

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* *TANGRAM* TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI DI TAMAN
KANAK-KANAK KEMALA BHAYANGKARI 12 PARIAMAN**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh

**DIAH YULIYANI
NIM: 2012/1205106**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap
Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di Taman Kanak-
kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

Nama : Diah Yuliyani

NIM : 2012/1205106

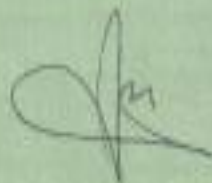
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Januari 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,

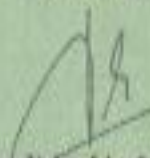


Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd
NIP. 19601225 198603 2 001



Indra Yeni, M. Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan,



Dra. Yulisvofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

Nama : Diah Yuliyani

NIM : 2012/1205106

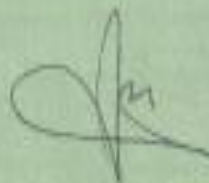
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 29 Januari 2016

Pembimbing I,

Pembimbing II,

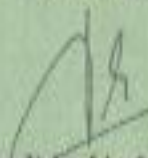


Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

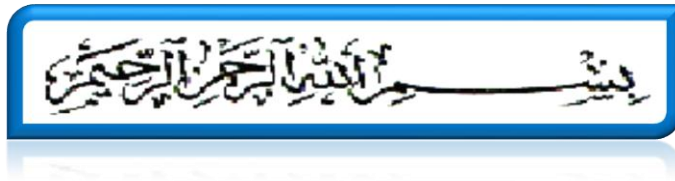


Indra Yeni, M. Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan,



Dra. Yulisvofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002



Wahai orang-orang yang beriman...!!! Mohonlah pertolongan dengan sabar dan shalat; sesungguhnya Allah adalah beserta orang-orang yang sabar.
(Al-Baqarah: 153)

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Buah dari rasa sabar dan yakin akan janji-NYA terwujud sudah. Sebuah karya kecil berbentuk sebuah lembaran-lembaran kertas yang terangkum dalam sebuah kata bernama SKRIPSI.....

Sebuah karya kecil ini ku persembahkan untuk cahaya hidupku, yang senantiasa ada saat suka maupun duka, selalu setia mendampingi, saat kulemah tidak berdaya, saat semua meragukanku mereka tetap yakin akan diriku. Kupersembahkan karya kecil ini untuk mereka, (Ayah ku **Nasrul** dan Ibu ku tercinta **Murni**) yang selalu mendoakan putri tercintanya dalam setiap sujudnya, dalam setiap detidakan jantungnya.

Terima kasih untuk cinta yang tidak bisa ku lukiskan dengan apapun, untuk rindu dan kasih yang selalu mereka ungkapkan lewat setiap doanya agar Diah mampu berdiri pada tahap ini. Walau tidak dapat ku hapus raut lelah diwajahmu hanya kasih dan persembahan sederhana yang dapat putrimu berikan. Terima kasih kepada seluruh keluarga besarku, yang tidak dapat ku sebutkan satu persatu, terima kasih atas doanya untuk keberhasilanku.

Terima kasih Diah ucapkan kepada pembimbing I ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd dan ibu pembimbing II Indra Yeni, M. Pd yang telah memberikan Diah bimbingan dan arahan untuk membuat karya yang sederhana ini.

Bukan pelangi namanya jika hanya ada warna merah. Bukan hari namanya jika hanya ada siang yang panas. Semua itu adalah warna hidup yang harus

dijalani dan dinikmati. Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya bisa dilalui dengan baik. Lika-liku perjalanan menempuh peliknya hidup menuju karya skripsi ini tidak akan terselesaikan jika tidak ada dorongan, motivasi, serta canda tawa tidak terhapuskan.

Terima kasih Diah ucapkan untuk sahabat-sahabat yang tidak kenal lelah sama-sama berjuang mencapai mimpi kita yang begitu membumbung tinggi, serta kebersamaan kita yang tidak akan pernah terlupakan. Terima kasih Diah ucapkan kepada teman-teman Reguler Mandiri 2012 Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Tanpa sahabat akan terasa hampa dunia yang kita jalani, tawa, canda, marah, kecewa bercampur menjadi sebuah warna baru dalam hidup yang kita jalani, yakinlah kita akan sangat-sangat rindu saat tidak bisa seperti ini lagi.

Berawal dari keyakinan, bermodalkan ketekunan, semua pasti akan tercapai. Begitu sulit untuk merangkai kata namun pada akhirnya semua hal tersebut tidak penting lagi ketika kita bersama dan berbicara melepas rindu nantinya..... LOVE YOU ALL

Bye: Diah Yuliyani



SURAT PERNYATAAN

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

Padang, 29 Januari 2016
Yang Menyatakan,



Diah Yuliyani
1205106/2012

ABSTRAK

Diah Yuliyani. 2016. Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, peneliti menemukan fenomena bahwa masih rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak misalnya anak belum dapat mengenal bentuk geometri dalam menyusun, mengelompokkan, membedakan bentuk geometri. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Eksperimental*. Teknik pengambilan sampel dengan *Cluster Sampling*. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok eksperimen (kelas B5) dan kelompok kontrol (kelas B3) masing-masingnya berjumlah 13 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa pernyataan sebanyak 5 butir pernyataan dan alat pengumpul data digunakan lembar pernyataan. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dikelompok eksperimen (kelas B5) lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (kelas B3). Diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_0 ditolak atau H_a diterima. Dapat disimpulkan, bahwa Penggunaan Media *Puzzle Tangram* berpengaruh signifikan dibandingkan dengan LKA (Lembar Kerja Anak) dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman”**. Shalawat beriring salam tidak lupa peneliti ucapkan kepada nabi kita yaitu Nabi Muhammad SAW karena beliau telah berhasil membawa umatnya dari alam kebodohan kepada alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-1 sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi penelitian ini.

2. Ibu Indra Yeni, M. Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi penelitian ini.
3. Ibu Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd selaku Penguji 1 yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi ini.
4. Ibu Nurhafizah, M. Pd selaku Penguji 2 yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi ini.
5. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd selaku Penguji 3 yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi ini.
6. Ibu Dra. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag, M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan kemudahan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak/ibu dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi serta semangat pada peneliti.
9. Bapak Dr. Alwen Bentri, M. Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
10. Kepala sekolah Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman beserta guru-guru yang telah bersedia membantu peneliti dalam pelaksanaan penelitian baik dari segi materi maupun tenaga.

11. Kepala sekolah tempat validasi Taman Kanak-kanak Habibi Pariaman yang telah memberi izin validasi dan membantu dalam validasi.
12. Keluarga tercinta, Ayahanda Nasrul, Ibunda Murni, Abang dan Adik terkasih Zulkifli, Syamsul Bahri, Suprianto serta Nani Nurhayani. Terima kasih atas semua dukungan moril dan materil, semangat, do'a, kepercayaan yang telah diberikan, serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
13. Sahabat-sahabat yang tidak kenal lelah sama-sama berjuang mencapai mimpi yang begitu membumbung tinggi, serta kebersamaan kita yang tidak akan pernah terlupakan.
14. Teman-teman pendidikan guru pendidikan anak usia dini Reguler Mandiri 2012, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selain menjalani masa perkuliahan mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi semua pihak termasuk peneliti sendiri.

Semoga Allah memberikan balasan untuk segala bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dengan imbalan pahala yang berlipat ganda. Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Oleh karena itu, peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, 29 Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR BAGAN	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I. PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	 11
A. Landasan Teori	11
1. Konsep Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Anak Usia Dini	11
b. Karakteristik Anak Usia Dini	12
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	15
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	15
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	18
c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini	20
3. Konsep Perkembangan Kognitif	21
a. Pengertian perkembangan kognitif	21
b. Tahap-tahap perkembangan kognitif	22
4. Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini	24
a. Pengertian Media Pembelajaran	24
b. Manfaat Media Pembelajaran	25
c. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	26
5. Alat Permainan Edukatif	28
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif	28
b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif	29
c. Tujuan Alat Permainan Edukatif	31

d. Manfaat Alat Permainan Edukatif	32
e. Prinsip-Prinsip Alat Permainan Edukatif	33
6. Penggunaan Media <i>Puzzle Tangram</i> Bagi Anak Usia Dini.....	35
a. <i>Puzzle</i>	35
b. <i>Tangram</i>	43
c. Penggunaan Media <i>Puzzle Tangram</i> Bagi Anak Usia Dini	45
7. Konsep Pengenalan Geometri Bagi Anak Usia Dini	49
a. Pengertian Geometri	49
b. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Bagi Anak Usia Dini	50
c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Bagi Anak Usia Dini	51
d. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri Bagi Anak Usia Dini	52
B. Penelitian Yang Relevan	54
C. Kerangka Konseptual	58
D. Hipotesis Penelitian	59
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	63
A. Jenis Penelitian.....	63
B. Tempat dan Waktu Penelitian	64
C. Populasi dan Sampel	64
D. Variabel dan Data.....	67
E. Defenisi Operasional.....	68
F. Instrumentasi Penelitian.....	69
G. Teknik Pengumpulan Data	80
H. Teknik analisis Data	81
I. Uji Persyaratan Analisis	82
J. Prosedur Penelitian	86
BAB IV. HASIL PENELITIAN	88
A. Deskripsi data	88
B. Analisis Data	105
C. Pembahasan	117
BAB V. PENUTUP	127
A. Simpulan	127
B. Implikasi	127
C. Saran	128
DAFTAR PUSTAKA	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Penggunaan Media <i>Puzzle Tangram</i>	54

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	64
2. Jumlah Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	66
3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan <i>Puzzle Tangram</i>	72
4. Instrumen Pernyataan	73
5. Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal bentuk geometri pada anak	75
6. Rubrik untuk Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan <i>Puzzle Tangram</i>	76
7. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak	79
8. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Bartlett</i>	84
9. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Taman Kanak- kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	89
10. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.....	92
11. Rekapitulasi Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak di Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	94
12. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Taman Kanak- kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	97
13. Distribusi Frekuensi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) di Taman Kanak- kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	100
14. Rekapitulasi Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak dengan <i>Puzzle Tangram</i> dan Lembar Kerja Anak (LKA)	103
15. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	106
16. Hasil Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	107
17. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	108
18. Hasil Perhitungan <i>Pre-Test</i> Dengan <i>T-Test</i>	110
19. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors Post-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	111
20. Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	112

21.	Hasil Perhitungan Nilai <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	113
22.	Hasil Perhitungan <i>Post-Test</i> Pengujian Dengan <i>T-Test</i>	114
23.	Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pre-Test</i> Dan Nilai <i>Post-Test</i>	115

DAFTAR GRAFIK HISTOGRAM

Grafik	Halaman
1. Diagram Balok Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	90
2. Diagram Balok Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	93
3. Diagram Balok Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	95
4. Diagram Balok Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	98
5. Diagram Balok Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.....	101
6. Diagram Balok Data Perbandingan Hasil <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	104
7. Data Perbandingan Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen (<i>Pre-tes</i>) Kelas B5	134
2. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen Kelas B5	140
3. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen (<i>Post-tes</i>) Kelas B5 ...	165
4. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol (<i>Pre-tes</i>) Kelas B3	170
5. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol Kelas B3	175
6. Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol (<i>Post-tes</i>) Kelas B3	200
7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media <i>Puzzle Tangram</i>	205
8. Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media <i>Puzzle Tangram</i>	206
9. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media <i>Puzzle Tangram</i>	208
10. Tabel Analisis Item Instrumen Pernyataan Validasi Item	211
11. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 1	212
12. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 2	214
13. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 3	216
14. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 4	218
15. Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen Nomor 5	220
16. Tabel Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak	222
17. Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas Test dengan Rumus Alpha	223
18. Analisis Item Untuk Perhitungan Reliabilitas Test	224
19. Dokumentasi Uji Validasi di Taman Kanak-kanak Habibi Pariaman	226
20. Tabel Nilai <i>Pre-test</i> untuk Perhitungan Kelompok Eksperimen (kelas B5)	233
21. Tabel Nilai <i>Pre-test</i> untuk Perhitungan Kelompok Kontrol (kelas B3) ...	234
22. Daftar Nilai Tahap <i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	235
23. Nilai <i>Pre-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Kelompok Eksperimen (Kelas B5) dan Kelompok Kontrol (Kelas B3) Berdasarkan Urutan dari yang Terkecil sampai yang Terbesar	236

24.	Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman Untuk Nilai <i>Pre-test</i> ...	237
25.	Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman Untuk Nilai <i>Pre-test</i> ...	239
26.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (Kelas B5) Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	241
27.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Pre-test</i> Anak pada Kelompok Kontrol (Kelas B3) Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	243
28.	Uji Homogenitas Nilai <i>Pre-test</i> (Uji <i>Barlett</i>)	245
29.	Uji Hipotestis Nilai <i>Pre-test</i>	247
30.	Tabe Nilai <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5)	248
31.	Tabel Nilai <i>Post-test</i> untuk Perhitungan Kelompok Kontrol (kelas B3) ..	249
32.	Daftar Nilai Tahap <i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)	250
33.	Nilai <i>Post-test</i> Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Kelompok Eksperimen (Kelas B5) dan Kelompok Kontrol (Kelas B3) Berdasarkan Urutan dari yang Terkecil sampai yang Terbesar	251
34.	Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman Untuk Nilai <i>Post-test</i> ...	252
35.	Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman Untuk Nilai <i>Post-test</i>	254
36.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-test</i> Anak pada Kelompok Eksperimen (Kelas B5) Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	256
37.	Uji Normalitas (<i>Liliefors</i>) dari Nilai <i>Post-test</i> Anak pada Kelompok Kontrol (Kelas B3) Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	258
38.	Uji Homogenitas Nilai <i>Post-test</i> (Uji <i>Barlett</i>)	260
39.	Uji Hipotestis Nilai <i>Post-test</i>	262
40.	Tabel Harga Kritik dar r Product Moment	263
41.	Tabel Nilai z	264
42.	Tabel Nilai Kritis Untuk Uji <i>Liliefors</i>	265
43.	Tabel Nilai-Nilai <i>Chi Square</i>	266
44.	Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor)	267
45.	Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Pre-test</i>) Kelas B5 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	268
46.	Dokumentsi Kelompok Eksperimen (Kelas B5) di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	274
47.	Dokumentasi Kelompok Eksperimen (<i>Post-test</i>) Kelas B5 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	283

48.	Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Pre-test</i>) Kelas B3 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	288
49.	Dokumentasi Kelompok Kontrol (Kelas B3) di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	293
50.	Dokumentasi Kelompok Kontrol (<i>Post-test</i>) Kelas B3 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman	302
51.	Dokumentasi Bagian-Bagian Sekolah Taman Kanak-kanak Bhayangkari 12 Pariaman	306
52.	Surat Permohonan Validasi Instrumen	315
53.	Surat Permohonan Uji Validasi di Taman Kanak-kanak Habibi Pariaman	316
54.	Surat Surat Keterangan telah Melaksanakan Uji Validasi	317
55.	Surat Izin Penelitian.....	318
56.	Izin Penelitian dari UPTD Pariaman	319
57.	Daftar Riwayat Hidup	320



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) saat ini menjadi sorotan dalam dunia pendidikan, berbagai ilmu-ilmu baru berkembang terkait dengan pendidikan anak usia dini. Pendidikan ini dipandang sangat penting dalam mengembangkan individu dengan berbagai potensinya dan memberikan landasan penting bagi pendidikan anak selanjutnya. Pendidikan anak usia dini didasari sebagai pendidikan yang harus dilalui oleh anak sebagai pondasi dasar pengembangan potensi.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memfasilitasi anak dalam tahap tumbuh kembangnya berupa kegiatan pembelajaran dan pendidikan melalui Penggunaan media sesuai dengan usia, kebutuhan, minat dan bakat anak. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 dalam Sujiono (2013: 6), yang berbunyi: “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Sedangkan menurut Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 dalam Musbikin (2010: 36), dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (Taman Kanak-kanak, Raudatul Athfal atau bentuk lainnya yang sederajat), jalur pendidikan non formal Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak atau bentuk lain yang sederajat), dan jalur pendidikan informal yang berbentuk

pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan suatu lembaga pendidikan formal untuk anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Lembaga ini dianggap penting untuk mengembangkan potensi anak dengan baik. Pada usia dini anak berada pada usia emas (*Golden Age*) yang merupakan "masa peka" dan hanya datang sekali dalam kehidupan manusia. Pada usia ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa khususnya pada masa kanak-kanak awal. Mengingat usia dini merupakan usia emas maka pada masa itu perkembangan anak harus dioptimalkan. Perkembangan anak usia dini sifatnya holistik, yaitu dapat berkembang dengan baik apabila sehat badannya, cukup gizinya dan diberikan pendidikan yang baik.

