**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju kepada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak agar cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri.Pengaruh itu datangnya dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mecerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problem kehidupan yang dihadapinya. Idealnya, pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan. Pendidiknya hendaknya melihat jauh kedepan dan memikirkan apa yang akan dihadapi peserta didik dimasa yang akan datang.

1

Pendidikan anak usia dini berperan penting dalam membentuk kepribadian anak sebelum ia memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Keberadaan seseorang di masa yang akan datang sangat ditentukan oleh pendidikan yang didapatnya pada saat ia berusia dini. Karena bagaimana pun, anak yang berada pada rentang usia 0-7 tahun (usia dini) memiliki kecerdasan dan kemampuan yang luar biasa dibanding dengan usia di atasnya. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh beberapa ahli pendidikan anak bahwa usia dini adalah masa *golden age* (masa keemasan).

Pemahaman tentang pentingnya masa usia dini, berdampak pada kebijakan pemerintah saat ini. Salah satu kebijakan tersebut dengan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang isinya sebagai berikut: pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Mengenalkan konsep geometri pada anak usia dini adalah anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, segi empat, persegi, lingkaran) yang sama dan posisi dirinya dalam suatu ruang. Mengenalkan hubungan geometri bisa dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada bulan September-Januari 2013-2014 dengan pendidik di kelas A Taman kanak-kanak Teratai UNM, diperoleh keterangan bahwa kemampuan anak dalam hal pengenalan bentuk-bentuk geometri masih tergolong rendah. Tanda-tandanya adalah anak belum mampu mengenal tiga macam bentuk dan anak kurang mampu menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain. Karena, di TK tersebut anak-anak tidak mendapatkan pembelajaran yang maksimal berkaitan dengan geometri sehingga anak dikelas A TK Teratai UNM masih sangat kurang dalam hal pengenalan bentuk geometri. Hal ini dapat dilihat pada buku daftar penilaian perkembangan harian anak didik pada kelas tersebut, daftar penilaian harian anak didik hanya mencapai nilai rendah dengan simbol lingkaran kosong. Nilai rata-rata ini jika dibandingkan dengan kriteria ketuntasan dengan kategori baik, cukup, kurang, yakni lingkaran penuh untuk baik maka dapat dikatakan bahwa nilai tersebut berada di bawah standar ketuntasan yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena anak didik hanya bekerja sendiri dimana kemampuan mereka dalam berpikir untuk menyelesaikan suatu kegiatan sangat minim dikarenakan mereka kurang memahami maksud dari kegiatan yang diberikan. Selama ini mereka hanya menerima kegiatan apa saja yang diberikan oleh pendidik, sehingga anak didik mengalami kesulitan dalam menyelesaikan kegiatan yang diberikan oleh pendidik. Oleh sebab itu, calon peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran yang digunakan selama ini belum efektif. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya kemampuan pengenalan bentuk geometri anak di kelas A TK Teratai UNM.

Menghadapi persoalan pendidikan tersebut di atas, yang sangat berperan adalah pendidik. Dapat dikatakan bahwa dipundak seorang pendidiklah terletak mutu pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam rangka peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri adalah penerapan berbagai model pengajaran, metode pengajaran hingga pemilihan media pembelajaran yang efektif, agar materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh anak didik, serta tidak membuat anak didik jenuh dan dapat meningkatkan motivasi anak didik dalam belajar dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik.

Pada proses belajar mengajar, khususnya pada kemampuan pengenalan bentuk geometri ditawarkan berbagai macam cara, salah satunya melalui permainan konstruktif dengan menggunakan media balok. Dalam bermain konstruktif, anak dapat menuangkan ide, pikiran dan gagasannya menjadi suatu karya nyata.

Bermain adalah dunia anak dan merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak, khususnya anak usia dini. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah anak untuk mengenal lingkungannya, orang lain dan dirinya. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil. Peran pendidik (orang tua, guru, dan orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan anak, upaya pengembangan tersebut harus dilakukan melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Dengan bermain, anak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Untuk tercapainya perkembangan anak secara optimal sesuai harapan kita semua, perlu kiranya guru membelajarkan anak melalui kegiatan-kegiatan menyenangkan dan menarik serta membangkitkan rasa ingin tahu anak dan memotivasi anak untuk berfikir kritis, kreatif dalam suasana yang menyenangkan.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah Sebagai berikut:

Bagaimanakah meningkatkan pengenalan bentuk geometri dan menciptakan bentuk-bentuk geometri menjadi satu bentuk melalui penerapan bermain konstruktif dengan menggunakan media balok anak di kelompok A TK Teratai UNM?

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri serta menciptakan bentuk geometrri menjadi satu bentuk dengan menggunakan permainan konstruktif dengan menggunakan media balok.

1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan referensi atau sumbangsi yang bernilai positif bagi TK Teratai UNM dalam rangka memberi perbaikan pembelajaran khususnya di sekolah ini dan di sekolah lain pada umumnya.

1. Manfaat Praktis
2. Bagi sekolah, sebagai informasi yang sangat berharga dalam rangka perbaikan pengajaran di tingkat TK dan upaya pengembangan mutu dan hasil belajar dan indikasinya adalah semakin besarnya motivasi serta meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri
3. Bagi guru, memperkaya wawasan dan keterampilan guru dalam memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan metode yang bervariasi dalam meningkatkan kemampuan Pengenalan Geometri.
4. Bagi anak, dapat mengurangi kejenuhan anak didik pada saat mengerjakan tugas dengan menggunakan Lembar kerja.

**BAB II**

**KAJIANPUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Pengertian Pengenalan Bentuk Geometri Anak Usia Dini**

Pengembangan kognitif anak usia dini khususnya kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, guru harus merancang media/alat peraga pembelajaran, merencanakan kegiatan agar kemampuan kognitif anak yang diharapkan dapat tercapai.

Geometri (Negoro, 2003: 42 ) adalah “bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, bidang dan ruang. Sudut adalah besarnya rotasi antara dua buah garis lurus, ruang adalah himpunan titik-titik yang dapat membentuk bangun-bangun geometri, garis adalah himpunan bagian dari ruang yang merupakan himpunan titik-titik yang mempunyai sifat khusus, bidang adalah himpunan titik-titik yang terletak pada permukaan datar, misalnya permukaan meja”.

