangsangan dalam pembelajaran dan meningkatkan pengenalan geometri anak, sehingga anak memahami berbagai macam bentuk geometri dan gagasan bahwa objek yang utuh sebenarnya tersusun dari bagian-bagian yang kecil serta meningkatkan kemampuan anak menyusun *puzzle* pun berkembang secara bertahap.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada bulan Januari 2013 sampai selesai. Peneliti melakukan pada bulan tersebut karena untuk lebih meningkatkan pengenalan geometri anak khususnya dengan permainan *puzzle*.

2. Tempat Penelitian

Tempat penelitian di TK Al-Hikmah Randudongkal yang beralamat Jl. Dewa Ruci No. 629 Randudongkal-Pemalang pada kelompok B tahun ajaran 2012/2013, di tempat peneliti mengajar.

B. Subjek Penelitian

Siswa-siswi kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal tahun ajaran 2012/2013 yang berjumlah 12 orang anak adalah merupakan subjek penelitian dalam pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan dan dalam persetujuan Kepala Sekolah.



C. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh peneliti di sekolah yaitu siswa-siswa kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal tahun ajaran 2012/213, foto-foto kegiatan pembelajaran dan lembar kegiatan pembelajaran.

D. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data peneliti ini adalah data kemampuan pengenalan geometri anak yang mencakup perkembangan kognitif anak dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Instrument Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

a. Observasi

Dilakukan untuk mengamati anak secara langsung saat proses kegiatan mengajar. Guru sebagai peneliti mengobservasi atau mengamati proses tindakannya secara teliti dan cermat. Dalam hal ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mempermudah dalam menganalisis, maka peneliti memuat skoring sebagai berikut :



Tabel 3.1 : Teknik skoring

Nomor	Tanda	Skor	Keterangan
1.	•	3	Baik
2.	✓	2	Cukup
3.	○	1	Kurang

b. Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara memperoleh suatu data dengan jalan mengadakan pencatatan terhadap data yang tersedia dan memberikan gambaran mengenai kejadian atau peristiwa yang terdapat pada subyek dan obyek peneliti pada saat tertentu. Sehingga peneliti dapat memberikan gambaran sesuai dengan informasi dan pesan yang terdapat dalam dokumentasi tersebut.

Data yang ingin diperoleh dari metode dokumentasi adalah foto-foto kegiatan dalam pembelajaran dan lembar observasi.

2. Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpulan data yaitu:



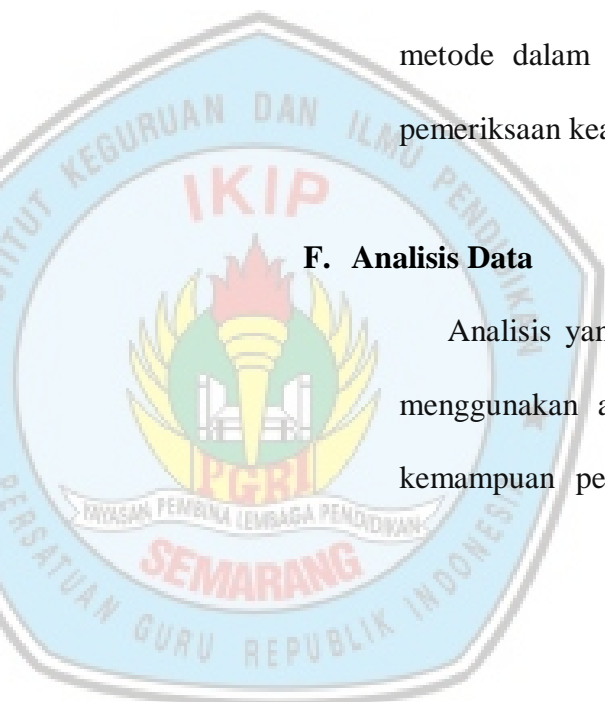
- a. Lembar observasi terdiri dari hal-hal yang akan diteliti oleh peneliti yang menyangkut tentang kegiatan pembelajaran untuk melihat sejauh mana perkembangan pada anak.
- b. Kamera untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran.

E. Validasi Data

Untuk memperoleh data yang valid dilakukan triangulasi data. Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sumber yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data-data yang sudah ada mengenai upaya meningkatkan pengenalan geometri anak dengan permainan *puzzle* bervariasi pada kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal, keabsahan data yang diperoleh melalui triangulasi data. Triangulasi sumber yaitu pemeriksaan keabsahan data menggunakan beberapa sumber yang diperoleh dari hasil pengenalan geometri anak dan observasi guru. Triangulasi metode adalah pemeriksaan keabsahan data menggunakan metode dalam menggunakan permainan *puzzle*. Triangulasi alat yaitu pemeriksaan keabsahan data menggunakan alat lembar observasi.

F. Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif, terhadap peningkatan kemampuan pengenalan geometri dianalisis secara kuantitatif dengan



memberikan skor (1,2 dan 3). Data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus I sampai siklus II untuk dibandingkan perolehan nilai rata-ratanya. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria deskripsi persentasi yang dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang sebagai berikut:

Tabel 3.2 Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Persentase

Kriteria	Nilai presentase	Penafsiran
Baik sekali	86% - 100%	Kemampuan pengenalan geometri anak dalam kategori baik sekali
Baik	71% - 85%	Kemampuan pengenalan geometri anak dalam kategori baik
Cukup	56% - 70%	Kemampuan pengenalan geometri anak dalam kategori cukup
Kurang	41% - 55%	Kemampuan pengenalan geometri anak dalam kategori kurang
Sangat kurang	< 40%	Kemampuan pengenalan geometri anak dalam kategori sangat kurang

Hasil observasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.



G. Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilannya, yakni 71% siswa TK Al-hikmah Randudongkal mempunyai kemampuan pengenalan geometri yang baik dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dan mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran yang ditandai dengan perolehan tanda bulatan penuh (●).

H. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari 4 siklus, antara lain :

1. Perencanaan (*Planning*)

Adalah dasar perumusan rancangan tindakan. Rencana tindakan hendaknya dapat membantu guru sebagai peneliti untuk mengatasi kendala yang ada dan memberikan kewenangan untuk bertindak secara lebih efektif dan efisien.

2. Pelaksanaan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan adalah mempersiapkan rencana pembelajaran dan skenario tindakan termasuk bahan pelajaran, penugasan, dan menyiapkan alat pendukung atau sarana yang diperlukan.

3. Observasi (*Observing*)

Observasi dilaksanakan terhadap proses dan hasil tindakan perbaikan, yang tentu saja terfokus pada perilaku mengajar guru, perilaku belajar



anak, dan interaksi antara guru dan anak. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilaksanakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi pengamat dalam melakukan refleksi.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap terakhir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah refleksi. Refleksi yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.



Perencanaan Aktivitas Siklus I dan II

Tabel 3.3 : Perencanaan Aktivitas Siklus I dan II

Rencana Aktivitas Siklus I dan II

AKTIVITAS	SIKLUS I	SIKLUS II
Perencanaan	<p>a. Guru menyusun SKH dengan indikator memasang kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh.</p> <p>b. Guru menyiapkan kepingan <i>puzzle</i>.</p> <p>c. Guru menyampaikan instrumen pengamatan</p>	<p>a. Guru menyusun SKH dengan indikator memasang kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh.</p> <p>b. Guru menyiapkan kepingan <i>puzzle</i>.</p> <p>c. Guru menyampaikan instrumen pengamatan</p>
Pelaksanaan	<p>a. Guru menyiapkan puzzle 8 keping disusun menjadi bentuk rumah</p> <p>b. Kegiatan tanya jawab mengenai diri sendiri</p> <p>c. Guru mengkondisikan peserta didik</p> <p>d. Guru memberikan</p>	<p>a. Guru menyiapkan puzzle 10 keping disusun dengan kepingan bentuk geometri.</p> <p>b. Kegiatan tanya jawab mengenai hal-hal yang ada di sekitar lingkungan</p> <p>c. Guru mengkondisikan peserta didik</p> <p>d. Guru memberikan</p>

	<p>apersepsi seputar permainan <i>puzzle</i></p> <p>e. Guru memperagakan cara menggunakan permainan <i>puzzle</i></p> <p>f. Memberikan kesempatan untuk bertanya</p>	<p>apersepsi seputar permainan <i>puzzle</i></p> <p>e. Guru memperagakan cara menggunakan permainan <i>puzzle</i></p> <p>f. Memberikan kesempatan untuk bertanya</p>
Observasi	<p>a. Guru (teman sejawat) mengamati guru (peneliti) dan siswa yang sedang melakukan aktivitas pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, inti, akhir.</p> <p>b. Aspek yang diamati pada anak didik, meliputi: Ketepatan mengkategorikan kepingan - kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk, ukuran. Ketepatan mencocokkan</p>	<p>a. Guru (teman sejawat) mengamati guru (peneliti) dan siswa yang sedang melakukan aktivitas pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, inti, akhir.</p> <p>b. Aspek yang diamati pada anak didik, meliputi: ketepatan mengkategorikan kepingan-kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk, ukuran. Ketepatan mencocokkan</p>