Perkembangan anak merupakan sesuatu yang kompleks. Artinya ada banyak faktor yang mempengaruhi dan saling berhubungan dalam proses perkembangan anak. Baik faktor dari dalam (faktor genetik) maupun faktor dari luar (faktor lingkungan) memiliki pengaruh tertentu terhadap proses tumbuh kembang anak.

Kemampuan kognitif anak usia dini merupakan kemampuan anak berfikir secara logis dengan menggunakan keterampilan berfikir spesifiknya menyebabkan anak mampu memikirkan dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-harinya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Perkembangan kognitif anak usia dini taman kanak kanak

memang masih jauh dari sempurna, namun demikian potensinya dapat dan distimulasi dengan melakukan upaya-upaya perbaikan dalam mengembangkan kognitif pada anak. Upaya tersebut, dilakukan sebagai bentuk untuk menstimulasi dengan baik pengembangan kognitif serta dapat menggunakan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan masalah pada anak sesuai dengan usianya, dimana peneliti memandang masih memiliki peluang yang potensial untuk lebih dikembangkan lagi. Guru di Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu seorang yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Pendidik diharapkan mempunyai pemahaman konseptual tentang perkembangan cara belajar anak. Pemahaman konseptual ini meliputi gambaran tentang siapa anak TK dan bagaimana mereka berkembang, yang mencakup tentang karakteristik perkembangan anak usia TK dalam berbagai aspek fisik, biologis, kognitif, bahasa, dan psikososial.

Salah satu proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak adalah melalui bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan kegiatan menyenangkan bagi anak karena dengan bermain mereka dapat bereksplorasi, bereksperimen, dan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya dengan media yang menarik dan menyenangkan yang dapat menunjang proses pembelajaran. Banyak pakar mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain sehingga dapat dikatakan bermain adalah kebutuhan anak.

Dalam proses kegiatan pembelajaran ada beberapa aspek perkembangan anak yang harus dikembangkan salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif. Masing-masing anak mempunyai potensi perkembangan kognitif di dalam dirinya, guru harus menyediakan sarana dan prasarana untuk menyalurkan seluruh potensi anak tersebut. Anak juga mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, penuh fantasi, penuh imajinasi, bereksplorasi, membentuk, membongkar, mengelompokkan, menciptakan, menemukan yang baru. Geometri termasuk ke dalam perkembangan kognitif anak, konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga, serta mengetahui letak seperti dibawah, di atas, kiri, kanan dan meletakkan adalah dasar awal untuk memahami geometri. Pengenalan geometri bagi anak usia dini adalah konsep bentuk geometri yang diperkenalkan kepada anak dimulai dari bentuk geometri yang sangat sederhana terdiri dari bentuk persegi, segi empat, lingkaran, dan segitiga sehingga anak lebih mudah untuk mengenal bentuk geometri dari bentuk yang sederhana.

Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sipembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Penggunaan media *Puzzle Tangram* merupakan salah satu al media sangat menarik dan menyenangkan yang dapat dimainkan di Taman

Kanak-Kanak. Di Taman Kanak-kanak kegiatan ini merupakan suatu strategi dalam mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak terutama dalam mengembangkan aspek kognitifnya. Melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* dapat mengenalkan berbagai konsep, salah satunya adalah mengenalkan bentuk geometri, serta anak mampu untuk memikirkan dan memecahkan masalah sesuai dengan kemampuannya. Melalui kegiatan ini, potensi belahan otak kanan anak dapat distimulasi dengan baik sehingga pesan-pesan yang diberikan dapat bertahan lebih lama dalam ingatan anak sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan observasi awal di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya masih rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak misalnya anak belum dapat mengenal bentuk geometri dalam menyusun, mengelompokkan, membedakan bentuk geometri. Contohnya ketika guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri masih terdapat anak yang belum mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang. Kemudian alat dan media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri kurang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak menarik bagi anak. Contohnya alat dan media yang digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak, hanya memakai papan tulis dan spidol yang dipakai sebagai alat bantu dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Penggunaan teknik

pembelajaran dalam proses pembelajarannya masih monoton, sehingga kurang timbulnya semangat belajar pada anak serta anak lebih cepat bosan. Contohnya ketika guru melakukan proses pembelajaran, guru hanya berada di depan kelas saja sambil menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan menggunakan majalah atau lembar kerja. Kurang bervariasinya permainan untuk mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri kepada anak, sehingga anak kurang tertarik untuk mengikuti permainan tersebut. Contohnya permainan dalam mengembangkan kognitif mengenal bentuk geometri hanya menggunakan permainan balok saja.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak masih sangat rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti mencoba mencari alternatif penyelesaian melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengembangkan kemampuan mengenal geometri melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Masih rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak misalnya anak belum dapat mengenal bentuk geometri dalam menyusun, mengelompokkan, membedakan bentuk geometri.
2. Alat dan media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dalam mengenal bentuk geometri kurang bervariasi, sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak menarik bagi anak.
3. Penggunaan teknik pembelajaran dalam proses pembelajarannya masih monoton, sehingga kurang timbulnya semangat belajar pada anak serta anak lebih cepat bosan.
4. Kurang bervariasinya permainan untuk mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri kepada anak, sehingga anak kurang tertarik untuk mengikuti permainan tersebut.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah yaitu masih rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada anak?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Puzzle Tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran serta dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca khususnya mengenai pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui penggunaan media *Puzzel Tangram* pada anak.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat baik bagi anak, guru, serta sekolah antara lain:

- a. Bagi anak; dapat membangkitkan dan meningkatkan minat belajar, dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri, anak mendapat pengalaman langsung dalam penggunaan media

Puzzle Tangram, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

- b. Bagi guru; dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh anak dan mencari jalan keluar serta solusi dari masalah yang dihadapi anak, dapat mengembangkan kemampuan dalam menciptakan dan mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam kegiatan belajar mengajar di Taman kanak-kanak.
- c. Bagi institusi TK; dapat mengembangkan kreatifitas dalam menggunakan APE (Alat Permainan Edukatif) sebagai sarana dan prasarana pendukung dalam kegiatan proses dalam pembelajaran.
- d. Bagi peneliti; dapat menambah pengetahuan, ilmu, menjadikan pengalaman yang bermanfaat dan bermakna dalam rangka menciptakan APE (Alat Permainan Edukatif) serta menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Menurut Sujiono (2013:6), Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Menurut Fadlillah (2012: 19) “Anak usia dini adalah anak yang berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan

berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya”.

Menurut pasal 28 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20/2003 ayat 1 dalam Fadlillah (2012: 18) disebutkan bahwa “Yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun”.

Dalam Fadlillah, (2012: 18) disebutkan bahwa “Bredekamp membagi anak usia dini menjadi 3 kelompok yaitu kelompok bayi hingga 2 tahun, kelompok 3 hingga 6 tahun, dan kelompok 6 tahun”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia berkisar antara usia 0-6 tahun yang memiliki karakteristik tertentu dalam aspek pertumbuhan dan perkembangan yang sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Ungkapan Sigmund Freud “*Child is father of man*”, Maksudnya adalah masa anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa. Perkembangan anak sejak kecil akan berpengaruh ketika anak tersebut dewasa. Pengalaman-pengalaman yang diperoleh anak secara tidak langsung akan tertanam pada diri seorang anak. Untuk itu sebagai

orang tua dan pendidik wajib mengerti karakteristik-karakteristik anak usia dini, supaya segala bentuk perkembangan dapat terpantau dengan baik (dalam Fadlillah, 2012: 56).

Selanjutnya menurut Fadlillah (2012: 57) ada beberapa karakteristik anak usia dini menurut berbagai pendapat, yaitu:

- 1) Unik, yaitu sifat anak itu berbeda satu dengan yang lainnya.
- 2) Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingan sendiri.
- 3) Aktif dan energik, yaitu anak lazimnya senang melakukan berbagai aktivitas.
- 4) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- 5) Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal baru.
- 6) Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan pikirannya.
- 7) Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif.
- 8) Masih mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa bila menghadapi sesuatu hal yang tidak memuaskan.

- 9) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk berkenaan dengan hal-hal yang membahayakannya.
- 10) Daya perhatian yang pendek, yaitu anak lazimnya memiliki perhatian yang pendek, kecuali terhadap hal-hal secara instrinsik menarik dan menyenangkan.
- 11) Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya.
- 12) Semakin menunjukkan minat terhadap teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan usia dan perkembangan yang dimiliki oleh anak.

Karakteristik anak usia dini menurut Suryana (2013:31-33), yaitu:

“1) anak bersifat egosentris, ia melihat dunia dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri; 2) anak memiliki rasa ingin tahu, anak berpandangan bahwa dunia ini dipenuhi hal-hal menarik dan menakjubkan, hal ini yang mendorong rasa ingin tahu yang tinggi; 3) anak bersifat unik, keunikan dimiliki oleh masing-masing anak sesuai dengan minat, kemampuan dan latar belakang budaya serta kehidupan yang berbeda satu sama lain; 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki dunia sendiri berbeda dengan orang diatas usianya, mereka tertarik dengan hal-hal yang bersifat imajinatif sehingga mereka kaya dengan fantasi; 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek, pada umumnya anak sulit untuk konsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama, ia selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain”.

Menurut Sudarna (2014: 16), menyatakan bahwa:

“Anak usia dini memiliki karakteristik seperti: unik, egosentris, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat, dan antusias terhadap banyak hal, eksploratif, berjiwa petualang, spontan, senang, daya akan fantasi, masih kurang dalam mempertimbangkan sesuatu, daya perhatian pendek, bergairah untuk belajar, banyak belajar dari pengalaman, dan semakin menunjukkan minat terhadap teman”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah unik, egosentris, anak kaya dengan imajinasi dan fantasi, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, energik, mempunyai daya perhatian yang pendek, anak selalu ingin diperhatikan, anak suka meniru, dan anak bersifat manja.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini dilakukan guna mengembangkan kemampuan anak secara optimal, agar potensi anak dapat berkembang dengan baik. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia yang harus terpenuhi, maka dari itulah pemerintah mengatur hal ini sedemikian rupa, baik dalam aturan undang-undang maupun kebijaksanaan-kebijaksanaan agar setiap individu berhak mendapatkan pendidikan.

Musbikin (2010: 35), menyatakan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan

jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut”.

Menurut Sudarna (2014: 1) “Pendidikan anak usia dini adalah proses tumbuh secara optimal kembang anak sejak lahir sampai usia 6 tahun, yang dilakukan secara menyeluruh, mencakup semua aspek perkembangan jasmani dan rohani agar anak dapat tumbuh dan berkembang”.

Sedangkan menurut Undang-Undang Sisdiknas Tahun 2003 Pasal 28 dalam Musbikin (2010: 36), dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (taman kanak-kanak, raudatul athfal atau bentuk lainnya yang sederajat), jalur pendidikan non formal (kelompok bermain, taman penitipan anak atau bentuk lain yang sederajat), dan jalur pendidikan informal yang berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Selanjutnya menurut Undang-Undang Sisdiknas BAB I Pasal 1 ayat 14 dalam Sujiono (2013: 6) ditegaskan bahwa:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik

(koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Menurut Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, Pendidikan Anak Usia Dini atau disingkat PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (dalam Siswanto dan Sri, 2012: 2).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun untuk menumbuhkan kembangkan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan dengan memberikan stimulasi pada anak usia dini. Serta anak yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun mental berbeda dengan orang dewasa.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Tujuan pendidikan anak usia dini secara khusus menurut Fadlillah (2012: 72), yaitu:

“1) Terciptanya tumbuh kembang anak usia dini yang optimal melalui peningkatan pelayanan prasekolah; 2) Terciptanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap orangtua dalam upaya membina tumbuh kembang anak secara optimal; 3) Mempersiapkan anak usia dini yang kelak siap masuk pendidikan dasar”.

Menurut Musbikin (2010: 47-48) tujuan pendidikan anak usia dini, sebagai berikut:

“1) Memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya.
2) Mengidentifikasi penyimpangan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpangan dapat dilakukan intervensi diri.
3) Menyediakan pengalaman yang beraneka ragam dan mengasyikkan bagi anak usia dini, yang memungkinkan bagi mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD).
4) Membangun landasan bagi berkembangannya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.
5) Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada

masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan”.

Menurut Fakhrudin (2010: 30-31) tujuan anak usia dini adalah sebagai berikut:

“Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pendidikan anak pun bisa dimaknai, sebagai usaha mengoptimalkan potensi-potensi luar biasa anak yang bisa dibingkai dalam pendidikan, bimbingan, pembinaan terpadu, maupun pendampingan”.

Menurut Suyadi dan Maulidya (2013: 20) tujuan anak usia dini adalah sebagai berikut:

“1) Kesiapan anak untuk memasuki dunia yang lebih lanjut; 2) Mengurangi angka mengulang kelas; 3) Mengurangi angka putus sekolah (DO); 4) Mempercepat pencapaian wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun; 5) Menyelamatkan anak dari kelalaian pendidikan wanita karier dan ibu berpendidikan rendah; 6) Meningkatkan mutu pendidikan; 7) Mengurangi angka buta huruf; 8) Memperbaiki derajat kesehatan dan gizi anak usia dini; 9) Meningkatkan indeks pembangunan manusia”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua, guru serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini.

c. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak, serta sesuai dengan karakteristiknya. Maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini harus memperhatikan prinsip-prinsipnya.

Menurut Fakhruddin (2010: 31-36) prinsip-prinsip pendidikan anak usia dini adalah:

“1) Berorientasi pada kebutuhan anak. 2) Belajar melalui bermain; 3) Lingkungan yang kondusif; menggunakan pembelajaran terpadu; 5) mengembangkan berbagai kecakapan hidup; 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar; 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang”.

Menurut Suyadi dan Maulidya (2013: 31-43) prinsip-prinsip pelaksanaan pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah:

“1) Berorientasi pada kebutuhan anak; 2) Pembelajaran anak sesuai dengan perkembangan anak; 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk; 4) Belajar melalui bermain; 5) Tahapan pembelajaran anak usia dini; 6) Anak sebagai pembelajar aktif; 7) interaksi sosial anak; 8) Lingkungan yang kondusif; 9) Merangsang kreativitas dan inovasi; 10) Mengembangkan kecakapan hidup; 11) Memanfaatkan potensi lingkungan; 12) Pembelajaran sesuai dengan kondisi sosial budaya; 13) Stimulasi secara holistik”.