Dalam kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri yang akan diperkenalkan pada anak didik meliputi bentuk segitiga, lingkaran, segiempat dengan menggunakan balok yang berbentuk segitiga, lingkaran dan persegi, dengan mengacu kepada prosedur atau langkah-langkah permainan. Kemudian disesuaikan dengan indikator yang digunakan yaitu memperkenalkan anak tiga macam bentuk (segitiga, lingkaran, segiempat) dan menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain.

7

*National Council of Teacher of Mathematics* (Triharsono: 2013), memaparkan harapan matematika untuk anak usia dini. Konsep-konsep yang bisa dipahami anak usia dini yaitu, salah satunya dengan pengenalan bentuk geometri, yaitu membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

1. **Bermain Konstruktif dengan Media Balok**
2. **Pengertian Bermain Konstruktif**

Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan rasa kepuasan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar anak.

Menurut Catron dan Allen, (Mutiah Diana, 2010: 146) “Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial, dan komunikasi”. Kegiatan bermain memengaruhi enam aspek perkembangan anak meliputi: aspek kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik.

Menurut Kurniasih Imas (2012: 11) Memaparkan“bermain sebagai semua kegiatan anak yang dirasakan olehnya menyenangkan dan dapat dinikmati (*pleasurable and enjoyble*)”. Bermain dapat mengggunakan alat (mainan) ataupun tidak.Hanya sekedar berlari-lari keliling di dalam ruangan, kalau kegiatan tersebut dirasakan menyenangkan oleh anak, maka kegiatan itu pun sudah dapat disebut bermain.

Menurut Spencer (Upton Penney, 2012: 130) menyatkan bahwa “bermain bermula dari bertumpuknya energi berlebih dalam tubuh yang perlu disalurkan”.Bermain hanya dimungkinkan ketika sistem biologis menumpuk ekses ataue nergi yang berlebih. Setelah akumulasi energi semacam itu, organisme terlibat dalam perilaku bermain untuk membuang atau melepaskan energi yang berlebih tersebut.

Dengan demikian dari beberapa pengertian yang dinyatakan di atas maka bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan, karena di dalam kehidupan anak sebagian waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Dan melalui bermain pula dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Karena bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak, serta dapat memengaruhi enam aspek perkembangan anak seperti aspek kognisi, sosial emosional, komunikasi, kesadaran diri, dan keterampilan motorik.

Konstruktif (Tadzkirah: 2013: 37) adalah “bersifat membina, memperbaiki dan membangun”. Dengan demikian yang dimaksud dengan permainan konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya. Yang dimaksud konstruktif adalah bahwasanya anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruksi yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kegidupan sehari-hari.

Bermain konstruktif menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide, dan gagasannya nmenjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruktif, yaitu bermain konstruktif sifat cair (air, pasir, spidol dan lain-lain) dan bermain konstruktif terstruktur (balok-balok, leggo dan lain-lain).

Permainan konstruktif yaitu terjadi ketika anak-anak melibatkan diri dalam suatu kreasi atau konstruksi suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan sendiri.

Main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya dikemudian hari.

Kegiatan yang termasuk dalam kategori bermain konstruktif yaitu: menggambar, mencipta bentuk tertentu dari lilin mainan, menggunting dan menempel kertas atau kain, merakit kepingan kayu atau plastik (seperti lego, duplo, balok, dan lain-lain) menjadi bentuk tertentu, dan masih banyak lagi kegiatan lain yang digolongkan pada bermain konstruktif.

Menurut Ismail Andang (2009: 59) bermain konstruktif adalah “kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu”. Berbagai manfaat dapat diperoleh dari kegiatan bermain ini, antara lain mengembangkan kemampuan anak untuk berdaya cipta (kreatif), melatih keterampilan motorik halus, melatih konsentrasi, ketekunan dan daya tahan.

Menurut Agus sujanto (Tadzkirah: 2013: 34) bermain konstruktif diartikan “anak membangun menyusun balok-balok, batu-batu dan sebagainya menjadi sesuatu yang baru dan dengan itu anak menemukan kegembiraannya”. Definisi tersebut mengandung pengertian bahwa anak memproduksi obyek yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari ke dalam bentuk konstruksinya. Misalnya mobil dari balok-balok mewakili mobil yang dilihat sebenarnya.

Abu Ahmad dan Munawar Sholeh (Tadzkirah: 2013: 36) menamakan “bermain konstruktif itu dengan sebutan permainan bentuk”. Artinya, anak mencoba membentuk (konstruksi) suatu karya atau merusak (destruksi) suatu karya yang ada karena ingin tahu atau ingin mengubahnya. Dalam permainan konstruktif, anak tidak hanya membentuk benda-benda menjadi suatu karya, tetapi juga membuat benda baru dengan mengubah dari benda yang ada, sesuai dengan keinginannya. Karena itu, kita sering melihat seorang anak yang hobi membongkar mainannya.

Bermain konstuktif sebagai bagian dari permainan edukatif, dapat merangsang kemampuan ingatan seorang anak. Tujuan diberikan permainan ini adalah untuk pengembangan aspek-aspek kepribadian anak, diantaranya untuk mengetahui dan merangsang kreativitas anak dalam memproduksi bentuk bangunan yang bersifat konstruktif sesuai dengan imajinasinya. Manfaat utama dari bermain konstruktif adalah melatih kemampuan ingatan anak. Setiap kali anak melakukan permainan konstruktif, maka otak anak diaktifkan kembali untuk mengingat. Semakin banyak anak diberikan permainan ini, semakin banyak pula latihan mengingat pada anak dan kemampuan ingatan anak menjadi terlatih dengan baik.

1. Bermain Balok

Bermain bagi anak usia dini biasanya sering, dan mudah dilakukan bersama dengan orang tua atau teman sebaya. Kegiatan bermain dengan orang lain (orang tua/ibu, anggota keluarga lain, orang dewasa, teman sebaya) mendorong anak menemukan dirinya, diri orang lain dan benda-benda disekitarnya.

Balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, malahan sampai tahun ajaran berakhir. Ketika bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir mereka. Konsentrasi pada waktu bermain balok makin tampak meningkat. Bermain balok dapat membangkitkan perngertian sampai tak terhingga. Dari yang mudah sampai dengan tantangan tersulit.