	<p>kepingan <i>puzzle</i>, Kemampuan menghu- bungkan keadaan dan kondisi, Ketepatan memahami kepingan- kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri, Kelancaran mengu- rutkan angka secara bertahap dari kepingan <i>puzzle</i> yang disusun, Kemampuan membe- dakan konsep banyak dan sedikit</p>	<p>kepingan <i>puzzle</i>, Kemampuan menghu- bungkan keadaan dan kondisi, Ketepatan memahami kepingan - kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri, Kelancaran mengu- rutkan angka secara bertahap dari kepingan <i>puzzle</i> yang disusun, Kemampuan membe- dakan konsep banyak dan sedikit.</p>
Refleksi	<p>Peneliti (penulis) mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja apabila belum tercapai maka dilakukan siklus selanjutnya.</p>	<p>Peneliti (penulis) mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indikator kinerja apabila belum tercapai maka dilakukan siklus selanjutnya.</p>



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

G. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas diperoleh keterangan bahwa skor rata-rata pengenalan geometri anak TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang 1,58. Data tersebut diperoleh dari nilai tugas harian anak dari 12 anak TK, sebanyak 2 anak (47%) yang dinyatakan tuntas atau mencapai indikator kinerja yakni memperoleh bulatan penuh (●) sedangkan siswa 10 anak (53%) belum memenuhi indikator kinerja. Selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Kemampuan Pengenalan Geometri Kondisi Awal

No	Hasil Kemampuan Pengenalan Geometri	Data
1	Bulatan Penuh ●	2
2	Bulatan Kosong ○	7
3	Tanda Cek ✓	3
4	Nilai rata-rata kelas	1,58
5	Jumlah anak tidak tuntas	10
6	Jumlah anak tuntas	2
	Persentase ketuntasan belajar (%)	53%

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa 2 anak TK (47%) yang sudah memenuhi indikator kinerja, sedang siswanya 12 anak (53%) belum mencapai indikator kerja.

2. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan 5X pertemuan yaitu pada hari Selasa, 22 Juli 2013 sampai hari Sabtu, 27 Juli 2013. Pada siklus I peneliti menyampaikan indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Kemudian, guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.



Tabel 4.2 Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus I

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (1- 3)
1	Kemampuan menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	
2	Kemampuan mengelompokkan bentuk geometri	
3	Ketepatan mencari kepingan <i>puzzle</i> yang sesuai dengan pasangannya	
4	Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk rumah	
5	Kemampuan menghitung kepingan <i>puzzle</i> rumah	

b. Pelaksanaan

Rangkaian pelaksanaan siklus I dimulai dengan upaya guru mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam permainan *puzzle* secara klasikal tentang pengenalan geometri. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak secara lebih mudah diarahkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan permainan *puzzle*, guru mengenalkan permainan *puzzle* dan memberi



contoh cara permainan *puzzle* yang akan digunakan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan anak untuk mengemukakan pendapat.



Foto 1
Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran *puzzle* variasi

Langkah selanjutnya agar permainan *puzzle* dapat berjalan guru membagi permainan *puzzle* setiap anak mendapatkan satu permainan *puzzle*. Anak melakukan kegiatan mencari dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru.





Foto 2
Kegiatan mencari dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru



Foto 3
Kemampuan anak dalam memasang kepingan geometri menjadi bentuk *puzzle* utuh



Diperoleh data pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Siklus I

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Abin Roberto	2	2	1	1	2	8	1,6
2	Aden Nur Viani	2	1	2	2	3	10	2
3	Aisy Karomah	1	2	1	2	3	9	1,8
4	Bunga Kirana	1	1	1	1	2	6	1,2
5	Fardan Mulya Agung	1	2	2	2	2	9	1,8
6	Haris Maulana	2	2	3	3	3	13	2,6
7	Kaffa Riandika	1	3	2	3	2	11	2,2
8	Najwa Indriani	2	1	2	2	2	9	1,8
9	Salwa Ayazi Mayrani	2	1	2	2	2	9	1,8
10	Rafa Aqila Insani	1	1	2	1	1	6	1,2
11	Raihan Mubarak	2	2	2	2	2	10	2
12	Yudha Sayyidina Ali	2	2	3	2	2	11	2,2
Jumlah nilai		19	20	23	23	26	111	22,2
Rata-rata		1,6	1,7	1,9	1,9	2,2	1,85	1,85
Prosentase (%)		53	55	64	64	72	62	62%

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata pengenalan geometri baru mencapai 62%. Pengenalan geometri yang dapat diketahui dari 5 aspek yakni: kemampuan menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, ketepatan mencari kepingan *puzzle* yang sesuai dengan pasangannya, kemampuan



menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk rumah, dan kemampuan menghitung kepingan *puzzle* rumah.

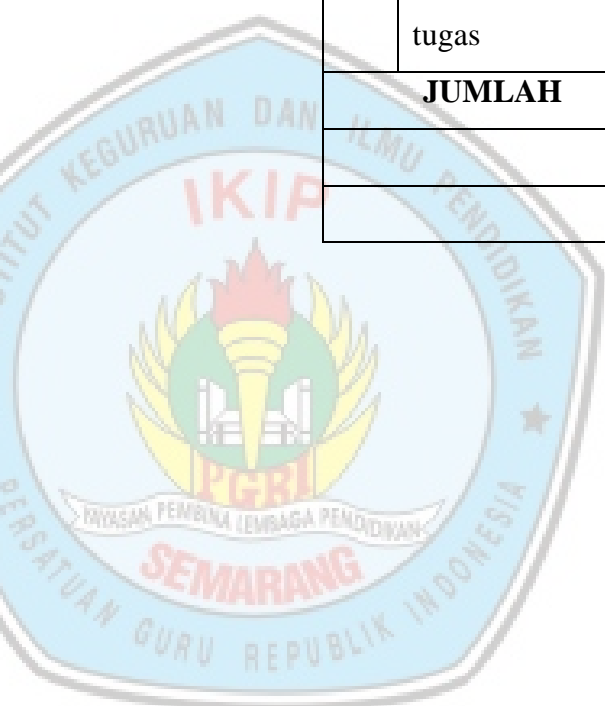
c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi: kesiapan siswa, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan guru, ketertiban mencari kepingan *puzzle*, keaktifan siswa dalam pembelajaran, semangat siswa dalam menghitung, keberanian bertanya, kemampuan mengerjakan tugas. Hasil aktivitas siswa sebagaimana tabel berikut:



Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Siklus I)

No	Indikator	Jumlah siswa yang mendapatkan skor			Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Kesiapan siswa	2	5	5	27	75	Baik
2	Menanggapi apersepsi	2	6	4	26	72	Baik
3	Memperhatikan penjelasan guru	2	6	4	26	72	Baik
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>	2	7	3	25	69	Cukup
5	Keaktifan dalam pembelajaran	2	8	2	24	67	Cukup
6	Semangat dalam menghitung	2	7	3	25	69	Cukup
7	Keberanian bertanya	7	2	3	20	56	Cukup
8	Siswa mengerjakan tugas	3	6	3	24	67	Cukup
JUMLAH		22	47	27	197	547	
RATA-RATA						68	
KRITERIA						CUKUP	

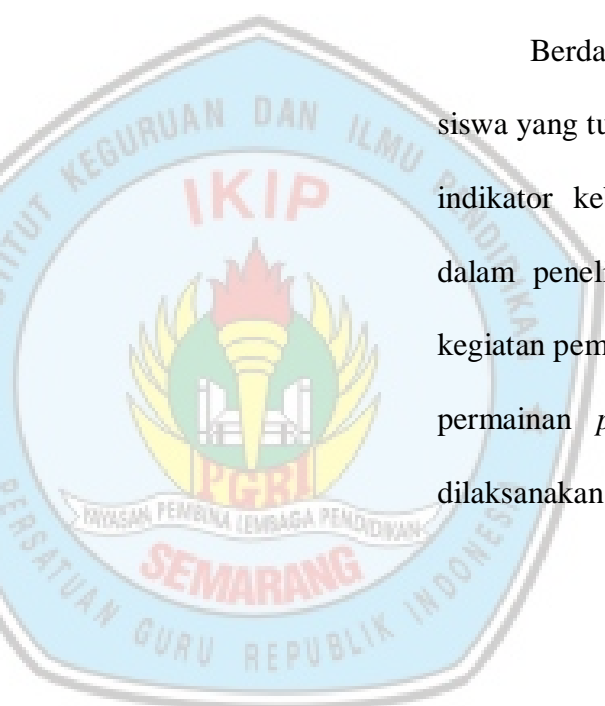


Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus I tingkat aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori **cukup** dengan rata-rata 68.

d. Refleksi

Tahapan setelah pengamatan (*observing*) adalah (*reflecting*), refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Kekurangan siklus I yaitu aktivitas anak mengikuti proses pembelajaran belum maksimal dikarenakan ada beberapa anak yang berlarian saat pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, masih banyak siswa yang belum memahami pembelajaran geometri yang menggunakan permainan *puzzle*, guru kurang mampu mengelola interaksi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif baik fisik, emosional, dan intelektualnya. Berdasarkan analisis aspek aktifitas siswa termasuk kategori cukup.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan diakhir siklus I siswa yang tuntas belajar baru mencapai 62% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dari keaktifan siswa dalam menanggapi kegiatan pembelajaran. Proses pengenalan geometri yang menggunakan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori **cukup**. Maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.