Terdapat tiga prinsip dipantau dalam pelaksanaan metode Montessori dalam Triharso (2013: 9), yaitu: “1) pendidikan anak usia dini (*early childhood*); 2) lingkungan pembelajaran

(*the learning environment*); 3) peran guru (*the role of the teacher*)”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip pendidikan anak usia dini adalah berorientasi pada kebutuhan anak, pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak, anak belajar melalui bermain dan lingkungan yang kondusif, dan menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar.

3. Konsep Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Sudarna (2014: 12) “Perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif. Artinya, perkembangan terdahulu akan menjadi dasar perkembangan selanjutnya. Dengan demikian, apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya akan memperoleh hambatan”.

Menurut Sudarna (2014: 15) “Perkembangan kognitif anak usia dini (PAUD) berada dalam fase operasional yang mencakup tiga aspek, yaitu: 1) Berfikir simbolis; 2) Berfikir egosentris; 3) Berfikir intuitif”.

Menurut Vygotsky dalam Ramli (2005: 96) “Mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak banyak bergantung kepada orang-orang yang berada disekitar dunia anak”. Sedangkan menurut Ramli (2005: 94) “Teori perkembangan kognitif adalah teori yang banyak membahas tentang

perkembangan anak ditinjau dari segi kemampuan berpikir dan memperoleh kemampuan”.

Menurut Fadlillah (2012: 102) “Kognitif yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi”. Sedangkan menurut Sudarna (2014:11) “Kognitif adalah proses secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini merupakan suatu proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf yang menunjuk pada proses pola berpikir dalam kemampuan mengenal konsep sehingga anak dapat berfikir secara logis dengan menggunakan keterampilan berfikirnya yang menyebabkan anak mampu memikirkan sesuatu dan memecahkan masalah sesuai dengan cara berfikir pada anak.

b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Tahap-tahap perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Wortham dalam Ramli (2005: 95), sebagai berikut:

- “1) Tahap sensorimotor. Tahap ini berlangsung mulai lahir sampai usia 2 tahun. Pada tahap ini, bayi memperoleh pengetahuan melalui indera dan tindakan fisik. Pemahaman dibangun melalui koordinasi pengalaman sensoris dan tindakan fisik.
- 2) Tahap praoperasional. Tahap ini berlangsung mulai usia 2-7 tahun. Anak memperoleh dan mewujudkan pengetahuan melalui tindakan simbolis seperti pengucapan kata-kata. Anak mampu menggunakan

pemikiran simbolis yang bersifat intuitif. Pemahaman dikendalikan oleh persepsinya.

3) Tahap praoperasional konkret. Tahap ini berlangsung mulai 7-11 tahun. Pada tahap ini anak mampu memperoleh pengetahuan secara simbolis dan logis. Anak berfikir secara logis tentang peristiwa konkret. Pikiran logis mengganti pikiran intuitif sepanjang objek atau peristiwa konkret ada.

4) Tahap operasional formal. Tahap ini berlangsung mulai 11-15 tahun. Anak mampu memecahkan masalah-masalah abstrak secara logis”.

Menurut Piaget dalam Santrock (2011: 28) ada empat tahap perkembangan kognitif yaitu:

1) Tahap Sensori Motor (0-2 tahun).

Bayi membangun pemahaman mengenai dunianya melalui usaha mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensoris dengan tindakan-tindakan fisik (contohnya melihat dan mendengar). Seorang bayi beranjak dari tindakan refleksi naluriyah sejak kelahiran hingga permulaan pemikiran simbolis.

2) Tahap Praoperasi (2-7 tahun).

Anak mulai melukiskan dunianya dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar ini mencerminkan meningkatnya pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.

3) Tahap Operasi Konkret (7-tahun).

Anak saat ini dapat bernalar secara logis mengenai peristiwa-peristiwa konkret dan mengklasifikasikan objek-objek kedalam bentuk yang berbeda.

4) Tahap Operasi Formal (11 tahun hingga dewasa).

Remaja bernalar secara lebih abstrak, idealis, dan logis”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap perkembangan anak usia dini adalah Tahap sensorimotor (0-2 tahun) dan tahap praoperasional (2-7 tahun). Karena pada dua masa pertama, panca indra pada anak memiliki peran yang sangat besar. Dimana anak memahami konsep-konsep melalui benda konkret. Dengan bermain, anak mendapatkan masukan-masukan untuk diproses bersama dengan pengetahuan yang dimilikinya.

4. Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011:3), menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Menurut *Association For Education and Communication Technology* (AECT) media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.

Menurut Yusufhadi Miarso dalam Fadlillah (2012:206), menyatakan bahwa yang dinamakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bagi anak usia dini merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dalam suatu penyaluran di dalam proses pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton dalam Fadlillah (2012:207-208), manfaat media dalam pembelajaran adalah:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih baik.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan menurut Latif, dkk (2013:165-166), manfaat media pembelajaran adalah :

“1) Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, konkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra; 3) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar; 4) Menimbulkan kegairahan dan motivasi dalam belajar; 5) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan; 6) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya; 7) Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama bagi siswa.”

Dari teori di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi anak usia dini adalah dapat mempermudah terjadinya proses pembelajaran, pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan dapat meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar.

c. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Suatu media akan dapat berfungsi dengan baik manakala digunakan dengan baik dan benar. Selain itu sangat dipengaruhi pula dalam pemilihan media yang tepat. Apalagi untuk pembelajaran pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan media khusus yang mengacu pada karakteristik anak.

Terkait hal di atas, dalam Fadlillah (2012:209), prinsip-prinsip dalam penggunaan media pembelajaran yang perlu diperhatikan, di antaranya adalah :

“1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan; 2) Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar; 3) Guru hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan; 4) Guru seharusnya menghitung untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran; 5) Penggunaan media pengajaran harus diorganisasi secara sistematis bukan sembarang menggunakannya; 6) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang siswa dalam belajar.”

Menurut Latif, dkk (2013:157-159), prinsip-prinsip yang harus dalam media pembelajaran adalah :

“1) Media pembelajaran yang dibuat hendaknya multiguna; 2) Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa; 3) Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak; 4) Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi; 5) Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana; 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal; 7) Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak.”

Dari teori di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam media pembelajaran untuk anak usia dini adalah media yang

dibuat tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak, sesuai dengan tujuan pembelajaran dan guru hendaknya menguasai teknik-teknik dari suatu media pembelajaran.

5. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Menurut Ismail (2009: 141) menyatakan bahwa:

“Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat bermain yang dapat meningkatkan fungsi menghibur dan fungsi mendidik. APE adalah sarana yang dapat merangsang aktivitas anak untuk mempelajari sesuatu tanpa anak menyadarinya, baik menggunakan teknologi modern maupun teknologi sederhana bahkan bersifat tradisional. APE juga merupakan alat yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman anak tentang sesuatu”.

Menurut Ariesta (2009: 2) “Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar (alam) maupun yang sudah dibuat / dibeli”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan segala sesuatu yang dapat bermanfaat, berguna serta dapat menambah pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak sesuai dengan perkembangannya dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini sesuai dengan kebutuhan dan

usianya. Kemudian alat dan bahan yang dipergunakan dapat diambil disekitar lingkungan kita.

b. Karakteristik Alat Permainan Edukatif

Menurut Tedjasaputra (2001) dalam Rahmawati (2014: 387) ciri-ciri Alat Permainan Edukatif (APE), yaitu:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimanfaatkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak pra-sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai perkembangan, kecerdasan serta motorik anak.
- 3) Aman dari segi bentuk, penggunaan dan bahan.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.
- 5) Bersifat konstruktif.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kamtini dan Tanjung (2005) dalam Rahmawati (2015: 387), yang menyatakan bahwa Alat Permainan Edukatif yang akan dipilih dan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar hendaknya memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- 1) Alat permainan yang disiapkan sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaan sarana tersebut.
- 2) Dapat memberi pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu.

- 3) Dapat mendorong kreativitas anak serta memberi kesempatan kepada anak bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri).
- 4) Alat permainan harus memenuhi unsur kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan, hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari kesalahan konsep atau pengertian tentang sesuatu yang akan digambarkan atau dijelaskan.
- 5) Alat permainan harus aman, tidak membahayakan anak.
- 6) Dapat digunakan secara individual, kelompok atau klasikal.
- 7) Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.
- 8) Alat permainan hendaknya memiliki unsur keindahan dalam bentuk, warna serta rapi dalam pembuatannya.
- 9) Alat permainan harus mudah digunakan oleh guru maupun anak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik Alat Permainan Edukatif (APE) untuk anak usia dini adalah alat permainan yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran dapat bermanfaat, dapat mengembangkan pengetahuan, menarik, tidak membosankan, mudah untuk digunakan, aman serta tidak membahayakan untuk anak.

c. Tujuan Alat Permainan Edukatif

Tujuan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik menurut Ariesta (2009: 2), sebagai berikut:

“1) Memberikan motivasi dan merangsang anak untuk melakukan berbagai kegiatan guna menemukan pengalaman baru yang bermanfaat untuk eksplorasi dan bereksperimen dalam peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan pengembangan bahasa, kecerdasan fisik, sosial, dan emosional anak; 2) Memperjelas materi pelajaran yang diberikan pada anak; 3) Memberikan kesenangan anak dalam bermain”.

Selanjutnya menurut Rohmah (2012) fungsi dari Alat Permainan Edukatif, yaitu:

- 1) Dengan permainan Alat Permainan Edukatif dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak.
- 2) Bervariasi dan tidak terlalu rumit untuk dimainkan oleh anak.
- 3) Sederhana tetapi menarik bagi anak.
- 4) Tidak mudah rusak.

Sedangkan menurut Soetjiningsih (1996) dalam Rohmah (2012) Alat Permainan Edukatif (APE) sangat memberikan fungsi permainan secara optimal. Dimana melalui Alat Permainan Edukatif (APE) ini dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan, aman, menarik dari segi warna maupun bentuk, tidak mudah rusak serta dapat menambahkan pengetahuan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari Alat Permainan Edukatif (APE) adalah sebagai alat

bantu untuk mempermudah pendidik atau guru dalam menjelaskan pembelajaran kepada anak, sehingga tujuan dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan yang diharapkan terutama dalam mengembangkan berbagai aspek-aspek perkembangannya, dapat menambah kesenangan pengalaman belajar pada anak, dan dapat menumbuhkan minat anak dalam melakukan proses pembelajaran.

d. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Manfaat yang diperoleh dari APE bagi anak usia dini menurut Ariesta (2009: 2-3), adalah sebagai berikut:

“1) Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik; 2) Mudah, yaitu mudah membuatnya, mudah memperoleh bahan dan alat, serta mudah digunakan oleh anak didik; 3) Aman, yaitu tidak membahayakan bagi anak baik dari segi bahan dan bentuk; 4) Murah, yaitu pengadaan biaya dengan serendah mungkin; 5) Asyik, yaitu nyaman digunakan anak”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) adalah dapat mengembangkan aspek perkembangan pada anak, dapat memfungsikan panca indra anak sesuai dengan fungsinya masing-masing, alat dan bahan yang digunakan aman, tidak berbahaya dan terjangkau serta dengan belajar matematika dapat membelajarkan anak dengan konsep matematika yang benar, menarik dan menyenangkan .

e. Prinsip - Prinsip Alat Permainan Edukatif

Prinsip-prinsip pokok APE (Alat Permainan Edukatif) menurut Ismail (2009: 158-161), sebagai berikut:

- 1) Prinsip produktif. Alat permainan edukatif harus dapat mengembangkan sikap produktif pada diri anak sebagai penggunaan dan alat itu sendiri. Prinsip produktivitas APE (Alat Permainan Edukatif) menekankan unsur orisinalitas yaitu dapat mengembangkan kemampuan anak untuk membuat sesuatu tanpa meniru ciptaan orang lain, kebaruan dan kebermanaknaan.
- 2) Prinsip aktivitas. Pada prinsip ini APE (Alat Permainan Edukatif) harus dapat mengembangkan sikap aktif anak. Anak melakukan berbagai aktivitas edukatif yang kreatif dengan penuh semangat.
- 3) Prinsip kreativitas. Pada prinsip ini APE (Alat Permainan Edukatif) harus dapat mengembangkan minat kreativitas dengan cara menemukan hal yang baru dan berbeda serta menimbulkan kepuasan pada anak.
- 4) Prinsip efektivitas dan efisiensi. Pada prinsip ini APE (Alat Permainan Edukatif) harus dapat mengembangkan berbagai potensi anak dengan melakukan aktivitas-aktivitas yang bermanfaat dalam mengembangkan diri secara seutuhnya

meskipun biaya yang dikeluarkan relatif murah dengan bahan yang mudah didapat dari sekitar.

- 5) Prinsip mendidik dan menyenangkan. Pada prinsip ini APE (Alat Permainan Edukatif) yang digunakan dapat mengembangkan kemampuan pada anak serta dapat menimbulkan rasa senang dengan mainan yang digunakannya.

Dalam situs (<http://www.asikbelajar.com/2015/08/ciri-ciri-dan-prinsip-alat-permainan.html?m=0>). Diakses pada tanggal 12 Oktober 2015) prinsip-prinsip APE (Alat Permainan Edukatif), meliputi:

- 1) Mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik.
- 2) Mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak.
- 3) Memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak.
- 4) Membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya.
- 5) Memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak.
- 6) Bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip APE (Alat Permainan Edukatif) adalah produktif, aktivitas, kreatif, efektif dan efisien, mendidik serta dapat menyenangkan bagi anak usia dini.

6. Penggunaan Media *Puzzle* Tangram

a. *Puzzle*

1) Pengertian *Puzzle*

Menurut Dmoz (2015) dalam situs (<https://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2015) diterangkan bahwa, “*A Puzzle is a game, problem, or toy that tests a person's ingenuity or knowledge. In a Puzzle, one is required to put pieces together in a logical way, in order to arrive at the correct solution of the Puzzle*”, yang artinya *Puzzle* adalah permainan, masalah, atau mainan yang menguji kecerdikan atau pengetahuan seseorang. Dalam sebuah teka-teki, satu diperlukan untuk menempatkan potongan dengan cara yang logis, dalam rangka untuk sampai pada solusi yang tepat dari teka-teki.

Sedangkan menurut Prasetya (2015) dalam situs (http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodeo_Misbach Diakses pada tanggal 21 Agustus 2015), kata *Puzzle* berasal dari Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *Puzzle* merupakan *Puzzle*

secara bahasa indonesia diartikan sebagai tebakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Menurut Tilong (2014: 20-21) permainan *Puzzle* dilakukan dengan cara menyelesaikan potongan-potongan/kepingan gambar serta mencocokkan kepingan-kepingan tersebut disusun menjadi suatu bentuk gambar yang utuh. Bahan *Puzzle* cukup beragam, ada yang berasal dari kayu, kertas, plastik, karet, busa (*foam*) dan sebagainya. Melalui permainan *Puzzle* ini dapat memecahkan masalah dan meningkatkan fungsi kognitif pada anak dalam mengenal bentuk, ukura, serta warna pada objek.