Bermain balok susun merupakan salah satu alat bermain konstruksi yang bermanfaat bagi anak. Tidak hanya untuk aspek kognitif, motorik tetapi juga untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak (*Emotional Quotient*). Balok terdiri dari berbagai macam bentuk. Ada yang segitiga, segiempat, lingkaran, dengan berbagai warna yang menarik. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok dengan teman-temannya. Anak usia batita biasanya belum dapat menciptakan bentuk bangunan yang bermakna. Biasanya anak hanya menumpukkan baloknya saja. Karena pada tahap ini anak berada dalam tahap perkembangan sensor-motornya. Untuk anak di atas usia batita, mereka sudah dapat menciptakan bentuk yang baru seperti bangunan, jembatan, dan sebagainya.

Menurut Upton Penney (2012: 132) “Bermain memiliki hubungan tak terpisahkan dengan perkembangan sosial, kognitif, dan linguistik awal. Bermain digambarkan sebagai sesuatu yang penting bagi kesehatan mental dan fisik serta kesejahteraan sosial dan emosional”. Sedangkan menurut Diana Mutiah (2010: 113) “Permainan dan bermain bagi anak mempunyai beberapa fungsi dalam proses tumbuh kembang anak. Fungsi bermain terhadap sensoris motoris anak penting untuk mengembangkan otot-otonya dan energi yang ada”.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain bagi anak usia dini sangat penting untuk dilakukan karena dengan bermain anak melibatkan seluruh aktivitas baik fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan kognitif anak, dengan bermain anak mampu mensosialisasikan dirinya artinya permainan digunakan untuk membawa dirinya ke alam masyarakat. Dengan bermain pula anak akan masuk pada gudang bahasa artinya kosa kata anak lebih bertambah banyak dan juga akan memiliki kecakapan dalam berbahasa karena di asah melalui komunikasi dengan orang-orang yang ada di dalam lingkungannya tempat anak bersosialisasi.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi bermain menurut Hurlock (Ismail: 2009) adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh 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.

1. Pengaruh perkembangan motorik

Perkembangan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka.

1. Pengaruh intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang anak yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan.

1. Pengaruh jenis kelaminanak laki-laki bermain lebih “kasar” ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olah raga ketimbang berbagai jenis permainan lain.
2. Pengaruh 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.

1. Pengaruh status 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 berenang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi bermain adalah pengaruh kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan dan ststus sosial ekonomi. dari beberapa yang telah disebutkan sangatlah berpengaruh terhadap permainan anak, karena anak tidak akan dapat bermain secara maksimal jika salah satu faktor yang mempengaruhi terjadi pada anak.

1. Langkah-Langkah Bermain Konstruktif

Langkah-langkah bermain konstruktif dalam mengembangkan kemampuan pengenalan bentuk geometri anak. Adapun langkah-langkah bermain konstruktif yang ditempuh dalam pengenalan bentuk geometri adalah sebagai berikut:

1). Guru mengajak anak memperhatikan balok yang dihadapan mereka, dapat juga disediakan seperangkat balok yang masih utuh di dalam kotak, 2). Guru memberikan arahan kepada anak mengenai permainan, kemudian anak secara bergantian menceritakan sifat masing-masing balok yang diangkat oleh guru, 3). Guru memberikan petunjuk bahwa balok dapat digunakan dengan berbagai cara, 4). Kemudian, guru menunjuk dua orang anak yang diberi 10 batang balok yang sama, 5). Guru mengevaluasi dan meminta anak-anak membuat sesuatu sesuka hati mereka.

Kecerdasan anak akan berpengaruh terhadap variasai kegiatan bermain konstruktif. Tingkat kecerdasan akan berpengaruh juga pada minat anak dalam bermain. Menurut Piaget perkembangan bermain berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang, maka taraf kecerdasan seorang anak akan mempengaruhi kegiatan bermainnya. Artinya bila anak mempunyai taraf kecerdasan di bawah rata-rata, kegiatan bermain mengalami keterbelakangan dibandingkan anak lain yang seusianya.

Menurut Harlock (Ismail: 2009) ada 4 tahapan bermain pada anak, yaitu:

1. Tahap Penjelajahan (*Eksploratory Stage*)

Ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya, lalu mengamatinya.

1. Tahap Mainan (*Toy Stage*) mencapai puncak pada usia 5-6 tahun.

Pada tahap ini anak-anak berpikir bahwa benda mainanya dapat berbicara, makan, merasa sakit dan sebagainya.

1. Tahap Bermain (*Play Stage*)

Terjadi pada saat anak mulai masuk Sekolah Dasar. Anak bermain dengan alat permainan, yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olahraga dan bentuk permainan lain yang juga dilakukan orang dewasa.

1. Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Diawali saat anak mendekati masa pubertas. Pada tahap ini anak banyak menghabiskan waktu untuk melamun atau berkhayal.

Menurut Rubin, Fein dan Vandenberg dan Smilansky (Ismail: 2009)ada 4 tahapan bermain pada anak, yaitu:

1. Bermain Fungsional (*Functional Play*)

Tampak pada anak usia 1-2 tahun berupa gerakan yang bersifat sederhana dan berulang-ulang.

1. Bangun Membangun (*Constructive Play*)

Tampak pada anak usia 3-6 tahun. Anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu dengan alat permainan yang tersedia.

1. Bermain Pura-pura (*Make-Belive Play*)

Banyak dilakukan anak berusia 3-7 tahun. Dalam permainan pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari.

1. Permainan dengan Peraturan (*Games with Rules*)

Umumnya dapat dilakukan pada anak usia 6-11 tahun. Anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan.

Ketika sebuah permainan diberikan kepada anak, terlihat masing-masing anak memiliki cara bermain yang berbeda dengan anak lainnya. Kita dapat mengetahui perilaku anak melalui pengamatan dan penelitian berbagai gerak dan aktivitas yang dilakukan, sehingga kita dapat menyimpulkan bahwa anak ini memiliki bakat dalam perencanaan dan pelaksanaan program ataupun tidak. Ada anak yang memiliki kecerdasan dalam bertindak, terutama terhadap keadaan darurat dan ada anak lain memiliki potensi dalam mengkaryakan dan meniru sesuatu yang nyata yang dialaminya.