3. Deskripsi Siklus II

Dalam pelaksanaan siklus I indikator penilaian yang telah ditetapkan belum tercapai, oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus II. Siklus II dilaksanakan 5X pertemuan yaitu pada hari Senin, 29 Juli 2013 sampai hari Rabu, 21 Agustus 2013. Pada siklus II peneliti menyampaikan indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Pada siklus II guru menyampaikan materi pokok dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama pembelajaran pada siklus II yaitu meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Berpedoman pada refleksi siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II diupayakan mengantisipasi berbagai kelemahan sebelumnya. Siklus II juga dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Perencanaan berikutnya guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran benar-benar sesuai dengan SKH yang disusun guru. Perencanaan aspek yang akan dinilai pada tabel berikut:



Tabel 4.5 Kemampuan Pengenlan Geometri Siklus II

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (1-3)
1	Kemampuan menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	
2	Kemampuan mengelompokkan bentuk geometri	
3	Kemampuan membedakan ciri-ciri bentuk geometri	
4	Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri	
5	Kemampuan menghitung kepingan <i>puzzle</i> macam-macam bentuk geometri	

b. Pelaksanaan

Pada siklus II, guru harus benar-benar memaksimalkan untuk mengondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti pembelajaran. Setelah memberikan apersepsi/pengantar pembelajaran secara aplikatif dengan memberikan contoh-contoh benda nyata dan sederhana yang ada di lingkungan anak untuk mempermudah mengaitkan materi, guru memberikan arahan dalam permainan *puzzle* secara klasikal tentang menyusun kepingan bentuk-bentuk geometri.





Foto 4
Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran *puzzle* geometri

Langkah selanjutnya agar permainan *puzzle* dapat berjalan pengarahannya sangat dibutuhkan agar peserta didik memahami cara proses permainan *puzzle*, agar peserta didik tidak keliru dalam bermain menyusun bentuk-bentuk geometri yang sama, guru kembali memberi contoh cara permainan *puzzle*. Setiap anak mendapatkan satu permainan *puzzle* yang kemudian anak diminta untuk menyusun kepingan bentuk-bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk geometri sama dengan pengawasan guru.





Foto 5

Guru membagi permainan *puzzle* setiap anak mendapatkan satu permainan *puzzle*



Foto 6

Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru



Menjelang akhir pelajaran, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat dalam mengembangkan pengenalan bentuk-bentuk geometri. Aspek yang diamati sebagai berikut:

Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus II

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Abin Roberto	2	2	2	2	3	11	2,2
2	Aden Nur Viani	2	2	3	3	3	13	2,6
3	Aisy Karomah	2	2	2	2	3	11	2,2
4	Bunga Kirana	2	2	2	2	2	10	2
5	Fardan Mulya Agung	2	3	3	3	3	14	2,8
6	Haris Maulana	3	3	3	3	3	15	3
7	Kaffa Riandika	3	2	2	3	3	13	2,6
8	Najwa Indriani	2	2	2	2	3	11	2,2
9	Salwa Ayazi Mayrani	2	2	2	3	3	12	2,4
10	Rafa Aqila Insani	2	2	2	2	2	10	2
11	Raihan Mubarak	2	2	3	3	2	12	2,4
12	Yudha Sayyidina Ali	2	3	3	3	2	13	2,6
JUMLAH NILAI		26	27	29	31	32	144	29
RATA-RATA		2,2	2,25	2,4	2,6	2,7	2,4	2,4
PROSENTASE (%)		72	75	80	86	89	80	80%

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil pengenalan geometri sudah mencapai 80%. Pengenalan geometri diketahui dari 5 aspek yakni: Kemampuan menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk dan ukuran,

kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, kemampuan membedakan ciri-ciri bentuk geometri, kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk geometri, dan kemampuan menghitung kepingan *puzzle* macam-macam bentuk geometri.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi: kesiapan siswa, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan, ketertiban mencari kepingan *puzzle*, keaktifan siswa, semangat siswa, keberanian bertanya, kemampuan mengerjakan tugas. Hasil aktivitas siswa sebagaimana tabel berikut:



Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Siklus II)

No	Indikator	Jumlah siswa yang mendapatkan skor			Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Kesiapan siswa	2	3	7	29	80	Baik
2	Menanggapi apersepsi	1	3	8	31	86	Baik sekali
3	Memperhatikan penjelasan guru	0	2	10	34	94	Baik sekali
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>	0	3	9	33	92	Baik sekali
5	Keaktifan dalam pembelajaran	3	1	8	29	80	Baik
6	Semangat dalam menghitung	0	6	6	30	83	Baik
7	Keberanian bertanya	0	4	8	26	72	Baik
8	Siswa mengerjakan tugas	2	6	4	26	72	Baik
JUMLAH		8	28	60	238	659	
RATA-RATA						82	
KRITERIA						BAIK	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus II tingkat aktivitas siswa pada pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori **baik** dengan rata-rata 82.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus II, maka peneliti melakukan kegiatan refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus II, keaktifan siswa sudah baik. Anak-anak pada siklus I tidak aktif sudah menjadi aktif dalam pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* .

Berdasarkan analisis hasil observasi yang dilakukan diakhir siklus pada siklus II, siswa yang tuntas belajar mencapai 80% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Anak terlibat aktif dalam proses pengenalan geometri dengan menggunakan permainan *puzzle* yang ditandai dengan aktivitas anak baik dalam lembar observasi, anak TK Al-hikmah Randudongkal-Pemalang meningkat dalam pengenalan geometrinya, karena sudah mencapai atau memenuhi indikator kinerja maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

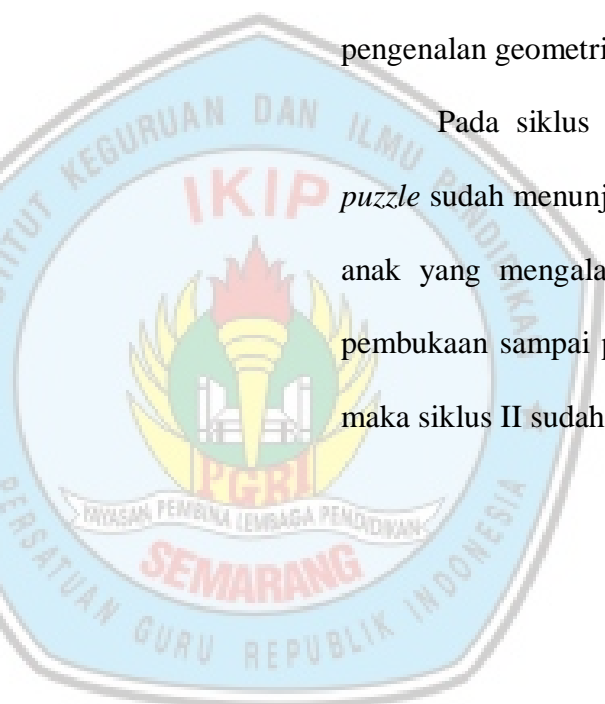


H. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia dini di Tk Al-hikmah Randudongkal-Pemalang pada kelompok B. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan oleh penulis dan guru terhadap aktivitas siswa.

Pada siklus I, pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 62% anak yang mengalami ketuntasan, aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 68% (cukup). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Proses pembelajaran pada siklus I ini, terlihat cukup aktif dengan media pembelajaran yang digunakan permainan *puzzle* geometri yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cukup senang dan tertarik dengan media yang digunakan dengan demikian untuk mencapai indikator kinerja media yang digunakan perlu dimodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam memahami pembelajaran pengenalan geometri secara lebih detail dan menarik.

Pada siklus II, kemampuan pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* sudah menunjukkan hasil yang memadai. Hal tersebut terbukti dari 80% anak yang mengalami ketuntasan. Aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 82% (baik). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.



Berhasilnya penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pengenalan geometri dalam pembelajaran. Pengenalan geometri yang didesain guru dengan menggunakan permainan *puzzle* yang bernilai edukatif yaitu aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dalam proses memecahkan suatu masalah tanpa menjadi beban anak namun dalam mencapai tujuan sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membimbing anak mengantarkan anak ke arah aktivitas perkembangan, sedangkan anak berusaha untuk mencapai tujuan dengan bimbingan guru, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Peningkatan hasil pengamatan (pengenalan geometri) Siklus I dan Siklus II, tersaji dalam tabel berikut ini:

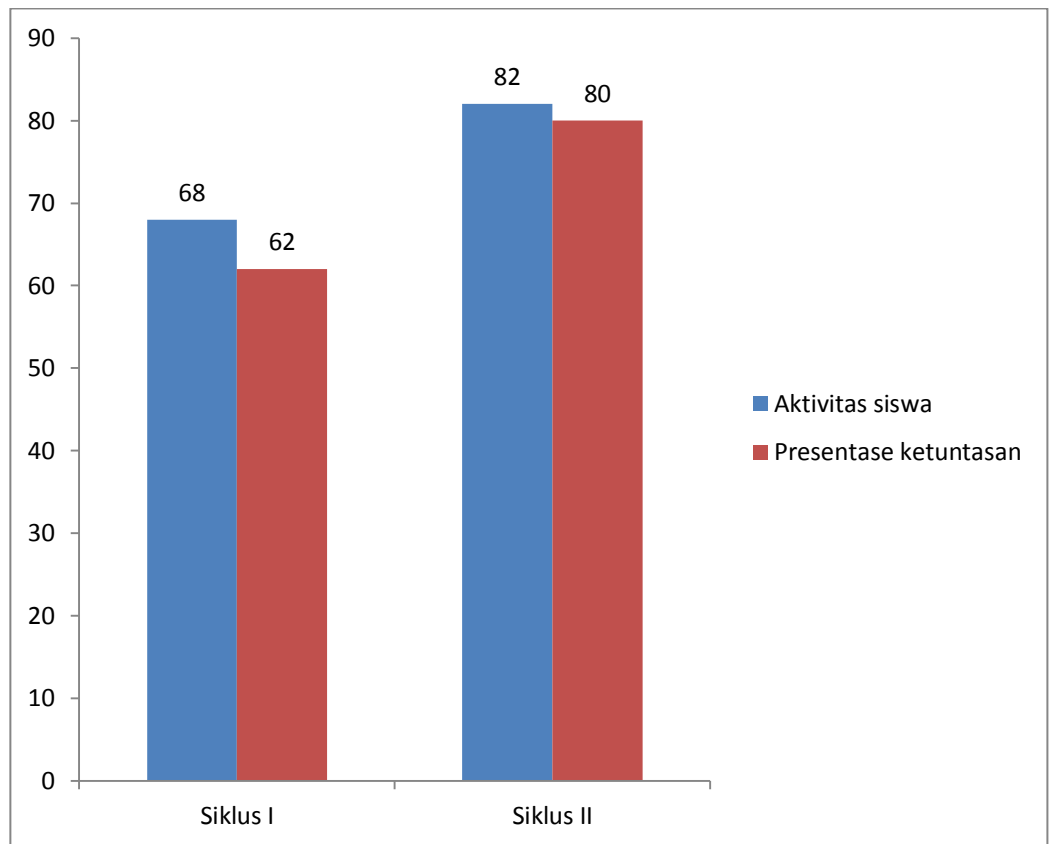
Tabel 4.8 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri

Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Hasil Observasi (Aktivitas Siswa)	68	82
Persentase Ketuntasan	62	80

Sumber : Data Hasil Penelitian 2013

Berdasarkan tabel di atas peningkatan pengenalan geometri dan peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal pada Siklus I dan Siklus II dapat digambarkan dengan grafik dibawah ini:





Gambar 4.1 Grafik Batang Siklus I dan Siklus II
Sumber : Data Penelitian 2013

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dimaknai bahwa pemilihan permainan *puzzle* sangat mempengaruhi keberhasilan, manakala guru mampu mendesain pembelajaran dengan memilih permainan *puzzle* yang tepat maka pengenalan geometri anak akan meningkat.



BAB V

PENUTUP

I. Simpulan

Berdasarkan pengamatan kondisi awal anak usia dini di TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang dalam pengenalan geometri masih sangat kurang karena hanya 53% yang memenuhi indikator kinerja, maka perlu diadakan penelitian. Sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang pada Kelompok B. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan pengenalan geometri dan ketercapaian indikator kinerja penelitian. Pada siklus I prosentase pengenalan geometri anak mencapai 62% kemudian meningkat menjadi 80% pada siklus II.

Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Al-Hikmah Randudongkal pada Kelompok B.



J. Saran

Berdasarkan hasil penelitian disarankan:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat meningkatkan pengenalan geometri siswa melalui permainan yang menarik yaitu menggunakan permainan *puzzle* bervariasi yang dikemas dalam bentuk pembelajaran sesuai dengan usia anak.

2. Bagi Sekolah

Pengelola TK bisa memberi motivasi pada guru agar mampu memilih dan mendesain permainan sebagai model pembelajaran yang variatif seperti permainan *puzzle* sehingga anak-anak TK meningkat pengenalan geometrinya.



DAFTAR PUSTAKA

- Chayatie, Afifah Nur. 2010. *112 Game untuk Training & Outbond*. Jogjakarta: Katahati.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Ismayani, Ani. 2010. *Fun Math with Children*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Juwita, Kenny Dewi, dkk. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia.
- Kusni. 2008. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Muliawan, Jasa Unggul. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: PINUS BOOK PUBLISER.
- Rismawati. 2012. *Menstimulasi Perkembangan Otak dengan Permainan (untuk Anak Usia 0-12 Tahun)*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Pemmainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Sunarti, Euis dan Rulli Purwanti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Surya, Yohanes. 2009. *Matematika Asyik, Mudah, dan Menyenangkan 5 B*. Tangerang: Kandel.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Tim. 2003. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*.

- Tim. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: BP.Cipta Jaya.
- Tim. 2012. *Pelajaran Matematika Bilingual untuk SD/MI Kelas 5*. Bandung: Yrama Widya.
- Tim Penyusun. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi dan Artikel Ilmiah serta Ujian Skripsi Mahasiswa Strata Satu Fakultas Ilmu Pendidikan*. Semarang: IKIP PGRI Semarang.
- Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Wardani, IGAK dan Kusmaya Wahardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Yulianti I, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.
- Zulkifli. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.



LAMPIRAN



INSTRUMEN PENELITIAN

UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI ANAK DENGAN PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI

SIKLUS I

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (1- 3)
1	Kemampuan menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	
2	Ketepatan mengelompokkan bentuk geometri	
3	Ketepatan mencari kepingan <i>puzzle</i> yang sesuai dengan pasangannya	
4	Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk rumah	
5	Kemampuan menghitung kepingan <i>puzzle</i> rumah	



INSTRUMEN PENELITIAN

UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI ANAK DENGAN PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI

SIKLUS II

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (1-3)
1	Kemampuan menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	
2	Ketepatan mengelompokkan bentuk geometri	
3	Kemampuan membedakan ciri-ciri bentuk geometri	
4	Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri	
5	Kemampuan menghitung kepingan <i>puzzle</i> macam-macam bentuk geometri	



KRITERIA PENILAIAN
PENINGKATAN PENGENALAN GEOMETRI ANAK DENGAN
PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI

SIKLUS I

NO	BAIK (●)	CUKUP (√)	KURANG (○)
1.	Mampu menyusun kepingan puzzle berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran tanpa bantuan guru dan cepat	Mampu menyusun kepingan puzzle berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran tanpa bantuan guru	Tidak bersemangat dalam menyusun kepingan puzzle berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran
2.	Mampu mengelompokkan bentuk geometri dengan benar dan tanpa bantuan guru	Mampu mengelompokkan bentuk geometri	Tidak mau mengelompokkan bentuk geometri
3.	Dapat mencari kepingan <i>puzzle</i> yang sesuai dengan pasangannya dengan cepat dan tepat	Dapat mencari kepingan <i>puzzle</i> yang sesuai dengan pasangannya	Tidak dapat mencari kepingan <i>puzzle</i> yang sesuai dengan pasangannya
4.	Mampu menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk rumah tanpa bantuan guru	Bersemangat dalam menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk rumah	Tidak mau menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk rumah, hanya melihat aktivitas temannya
5.	Sudah bisa menghitung kepingan <i>puzzle</i> rumah	Bersemangat dalam menghitung kepingan <i>puzzle</i> rumah di awal permainan	Tidak mau menghitung kepingan <i>puzzle</i> rumah, hanya melihat temannya

KRITERIA PENILAIAN
PENINGKATAN PENGENALAN GEOMETRI ANAK DENGAN
PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI

SIKLUS II

NO	BAIK (●)	CUKUP (√)	KURANG (☹)
1	Mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran tanpa bantuan guru dan cepat	Mampu menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran tanpa bantuan guru	Tidak bersemangat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran
2	Mampu mengelompokkan bentuk geometri dengan benar dan tanpa bantuan guru	Mampu mengelompokkan bentuk geometri	Tidak mau mengelompokkan bentuk geometri
3	Dapat membedakan ciri-ciri bentuk geometri dengan cepat dan tanpa bantuan guru	Dapat membedakan ciri-ciri bentuk geometri	Tidak dapat membedakan ciri-ciri bentuk geometri
4	Mampu menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri tanpa bantuan guru	Bersemangat dalam menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri	Tidak mau menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri, hanya melihat aktivitas temannya
5	Sudah bisa menghitung kepingan <i>puzzle</i> macam-macam bentuk geometri	Bersemangat dalam menghitung kepingan <i>puzzle</i> macam-macam bentuk geometri di awal permainan	Tidak mau menghitung , hanya melihat temannya

DAFTAR ANAK DIDIK KELOMPOK B

TK AL-HIKMAH RANDUDONGKAL-PEMALANG

TAHUN AJARAN 2012/2013

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelompok
1	Abin Roberto	L	B
2	Aden Nur Viani	P	B
3	Aisy Karomah	P	B
4	Bunga Kirana	P	B
5	Fardan Mulya Agung	L	B
6	Haris Maulana	L	B
7	Kaffa Riandika	L	B
8	Najwa Indriani	P	B
9	Salwa Ayazi Mayrani	P	B
10	Rafa Aqila Insani	L	B
11	Raihan Mubarak	L	B
12	Yudha Sayyidina Ali	L	B



SATUAN KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK/ SEMESTER : B/ 1

TEMA/ SUB TEMA : LINGKUNGAN/RUMAH

HARI/ TANGGAL : SELASA, 23 JULI 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PENDIDIKAN NASIONAL KARAKTER DAN KEWIRAUSAHAAN
			ALAT	HASIL	
<ul style="list-style-type: none"> - Berkomunikasi secara lisan dengan bahasanya sendiri (B9) - Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan (B15) - Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya (B 24) - Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan plastisin, playdough/tanah liat (FM 15) - Menyusun kpingan puzzle menjadi bentuk utuh (K 21) - Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi secara sederhana (B 12) 	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris, berdo'a, salam - Berbagi pengalaman dengan bercerita - Bercakap-cakap tentang benda-benda yang ada di rumah dan disekitar anak <p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menghubungkan gambar dengan tulisan sederhana, misal: gambar lingkaran dengan tulisan lingkaran - Membuat bentuk geometri sederhana, misal: lingkaran, persegi dan segitiga - Menyusun <i>puzzle</i> rumah yang terdiri dari bentuk geometri sebanyak 8 keping <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdo'a sebelum makan - Bermain <p>IV. PENUTUP ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi - Salam dan penutup 	<p>Peraga langsung</p> <p>Peraga langsung</p> <p>Kartu kata, kartu gambar geometri dan papan flannel</p> <p>Plastisin berbagai warna</p> <p><i>Puzzle</i> rumah</p> <p>Air, sabun, , makanan, alat bermain</p> <p>Peraga langsung</p>	<p>observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan</p>	<p>- Disiplin, religious, mandiri, bersahabat, komunikatif.</p> <p>- Tanggung jawab, kerja keras, dan teliti</p> <p>- Religious, disiplin, mandiri, bersahabat</p> <p>- Komunikatif, bersahabat, religious, disiplin</p>	