Menurut Pramono (2012: 48) “*Puzzle* atau teka-teki gambar yang terdiri atas kepingan dari satu gambar tertentu dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi untuk berfokus pada gambar atau bentuk”.

Menurut I, Yulianty (2011: 42) “Permainan *Puzzle* sudah tidak asing bagi anak. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatny”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* merupakan permainan yang populer dan disenangi oleh anak serta dapat merangsang kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang potongan atau

kepingan *Puzzle* tersebut kemudian disusun sesuai dengan tempat atau pasangannya.

2) Manfaat *Puzzle*

Menurut Tilong (2014: 21) “Manfaat yang didapat dari *Puzzle* bagi anak, diantaranya meningkatkan kemampuan berfikir anak dan membuat anak berkonsentrasi. Serta dapat melatih koordinasi tangan dan matanya untuk mencocokkan kepingan *Puzzle* serta menyusun menjadi satu bentuk gambar yang utuh”.

Manfaat *Puzzle* menurut I, Yulianty (2011: 43) yaitu sebagai berikut:

“a) Merangsang otak. Dengan bermain *Puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah. b) Melatih koordinasi mata dan tangan. Bermain *Puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh. c) Melatih nalar. Bermain *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. d) Melatih kesabaran. Dengan bermain *Puzzle*, kesabaran anak akan terlatih karena saat bermain *Puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan masalah. e) Pengetahuan. Dengan belajar *Puzzle*, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk serta anak akan belajar tentang berbagai konsep”.

Menurut Yunita (2012) dalam situs (<http://pondokibu.com/manfaat-bermain-Puzzle-untuk-anak.html>). Diakses pada tanggal 24 Agustus 2015), *Puzzle* mempunyai banyak manfaat yaitu sebagai berikut:

- a) Meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi. Saat bermain *Puzzle*, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.
- b) Melatih koordinasi tangan dan mata. Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
- c) Meningkatkan Keterampilan Kognitif. Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.
- d) Belajar bersosialisasi. Dua anak yang bermain bersama-sama tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari *Puzzle* tersebut. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sebaliknya pun begitu, sehingga akan tercipta

suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain.

- e) Melatih kesabaran. Dengan bermain *Puzzle* anak bisa belajar melatih kesabarannya dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- f) Melatih daya ingat. Bermain *Puzzle* akan melatih daya ingat anak tentang bentuk dan warna *Puzzle* yang akan disusun. Anak akan mengingat gambar yang dilihat sebelum menyusunnya.
- g) Melatih nalar. *Puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Anak akan menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. Jika sudah menaruh bagian hidung berarti mulut ada di bagian bawahnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat *Puzzle* adalah dapat mengembangkan kognitif salah satunya dapat mengenalkan bentuk geometri, melatih dalam memecahkan masalah, dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan, dapat melatih keterampilan motorik, belajar bersosialisasi, dapat mengembangkan keterampilan kognitif, melatih kesabaran, dapat melatih daya ingat, serta dapat melatih nalar pada anak.

3) Macam-macam *Puzzle*

Menurut Prasetya (2015) dalam situs (http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach) Diakses pada tanggal 21 Agustus 2015) menyatakan beberapa bentuk *Puzzle*, yaitu:

- a) *Puzzle* rakitan (*Construction Puzzle*), merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *Puzzle*, dan suka berimajinasi.
- b) *Puzzle batang (Stick)*, merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. *Puzzle* batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada *Puzzle* batang.
- c) *Puzzle* lantai, *Puzzle* lantai terbuat dari bahan *Sponge* (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. *Puzzle* lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warnayang cemerlang. Juga dapat

merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. *Puzzle* lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

- d) *Puzzle* angka, mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, *Puzzle* angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.
- e) *Puzzle* transportasi, merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas.
- f) *Puzzle* logika, merupakan *Puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah. *Puzzle* ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan *Puzzle* sehingga membentuk suatu gambar yang utuh.

Menurut Sulistyono (2012: 8) macam-macam *Puzzle*, yaitu:

- a) *Spelling Puzzle*, *Puzzle* yang terdiri dari gambar dan huruf acak untuk menjadi kosakata yang benar.

- b) *Jigsaw Puzzle*, berupa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf yang paling akhir.
- c) *The Thing Puzzle*, *Puzzle* berupa deskriptif kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijawab.
- d) *The Letter(s) Readness Puzzle*, yaitu *Puzzle* berupa gambar-gambar yang disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- e) *Crosswords Puzzle*, yaitu *Puzzle* berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam *Puzzle* antara lain *Puzzle* rakitan (*Construction Puzzle*), *Puzzle* batang (*Stick*), *Puzzle* rantai, *Puzzle* rantai terbuat dari bahan *Sponge* (karet/busa), *Puzzle* angka, *Puzzle* transportasi, *Puzzle* logika, *Spelling Puzzle*, *Jigsaw Puzzle*, *The Thing Puzzle*, *The Letter(s) Readness Puzzle*, *Crosswords Puzzle*.

b. *Tangram*

1) Pengertian *Tangram*

Menurut Sriyanto (2001: 46), menyatakan bahwa:

“*Tangram* adalah permainan yang paling tua yang paling dikenal dalam matematika. Permainan ini dikembangkan pertama kali di negeri Cina dan sering disebut dengan *Puzzle* Cina. *Tangram* berasal dari kata TANG + RAM. Istilah ini pertama kali dikenalkan oleh Thomas Hill dalam bukunya *Geometrical Puzzle For The Youth* pada tahun 1848. *Tangram* terdiri dari 5 buah segitiga, 1 persepi, dan 1 jajaran genjang. *Tangram* banyak tersedia dipasaran, tetapi dapat juga dengan mudah dibuat sendiri dengan menggunakan kertas”.

Sedangkan menurut Supatmono (___: 44), menyatakan bahwa:

“*Tangram* adalah permainan yang paling tua yang paling dikenal dalam matematika. Permainan ini dikembangkan pertama kali di negeri Cina dan sering disebut dengan *Puzzle* Cina. *Tangram* berasal dari kata TANG + RAM. Istilah ini pertama kali dikenalkan oleh Thomas Hill dalam bukunya *Geometrical Puzzle For The Youth* pada tahun 1848. *Tangram* terdiri dari 5 buah segitiga, 1 persepi, dan 1 jajaran genjang. *Tangram* banyak tersedia dipasaran, tetapi dapat juga dengan mudah dibuat sendiri. Alat dan bahan yang digunakan alat tulis, kertas, potongan kertas *Tangram*”.

Selanjutnya menurut Wijaya, dkk (2007: 23),

“*Tangram* adalah permainan menyusun bangunan. *Tangram* terdiri dari 7 potongan, dengan 7 potongan ini anda bisa membuat ratusan bentuk bangun datar. Dari ke 7 bentuk potongan tersebut maka dapat dibuat dengan berbagai bentuk binatang”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan *Tangram* adalah permainan yang paling tua yang paling dikenal dalam matematika. Permainan ini dikembangkan pertama kali di negeri Cina dan sering disebut dengan *Puzzle Cina*. *Tangram* berasal dari kata TANG+RAM. Istilah ini pertama kali dikenalkan oleh Thomas Hill dalam bukunya *Geometrical Puzzle For The Youth* pada tahun 1848. suatu permainan yang terdiri dari potongan geometri, kemudian dari potongan tersebut dapat dijadikan berbagai macam bentuk seperti bentuk/gambar yang menarik.

2) Manfaat *Tangram*

Menurut Margiyati (2013) dalam situs (http://www.kompasiana.com/margiyati/permainanTangram_552fdbf56ea8343f508b4609. Di akses pada tanggal 24 Oktober 2015) banyak manfaat yang diperoleh dari permainan ini, anak akan lebih mengenal bangun-bangun datar lebih dekat, dapat mengelompokkan benda-benda bentuknya sama, dapat mengklasifikasikan benda, dan lain-lain.

Menurut Admin (2015) dalam situs (<http://www.loop.co.id/articles/bosan-main-geometri-yang-gitu-gitu-aja-the-Tangram-cara-yang-asyik-buat-kamu>. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2015) manfaat bermain *Tangram* yaitu mengembangkan rasa suka terhadap geometri, mampu

membedakan berbagai bentuk, mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk geometri, dan sebagainya. Selain itu, kita bisa mengajarkan kata-kata yang tepat untuk anak kecil dalam memanipulasi bentuk, seperti ‘membalik’, ‘memutar’, atau ‘menggeser’ serta dapat melatih otak kanan dan otak kiri misalnya jika bermain *Tangram* dengan cara berpikir gimana membentuk suatu bangunan yang tepat dan logis, berarti menggunakan otak kiri. Selanjutnya jika membuat bentuk yang indah, warna, dan imajinasi, berarti cenderung menggunakan otak kanan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Tangram* dapat bermanfaat untuk anak usia dini seperti dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak salah satunya dapat mengenalkan beberapa bentuk geometri sederhana, mengenalkan binatang, warna, dapat melatih anak dalam memecahkan masalah dalam permainan, serta dapat melatih otak kanan dan otak kirinya.

c. Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Bagi Anak Usia Dini

1) Pengertian Penggunaan Media *Puzzle Tangram*

Dalam penelitian ini, Penggunaan Media *Puzzle Tangram* dimodifikasi dari permainan yang sudah ada, yaitu penggabungan dari *Puzzle* dan *Tangram* kemudian di bentuk ke dalam penggunaan media baru yang dinamakan dengan

penggunaan media *Puzzle Tangram*. Penggunaan media *Puzzle Tangram* adalah suatu media yang digunakan dengan cara membongkar pasang bagian potongan atau kepingan *Puzzle* berdasarkan pasangannya lalu dibentuk menjadi bentuk persegi yang utuh, kemudian dari potongan atau kepingan *Puzzle* tersebut dibentuk menjadi bentuk binatang. Penggunaan media *Puzzle Tangram* ini terdiri dari papan *Puzzle* yang dilakukan dengan cara menyusun kepingan atau potongan tersebut sehingga membentuk persegi. Selanjutnya ada papan *Tangram* yang dibuat bentuk binatang dari potongan atau kepingan tersebut. Dimana pada permainan ini anak akan diperkenalkan bentuk geometri seperti bentuk persegi dan segitiga. Dengan demikian, kegiatan ini cocok dilakukan untuk anak karena dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya sesuai dengan usia terutama dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia dini.

- 2) Alat dan bahan Penggunaan media *Puzzle Tangram*, adalah terdiri dari yaitu:
 - a) Kepingan geometri terbuat dari karton jerami yang dilapisi dengan kain planel kemudian dilapisi lagi dengan plastik warna bening agar tidak mudah rusak
 - b) Papan *Puzzle* terbuat dari triplek kemudian diberi cat agar terlihat menarik, papan *Puzzle* terdiri dari bentuk persegi

ditengahnya, dimana bentuk bersegi tersebut dibuat menjadi beberapa kepingan-kepingan atau potongan-potongan bentuk geometri yang terdiri dari bentuk persegi dan segitiga.

- c) Papan *Tangram* ini terbuat dari karton jerami kemudian dilapisi dengan kain planel agar terlihat menarik, papan *Tangram* merupakan tempat penyusunan potongan-potongan atau kepingan-kepingan bentuk geometri yang disusun sehingga membentuk seperti gambar binatang.
- 3) Cara Penggunaan media *Puzzle Tangram* ini sangat sederhana, yaitu: dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhannya misalnya dapat dilakukan secara individu, kelompok maupun klasikal. Langkah permainannya:
- a) Anak diperkenalkan terlebih dahulu bentuk geometri melalui kepingan geometri, kepingan geometri ini berguna sebagai alat bantu untuk kegiatan awal dalam pengenalan geometri pada anak.
 - b) Melatih kemampuan anak untuk menyebutkan benda yang mirip dengan bentuk geometri sesuai dengan yang ada disekitar anak misalnya bentuk persegi seperti jendela, loker da lain-lain serta segitiga seperti atap rumah, atap sekolah dan lain-lain.
 - c) Kemudian anak akan menyebutkan perbedaan dari bentuk segitiga dengan bentuk persegi.

- d) Lalu anak akan mengelompokkan kepingan geometri berdasarkan bentuk persegi dengan bentuk segitiga.
 - e) Anak diperkenalkan bagian-bagian bentuk geometri melalui pada papan *Puzzle*.
 - f) Selanjutnya, anak menyusun kembali kepingan dan potongan geometri tersebut, di papan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya.
 - g) Kemudian, guru mencontohkan membuat bentuk binatang dengan menggunakan potongan atau kepingan tersebut di papan *Tangram*.
 - h) Selanjutnya anak mencobakan untuk membentuk gambar binatang dari potongan atau kepingan tersebut, seperti yang dicontohkan sebelumnya oleh guru di papan *Tangram*.
- 4) Manfaat Penggunaan media *Puzzle Tangram* Bagi Anak Usia Dini

Manfaat Penggunaan media *Puzzle Tangram* bagi anak usia dini dapat mengembangkan aspek perkembangan anak salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif anak dalam memecahkan suatu masalah, dapat mengenalkan bentuk geometri yaitu bentuk persegi dan segitiga, melalui susunan potongan-potongan atau kepingan sehingga menjadi gambar yang utuh seperti membentuk gambar binatang jadi dapat memperkenalkan binatang, mengenalkan warna kepada anak.

Melalui variasi Penggunaan media *Puzzle Tangram* ini akan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan mengenal konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti persegi dan segitiga.

7. Konsep Pengenalan Geometri Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Geometri

Menurut Usiskin dalam Mariati, M. Syukri, dan Marmawi, (____: 3) (diakses pada tanggal 23 oktober 2015), menyatakan bahwa “Geometri merupakan satu-satunya ilmu yang dapat mengaitkan matematika dengan bentuk fisik dunia nyata, geometri yang satu-satunya mengaitkan ide-ide dari bidang matematika yang lain untuk digambar, geometri dapat memberikan contoh yang tidak tunggal tentang sistem matematika”.

Menurut Suyanto (2005: 165) dalam Rustiyanti (2014: 38-39) menyatakan bahwa:

“Geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area. Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titik, garis, bidang, permukaan, dan ruang. Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret”.

Menurut Rustiyanti (2014: 39) menyatakan bahwa:

“Geometri merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume, yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran dan lain-lain”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa geometri adalah ilmu yang berhubungan dengan matematika membahas tentang hubungan antar titik, garis, sudut, bidang, dan bangun-bangun ruang.

b. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Bagi Anak Usia Dini

Menurut Lestari (2011: 4) dalam Rustiyanti (2014: 21) menjelaskan bahwa “Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak, mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri”.

Menurut Triharso (2013: 50):

“Konsep yang bisa dipahami anak usia dini tentang geometri adalah membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak seperti diatas, dibawah, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri”.

Menurut Sujiono (2013: 187):

“Mengenal bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, misalnya dengan menggantungkan berbagai bentuk geometri berbagai warna bagi anak yang lebih besar, 2-3 tahun yang telah mahir berbicara. Ajaklah membandingkan betapa perbedaan begitu menyolok ataupun dapat pula dengan permainan mengelompokkan”.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengenalan geometri bagi anak usia dini adalah konsep bentuk geometri yang diperkenalkan kepada anak dimulai dari bentuk

geometri yang sangat sederhana terdiri dari bentuk persegi, segi empat, lingkaran, dan segitiga sehingga anak lebih mudah untuk mengenal bentuk geometri dari bentuk yang sederhana.

c. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Bagi Anak Usia Dini

Menurut Rita, dkk (2008: 8) dalam Rustiyanti (2014: 28) menyatakan bahwa “Keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Kemampuan berfikir secara simbolis, dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan (psikososial) faktor asupan gizi dan faktor pembentukan”.