1. Indikator Peningkatan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui bermain Konstruktif

Tujuan akhir yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah peningkatan pengenalan bentuk geometri melalui bermain konstruktif dengan menggunakan media balok anak di kelompok A3 Taman Kanak-Kanak Teratai UNM.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, agar peneliti dapat melakukan penilaian dengan secara sistemaits maka peneliti menggunakan indikator pengembangan kognitif dalampengenalan Bentuk Geometri di Taman kanak- kanak yang sesuai dengan yang diuraikan di dalam kurikulum oleh Dapartemen Pendidikan Nasional dan pencapaian perkembangan dalam permen No. 58 tahun 2009 yaitu sebagai berikut:

1) Mengenal tiga macam bentuk (segitiga, lingkaran dan segiempat)

2) Menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat diketahui indikator pengembangan kognitif anak dalam Pengenalan Bentuk Geometridi Taman kanak – kanak yaitu, anak dapat mengenal, dan dapat menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain. Pada indikator ini anak dapat mengenal serta menciptakan berbagai bentuk dari balok-balok sehingga dapat memngembangkan kognitif anak dalam pengenalan bentuk geometri anak sesuai dengan indikator yang ingin dikembangkan.

1. **Kerangka Pikir**

Dalam menciptakan kondisi atau keadaan yang dapat mengarahkan anak didik untuk belajar lebih aktif, peran seorang guru sangat menentukan. Guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan dapat memberikan dorongan agar anak didik melakukan aktifitas belajar yang baik dan menyenangkan.

Permainanan yang diterapkan oleh guru kepada anak didik pada umumnya masih relatif seragam. Dengan dilakukannya permainank konstruktif, anak didik dapat bereksplorasi untuk menciptakan sesuatu. Dengan permainan konstruktif ini, anak didik dapat belajar mengenal bentuk geometri dari bermain balok. Selain mengajarkan anak didik untuk mengenal geometri, anak didik juga dapat berkreasi dan tidak merasa jenuh dengan pelajaran yang diberikan karena anak didik bermain sambil belajar.

Pemilihan permainan yang tepat diharpakan diharapkan mampu mengoptimalkan prestasi anak didik dalam perkembangan kognitif. Dalam pengenalan bentuk geometri Anak, dimana salah satu cara yang dapat digunakan yaitu Bermain Konstruktif dengan menggunakan Media Balok.

Adapun skema dari permainan konstruktif dengan menggunakan media balok dapat dilihat pada bagan 2.1 sebagai berikut:

PENGENALAN BENTUK GEOMETRI ANAK MASIH RENDAH

**Indikator Kogniitif Pengenalan Bentuk Geometri anakmasih kurang**

1. Kurang mampu mengenal tiga macam bentuk (segitiga, lingkaran dan segiempat).
2. Kurang mampu menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain

Langkah-langkah dalam bermain konstruktif denagn menggunakan media balok :

1. Guru mengajak anak memperhatikan balok yang dihadapan mereka, dapat juga disediakan seperangkat balok yang masih utuh di dalam kotak.
2. Guru memberikan arahan kepada anak mengenai permainan, kemudian anak secara bergantian menceritakan sifat masing-masing balok yang diangkat oleh guru.
3. Guru memberikan petunjuk bahwa balok dapat digunakan dengan berbagai cara
4. Kemudian, guru menunjuk dua orang anak yang diberi 10 batang balok yang sama.
5. Guru mengevaluasi dan meminta anak-anak membuat sesuatu sesuka hati mereka.

**Indikator Kognitif Pengenalan Bentuk Geometri anak berkembang**

1. Mengenal tiga macam bentuk (segitiga, lingkaran dan segiempat)
2. Menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain.

**Bagan 2.1 Skema Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kajian teoritik di atas, maka hipotesis tindakan ini adalah sebagai berikut:

Jika bermain konstruktif dengan menggunakan media balok diterapkan maka kemampuan pengenalan bentuk geometri dan menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi satu bentuk di kelompok A TK Teratai UNM dapat meningkat.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini dipilih untuk mendeskripsikan aktivitas anak didik dan pendidik dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui bermain konstruktif dengan menggunakan media balok di Taman Kanak-kanak Teratai UNM.

1. **Jenis Penelitian**

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas *(Classroom Action Reseach)*. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas, agar guru dan siswa sama-sama puas dengan hasil dari penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru, hal yang perlu diperhatikan dalam penilaian ini adalah metode pembelajaran yang dilakukan yaitu bukan seperti biasanya tetapi harus cemerlang, dan terpusat pada proses bukan semata-mata hasil. Oleh sebab itu, pada penelitian ini ditekankan pada prosesnya dalam mencapai hasil yang diinginkan.

Pelaksanaan tindakan ini dibagi atas dua siklus dan setiap siklus terdiri atas empat tahapan yaitu: 1) tahap perancanaan tindakan, 2) tahap pelaksanaan, 3) tahap observasi, 4) tahap refleksi.

22

1. **Fokus Penelitian**

Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah :

Peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri yaitu kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) serta anak mampu menciptakan sesuatu melalui penerapan bermain konstruktif yakni anak membangun dan membetuk kemudian memperbaiki kembali apa yang telah dibentuk dengan menggunakan media balok.

1. **Setting dan Subjek Penelitian**
2. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di taman kanak-kanak Teratai UNM. Peneliti memilih Taman Kanak-kanak Teratai UNM sebagai lokasi penelitian, pada dasarnya taman kanak-kanak Teratai UNM memiliki permasalahan dalam mengembangkan kognitif anak didik terkhusus pada perkembangan pengenalan bentuk geometrianak.

1. Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Teratai UNM, dalam penelitian ini adalah Pendidik yang berjumlah 1 orang dan anak didik kelas A TK Teratai UNM yang berjumlah 12 anak didik yang aktif. Karena lokasi ini merupakan subjek penelitian adalah anak didik yang ingin diteliti di kelompok A3.

1. **Prosedur dan Desain Penelitian**

Prosedur penelitian ini akan dilaksanakan dua siklus, namun apabila belum berhasil maka dilanjutkan sampai siklus selanjutnya. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, penelitian dan refleksi.