Randudongkal, 23 Juli 2013

Kepala TK

Is Maryama Anie

Observer,

Nidho Fuadiyah



SATUAN KEGIATAN HARIAN

KELOMPOK/ SEMESTER

: B/ 1

TEMA/ SUB TEMA : LINGKUNGAN/RUMAH

HARI/ TANGGAL : SENIN, 29 Juli 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PENDIDIKAN NASIONAL KARAKTER DAN KEWIRAUSAHAAN
			ALAT	HASIL	
<ul style="list-style-type: none"> - Mematuhi peraturan yang ada - Berdo'a sebelum melakukan kegiatan (NAM) - Menangkap objek sesuai bentuk dan ukuran dengan satu atau dua tangan (FM 26) - Mencap dengan berbagai media(pelepah pisang, batang pepata, karet busa,dll) (FM 37) - Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak, misalnya :menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, dll (K 2) - Menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri (K19) - Menjawab pertanyaan tentang keterangan/ informasi secara sederhana (B 12) 	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berbaris - Berdo'a, salam - Menangkap bola dengan 1 tangan atau 2 tangan <p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencap dengan media karet busa yang berpola macam-macam geometri - Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, persegi) sebanyak 20 keping - Menyebutkan kembali bentuk geometri yang di ucapkan guru dan ditunjukkan guru <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdo'a sebelum makan - Bermain <p>IV. PENUTUP ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi - Salam dan penutup 	<p>Peraga langsung</p> <p>Bola</p> <p>Media cap karet busa dan tinta warna <i>Puzzle</i> macam-macam geometri</p> <p>Kartu gambar dan balok geometri</p> <p>Air, sabun, , makanan, alat bermain</p> <p>Peraga langsung</p>	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Hasil karya</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Obervasi</p> <p>Percakapan</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Disiplin, religious, bersahabat dan komunikatif - Tanggung jawab, kerja keras, kreatif, komunikatif dan teliti - Religious, disiplin, mandiri, bersahabat - Komunikatif, bersahabat, religious, disiplin 	

Randudongkal, 29 Juli 2013

Mengetahui,
Kepala TK

Is Maryama Anie

Observer,

Nidho Fuadiyah



DESKRIPSI SELAMA PENELITIAN

A. Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan

Dalam merencanakan penelitian tindakan kelas ini yang perlu dipersiapkan oleh peneliti ada beberapa hal sebagai berikut :

a. Menyiapkan Satuan Kegiatan Harian (SKH)

Semua kegiatan bermain pada siklus pertama ditulis pada SKH dengan lengkap.

b. Menyiapkan Media untuk Bermain

Peneliti menyiapkan media untuk melakukan permainan *puzzle* berupa *puzzle* rumah yang terdiri dari kepingan-kepingan bentuk geometri.

c. Menyiapkan Penilaian dan Lembar Observasi

Pada siklus I merupakan perbaikan dari hasil pembelajaran melalui permainan *puzzle* yang dilaksanakan sebelumnya. Perbaikan pembelajaran siklus I ini sudah dilaksanakan, tetapi hasilnya belum memuaskan. Guru sebagai peneliti dan pelaksana pembelajaran sebelum melaksanakan perbaikan terlebih dahulu menyusun rencana perbaikan yang berisi tentang pelaksanaan kegiatan anak sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Awal
- 2) Kegiatan Inti
- 3) Kegiatan Akhir



2. Pelaksanaan

Guru sebagai peneliti dibantu oleh teman sejawat dalam melakukan perbaikan pembelajaran yang berpedoman pada rencana pembelajaran, media, dan langkah-langkah pembelajaran dalam meningkatkan pengenalan geometri anak yang dilakukan sebanyak 5 kali pertemuan.

a. Pertemuan pertama (Selasa, 23 Juli 2013)

Pada pertemuan pertama peneliti menyiapkan media permainan yang akan digunakan dalam permainan *puzzle* setelah anak masuk yaitu pada saat pijakan awal yang dilakukan awal yaitu berdoa dan salam, lalu guru memberikan apersepsi tentang tema lingkungan dengan sub rumah yang disampaikan dengan cara bercakap-cakap dan tanya jawab yang dilakukan dengan siswa.

Pada kegiatan ini, guru menjelaskan tentang kegiatan apa saja yang akan dilakukan hari ini. Kegiatan yang selanjutnya yaitu mengenalkan bentuk-bentuk geometri dengan bersama-sama menyebutkan macam-macam bentuk geometri sederhana dengan media benda yang berada di sekitar lingkungan anak.. Sebelum kegiatan ini guru memberi tahu media yang akan digunakan hari ini, sebelum anak bermain guru juga memberikan contoh cara bermain dengan permainan *puzzle* agar anak sebelum melakukan bermain dengan permainan *puzzle* sudah memiliki angan-angan



cara melakukannya dan memberi kesempatan anak untuk bertanya, sebelum anak mulai melakukan bermain dengan permainan *puzzle* guru meminta anak untuk menyebutkan peraturan-peraturan saat melakukan kegiatan agar anak tertib dalam melakukan bermain dengan permainan *puzzle*. anak mempunyai kesempatan mengenal bentuk geometri dengan berbagai macam kegiatan tersebut selama 60 menit. Usai bermain anak diajak untuk menceritakan kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan anak.

Pada kegiatan akhir anak diajak untuk tanya jawab dengan tujuan mengulangi kembali tentang pengenalan bentuk geometri secara sederhana yang telah dilakukan dalam kegiatan inti dan guru membantu untuk mengingatkan kegiatan yang telah dilakukan anak. Setelah melakukan evaluasi tentang kegiatan hari ini, dilanjutkan dengan bernyanyi, do'a mau pulang dan salam.

b. Pertemuan kedua (Rabu, 24 Juli 2013)

Kegiatan dihari kedua masih sama dengan kegiatan hari pertama yaitu guru menyiapkan media permainan untuk melakukan kegiatan dengan permainan *puzzle* dan sebelum kegiatan kelas anak terlebih dahulu melakukan doa melakukan gerakan motorik kasar, bernyanyi sesuai tema. Setelah itu guru menjelaskan tentang permainan *puzzle* seperti hari pertama dan mencontohkan caranya, dan guru juga memberikan kesempatan untuk anak untuk bertanya



terlebih dahulu setelah itu anak menyebutkan peraturan-peraturan saat melakukan kegiatan.

Pada hari kedua dalam melakukan permainan *puzzle* rumah yang terdiri dari kepingan-kepingan bentuk geometri, kegiatan yang dilakukan yaitu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan kemudian menunjuknya sesuai dengan bentuk yang telah disebutkan. Anak melakukan kegiatan selama 60 menit sama dengan hari pertama, dan setelah kegiatan selesai guru melakukan evaluasi tentang kegiatan hari ini.

c. Pertemuan ketiga (Kamis, 25 Juli 2013)

Pada pertemuan ketiga ini seperti biasa guru sebagai peneliti menyiapkan media yaitu kepingan-kepingan *puzzle* yang digunakan dalam kegiatan pengenalan geometri, setelah anak berdoa, melakukan gerakan motorik kasar, bernyanyi sesuai dengan tema. Setelah itu guru memberikan contoh kegiatan dengan permainan *puzzle* pada anak, guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya sebelum melakukan kegiatan tersebut.

Pertemuan ketiga anak mulai mencari dan menyusun bentuk kepingan *puzzle* geometri sesuai dengan pasangannya sehingga membentuk *puzzle* rumah secara utuh. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui ketertiban anak dan keaktifan pembelajaran anak dalam pengenalan geometri. Kegiatan akhir



ditutup dengan evaluasi guru sebagai ulasan kegiatan, sehingga anak selalu ingat dari beberapa kegiatan yang telah dilakukan.

d. Pertemuan keempat (Jum'at, 26 Juli 2013)

Pada pertemuan keempat sama seperti pertemuan pertama, kedua, ketiga. Peneliti menyiapkan media dan berdoa serta salam, melakukan gerakan motorik kasar, bernyanyi sesuai dengan tema, disini peneliti juga tidak menjelaskan cara melakukan kegiatan permainan *puzzle* kembali hanya menghitung kepingan-kepingan *puzzle* rumah dan bertanya pada anak tentang kegiatan tersebut untuk mengetahui seberapa fokus anak saat dijelaskan pada pertemuan sebelumnya. Lalu seperti biasa menyebutkan peraturan-peraturan dalam melakukan kegiatan permainan *puzzle*. Anak bermain selama 60 menit seperti biasa dan setelah itu guru sebagai peneliti melakukan suatu evaluasi.

e. Pertemuan kelima (Sabtut, 27 Juli 2013)

Pada pertemuan kelima di siklus satu ini sama dengan sebelumnya karena hanya mengulang saja. Yaitu, guru menyiapkan media dan anak berdoa dan salam, melakukan gerakan motorik kasar, bernyanyi sesuai dengan tema, menyebutkan peraturan, bermain selama 60 menit.