Menurut Rustiyanti (2014: 28) menyatakan bahwa “Faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK adalah cara berfikir simbolis, intuitif, serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan kognitif dan kemampuan spasial yang dipengaruhi oleh faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan (psikososial) faktor asupan gizi dan faktor

pembentukan karena melalui faktor tersebut anak dapat mengetahui, memahami, serta mengenal bentuk geometri.

d. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri Bagi Anak Usia Dini

Menurut Piaget dalam Rustiyanti (2014: 28-29):

“Anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya. Selain itu para ahli konstruktivisme mempunyai pandangan tentang cara belajar anak yaitu anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya melalui kegiatan mengeksplorasi objek-objek dan peristiwa yang ada di lingkungannya dan melalui interaksi sosial dalam pembelajaran”.

Menurut Triharso (2013: 7) Rustiyanti (2014: 29) menyatakan bahwa “Satu-satunya cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan dalam menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Melalui belajar sambil bermain anak lebih merasa santai, nyaman dan lebih mudah untuk mengidentifikasi bentuknya, menyelidiki masing-masing bentuknya dan mengenal bentuk geometri”.

Menurut Rustiyanti (2014: 30) menyatakan bahwa:

“Strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengetahui, memahami dan mengenal konsep bentuk geometri. Dari kegiatan belajar melalui bermain hasil belajar anak meningkat karena ketika anak belajar matematika khususnya dalam mengenal bentuk geometri anak akan dapat memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek suatu benda yang konkret”.

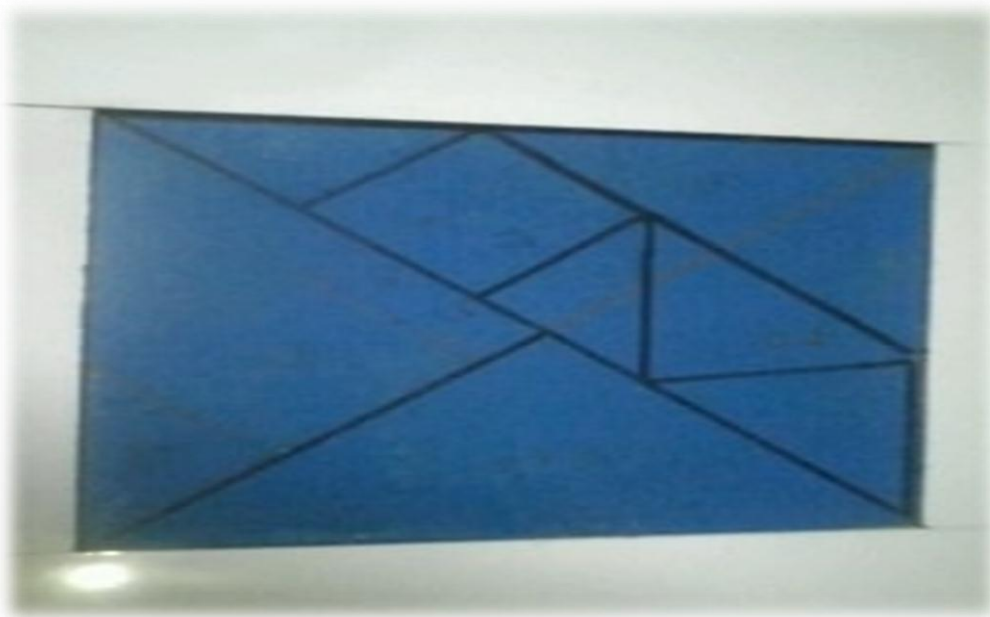
Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah melalui kegiatan menarik, menyenangkan seperti melalui kegiatan belajar sambil bermain dan melalui benda konkret. Melalui kegiatan belajar sambil bermain dan benda yang konkret akan mengembangkan aspek-aspek kemampuan anak terutama dalam bersosialisasi dengan orang lain serta kemampuan mengenal bentuk geometri. Melalui kegiatan belajar sambil bermain dan melalui benda konkret akan memudahkan anak untuk mengetahui, memahami, dan mengenal bentuk geometri. Serta anak akan lebih merasa nyaman, dapat menambah pengetahuan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermanfaat untuk anak.

Penggunaan media *Puzzle Tangram*, sebagai berikut ini:



Gambar 1.

Kepingan geometri sebagai alat bantu untuk kegiatan awal memperkenalkan bentuk geometri



Gambar 2.

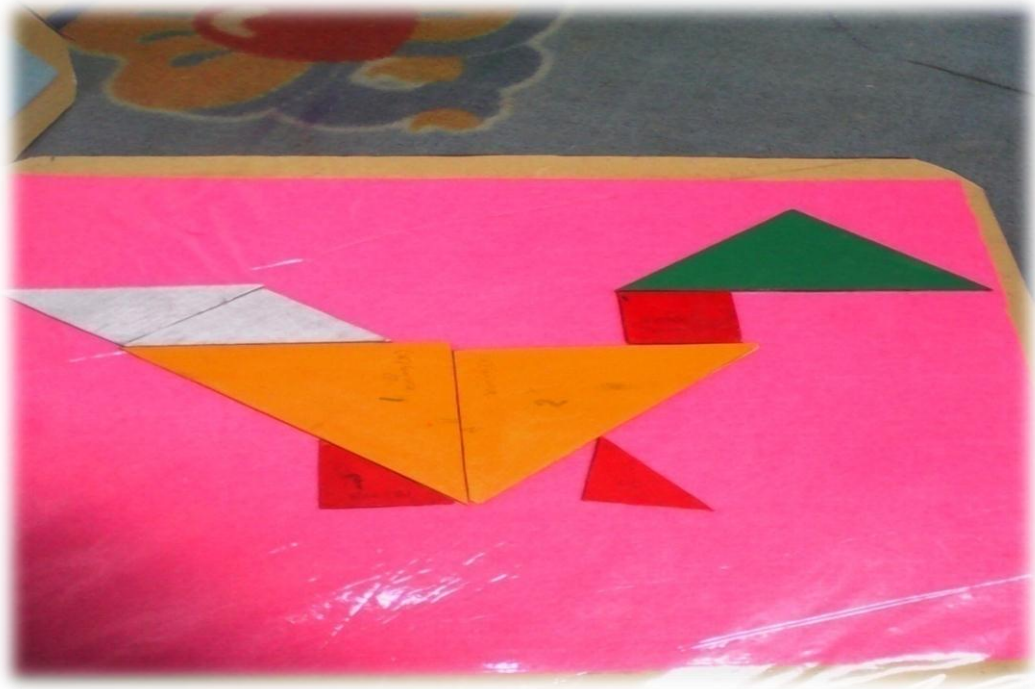
Papan *Puzzle* sebelum dimasukkan potongan atau kepingan geometri



Gambar 3.
Papan *Puzzle* sesudah dimasukkan kepingan geometri

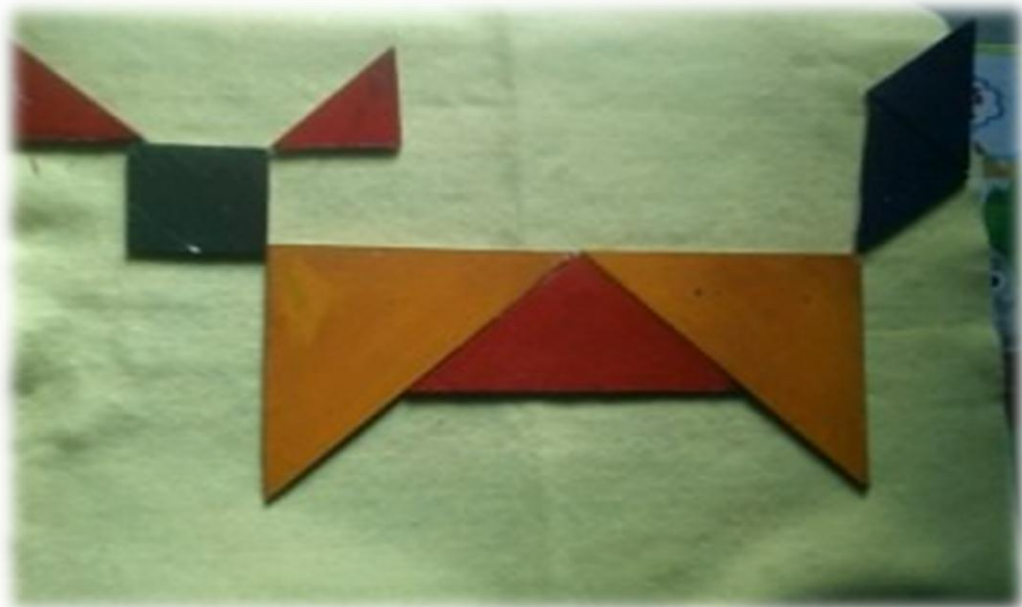


Gambar 4.
Papan *Tangram* sebelum potongan atau kepingan geometri dibuat menjadi bentuk gambar binatang



Gambar 5.

Papan *Tangram* terdiri dari potongan atau kepingan geometri yang telah dibentuk menjadi gambar binatang yaitu bebek



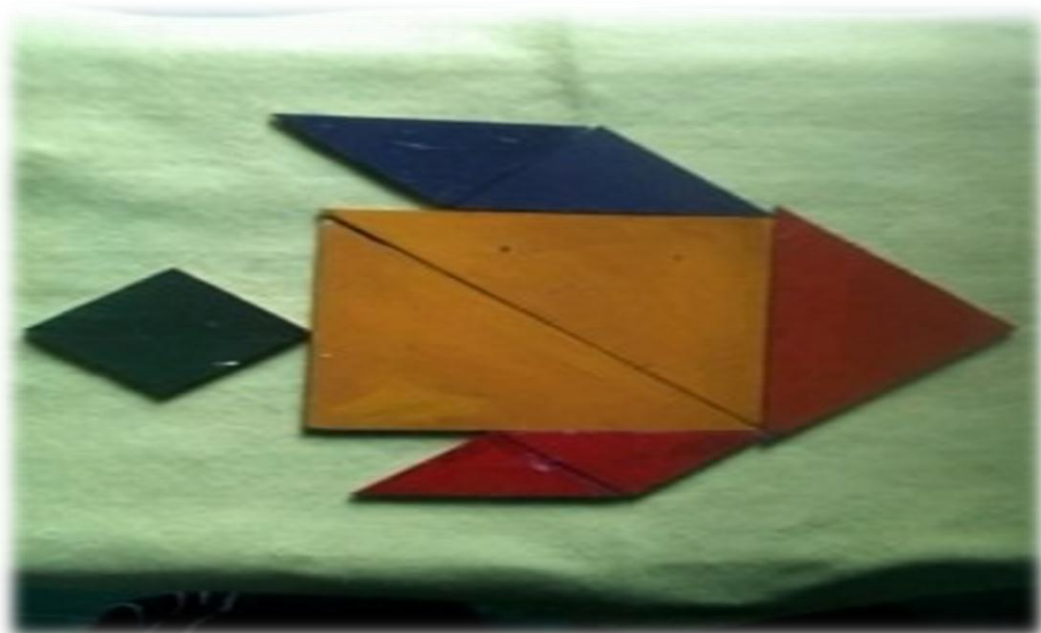
Gambar 6.

Papan *Tangram* terdiri dari potongan atau kepingan geometri yang telah dibentuk menjadi gambar binatang yaitu anjing



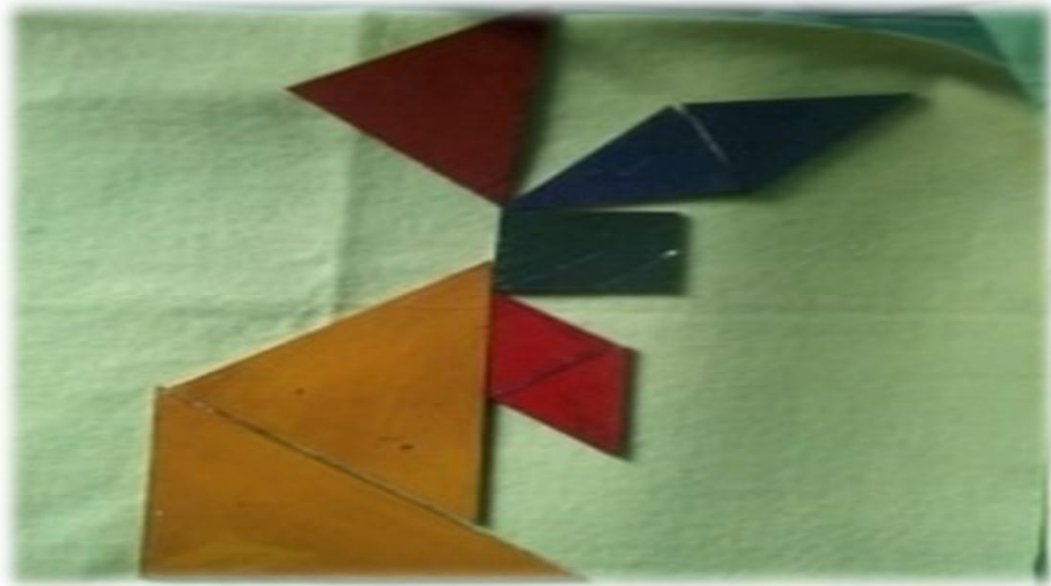
Gambar 7.

Papan *Tangram* terdiri dari potongan atau kepingan geometri yang telah dibentuk menjadi gambar binatang yaitu burung



Gambar 8.

Papan *Tangram* terdiri dari potongan atau kepingan geometri yang telah dibentuk menjadi gambar binatang yaitu ikan



Gambar 9.
Papan *Tangram* terdiri dari potongan atau kepingan geometri yang telah dibentuk menjadi gambar binatang yaitu ikan

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mutiara Nursinta (2013) melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014”.
2. Nurlis (2014) melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Arrwiyah Lubuk Basung”.
3. Yulinda W (2013) melakukan penelitian tentang “Penerapan Permainan Pindah Kamar Untuk Meningkatkan Kemampuan

Mengenal Geometri Anak Kelompok A TK Taman Putra Mangkunegara Tahun Ajaran 2013/2014”.

Ketiga penelitian di atas, relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu persamaan dari peneliti terdahulu Mutiara Nursinta (2013), Persamaan penelitian ini terletak pada variabel terikatnya yaitu mengenal geometri pada anak. Perbedaannya adalah penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Serta variabel bebasnya yaitu melalui bermain konstruktif. Nurlis (2014), terletak pada variabel terikatnya adalah meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian dan variabel bebasnya yaitu jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta variabel bebasnya melalui permainan balok. Yulinda W (2013), Persamaan penelitian ini adalah terletak pada variabel terikatnya adalah kemampuan mengenal geometri. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitian yaitu jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) serta variabel bebasnya melalui permainan pindah kamar untuk anak kelompok A.