Secara Rinci bagan tahapan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

Perencanaan

Pelaksanaan

Tindakan I

Siklus I

Penelitian/

Pengamatan

Refleksi I

Perencanaan

Tindakan II

Pelaksanaan

Tindakan II

Siklus II

Penelitian/ pengamatan

Reflesi II

KESIMPULAN

**Bagan 3.1 Rancangan Penelitian tindakan kelas Arikunto**

1. **Siklus I**

Penelitian ini dilaksanakan disemester dua pada kelompok A berlangsung selama dua kali tatap muka yang dibagi dalam empat tahap yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

* 1. **Tahap Perencanaan**

Tahap ini merupakan tahap dimana guru mulai membuat rencana kegiatan yang akan diberikan kepada anak didik, dengan membuat rencana kegiatan harian, menentukan tema, dan sub tema yang akan diajarkan. Menentukan indikator setiap kegiatan dan menentukan kegiatan yang menjadi fokus penelitian berdasarkan indikator yang akan dicapai. Melalui Bermain Konstruktif dengan Media Balok sebagai strategi untuk pembelajaran pengenalan bentuk geometri anak.

* 1. **Pelaksanaan Tindakan**

Tahapan ini merupakan tahapan dimana pendidik melaksanakan seluruh kegiatan yang telah disusun dalam rencana kegiatan harian yang telah dirumuskan dalam rencana pembelajaran dalam pelaksanaan tindakan ini, peneliti akan mengamati selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk melihat proses pembelajaran guna untuk menyamakan persepsi antara pendidik dan pengamat, sebagai pelaksana tindakan, pelaksanaan tindakan dengan mengacu pada program pembelajaran dan pencapaian indikator dalam rencana kegiatan harian, dalam tahap ini jenis kegiatan yang akan dilaksanakan.

* 1. **Observasi/ Pengamatan**

Pada tahap ini, peneliti mengamati seluruh aktivitas pendidik dan anak didik mulai dari awal pembelajaran, pada saat proses pembelajaran dan akhir pembelajaran dengan mencatat dan menggunakan format pengamatan yang telah dibuat oleh peneliti sebelumnnya yang sesuai dengan tahap-tahap observasi yang sesuai dengan indikator perkembangan kognitif anak melalui bermain konstruktif dengan media balok.

* 1. **Refleksi**

Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dikumpulkan lalu dianalisis pada tahap refleksi ini. Demikian pun pada hasil evaluasi, hal-hal yang masih perlu diperbaiki dan dikembangkan dengan tetap mempertahankan hasil yang diperoleh pada setiap pertemuan. Dari hasil analisis siklus I inilah akan dijadikan sebagai acuan untuk merencanakan siklus II, sehingga yang dicapai pada siklus berikutnya dapat tercapai atau sesuai dengan yang diharapkan.

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi.

Kualitas data ditentukan oleh alat pengambilan data alat pengukurannya. Berdasarkan karakteristik data yang akan diteliti maka teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi/pengamatan dan dokumentasi.

1. **Observasi**

Observasi adalah proses pengamatan (pengambilan data) yang dilakukan untuk melihat seberapa jauh efektif tindakan telah mencapai sasaran. Observasi dilakukan pada saat anak didik sedang diperkenalkan bentuk geometri yang dilakukan oleh guru yang bertindak sebagi pengamat dengan mengisi format observasi yang telah dibuat. Format observasi menggunakan tiga alternative penilaian yaitu baik, cukup, kurang. Dengan demikian, observasi merupakan cara mengumpulkan data dengan mengamati secara langsung pada proses belajar mengajar, dalam hal ini yang diobservasi adalah pendidik dan anak didik.

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang akurat tentang Taman Kanak-kanak Teratai UNM, mulai dari sejarah berdirinya Taman kanak – kanak, jumlah tenaga pengajar, jumlah anak didik, visi dan misi, jumlah ruang kelas serta aktivitas yang dilakukan oleh guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung.

1. **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian**
2. **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh melalui hasil observasi dan dokumentasi, akan dianalisa dengan menggunakan analisis kualitatif . Dimana data yang diamaksud adalah untuk menggambarkan aktivitas mengajar guru dan belajar anak dalam pembelajaran penerapan bermain konstruktif dengan menggunakan media balok dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak. Pada data yang terkumpul dianalisis dengan suatu penelitian yang digunakan untuk mengelolah data dengan mengamati kemampuan anak. Dengan kegiatan observasi dan dokumentasi yang disediakan dengan maksud menerapkan permainan konstruktif menggunakan media balok kepada anak didik dalam peningkatan kemampuan menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji untuk meningkatkan perkembangan pengenalan bentuk geometri anak usia dini melalui permainan konstruktif dengan media balok.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada setiap siklus, data dari hasil analisis berdasarkan indikator pembelajaran. Sedangkan data mengenai peningkatan pengenalan bentuk geometri anak dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan statistika deskriptif yaitu skor rata-rata, persentase, nilai tertinggi dan nilai terendah yang dicapai setiap siklus.