Kegiatan kelima adalah kegiatan penguatan, kegiatan ini gabungan dari kegiatan yang pertama kali dilakukan dari pertama kali mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri,

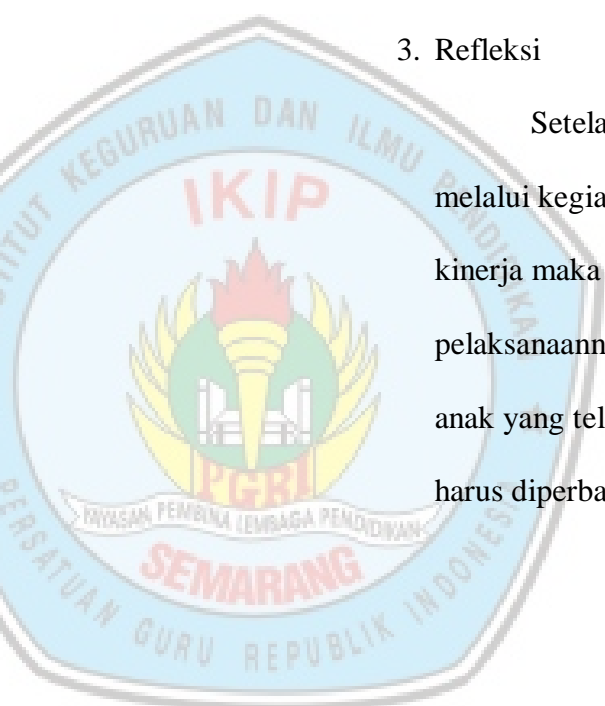


menunjukkan macam-macam benda yang berbentuk geometri, mencari dan menyusun kepingan-kepingan geometri menjadi *puzzle* rumah secara utuh serta mengasah kemampuan berhitung anak dengan menghitung kepingan-kepingan yang ada pada *puzzle* rumah. Kegiatan penguatan dilakukan agar anak tetap selalu mengingat kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Dan setelah itu, guru melakukan evaluasi seperti biasa.

Dalam siklus pertama kegiatan yang digunakan adalah permainan *puzzle* rumah yang terdiri dari kepingan-kepingan yang berbentuk macam-macam geometri. Kesiapan anak dalam bermain, ketepatan mencari kepingan *puzzle*, dan semangat dalam menyusun kepingan *puzzle*. Disini guru dapat melihat ada beberapa anak yang kurang memenuhi poin-poin penilaian seperti saat bermain anak belum siap bermain. Tetapi setidaknya ada peningkatan dalam pengenalan geometri anak seperti saat melakukan kegiatan permainan *puzzle*.

3. Refleksi

Setelah mengkaji hasil peningkatan pengenalan geometri anak melalui kegiatan permainan *puzzle* dan menyesuaikan dengan indikator kinerja maka peneliti merubah kegiatan pada siklus dua agar pelaksanaannya lebih efektif. Dari hasil observasi dan evaluasi pada anak yang telah peneliti lakukan terdapat beberapa hal yang masih harus diperbaiki yaitu :



- a. Dalam mengkoordinasi waktu pelaksanaan kegiatan peneliti harus lebih memperhatikan, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar.
- b. Peneliti harus lebih kreatif dalam pembelajaran seperti setting permainan yang lebih mempermudah anak dalam memahami dan kreatif supaya anak lebih tertarik dan bersemangat dalam melakukan kegiatan.
- c. Alat peraga yang digunakan dalam permainan sudah sesuai dengan pembelajaran pada anak dan bisa menarik perhatian anak. Dalam melakukan kegiatan anak belum semangat, tetapi hanya beberapa saja.

B. Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan

Pada siklus II ini lebih pada menindaklanjuti kekurangan pada siklus I maka penelitian tindakan kelas yang dilakukan disiklus II harus lebih cermat, seperti mempersiapkan Satuan Kegiatan Harian (SKH), indikator menyusun puzzle menjadi bentuk utuh. Menyiapkan media permainan *puzzle* dan beberapa media lain untuk melakukan kegiatan. Dalam siklus II ini pelaksanaannya dilakukan 5 kali pertemuan.



2. Pelaksanaan

Pada siklus II ini peneliti sebagai guru dibantu oleh teman sejawat sebagai observer dalam perbaikan pembelajaran pada siklus I yang berpedoman pada rencana pembelajaran. Pada siklus II ini juga dilakukan 5 kali pertemuan.

a. Pertemuan pertama (Senin, 29 Juli 2013)

Pada pertemuan pertama di siklus II ini peneliti menyiapkan media sebelum pembelajaran dimulai dan anak masuk kondisi awal yang dilakukan terlebih dahulu yaitu berdoa dan salam, bernyanyi sesuai dengan tema untuk mengkondisikan anak sebelum pembelajaran dimulai. Disini guru menjelaskan lagi permainan dengan permainan *puzzle* pada siklus I *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* rumah sedangkan pada siklus II dengan menggunakan *puzzle* kepingan geometri. Guru memberikan contoh cara kegiatan tersebut pada siklus II, sebelum melakukan pembelajaran guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya, dan sebelum kegiatan dimulai ada beberapa peraturan. Kegiatan ini dibuat agar anak tertib, aktif dalam pembelajaran dan semangat dalam menyusun kepingan *puzzle* dalam bermain. Kegiatan pada siklus II selain menunjukkan bentuk-bentuk geometri juga anak berdiskusi dalam membedakan ciri-ciri dari tiap bentuk geometri. Anak bermain selama 60 menit, setelah anak bermain guru mempunyai tugas dalam memberikan evaluasi pada anak.



b. Pertemuan kedua (Selasa, 30 Juli 2013)

Pada pertemuan kedua sama seperti pertemuan pertama, guru menyiapkan media, anak melakukan berdoa dan salam, bernyanyi sesuai dengan tema, setelah itu guru menjelaskan kegiatan dengan permainan *puzzle*. Sama dengan pertemuan pertama disini guru memberi contoh cara kegiatan permainan *puzzle* dan seperti biasa sebelum bermain anak menyebutkan peraturan permainan. Untuk kali ini kegiatan yang dilakukan di karpet sesuai dengan tujuan untuk mempermudah anak dalam mengelompokkn bentuk-bentuk geometri yang sama berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.. Kegiatan dilakukan selama 60 menit dan setelah itu guru tetap melakukan evaluasi pada anak.

c. Pertemuan ketiga (Rabu, 31 Juli 2013)

Pertemuan ketiga sama dengan sebelumnya guru mempersiapkan media yang akan dimainkan sebelum pembelajaran. Anak berdoa dan salam, bernyanyi sesuai dengan tema. Dipertemuan ketiga guru tidak menjelaskan cara permainan tetapi bertanya pada anak tentang cara permainan, apakah anak masih ingat tentang penjelasan dihari sebelumnya. Pertemuan pertama, pertemuan kedua anak diberikan penjelasan tentang cara kegiatan permainan *puzzle*, selanjutnya dipertemuan ketiga anak yang tercepat menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk geometri sama akan mendapatkan *reward*. Anak



bermain selama 60 menit, setelah itu seperti biasa guru mengevaluasi pada anak.

d. Pertemuan keempat (Selasa, 19 Agustus 2013)

Pertemuan ini masih sama dengan pertemuan sebelumnya, sebelum bermain guru menyiapkan media yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran. Anak berdoa dan salam, bernyanyi sesuai dengan tema. Di pertemuan sebelumnya sudah diberikan penjelasan tentang cara permainan dan guru sudah memberikan contoh kegiatan dengan permainan *puzzle*, selanjutnya di pertemuan ini guru tidak menjelaskan permainan tetapi guru bertanya pada anak tentang permainan dan menyebutkan peraturannya. Lalu anak bermain selama 60 menit dan setelah bermain guru melakukan evaluasi.

e. Pertemuan kelima (Rabu, 20 Agustus 2013)

Pertemuan terakhir disiklus II persiapan tetap sama, guru menyiapkan media permainan, anak berdoa dan salam, bernyanyi sesuai dengan tema. Pertemuan kelima adalah pertemuan dengan kegiatan penguatan, kegiatan ini gabungan dari kegiatan yang pertama kali dilakukan dari pertama kali mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri, menunjukkan macam-macam benda yang berbentuk geometri, mencari, mengelompokkan bentuk bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran dan menyusun kepingan-kepingan geometri



menjadi *puzzle* secara utuh serta mengasah kemampuan berhitung anak dengan menghitung kepingan-kepingan yang ada pada *puzzle*. Kegiatan penguatan dilakukan agar anak tetap selalu mengingat kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelumnya. Dan setelah itu, guru melakukan evaluasi seperti biasa.

3. Observasi

Selama kegiatan berlangsung pada siklus II guru meneliti dan melihat aktivitas anak yang mulai meningkat melalui kegiatan permainan *puzzle*. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data sebagai bahan. Penelitian ini dilakukan saat anak melakukan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dikelas.