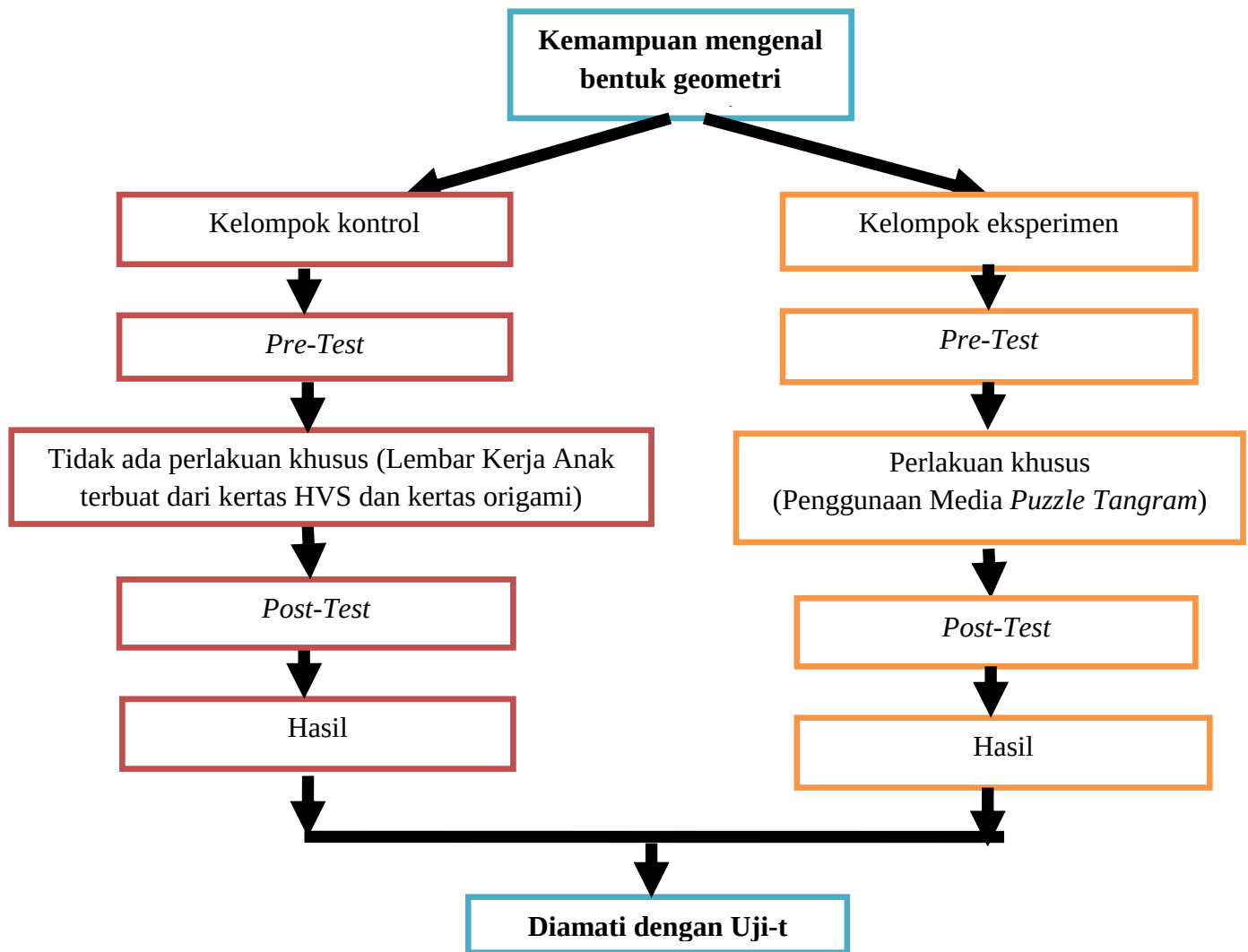
C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini merupakan masa emas dalam menumbuhkan kembangkan berbagai potensi pada anak, baik kognitif, afektif dan psikomotornya. Pendidikan sejak dini harus didapat oleh anak untuk menumbuhkan kembangkan berbagai potensi anak, salah satunya dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak

melalui bermain. Pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri sangat penting untuk dikembangkan pada anak.

Kerangka konseptual merupakan kerangka berpikir yang terdiri atas gambaran dari variabel-variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tema pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang sudah disusun oleh Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, dengan demikian peneliti mengambil tema Binatang sebagai tema yang peneliti gunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok kontrol tidak ada perlakuan khusus (LKA terbuat dari kertas HVS dan kertas origami), sedangkan pada kelompok eksperimen ada perlakuan khusus (Penggunaan Media *Puzzle Tangram*). Selanjutnya diberikan *Post-Test* (tes akhir) yang sama. Hasil masing-masing *Post-Test* dianalisis dengan uji t.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual pengaruh penggunaan media *Puzzle Tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1.
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Menurut Yusuf (2013:130) menjelaskan “Hipotesis merupakan suatu kesimpulan sementara yang belum final; suatu jawaban sementara, suatu dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua buah variabel. Kebenaran dugaan tersebut perlu dibuktikan melalui penyelidikan ilmiah. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Puzzle Tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Puzzle Tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman”, maka Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, kuantitatif membahas tentang angka-angka untuk menggambarkan keadaan yang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Sugiyono (2009: 72), menjelaskan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam situasi yang terkendali.

Metode penelitian eksperimen memiliki berbagai macam desain penelitian, pada penelitian ini digunakan adalah *Quasy Experimental*. Menurut Sugiyono (2009: 77), desain *Quasy Experimental* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana pengaruh penggunaan media *Puzzle Tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pada rancangan penelitian ini, pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* (X),

sedangkan pada kelompok kontrol tidak ada perlakuan khusus yaitu melalui LKA (Lembar Kerja Anak terbuat dari kertas HVS dan kertas origami) (-). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, seperti yang terlihat pada Tabel 1:

Tabel 1.
Rancangan Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂
O ₃	—	O ₄

Keterangan :

- O₁ : *Pre-test* kelompok eksperimen
- O₃ : *Pre-test* kelompok kontrol
- X : Perlakuan khusus melalui penggunaan media *Puzzle Tangram*
- : tidak ada perlakuan khusus yaitu melalui LKA (Lembar Kerja Anak terbuat dari kertas HVS dan kertas origami)
- O₂ : *Post-test* kelompok eksperimen
- O₄ : *Post-test* kelompok kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan bulan November sampai Desember tahun ajaran 2015/2016.

C. Populasi dan Sampel

Agar penelitian lebih terarah, maka peneliti harus menentukan populasi dan sampel sebagai obyek atau subyek dimana peneliti akan melakukan penelitian.

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2009: 80-81):

“Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Berdasarkan uraian di atas, populasi merupakan suatu yang menyeluruh terhadap suatu obyek penelitian, sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang ditentukan sebagai obyek dan subyek penelitian. Dapat disimpulkan populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan anak didik pada kelompok B Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman yang terdaftar pada semester 1 Tahun ajaran 2015/2016. Taman Kanak-kanak ini berada di bawah pimpinan ibu Darlina dan mempunyai 10 orang tenaga pendidik.

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman pada Kelompok B memiliki 81 jumlah siswa yang terbagi ke dalam lima kelompok belajar. Kelas B1 dengan jumlah anak 20 orang, kelas B2 dengan jumlah anak 20 orang, kelas B3 dengan jumlah anak 14 orang, kelas B4 dengan jumlah anak 14 orang, dan kelas B5 dengan jumlah 13 orang. Dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2.
**Jumlah Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Kemala
 Bhayangkari 12 Pariaman**

No.	Kelompok	Jumlah
1.	Kelas B1	20
2.	Kelas B2	20
3	Kelas B3	14
4	Kelas B4	14
5	Kelas B5	13
	Jumlah	81

(Sumber: Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman).

2. Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik *Cluster Sampling* atau *Area Sampling*. Mendenhall, Ott dan Schaefer (dalam Yusuf, 2013: 157), menyatakan bahwa *Cluster Sampling* adalah *Simple Random Sampling*, dimana tiap-tiap unit dikumpulkan sebagai satu kumpulan atau *Cluster*. Dalam hal ini *Cluster* dapat diartikan sebagai kelompok atau kumpulan, dimana unsur-unsur dalam satu *Cluster* homogen, sedangkan anatara satu *Cluster* lain terdapat perbedaan. Berdasarkan konsep tersebut, maka kelompok yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah kelas B3 dan kelas B5. Dengan pertimbangan tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama, berdasarkan rekomendasi dari guru.

D. Variabel dan Data

Menurut Sugiyono (2009: 38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

1. Variabel

Menurut Sugiyono (2009: 38) “variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”.

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah:

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Puzzle Tangram*

b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bentuk geometri.

2. Data

a. Jenis data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama dilokasi penelitian atau obyek penelitian. Data tersebut adalah data nilai hasil tes yang dilakukan penulis.

b. Sumber data

Sumber data adalah siswa yang terpilih sebagai sampel penelitian yaitu kelas B3 sebagai kelompok kontrol dan B5 kelas sebagai kelompok eksperimen.

E. Defenisi Operasional

Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan suatu proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf yang menunjuk pada proses pola berpikir dalam kemampuan mengenal konsep sehingga anak dapat berfikir secara logis dengan menggunakan keterampilan berfikirnya yang menyebabkan anak mampu memikirkan sesuatu dan memecahkan masalah sesuai dengan cara berfikir pada anak.

Pengenalan geometri bagi anak usia dini adalah konsep bentuk geometri yang diperkenalkan kepada anak dimulai dari bentuk geometri yang sangat sederhana terdiri dari bentuk persegi, segi empat, lingkaran, dan segitiga sehingga anak lebih mudah untuk mengenal bentuk geometri dari bentuk yang sederhana.

Penggunaan media *Puzzle Tangram* adalah penggunaan media yang terdiri dari papan *Puzzle* dan papan *Tangram* yang digunakan dengan cara membongkar pasang bagian potongan atau kepingan *Puzzle* berdasarkan pasangannya, lalu disusun menjadi bentuk persegi yang utuh. Kemudian dari potongan atau kepiangan *Puzzle* tersebut dibentuk menjadi bentuk binatang. Dimana pada kegiatan ini anak diperkenalkan bentuk geometri sederhana seperti bentuk persegi dan segitiga.

F. Instrumen

Untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, maka dalam penelitian ini digunakan instrumen penelitian atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Menurut Arikunto (2012: 266-267) bahwa: “Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah”.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar anak disekolah dapat dibedakan menjadi dua yaitu tes buatan guru dan tes standar.

1. Tes buatan guru sering disebut sebagai tes yang belum distandarisasi. tes buatan guru pada AUD adalah tes buatan guru dihasilkan oleh guru, termasuk guru TK yang berupa butir-butir pernyataan yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, dalam hal penelitian penulis berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, sedangkan secara umumnya disusun oleh guru dan prosedur tertentu, tetapi belum mengalami uji coba berkali-kali sehingga tidak diketahui ciri-ciri dan kebaikannya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan tes buatan guru yang disusun dalam bentuk tes lisan dan perbuatan. Menurut Arifin (2011: 148) “Tes lisan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk lisan. Peserta didik akan mengucapkan jawabannya dengan kata-katanya sendiri sesuai dengan pertanyaan atau perintah yang diberikan”. Dan menurut Arifin (2011: 149)

“Tes perbuatan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, dan perbuatan”.

2. Tes standar, tes standar pada PAUD adalah tes yang akan dicapai anak didik dalam hal ini anak di Taman Kanak-kanak, dan kriterianya dari kurikulum atau apa yang telah diajarkan pada anak, sedangkan secara umum sudah ada patokan yang telah ditetapkan yaitu tes yang biasanya sudah tersedia dilembaga testing yang sudah terjamin keampuhannya.

Titik tolak dari penyusunan instrumen adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti, selanjutnya diberikan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka digunakan matrik pengembangan instrumen atau kisi-kisi instrumen.

1. Kisi-kisi Instrumen

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Triharso (2013: 50) konsep yang bisa dipahami anak usia dini tentang geometri adalah membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak seperti diatas, dibawah, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri. Berdasarkan uraian diatas, maka dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri dapat dilakukan secara sederhana dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa,

seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Selain itu pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri secara sederhana dapat dilakukan melalui penggunaan media *Puzzle Tangram*. Penggunaan media *Puzzle Tangram* adalah penggunaan media yang terdiri dari papan *Puzzle* dan papan *Tangram* yang digunakan dengan cara membongkar pasang bagian potongan atau kepingan *Puzzle* berdasarkan pasangannya, lalu disusun menjadi bentuk persegi yang utuh. Kemudian dari potongan atau kepingan *Puzzle* tersebut dibentuk menjadi bentuk binatang. Dimana pada kegiatan ini anak diperkenalkan bentuk geometri sederhana seperti bentuk persegi dan segitiga.

Indikator mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri ini juga diselaraskan berdasarkan kurikulum kurikulum Taman Kanak-kanak tahun 2010 untuk mengungkapkan tentang Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, maka kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3.
**Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri
 Melalui Penggunaan Media *Puzzle Tangram***

Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Butir Item	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Kemampu mengenal bentuk geometri	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya: warna, bentuk dan ukuran	Anak mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	1	Tes lisan	Anak
		Anak mampu Mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	2	Tes perbuatan	Anak
	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenis, persamaan, warnanya dan bentuknya	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	3	Tes perbuatan	Anak
	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk yang utuh (lebih dari 8 keping)	Anak mampu Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	4	Tes Perbuatan	Anak
	Menciptakan Bentuk dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari kepingan geometri	5	Tes Perbuatan	Anak

(Sumber: Kurikulum taman kanak-kanak pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak 2010)

Tabel 4.
Instrumen Penelitian

Nama anak :

Kelompok :

Taman Kanak-kanak : Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

No	Pernyataan	Kriteria				
		SB	B	CB	TB	STB
1	Anak mampu membedakan bentuk segitiga dan persegi					
2	Anak mampu mengelompokkan kepingan <i>Puzzle</i> dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya: menurut bentuk persegi dan segitiga					
3	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya					
4	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh					
5	Anak mampu meniru bentuk gambar dari kepingan geometri					

(Sumber: Kurikulum taman kanak-kanak pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak 2010)

Keterangan :

SB = Sangat Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

TB = Tidak Baik

STB = Sangat Tidak Baik

Kriteria / tolak ukur :

SB= Anak bisa tanpa bantuan guru diberi skor 5

B= Anak bisa dengan bantuan guru diberi skor 4

CB= Anak kurang bisa namun tanpa bantuan guru diberi skor 3

TB= Anak kurang bisa dengan bantuan guru diberi skor 2

STB = Anak tidak bisa sama sekali diberi skor 1

2. Teknik Penilaian

Penilaian dalam ketercapaian indikator yang diberikan dikuantitatifkan dengan menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2009: 93), dengan skala *likert* variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata: (a) SB = Sangat Baik, (b) B = Baik, (c) CB = Cukup Baik, (d) TB = Tidak Baik, dan (e) STB = Sangat Tidak Baik. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor sebagai berikut:

- a. SB = Sangat baik
- b. B = Baik
- c. CB = Cukup baik
- d. TB = Tidak baik
- e. STB = Sangat Tidak Baik

Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor, sebagai berikut:

- | | |
|----------------------------------|---|
| a. Sangat baik diberi skor | 5 |
| b. Baik diberi skor | 4 |
| c. Cukup baik diberi skor | 3 |
| d. Tidak baik diberi skor | 2 |
| e. Sangat tidak baik diberi skor | 1 |

Tabel 5.
Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal bentuk geometri pada anak

Pernyataan Kemampuan Mengenal bentuk geometri pada anak	Kriteria Penilaian Kemampuan Mengenal bentuk geometri pada anak				
	SB	B	CB	TB	STB
	5	4	3	2	1

Untuk dapat menentukan skor penilaian terhadap pernyataan setiap item, maka dibutuhkan suatu tolak ukur agar memudahkan dan membantu dalam memberikan penilaian terhadap anak. Maka salah satu bentuk yang dapat dijadikan untuk menentukan tolak ukur adalah dengan bantuan rubrik panduan instrumen.