1. **Standar Pencapaian**

Standar pencapaian merupakan acuan standar pencapaian kemampuan belajar anak didik yang merupakan pegangan seorang guru dalam menilai anak didiknya. Adapun yang menjadi indikator keberhasilan penelitian ini adalah kelas sudah dianggap tuntas apabila masing-masing anak telah mengenal bentuk geometri pada tingkat ketuntasan 80%. Untuk peningkatan perkembangan pengenalan bentuk geometri anak di Taman Kanak-kanak Teratai UNM, indikator keberhasilan yang akan dikembangkan melalui permainan Konstruktif dengan media Balok yaitu:Mengenal tiga macam bentuk (segitiga, lingkaran dan segiempat) dan Menciptakan sesuatu dari kepingan geometri menjadi bentuk lain.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**
2. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar, merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang berada di salah satu wilayah kota Makassar yang didirikan pada tahun 1981 yang berupaya mengembangkan segala potensi anak didik membina, menumbuh kembangkan seluruh potensi anak secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangan agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar, merupakan lembaga pendidikan anak yang berada di bawah naungan IKIP Ujung Pandang, yang telah melaksanakan program pengembangan anak usia dini sejak tahun 1981. Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar didirikan atas partisipasi darmawanita IKIP Ujung Pandang, pada saat itu yang menjabat sebagai ketua unit adalah ibu Parawansa selaku istri rektor IKIP Ujung Pandang pada periode tersebut. Pada mulanya Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar bernama Taman Kanak-kanak Teratai Unit Darmawanita IKIP Ujung Pandang kemudian seiring berubahnya IKIP Ujung pandang menjadi UNM maka berubah pula nama Taman Kanak-kanak tersebut menjadi Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar sampai sekarang. Sedangkan yang menjadi ketua pengelolah pada periode tersebut diganti mejadi ketua yayasan pendidikan Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar yaitu Alm. Prof. DR. Hj. Sugirah Wahid, M.S, kemudian diganti oleh Dra. Hj. Rahmatiah Kadir sampai sekarang dan sebagai pengganti kepala sekolah Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar sampai sekarang telah 4 kali pergantian kepala sekolah yaitu, Dra. Hj. Faisah Hasim, M.Pd, kemudian Dra. Hj. Azhariah, M.Si selanjutnya Drs. Martonoes, M.Pd, selanjutnya Hj. Syamsiah M, dan yang terakhir Hj.Nurniah, S.Pd.I yang menjabat sebagai kepala sekolah Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar sampai periode sekarang.

29

Saat ini Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar memiliki 13 orang tenaga pengajar, 1 orang tata usaha, dan 2 orang bujang sekolah pada struktur organisasinya. Taman Kanak-kanak Tearatai UNM kota Makassar mengacu pada sistem pembelajaran berbasis KBK 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi) yang dipadukan dengan SKM (Satuan Kegiatan Mingguan) dan SKH (Satuan Kegiatan Harian) yang mengacu pada pembelajaran tematik dengan tema-tema yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar pada semester I (Ganjil) yang terdiri dari 5 tema yaitu: Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, dan Tanaman. Sedangkan pada semester II (Genap) yang terdiri dari 6 tema yaitu: Alam semesta, Rekreasi, Pekerjaan, Tanah Airku, Komunikasi, Air, Udara, dan Api. Dan sistem pembelajaran di Taman Kanak-kanak tersebut menggunakan area yang terdiri dari 6 area pembelajaran yaitu: Area Balok, Area Agama, Area Bahasa, Area SAINS, Area Mikro Makro dan Area Seni. Adapun struktur organisasi Taman Kanak-kanak Teratai UNM kota Makassar terdiri dari Kepala Taman Kanak-kanak, Guru, kelompok dan Bujang Taman Kanak-kanak.

Adapun data struktur organisasi yang telah diperoleh di Taman Kanak- kanak Teratai UNM kota Makassar secara rinci pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Keadaan Organisasi Taman Kanak-kanak Teratai UNM Kota Makassar Pada Tahun Ajaran 2014/2015