4. Refleksi

Sesuai kegiatan yang dilakukan pada siklus II hari kelima didapat bahwa data dari 12 anak mengikuti kegiatan dengan hasil sebagai berikut:

- a. Kesiapan siswa dalam mengikuti kegiatan permainan *puzzle*
- b. Ketepatan dalam menghitung anak sudah mulai membaik
- c. Semangat belajar anak yang meningkat dalam melakukan kegiatan menyusun kepingan *puzzle*
- d. Ketertiban dalam mencari kepingan *puzzle* sudah baik



DOKUMENTASI



Foto 1
Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran *puzzle* variasi



Foto 2
Kegiatan mencari dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru





Foto 3
Kemampuan anak dalam memasangkan kepingan geometri menjadi bentuk *puzzle* utuh



Foto 4
Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran *puzzle* geometri





Foto 5

Guru membagi permainan *puzzle* setiap ana mendapatkan satu permainan *puzzle*



Foto 6

Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS I

1. Kemampuan menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk dan ukuran

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto		√		2
2	Aden Nur Viani		√		2
3	Aisy Karomah	○			1
4	Bunga Kirana	○			1
5	Fardan Mulya Agung	○			1
6	Haris Maulana		√		2
7	Kaffa Riandika	○			1
8	Najwa Indriani		√		2
9	Salwa Ayazi Mayrani		√		2
10	Rafa Aqila Insani	○			1
11	Raihan Mubarak		√		2
12	Yudha Sayyidina Ali		√		2
JUMLAH		5	7		19
RATA-RATA					1,6

KETERANGAN

- KURANG (Skor : 1)
- √ CUKUP (Skor : 2)
- BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Juli 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS I

2. Kemampuan mengelompokkan bentuk geometri

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto		√		2
2	Aden Nur Viani	○			1
3	Aisy Karomah		√		2
4	Bunga Kirana	○			1
5	Fardan Mulya Agung		√		2
6	Haris Maulana		√		2
7	Kaffa Riandika			●	3
8	Najwa Indriani	○			1
9	Salwa Ayazi Mayrani	○			1
10	Rafa Aqila Insani	○			1
11	Raihan Mubarak		√		2
12	Yudha Sayyidina Ali		√		2
JUMLAH		5	6	1	20
RATA-RATA					1,7

KETERANGAN

- KURANG (Skor : 1)
- √ CUKUP (Skor : 2)
- BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Juli 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS I

3. Ketepatan mencari kepingan *puzzle* yang sesuai dengan pasangannya

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto	○			1
2	Aden Nur Viani		√		2
3	Aisy Karomah	○			1
4	Bunga Kirana	○			1
5	Fardan Mulya Agung		√		2
6	Haris Maulana			●	3
7	Kaffa Riandika		√		2
8	Najwa Indriani		√		2
9	Salwa Ayazi Mayrani		√		2
10	Rafa Aqila Insani		√		2
11	Raihan Mubarak		√		2
12	Yudha Sayyidina Ali			●	3
JUMLAH		3	7	2	23
RATA-RATA					1,9

KETERANGAN

- KURANG (Skor : 1)
- √ CUKUP (Skor : 2)
- BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Juli 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS I

4. Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk rumah

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto	○			1
2	Aden Nur Viani		√		2
3	Aisy Karomah		√		2
4	Bunga Kirana	○			1
5	Fardan Mulya Agung		√		2
6	Haris Maulana			●	3
7	Kaffa Riandika			●	3
8	Najwa Indriani		√		2
9	Salwa Ayazi Mayrani		√		2
10	Rafa Aqila Insani	○			1
11	Raihan Mubarak		√		2
12	Yudha Sayyidina Ali		√		2
JUMLAH		3	7	2	23
RATA-RATA					1,9

KETERANGAN

○ KURANG (Skor : 1)

√ CUKUP (Skor : 2)

● BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Juli 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS I

5. Kemampuan menghitung kepingan *puzzle* rumah

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto		√		2
2	Aden Nur Viani			●	3
3	Aisy Karomah			●	3
4	Bunga Kirana		√		2
5	Fardan Mulya Agung		√		2
6	Haris Maulana			●	3
7	Kaffa Riandika		√		2
8	Najwa Indriani		√		2
9	Salwa Ayazi Mayrani		√		2
10	Rafa Aqila Insani	○			1
11	Raihan Mubarak		√		2
12	Yudha Sayyidina Ali		√		2
JUMLAH		1	8	3	26
RATA-RATA					2,2

KETERANGAN

○ KURANG (Skor : 1)

√ CUKUP (Skor : 2)

● BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Juli 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS II

1. Kemampuan menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk dan ukuran

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto		√		2
2	Aden Nur Viani		√		2
3	Aisy Karomah		√		2
4	Bunga Kirana		√		2
5	Fardan Mulya Agung		√		2
6	Haris Maulana			●	3
7	Kaffa Riandika			●	3
8	Najwa Indriani		√		2
9	Salwa Ayazi Mayrani		√		2
10	Rafa Aqila Insani		√		2
11	Raihan Mubarak		√		2
12	Yudha Sayyidina Ali		√		2
JUMLAH		0	10	2	26
RATA-RATA					2,2

KETERANGAN

- KURANG (Skor : 1)
- √ CUKUP (Skor : 2)
- BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Juli 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS II

2. Kemampuan mengelompokkan bentuk geometri

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto		√		2
2	Aden Nur Viani		√		2
3	Aisy Karomah		√		2
4	Bunga Kirana		√		2
5	Fardan Mulya Agung			●	3
6	Haris Maulana			●	3
7	Kaffa Riandika		√		2
8	Najwa Indriani		√		2
9	Salwa Ayazi Mayrani		√		2
10	Rafa Aqila Insani		√		2
11	Raihan Mubarak		√		2
12	Yudha Sayyidina Ali			●	3
JUMLAH			9	3	27
RATA-RATA					2,25

KETERANGAN

- KURANG (Skor : 1)
- √ CUKUP (Skor : 2)
- BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Juli 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS II

3. Kemampuan membedakan ciri-ciri bentuk geometri

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto		√		2
2	Aden Nur Viani			●	3
3	Aisy Karomah		√		2
4	Bunga Kirana		√		2
5	Fardan Mulya Agung			●	3
6	Haris Maulana			●	3
7	Kaffa Riandika		√		2
8	Najwa Indriani		√		2
9	Salwa Ayazi Mayrani		√		2
10	Rafa Aqila Insani		√		2
11	Raihan Mubarak			●	3
12	Yudha Sayyidina Ali			●	3
JUMLAH		0	7	5	29
RATA-RATA					2,4

KETERANGAN

- KURANG (Skor : 1)
- √ CUKUP (Skor : 2)
- BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Juli 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS II

4. Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk geometri sama

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto		√		2
2	Aden Nur Viani			●	3
3	Aisy Karomah		√		2
4	Bunga Kirana		√		2
5	Fardan Mulya Agung			●	3
6	Haris Maulana			●	3
7	Kaffa Riandika			●	3
8	Najwa Indriani		√		2
9	Salwa Ayazi Mayrani			●	3
10	Rafa Aqila Insani		√		2
11	Raihan Mubarak			●	3
12	Yudha Sayyidina Ali			●	3
JUMLAH		0	5	7	31
RATA-RATA					2,6

KETERANGAN

- KURANG (Skor : 1)
- √ CUKUP (Skor : 2)
- BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Agustus 2013

Observer,



DATA PENILAIAN (HASIL PENILAIAN OBSERVASI ANAK)

SIKLUS II

5. Kemampuan menghitung kepingan *puzzle* macam-macam bentuk geometri

NO	NAMA ANAK	PENILAIAN			SKOR (1-3)
		○	√	●	
1	Abin Roberto			●	3
2	Aden Nur Viani			●	3
3	Aisy Karomah			●	3
4	Bunga Kirana		√		2
5	Fardan Mulya Agung			●	3
6	Haris Maulana			●	3
7	Kaffa Riandika			●	3
8	Najwa Indriani			●	3
9	Salwa Ayazi Mayrani			●	3
10	Rafa Aqila Insani		√		2
11	Raihan Mubarak		√		2
12	Yudha Sayyidina Ali		√		2
JUMLAH		0	4	8	32
RATA-RATA					2,7

KETERANGAN

- KURANG (Skor : 1)
- √ CUKUP (Skor : 2)
- BAIK (Skor : 3)

Randudongkal, Agustus 2013

Observer,



REKAPITULASI HASIL PENILAIAN ANAK

SIKLUS I

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Abin Roberto	2	2	1	1	2	8	1,6
2	Aden Nur Viani	2	1	2	2	3	10	2
3	Aisy Karomah	1	2	1	2	3	9	1,8
4	Bunga Kirana	1	1	1	1	2	6	1,2
5	Fardan Mulya Agung	1	2	2	2	2	9	1,8
6	Haris Maulana	2	2	3	3	3	13	2,6
7	Kaffa Riandika	1	3	2	3	2	11	2,2
8	Najwa Indriani	2	1	2	2	2	9	1,8
9	Salwa Ayazi Mayrani	2	1	2	2	2	9	1,8
10	Rafa Aqila Insani	1	1	2	1	1	6	1,2
11	Raihan Mubarak	2	2	2	2	2	10	2
12	Yudha Sayyidina Ali	2	2	3	2	2	11	2,2
Jumlah nilai		19	20	23	23	26	111	22,2
Rata-rata		1,6	1,7	1,9	1,9	2,2	1,85	1,85
Prosentase (%)		53	55	64	64	72	62	62%

Randudongkal, 27 Juli 2013

Mengethui,

Kepala Sekolah TK Al-Hikmah,

(Is Maryama Anie, A. Ma)

Observer,

(Nidho Fuadiyah)



REKAPITULASI HASIL PENILAIAN ANAK

SIKLUS II

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Abin Roberto	2	2	2	2	3	11	2,2
2	Aden Nur Viani	2	2	3	3	3	13	2,6
3	Aisy Karomah	2	2	2	2	3	11	2,2
4	Bunga Kirana	2	2	2	2	2	10	2
5	Fardan Mulya Agung	2	3	3	3	3	14	2,8
6	Haris Maulana	3	3	3	3	3	15	3
7	Kaffa Riandika	3	2	2	3	3	13	2,6
8	Najwa Indriani	2	2	2	2	3	11	2,2
9	Salwa Ayazi Mayrani	2	2	2	3	3	12	2,4
10	Rafa Aqila Insani	2	2	2	2	2	10	2
11	Raihan Mubarak	2	2	3	3	2	12	2,4
12	Yudha Sayyidina Ali	2	3	3	3	2	13	2,6
JUMLAH NILAI		26	27	29	31	32	144	29
RATA-RATA		2,2	2,25	2,4	2,6	2,7	2,4	2,4
PROSENTASE (%)		72	75	80	86	89	80	80%

Randudongkal, 20 Agustus 2013

Mengethui,

Kepala Sekolah TK Al-Hikmah,

(Is Maryama Anie, A. Ma)

Observer,

(Nidho Fuadiyah)



HASIL ANALISIS

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan *puzzle* bervariasi dapat meningkatkan pengenalan geometri anak di TK Al-hikmah Randudongkal-Pemalang pada kelompok B. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan penulis dan guru terhadap aktivitas siswa.