Mahyuddin (2008: 168) menyatakan “Rubrik merupakan bagian yang dikembangkan untuk mengevaluasi secara otentik suatu kinerja. Rubrik mencakup sebuah jangkauan kriteria apa yang akan dilihat pada indikator”. Dapat dipahami rubrik merupakan pedoman untuk menentukan kriteria seperti apa yang diinginkan berdasarkan indikator. Adapun rubrik untuk item pernyataan yang peneliti rancang adalah dapat dilihat pada Tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6.
**Rubrik untuk Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui
 Penggunaan Media *Puzzle Tangram***

No	Pernyataan	Sangat Baik (SB)	Baik (B)	Cukup Baik (CB)	Tidak Baik (TB)	Sangat Tidak Baik (STB)
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1	Anak mampu membedakan bentuk segitiga dan persegi	Anak mampu menyebutkan 4 perbedaan antara segitiga dan persegi	Anak mampu menyebutkan 3 perbedaan antara segitiga dan persegi	Anak mampu menyebutkan 2 perbedaan antara segitiga dan persegi	Anak mampu menyebutkan 1 perbedaan antara segitiga dan persegi dengan bantuan guru	Anak belum mampu menyebutkan perbedaan antara segitiga dan persegi
2	Anak mampu mengelompokkan kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	Anak mampu mengelompokkan 8 kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	Anak mampu mengelompokkan 7 kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	Anak mampu mengelompokkan 6 kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	Anak mampu mengelompokkan 5 kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga dengan bantuan guru	Anak belum Anak mampu mengelompokkan (1-2) kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga
3	Anak mampu memasangkan	Anak mampu	Anak mampu	Anak mampu	Anak mampu	Anak belum

	<i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	memasangkan <i>Puzzle</i> 8 sesuai dengan pasangannya	memasangkan <i>Puzzle</i> 7 sesuai dengan pasangannya	memasangkan <i>Puzzle</i> 6 sesuai dengan pasangannya	memasangkan <i>Puzzle</i> 5 sesuai dengan pasangannya dengan bantuan guru	mampu memasang (1-2) <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya
4	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun 8 kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun 7 kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun 6 kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun 5 kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh dengan bantuan guru	Anak belum mampu menyusun (1-2) kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh
5	Anak mampu meniru bentuk dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari 8 kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari 7 kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari 6 kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari 5 kepingan geometri dengan bantuan guru	Anak belum mampu meniru bentuk dari (1-2) kepingan geometri

3. Analisis Instrumen

a. Uji Coba

Dalam penelitian ini, sebelum instrumen digunakan maka dilakukan uji coba terlebih dahulu. Setelah diuji cobakan maka dilakukan penyeleksian item dengan melihat hasil validasi instrumen.

b. Validitas Tes

Menurut Arikunto (2010: 211) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi sebaliknya. Instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah”.

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, selain itu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Validitas item peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Habibi Pariaman di Jalan Pahlawan No. 42 Kecamatan Pariaman Tengah yang dipimpin oleh kepala sekolah Erlinda Nelly, S. Pd memiliki jumlah anak 47 orang anak yang terbagi kedalam 3 kelompok belajar. Kelas B1 dengan jumlah anak sebanyak 18 orang, kelas B2 dengan jumlah anak sebanyak 15 orang, dan kelas B3 dengan jumlah anak sebanyak 14 orang. Kelas yang akan dijadikan sampel pada uji validitas item penelitian ini adalah kelas B2 dengan jumlah anak 15 orang. Sebelum dilakukan validitas di Taman Kanak-kanak Habibi Pariaman, terlebih dahulu instrumen penelitian divalidasi oleh dosen ahli yaitu Bapak Syahrul Ismet, M. Pd.

Berdasarkan uji validitas, diperoleh 5 item pernyataan dengan N=15 tersebut valid dengan tingkat korelasi 0,514. Perhitungan uji validasi terdapat pada (lampiran 10-16 halaman 211-222)

Selanjutnya, dalam Arikunto (2010: 87) data dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{(N \sum X^2 - (\sum X)^2)\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan Y
- N = Jumlah anak yang akan dihitung
- X = Skor anak
- Y = Skor total
- Σ = Jumlah yang akan dihitung

Proses pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesa dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika r_{hitung} positif dan $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item pernyataan valid.
- 2) Jika r_{hitung} negatif dan $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item pernyataan tidak valid.

Hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7.
**Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Mengenal
Bentuk Geometri Pada Anak**

Nomor Butir Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	0,679	Valid
2	0,842	Valid
3	0,804	Valid
4	0,649	Valid
5	0,765	Valid

c. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke obyek yang sama, untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus Alpha yang dikemukakan oleh Arikunto (2012: 122) yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas yang dicari
 n = Jumlah item
 $\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item
 σ_t^2 = Varians total

Dengan kriteria:

$0.80 \leq r_{11} < 1.00$ = reliabilitas tes sangat tinggi
 $0.60 \leq r_{11} < 0.79$ = reliabilitas tes tinggi
 $0.40 \leq r_{11} < 0.59$ = reliabilitas tes sedang
 $0.20 \leq r_{11} < 0.39$ = reliabilitas tes rendah
 $0.0 \leq r_{11} < 0.19$ = reliabilitas tes sangat rendah

Uji untuk mengetahui reliabilitas atas kehandalan instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha *Cronbach* diperoleh hasil 0,81 dan karena berada di interval koefisien korelasi 0.80-1.00, maka reliabilitas instrument dinyatakan sangat tinggi (lampiran 17-18 halaman 223-225).

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dilakukan dalam penelitian karena data yang diperoleh dari lapangan melalui instrumen penelitian, diolah

dan dianalisa agar hasilnya dapat dipergunakan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan serta memecahkan masalah dalam penelitian. Adapun teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan media *Puzzle Tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri. Tes digunakan untuk memperoleh data yaitu dari praktik saat melakukan latihan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada kemampuan mengenal bentuk geometri.

H. Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperlukan diperoleh maka dilanjutkan dengan menganalisa data tersebut. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji *T (t-test)*. Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan homogenitas.

Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas, seperti yang dikatakan Syafril (2010:211) uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan sebelum sebelum mengolah data dengan teknik korelasi *product moment*, regresi, *t-test*, dan anava dan sebagainya. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah teknik uji *liliefors*.

I. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk menentukan normalitas Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas.

Menurut Syafril (2010: 211) menyatakan bahwa:

“Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan teknik korelasi *product moment*, regresi, t-tes, dan anava dan sebagainya. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah teknik uji *Liliefors*”.

Sebelum data diolah, agar diketahui suatu data berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji *Liliefors* terlebih dahulu. Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Terlebih dahulu urutan data dari nilainya yang paling kecil sampai nilai yang paling besar.
- 2) Kemudian hitung Z_i untuk setiap data

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

Ket:

Z_i = Uji normalitas

X = Data yang dicari Z_i nya

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata

S = Simpangan Baku

- 3) Hitung $F(Z_i)$ untuk setiap data yang sudah dibakukan. Dengan mempedomani data distribusi normal baku dengan cara :
 - a. jika Z_i mempunyai angka yang bertanda negatif, lihat angka yang terletak sejajar dengan angka Z_i pada daftar , lalu hitung 0,05 dikurangi angka tersebut.
 - b. jika Z_i mempunyai angka yang bertanda positif, lihat angka yang terletak sejajar dengan angka Z_i pada daftar, lalu hitung 0,05 yang ditambah angka tersebut.
- 4) Setelah itu hitung $S(Z_i)$ untuk setiap data dengan membagi nomor urut data dengan jumlah data (sampel). Dengan mengingat bahwa jika ada dua data yang mempunyai nilai yang sama maka $S(Z_i)$ sama untuk kedua data tersebut. Yaitu nomor urut terakhir dari data yang sama itu dibagi dengan n jumlah sampel.
- 5) Dan hitung selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ untuk setiap data. Nilai hasil selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ mempunyai harga mutlak yakni tidak ada tanda negatifnya.
- 6) Terakhir ambil angka yang paling besar dari selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ dan bandingkan dengan nilai tabel sesuai dengan jumlah data. Kalau harga $F(Z_i) - S(Z_i)$ lebih besar daripada tabel, berarti data tidak normal dan jika $F(Z_i) - S(Z_i)$ lebih kecil daripada tabel berarti data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Setelah itu dilakukan uji homogenitas yang bertujuan untuk melihat apakah data kelompok sampel bersifat homogen atau tidak homogen. Sebagaimana yang diungkapkan Syafril (2010: 206) untuk menguji homogeitas dilakukan uji *Bartlett* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Hitung $(dk) \log S^2$ seperti pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel 8.
Langkah Persiapan Perhitungan Uji *Bartlett*

Sampel Ke	Dk	$\frac{1}{dk}$	S_1^2	$\log S^2$	$(dk) \log S^2$
1	$n_1 - 1$	$1/(n_1 - 1)$	S_1^2	$\log S_1^2$	$(n_1 - 1) \log S_1^2$
2	$n_1 - 1$	$1/(n_2 - 1)$	S_2^2	$\log S_2^2$	$(n_2 - 1) \log S_2^2$
K	$n_k - 1$	$1/(n_k - 1)$	S_k^2	$\log S_k^2$	$(n_k - 1) \log S_k^2$
Jumlah	$\sum(n_i - 1)$	$\sum\left(\frac{1}{(n_i - 1)}\right)$	-	-	$\sum (n_i - 1) \log S_i^2$

- 2) Hitung varians gabungan dari sampel dengan cara sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\sum(n_i - 1)S_i^2}{\sum(n_i - 1)}$$

Hitung Log dari S^2 atau Log dari varians gabungan

- 3) Hitung satuan B dengan rumus:

$$B = (\log S^2) \sum (n_i - 1)$$

4) Untuk uji *Bartlett* digunakan statistik chi kuadrat dengan rumus:

$$X^2 = (\ln 10) \{ B - \sum (n_i - 1) \text{Log } S_i^2 \}$$

$$\text{Ln } 10 = 2,3026 \longrightarrow \text{logaritma asli dari bilangan } 10$$

5) Bandingkan hasil perhitungan X^2_{hitung} dengan tabel jumlah hasil perhitungan dari X^2_{hitung} lebih kecil dari X^2_{tabel} berarti data berasal dari kelompok yang homogen. Sebaliknya jika X^2_{hitung} lebih besar dari X^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah ditentukan. Yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t-tes. Menguji data yang telah diperoleh tersebut dengan rumus yang dikemukakan oleh Syafril (2010: 176), sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 x_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 x_2}{N_2 - 1}}}$$

keterangan:

t = perbedaan antar 2 kelompok

$\bar{x}_1$ = nilai rata-rata kelompok eksperimen

$\bar{x}_2$ = nilai rata-rata kelompok Kontrol

$SD^2 x_1$ = standar deviasi kelompok 1 (eksperimen)

$SD^2 x_2$ = standar deviasi kelompok 2 (kontrol)

$N_1 - 1$ = jumlah sampel kelompok eksperimen

$N_2 - 1$ = jumlah sampel kelompok kontrol

J. Prosedur Penelitian

1. Tahap perencanaan

Sebelum melakukan penelitian perlu dilakukan persiapan, persiapan yang dilakukan antara lain:

- a. Observasi ke Taman Kanak-kanak yang menjadi tempat penelitian.
- b. Menentukan jadwal penelitian.
- c. Menetapkan tema dan sub tema yang digunakan dalam meleliti mengenai pengaruh penggunaan media *Puzzle Tangram* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.
- d. Merancang dan menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) berdasarkan tema dan sub tema yang telah ditetapkan.
- e. Mempersiapkan bahan dan alat dalam penelitian.
- f. Mempersiapkan instrumen penelitian.
- g. Menetapkan kelompok eksperimen (kelas B5) dan kelompok kontrol (kelas B3) berdasarkan jumlah anak yang sama untuk masing-masing kelompok.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Melakukan *Pre-test* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuan *Pre-test* ini adalah sebagai data awal untuk melihat kemampuan awal anak tentang geometri selama ini.
- b. Mengadakan *Treatment*, pada kelompok Eksperimen (kelas B5) dilaksanakan menggunakan penggunaan media *Puzzle Tangram*,

sedangkan di kelompok Kontrol (kelas B3) menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA).

- c. Melakukan *Post-test* pada kelompok eksperimen (kelas B5) dan kelompok kontrol (kelas B3) pada akhir penelitian. Tes akhir diberikan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.
- d. Diberikan penilaian terhadap keterampilan anak tersebut, dengan tes perbuatan. Selanjutnya guru dan peneliti merekap nilai anak tersebut dalam rekap nilai, mana anak yang mendapat nilai tertinggi dan mana anak yang mendapat nilai terendah, bisa kita ketahui dari sana.
- e. Tahap selanjutnya adalah mengolah dan menganalisa data hasil penelitian.

3. Evaluasi

- a. Penilaian yang dilakukan selama penelitian adalah pengenalan bentuk geometri anak di awal *Pre-test* dan di akhir *Post-test* penelitian.
- b. Menganalisis hasil tes.
- c. Melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.
- d. Melakukan uji homogen untuk mengetahui apakah data yang diperlukan merupakan data yang homogen atau tidak.
- e. Melakukan uji-t.
- f. Menetapkan kesimpulan hasil penelitian.



BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi data

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, yang berjumlah 81 anak pada kelompok B. Sampel penelitian masing-masing kelompok berjumlah 26 anak yang terbagi kedalam dua kelompok yaitu kelas B5 sebanyak 13 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelas B3 sebanyak 13 anak sebagai kelompok kontrol.

Kegiatan penelitian pada kelompok eksperimen dengan penggunaan media *Puzzle Tangram* sedangkan untuk kelompok kontrol dengan Lembar Kerja Anak (LKA). Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 14 pertemuan diantaranya 7 pertemuan untuk di kelompok eksperimen (kelas B5) salah satunya pertemuan 1 dilakukan untuk *Pre-test* dan pertemuan 7 dilakukan untuk *Post-Test*, serta 7 pertemuan dikelompok kontrol (kelas B3) salah satunya pertemuan 1 dilakukan untuk *Pre-test* dan pertemuan 7 dilakukan untuk *Post-Test*.

1. Deskripsi data hasil *Pre-test* kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak

a. Deskripsi data hasil *Pre-test* kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok eksperimen (kelas B5)

Data diperoleh dari kelas B5 sebagai kelompok eksperimen di TK Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, semester 1 tahun ajaran 2015-2016 yang berjumlah 13 anak. Setelah diperoleh *Pre-test* kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak tersebut, terlihat

bahwa Nilai Tertinggi yang berhasil dicapai oleh anak adalah 84 dan Nilai Terendah adalah 64. Data hasil belajar kelompok eksperimen dengan penggunaa media *Puzzle Tangram* (lampiran 20 halaman 233).