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **NAMA** | | **NIP** | **STATUS** | **JABATAN** |
| 1 | Hj. Nurniah, S.Pd.I | | 195412311980432033 | PNS | KEPALA TK |
| 2 | Mulyana, A.ma | | 198412052011012012 | PNS | GURU KELOMPOK B1 |
| 3 | ST.Hafsah, S.Pd | | - | NON PNS | - |
| 4 | Zesni Asnimar,S.Pd | | - | NON PNS | GURU KELOMPOK B2 |
| 5 | Nurhayati, S.Pd | | - | NON PNS | - |
| 6 | Indo Tang, S.Pd | | 196007111987032002 | PNS | GURU KELOMPOK B3 |
| 7 | Hj.Kurudiah, S.Pd | | 19611231984032077 | PNS | GURU KELOMPOK B4 |
| 8 | Suriani S, S.Pd | | 196606062007012037 | PNS | GURU KELOMPOK B5 |
| 9 | Haslyanti Jalil, S.Pd | | - | NON PNS | - |
| 10 | A.Tenri Pada, S.Pd | | 196106011983122004 | PNS | GURU KELOMPOK A1 |
| 11 | Ramlah, S.Pd | | - | NON PNS | - |
| 12 | Cahaya, S.Pd | | 198007112008012013 | PNS | GURU KELOMPOK A2 |
| 13 | Rosmiyati,S.Pd | | - | NON PNS | - |
| 14 | Yuyun Sri Wahyuni, S.Pd | | - | NON PNS | GURU KELOMPOK A3 |
| 15 | Nurcaya, S.Pd | | - | NON PNS | - |
| 16 | Berdje |  | |  | BUJANG SEKOLAH |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. **Peningkatan Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Usia Dini Melalui Bermain Konstruktif Dengan Media Balok Setelah Pelaksanaan Pertemuan I dan II Siklus I**   Pada tanggal 13 Agustus 2014 pelaksanaan penelitian dimulai dengan mendatangi kepala sekolah dengan menyampaikan maksud dan tujuan akan diadakannya penelitian. Kepala sekolah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan kemudian ditetapkan kelompok A3 sebagai obyek penelitian. Pada saat pelaksanaan penelitian tema pada bulan tersebut adalah “Diri Sendiri” dengan jumlah anak didik yang menjadi obyek pengamatan dalam penelitian berjumlah 12 orang anak didik dan 1 orang guru.  Pelaksanaan siklus pertama dimulai pada hari Selasa, 19 Agustus 2014 dan hari Senin, 25 Agustus 2014 dengan pelaksanaan Rencana Kegiatan Harian (RKH) selama 2 kali pertemuan. Pada setiap siklus dilakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi dari pelaksanaan kegiatan yang dilakukan.   1. **SIKLUS I** 2. **Pertemuan Pertama**   **a) Perencanaan**  Pada tahap perencanaan ini peneliti membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan tema “Diri Sendiri” dan sub tema “Tubuhku”. Untuk merencanakan kegiatan tersebut peneliti menyusun tahapan perencanaan dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:   1. Membuat dan menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian)   Melakukan penyusunan RKH yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tema “Diri Sendiri”. Dengan melaksanakan kegiatan yang telah tersusun didalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) berdasarkan tiga tahap kegiatan yakni kegiatan awal berlangsung selama ± 30 menit, kegiatan inti berlangsung selama ± 60 menit, dan kegiatan akhir yang berlangsung selama ± 30 menit.   1. Membuat bentuk-bentuk geometri sebagai bahan media yang akan diperlihatkan dan diperkenalkan kepada anak didik. 2. Melakukan pengamatan, pada kegiatan ini peneliti akan mengamati seluruh aktifitas yang dilakukan baik oleh guru maupun anak didik pada saat kegiatan didalam pembelajaran berlangsung dengan mencatat semua kejadian–kejadian yang berlangsung yang akan diamati dan dinilai oleh peneliti. 3. **Pelaksanaan**   Pada tahap pelaksanaan, terdapat tiga jenis kegiatan pembelajaran yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir, namun fokus penelitian tindakan pada siklus I ini, pada saat kegiatan inti berlangsung. Adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan kepada anak didik sebagaimana yang terlampir dalam RKH pada tabel sebagai berikut:  **Pertemuan Pertama Siklus I**  Tabel 4.2 Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Pertama Siklus I   |  | | --- | | **Kegiatan Awal**  **± 30 Menit**   1. Pembukaan (berbaris dihalaman), Salam, dan Berdo’a 2. Latihan pengucapan menjawab salam (Wa’alaikum salam wr.wb) 3. Latihan naik dan turun tangga (4-5 tangga) | | **Kegiatan Inti ± 60 Menit**   1. Mengenal macam-macam anggota tubuh 2. Mengenal bentuk-bentuk geometri (segitiga, lingkaran, segiempat) 3. Menyebut dan menunjukkan panca indra | | **Kegiatan Akhir**  **± 30 Menit**   1. Menyebutkan manfaat fungsi toilet/ kamar mandi 2. Bernyanyi 3. Salam, Do’a, dan Pulang |   *Sumber Data* : RKH Taman Kanak-kanak Teratai UNM Kota Makassar Semester I Tahun Pelajaran 2014/2015   1. **Kegiatan Awal** 2. Pembukaan (Berbaris dihalaman)   Guru mengarahkan anak didik untuk berbaris dihalaman sekolah sebagai rutinitas setiap hari guru dan anak didik sebelum memulai pelajaran di dalam kelas.   1. Memberi salam dan berdo’a sebelum belajar   Sebelum memulai pembelajaran, terlebih daahulu guru memberi salam dengan mengucapkan “Assalamu’alaikum” dan anak menjawab salam kemudian guru membimbing anak untuk membaca do’a sebelum belajar dan do’a-do’a lainnya, kemudian anak mengikuti do’a tersebut.   1. Latihan pengucapan menjawab salam (Wa’alaikum salam)   Guru sebelumnya memberikan contoh untuk mengucapkan salam dan menjawab salam, kemudian anak didik mengikuti menjawab salam. Selanjutnya guru mempersilahkan anak didik satu persatu untuk mengucapkan “Wa’alaikum salam”.   1. Latihan naik dan turun tangga (4-5 tangga)   Guru pada kegiatan ini sebelumnya memberikan contoh kepada anak didik tentang cara naik dan turun tangga, kemudian anak mengikuti sesuai dengan instruksi yang telah dipraktekkan sebelumnya oleh guru.   1. **Kegiatan Inti**   Pengenalan bentuk geometri melalui bermain konstruktif dengan media balok. Sebelum melakukan kegiatan bermain konstruktif, guru melakukan tahapan sebagai berikut:   1. Guru mengajak anak memperhatikan balok yang ada dihadapan mereka, dapat juga disediakan seperangkat balok yang masih utuh di dalam kotak. 2. Guru memberikan arahan atau penjelasan kepada anak didik mengenai permainan, kemudian anak secara bergantian menceritakan sifat masing-masing balok yang diangkat oleh guru. 3. Guru memberikan petunjuk bahwa balok dapat digunakan dengan berbagai cara. 4. Guru menunjuk dua orang anak yang diberi 10 batang balok yang sama. 5. Guru mengevaluasi dan meminta anak membuat sesuatu sesuka hati mereka. 6. **Kegiatan Akhir** 7. Menyebutkan manfaat fungsi toilet/ kamar mandi   Guru memberikan pemahaman terlebih dahulu kepada anak didik tentang fungsi toilet, kemudian guru meminta anak didik untuk menyebutkan fungsi toilet yang sebelumnya telah disebutkan oleh guru.   1. Bernyanyi   Guru dan anak didik sebelum pulang bernyanyi bersama agar dapat mengakhiri pelajaran dengan semangat. Ini juga dimaksudkan agar kejenuhan anak didik selama belajar dapat berkurang, dan ini juga sebagai rutinitas guru dan anak didik sebelum pulang.   1. Berdo’a, salam dan pulang   Guru menuntun anak didik untuk membaca do’a sesudah belajar dan do’a sebelum pulang. Kemudian guru memberi salam dan anak didik menjawab salam tersebut sebagai tanda telah berakhirnya pembelajaran.   