Pada siklus I, pengenalan geometri anak melalui permainan *puzzle* bervariasi belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 62% yang mengalami ketuntasan, aktivitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 68 % (Cukup). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kerja yang diharapkan.

Pada siklus II, pengenalan geometri anak melalui permainan *puzzle* bervariasi sudah menunjukkan hasil yang memadai. Hal tersebut terbukti dari 80% anak yang mengalami ketuntasan. Aktivitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 82% (baik).

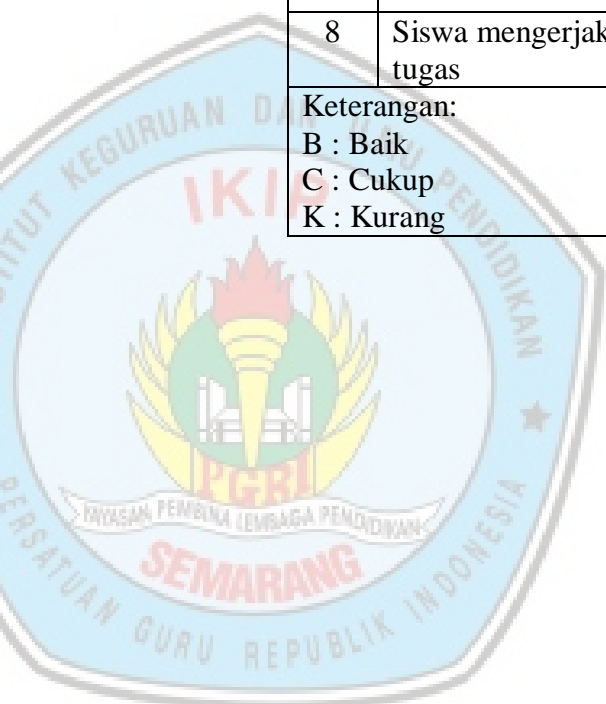
Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II sudah mencapai indikator kerja yang diharapkan.



LEMBAR OBSERVASI (AKTIVITAS SISWA)

UPAYA MENINGKATKAN PENGENALAN GEOMETRI DENGAN PERMAINAN *PUZZLE* BERVARIASI PADA KELOMPOK B TK AL-HIKMAH RANDUDONGKAL-PEMALANG TAHUN AJARAN 2012/2013

NO	INDIKATOR	TINGKAT AKTIVITAS		
		B	C	K
1	Kesiapan siswa			
2	Menanggapi apersepsi			
3	Memperhatikan penjelasan guru			
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>			
5	Keaktifan dalam pembelajaran			
6	Semangat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i>			
7	Keberanian bertanya			
8	Siswa mengerjakan tugas			
Keterangan: B : Baik C : Cukup K : Kurang				



LEMBAR DESKRIPTOR AKTIVITAS ANAK

No	Indikator	Deskriptor		
		Kurang (K)	Cukup (C)	Baik (B)
1	Kesiapan siswa	Sudah di dalam kelas tapi belum menempati tempat duduk	Menempati tempat duduk	Menempati tempat duduk dan siap mendengarkan
2	Menanggapi apersepsi	Tidak merespon apersepsi guru	Merespon dengan hal yang terkait dengan materi	Merespon dengan hal yang terkait dengan materi dan mengaitkan dengan pengalamannya
3	Memperhatikan penjelasan guru	Tidak memperhatikan	Memperhatikan penjelasan guru dengan seksama	Memperhatikan penjelasan guru dan bertanya jika tidak paham
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>	Tidak mau tertib dan bekerja sama dengan teman	Tertib dan bekerja sama dengan teman tertentu	Tertib dan bekerja sama dengan baik dan ikut berpendapat
5	Keaktifan dalam pembelajaran	Tidak bisa memberikan tanggapan	Memberikan tanggapan dengan benar	Memberiakan tanggapan dengan benar dan lantang
6	Semangat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i>	Tidak semangat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Bersehat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Bersehat dalam menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk utuh dari awal sampai akhir
7	Keberanian bertanya	Tidak berani bertanya	Bertanya sebanyak 3-4 kali	Bertanya $\leq 5x$
8	Siswa mengerjakan tugas	Tidak mau mengerjakan tugas	Mengerjakan tugas dengan tepat	Mengerjakan tugas dengan tepat dan cepat



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI SEMARANG

IKIP PGRI SEMARANG

KAMPUS : Jl. Lontar Nomor 1 (Sidodadi Timur) Semarang Indonesia
Telp. (024) 8448217, 8316377 Faks. (024) 8448217 Email : ikip.pgris@yahoo.com

USULAN TEMA DAN PEMBIMBING SKRIPSI

- Yth. Ketua Jurusan *)
1. Psikologi Pendidikan dan Bimbingan (PPB)
 2. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 3. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : NIDHO FUADYAH

NPM : 09150075

Bermaksud mengajukan tema skripsi dengan judul :

1. Upaya meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui permainan puzzle bervariasi kelompok B TK AL-HIKMAH Raududongkal Tahun Ajaran 2012/2013

Anggeng dan Bonetti
7/2012

Selanjutnya, keputusan dosen pembimbing kami serahkan sepenuhnya kepada ketua jurusan.

Menyetujui,
Ketua Jurusan

Agung Prasetyo, S.Psi, M.Pd.Psi
NIP/NPP.

Semarang,
Yang mengajukan

NIDHO FUADYAH





**TK AL-HIKMAH RANDUDONGKAL-
PEMALANG**
YAYASAN PERGURUAN AL-HIKMAH RANDUDONGKAL
KABUPATEN PEMALANG
Jl. Dewa Ruci No.286 Kec. Randudongkal Kab. Pemalang

SURAT KETERANGAN MENGAJAR

Nomor : TKALH/ II / 2013

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Is Maryama Anie, A. Ma
Tempat Tanggal Lahir : Pemalang, 28 Maret 1980
Jabatan : Kepala TK Al-Hikmah

Menerangkan bahwa saudara tersebut di bawah ini:

Nama : NIDHO FUADIAH
Tempat Tanggal Lahir : Pemalang, 09 Desember 1990

Adalah yang bersangkutan benar – benar masih aktif sebagai Guru magang di TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya supaya dapat dipergunakan semestinya.

Randudongkal, 11 Januari 2013

Kepala TK Al-Hikmah

(Is Maryama Anie, A. Ma)





**TAMAN KANAK-KANAK AL-
HIKMAH**
YAYASAN PERGURUAN AL-HIKMAH RANDUDONGKAL
KABUPATEN PEMALANG
Alamat : Jl. Dewa Ruci No. 286 Kec. Randudongkal Kab. Pemalang

Nomor : TKALH/II/2013
Lamp :
Hal : Pengantar Penelitian

Kepada :

Yth. Kepala Sekolah Tinggi Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan PGRI Semarang

di Tempat

Dengan ini kami memberitahukan bahwa Mahasiswa :

Nama : Nidho Fuadiyah
NPM : 09150075
Jurusan/Fakultas : PG PAUD/FIP

Menyatakan bahwa benar-benar telah mengadakan penelitian di TK Al-Hikmah Randudongkal- Pemalang dengan lancar dan baik, bisa mengikuti apa yang ditugaskan sesuai judul yang diberikan yaitu Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Anak pada Kelompok B TK Al-Hikmah. Maka dari itu kami mengucapkan banyak terimakasih, dan mohon maaf bila ada kekurangan selama melakukan penelitian di TK kami.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Randudongkal, 21 Agustus 2013

Kepala TK Al-Hikmah,

(Is Maryama Anie, A. Ma)



PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nidho Fuadiyah
NPM : 09150075
Prodi : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Semarang, 2013

Yang membuat pernyataan

TTD

Nidho Fuadiyah

NPM 09150075



BIODATA

Nama Lengkap : Nidho Fuadiyah

NPM : 09150075

Jurusan : Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Tempat/ Tanggal Lahir : Pemalang, 09 Desember 1990

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat Rumah : Jl. Dewa Ruci No 628 RT 54 RW 05
Kelurahan Randudongkal, Kecamatan
Randudongkal, Kabupaten Pemalang 52353

Telepon : 081901669845