1. **Pertemuan Kedua Siklus I**   Pada pelaksanaan dipertemuan kedua pada siklus I ini tidak terlalu berbeda dengan pembelajaran sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan kedua ini melalui kegiatan bermain konstruktif disesuaikan  dengan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang telah disusun dan disesuaikan dengan tema “Diri Sendiri” yang terdiri dari 3 (tiga) bagian yaitu, kegiatan awal yang berlangsung ± 30 menit , kegiatan inti ± 60 menit dan kegiatan akhir ± 30 menit seperti yang diuraikan pada tabel sebagai berikut:  Tabel 4.3 Pelaksanaan Pembelajaran Pertemuan Kedua Siklus I   |  | | --- | | **Kegiatan Awal**  **± 30 Menit**   1. Pembukaan (berbaris dihalaman), Salam, dan Berdo’a 2. Latihan mengucapkan terima kasih 3. Berlari dengan menggunakan irama (lambat, sedang, cepat) | | **Kegiatan Inti ± 60 Menit**   1. Menyebutkan bentuk-bentuk geometri (segitiga, lingkaran segiempat) 2. Mengelompokkan benda yang mempunyai bentuk yang sama mis:“segitiga gan dengan segitiga” 3. Menggambar panca indra (mata) | | **Kegiatan Akhir**  **± 30 Menit**   1. Tanya jawab tentang cara berbaris dengan benar ketika ingin mencuci tangan 2. Bernyanyi 3. Salam, Do’a, dan Pulang |   *Sumber Data*: RKH Taman Kanak-kanak Teratai UNM Kota Makassar Semester I Tahun Ajaran 2014/2015   1. **Kegiatan Awal** 2. Pembukaan (Berbaris dihalaman)   Guru mengarahkan anak didik untuk berbaris di halaman sekolah sebagai rutinitas setiap hari guru dan anak didik sebelum memulai pelajaran di dalam kelas.   1. Memberi salam dan berdo’a sebelum belajar   Guru terlebih dahulu memberi salam dengan mengucapkan “Assalamu’alaikum” dan anak menjawab salam kemudian guru membimbing anak untuk membaca do’a sebelum belajar dan do’a-do’a pendek lainnya sebelum memulai pelajaran.   1. Latihan mengucapkan terima kasih   Guru sebelumnya mengarahkan anak tentang cara berterima kasih. Apabila menerima sesuatu dari orang lain, kita harus mengucapkan terima kasih.   1. Berlari dengan menggunakan irama (lambat, sedang, cepat)   Guru sebelumnya mempraktekkan cara berlari menggunakan irama yang baik dengan menggunakan dua kaki, setelah itu secara bergiliran anak didik dituntun oleh guru untuk melakukan kegiatan berlari dengan menggunakan irama (lambat, sedang, cepat).   1. **Kegiatan Inti**   Pengenalan bentuk geometri melalui bermain konntruktif dengan menggunakan media balok.  Sebelum melaksanakan kegiatan bermain konstruktif guru melakukan tahapan sebagai berikut:   1. Guru mengajak anak memperhatikan balok yang ada dihadapan mereka, dapat juga disediakan seperangkat balok yang masih utuh di dalam kotak. 2. Guru memberikan arahan atau penjelasan kepada anak didik mengenai permainan, kemudian anak secara bergantian menceritakan sifat masing-masing balok yang diangkat oleh guru. 3. Guru memberikan petunjuk bahwa balok dapat digunakan dengan berbagai cara. 4. Guru menunjuk dua orang anak yang diberi 10 batang balok yang sama. 5. Guru mengevaluasi dan meminta anak membuat sesuatu sesuka hati mereka. 6. **Kegiatan Akhir** 7. Tanya jawab tentang cara berbaris dengan benar ketika ingin mencuci tangan   Guru sebelumnya menjelaskan kepada anak tentang cara berbaris dengan baik, berbaris dilakukan agar anak didik tidak berebutan ketika sedang cuci tangan. Sehingga anak didik dapat memahami cara berbaris dengan benar sebelum mencuci tangan.   1. Bernyanyi   Guru sebelum mengakhiri pelajaran, terlebih dahulu guru mengajak anak didik untuk bernyayi bersama agar anak didik tetap semagat untuk mengakhiri pelajaran.   1. Berdo’a dan salam sebelum pulang   Guru menuntun anak untuk membaca do’a sesudah belajar, dan membaca do’a sebelum pulang. Kemudian guru mengucapkan salam dan dengan serentak anak didik juga menjawab salam dari guru.   1. **Observasi**   Setelah tahap tindakan dilakukan selanjutnya adalah tahap observasi atau pengamatan. Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan dengan mempergunakan format evaluasi yang telah disusun. Pada saat proses pembelajaran berlangsung peneliti yang bertindak sebagai observer melakukan pengamatan dan mencatat perkembangan dan kegiatan yang terjadi baik pada pihak anak didik dalam mengikuti pembelajaran maupun pihak kolaborator atau guru dalam menyampaikan materi baik yang dilaksanakan di dalam kelas maupun di luar kelas. Pengamatan yang dilakukan berpatokan pada format observasi yang telah disiapkan. Pengamatan ini dimaksudkan untuk mengetahui sampai sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh guru dalam pembelajaran terkhusus pada yang diamati yaitu pengenalan bentuk geometri melalui bermain konstruktif dengan menggunakan media balok diantaranya:   1. Penguasaan guru dalam menerapkan tentang cara pengenalan bentuk geometri melalui bermainan konstruktif dalam pembelajaran siklus I 2. Untuk mengetahui kemampuan anak dalam menggunakan imajinasi dan kemampuan berfikir anak didik dalam kemampuannya mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif dalam mengikuti proses pembelajaran.   Adapun aspek yang diamati pada anak didik adalah sebagai berikut: secara rinci dapat dilihat pada tabel 4.4 dan tabel 4.6 yang tercantum pada lampiran hal 80 dan 82.   1. Kemampuan anak mengenal tiga macam bentuk (segitiga, lingkaran dan segiempat). Yaitu kemampuan anak mengenal tiga macam bentuk dalam bermain konstrruktif dengan disediakannya media balok. Pada Siklus I pertemuan pertama diperoleh data 3 anak memperoleh kategori baik (●) sedangkan yang mendapat kategori cukup () ada 4 anak dan 5 anak memperoleh kategori kurang (○). Sedangkan pada pertemuan kedua dari hasil observasi diperoleh data 5 anak memperoleh kategori baik (●), 5 anak memperoleh kategori cukup (), dan 2 anak memperoleh kategori kurang (○). Dari data yang diperoleh, kemampuan anak mengenal tiga macam bentuk (segitiga, lingkaran, dan segiempat) masih dalam kategori kurang dan belum mencapai standar yang ditentukan, dan dilanjutkan ke tahap selanjutnya. 2. Kemampuan anak menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain. Dari hasil observasi yang dilakukan diperoleh data pada pertemuan pertama siklus I yaitu 2 anak memperoleh kategori baik (●), 5 anak memperoleh kategori cukup (), dan 5 anak memperoleh kategori kurang (○). Sedangkan pada pertemuan kedua diperoleh data 5 anak memperoleh kategori baik (●), 6 anak memperoleh kategori cukup (), dan 1 anak memperoleh kategori kurang (○).   Dari data yang diperoleh di atas, kemampuan anak dalam menciptakan sesuatu dari kepingan bentuk geometri menjadi bentuk lain masih dalam kategori kurang dan belum mencapai standar yang ditentukan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ks siklus II.  Berdasarkan uraian hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan dilaksanakan oleh guru sebagai objek yang diteliti maka kemampuan dari kedua indikator di atas sebagai indikator yang di |
|  |