Tabel 9.
Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

No	Interval kelompok	Titik tengah	Frekuensi (f_d)	Frekuensi meningkat dari bawah (cf_b)
1	84-88	86	3	13
2	79-83	81	0	10
3	74-78	76	1	10
4	69-73	71	3	9
5	64-68	66	6	6
Jumlah			13	

Keterangan:

Bb = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

cf_b = Frekuensi kumulatif di bawah interval yang mengandung median

f_d = Frekuensi dalam interval yang mengandung median

N = Jumlah frekuensi dalam distribusi

i = Interval

$$\begin{aligned}
 \text{Median} &= Bb + \frac{\left[\frac{1}{2}N - Cfb\right] i}{Fd} \\
 &= 63,5 + \frac{\left[\frac{1}{2}13 - 0\right] 5}{6}
 \end{aligned}$$

$$= 63,5 + \frac{[6,5 - 0] 5}{6}$$

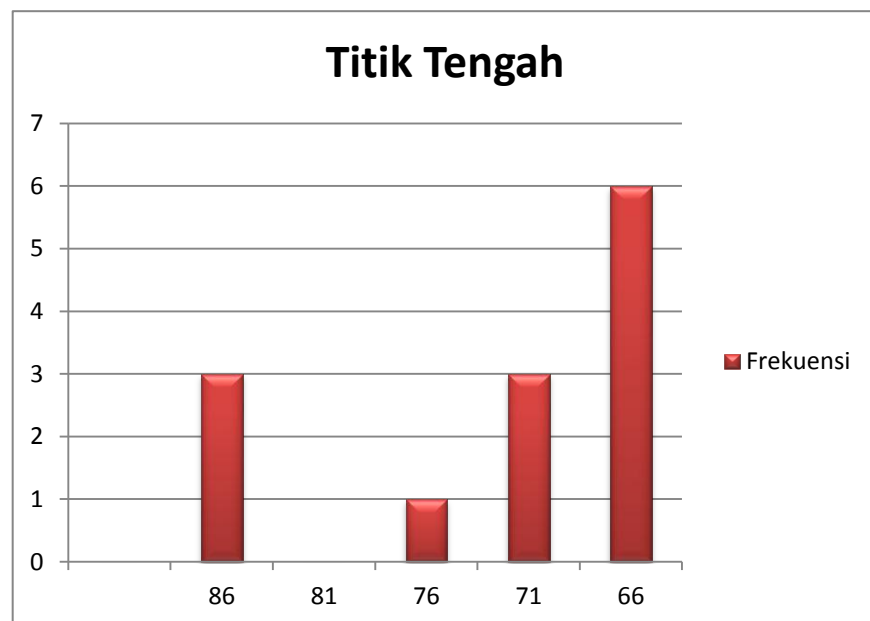
$$= 63,5 + 5,41$$

$$= 68,91$$

$$\bar{X} = 71,69$$

$$SD = 7,76$$

Data tersebut menunjukkan bahwa median 68,91 dengan rata-rata 71,69 dan Standar Deviasi 7,76. Perhitungan untuk mencari $\bar{X}$ (rata-rata) dan SD dapat dilihat pada (lampiran 24 halaman 237-238). Bila tabel di atas diubah dalam bentuk diagram balok maka gambarnya dapat dilihat pada Grafik 1:



Grafik 1.

Hasil *Pre-test* Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Berdasarkan grafik di atas, dapat dijabarkan bahwa nilai kelompok interval dari rentangan nilai 64-68 dengan titik tengahnya adalah 66 memiliki jumlah anak sebanyak 6 orang, nilai kelompok interval dari rentangan nilai 69-73 dengan titik tengahnya adalah 71 memiliki jumlah anak sebanyak 3 orang, nilai kelompok interval 74-78 dengan titik tengah 76 memiliki jumlah anak 1 orang, nilai kelompok interval 79-83 dengan titik tengahnya 81 tidak memiliki jumlah anak dan nilai kelompok interval dari rentangan nilai 84-88 dengan titik tengah 86 memiliki jumlah anak sebanyak 3 orang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa interval yang memiliki frekuensi relatif tinggi pada tahap *Pre-test* terletak pada rentangan nilai 64-68, dengan titik tengah 66, karena memiliki jumlah anak yang lebih banyak dibandingkan dengan rentangan nilai lainnya yaitu sebanyak 6 orang.

b. Deskripsi data hasil *Pre-test* kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok Kontrol (kelas B3)

Data diperoleh dari kelas B3 sebagai kelompok kontrol di TK Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, semester 1 tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 13 anak. Setelah diperoleh *Pre-test* kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak tersebut, terlihat bahwa Nilai Tertinggi yang berhasil dicapai oleh anak adalah 72 dan Nilai Terendah adalah 52. Data hasil belajar kelompok kontrol

melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* (lampiran 21 halaman 243).

Tabel 10.

Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

No	Interval kelompok	Titik tengah	Frekuensi (f_d)	Frekuensi meningkat dari bawah (cf_b)
1	72-76	74	2	13
2	67-71	69	2	11
3	62-66	64	1	9
4	57-61	59	2	8
5	52-56	54	6	6
Jumlah			13	

Keterangan:

Bb = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

cf_b = Frekuensi kumulatif di bawah interval yang mengandung median

f_d = Frekuensi dalam interval yang mengandung median

N = Jumlah frekuensi dalam distribusi

i = Interval

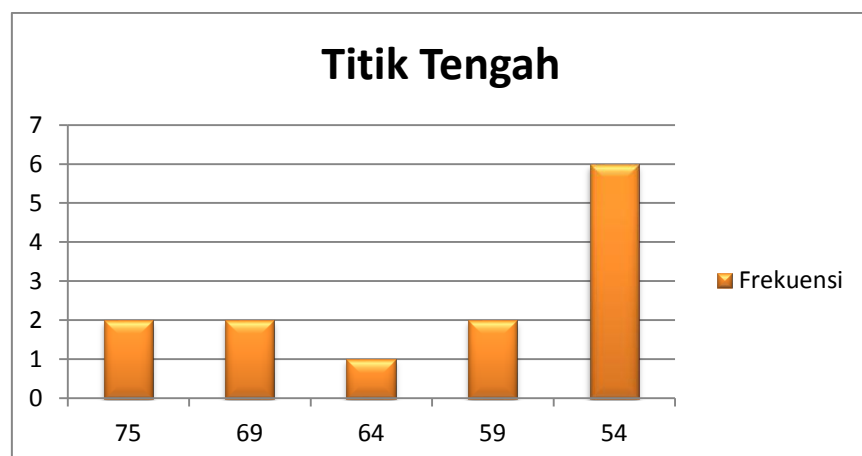
$$\begin{aligned}
 \text{Median} &= Bb + \frac{\left[\frac{1}{2}N - Cfb\right] i}{F_d} \\
 &= 51,5 + \frac{\left[\frac{1}{2}13 - 0\right] 5}{6} \\
 &= 51,5 + \frac{[6,5 - 0] 5}{6} \\
 &= 51,5 + 5,41
 \end{aligned}$$

$$= 56,91$$

$$\bar{X} = 60$$

$$SD = 7,68$$

Data tersebut menunjukkan bahwa median 68,91 dengan rata-rata 60 dan Standar Deviasi 7,68. Perhitungan untuk mencari $\bar{X}$ (rata-rata) dan SD dapat dilihat pada (lampiran 25 halaman 239-240). Bila tabel di atas diubah dalam bentuk diagram balok maka gambarnya dapat dilihat pada Grafik 2 berikut ini:



Grafik 2.

Hasil *Pre-test* Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Berdasarkan grafik di atas, dapat dijabarkan bahwa nilai kelompok interval dari rentangan nilai 52-56 dengan titik tengahnya adalah 6 memiliki jumlah anak sebanyak 6 orang, nilai kelompok interval dari rentangan nilai 57-61 dengan titik tengahnya adalah 59 memiliki jumlah anak sebanyak 2 orang, nilai kelompok interval 62-66 dengan titik tengah 64 memiliki jumlah anak 1 orang, nilai

kelompok interval 67-71 dengan titik tengahnya 69 memiliki jumlah anak sebanyak 2 orang dan nilai kelompok interval dari rentangan nilai 72-76 dengan titik tengah 74 memiliki jumlah anak sebanyak 2 orang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa interval yang memiliki frekuensi relatif tinggi pada tahap *Pre-test* terletak pada rentangan nilai 52-56, dengan titik tengah 54, karena memiliki jumlah anak yang lebih banyak dibandingkan dengan rentangan nilai lainnya yaitu sebanyak 6 orang. Supaya lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 11 berikut ini:

Tabel 11.
Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak di Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

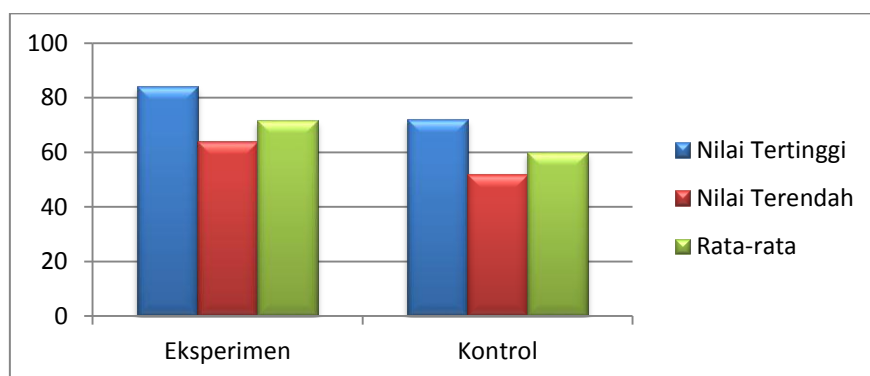
Variabel	Pembelajaran	
	Kelompok Eksperimen (Kelas B5)	Kelompok Kontrol (Kelas B3)
N	13	13
Nilai Tertinggi	84	72
Nilai Terendah	64	52
Jumlah nilai	932	780
Median	68,91	56,91
Rata-Rata	71,69	60
SD	7,76	7,68
SD ²	60,22	59,07

Berdasarkan tabel 11 di atas, kelompok eksperimen dengan jumlah anak 13 orang memperoleh Nilai Tertinggi 84 dan Nilai Terendah 64. Dari nilai anak kelompok eksperimen ini diperoleh

jumlah nilai secara keseluruhan yaitu 932, dengan rata-rata nilainya sebesar 71,69 standar deviasinya 7,76 dan nilai variansnya 60,22.

Sedangkan kelompok kontrol dengan jumlah anak 13 orang memperoleh Nilai Tertinggi 72 dan Nilai Terendah 52. Dari nilai kelompok kontrol ini diperoleh jumlah secara keseluruhannya yaitu 780 dengan rata-rata nilainya sebesar 60, standar deviasinya 7,68 dan nilai variansnya 59,07.

Berdasarkan deskripsi pada tabel 11, dapat diketahui bahwa hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 3 berikut:



Grafik 3.
Data Perbandingan Hasil *Pre-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Berdasarkan grafik di atas, dapat dijabarkan bahwa perbandingan hasil *Pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terlihat bahwa Nilai Tertinggi yang berhasil

dicapai anak dikelompok eksperimen adalah 84 dan kelompok kontrol 72, Nilai Terendah yang dicapai anak dikelompok eksperimen adalah 64 dan kelompok kontrol 52, dan nilai yang rata-rata yang berhasil dicapai anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 71,69 dan kelompok kontrol 60.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan grafik di atas terlihat kemampuan anak pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 71,69 dan kelompok kontrol 60.

2. Deskripsi data hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak

a. Data hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak dikelompok eksperimen (kelas B5)

Data diperoleh dari hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dari kelompok Eksperimen pada semester I tahun 2015/2016. Jumlah anak yang hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui penggunaa media *Puzzle Tangram* sebanyak 13 orang. Setelah diperoleh nilai hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak tersebut, terlihat bahwa Nilai Tertinggi yang berhasil dicapai anak adalah 96 dan Nilai Terendah adalah 76 data hasil belajar kelompok eksperimen yang melakukan dengan penggunaan media *Puzzle Tangram* (lampiran 30 halaman 248).

Data hasil belajar kelompok eksperimen dikelompokkan dalam kelompok interval seperti Tabel 12:

Tabel 12.
**Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal
 Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen
 (kelas B5) Taman Kanak-kanak Kemala
 Bhayangkari 12 Pariaman**

No	Interval kelompok	Titik tengah	Frekuensi (f_d)	Frekuensi meningkat dari bawah (cf_b)
1	96-100	98	4	13
2	91-95	93	1	9
3	86-90	88	1	8
4	81-85	83	5	7
5	76-80	78	2	2
Jumlah			13	

Keterangan:

Bb = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

cf_b = Frekuensi kumulatif di bawah interval yang mengandung median

f_d = Frekuensi dalam interval yang mengandung median

N = Jumlah frekuensi dalam distribusi

i = Interval

$$\begin{aligned}
 \text{Median} &= Bb + \frac{\left[\frac{1}{2}N - Cfb\right] i}{Fd} \\
 &= 80,5 + \frac{\left[\frac{1}{2}13 - 2\right] 5}{5} \\
 &= 80,5 + \frac{[6,5 - 2] 5}{5} \\
 &= 80,5 + 4,5 \\
 &= 85 \\
 \overline{X} &= 87,38 \\
 SD &= 6,98
 \end{aligned}$$

Data Data tersebut menunjukkan bahwa median 85 dengan rata-rata 87,38 dan Standar Deviasi 6,98. Perhitungan untuk mencari $\bar{X}$ (rata-rata) dan SD dapat dilihat pada (lampiran 34 halaman 352-353). Bila tabel diatas diubah dalam bentuk diagram balok maka gambarnya dapat dilihat pada Grafik 4:



Grafik 4.

Hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Berdasarkan grafik di atas dapat dijabarkan bahwa nilai kelompok interval dari rentangan nilai 76-80 dengan titik tengahnya adalah 78 memiliki jumlah anak sebanyak 2 orang, nilai kelompok interval dari rentangan nilai 81-85 dengan titik

tengahnya adalah 83 memiliki jumlah anak sebanyak 5 orang, nilai kelompok interval 86-90 dengan titik tengah 88 memiliki jumlah anak sebanyak 1 orang, nilai kelompok interval 91-95 dengan titik tengahnya 93 memiliki jumlah anak 1 orang dan nilai kelompok interval dari rentangan nilai 96-100 dengan titik tengah 98 memiliki jumlah anak sebanyak 4 orang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa interval yang memiliki frekuensi relatif tinggi pada tahap *Post-test* terletak pada rentangan nilai 81-85, dengan titik tengah 83, karena memiliki jumlah anak yang lebih banyak dibandingkan dengan rentangan nilai lainnya yaitu sebanyak 5 orang.

b. Data Hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3)

Data hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yang diperoleh dari kelompok Kontrol dengan Lembar Kerja Anak (LKA) yaitu berjumlah 13 orang. Dari hasil belajar yang dicapai anak terlihat bahwa Nilai Tertinggi yang dapat dicapai adalah 92 dan Nilai Terendahnya yaitu 68, untuk nilai yang tertinggi dan terendah dapat dilihat pada (lampiran 31 halaman 249).

Untuk lebih lengkapnya interval nilai hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dikelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 13:

Tabel 13.
**Distribusi Frekuensi Hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal
 Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3)
 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari
 12 Pariaman**

No	Interval kelompok	Titik tengah	Frekuensi (f_d)	Frekuensi meningkat dari bawah (cf_b)
1	88-92	90	5	13
2	83-87	85	2	8
3	78-82	80	2	6
4	73-77	75	2	4
5	68-72	70	2	2
Jumlah			13	

Keterangan:

Bb = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

cf_b = Frekuensi kumulatif di bawah interval yang mengandung median

f_d = Frekuensi dalam interval yang mengandung median

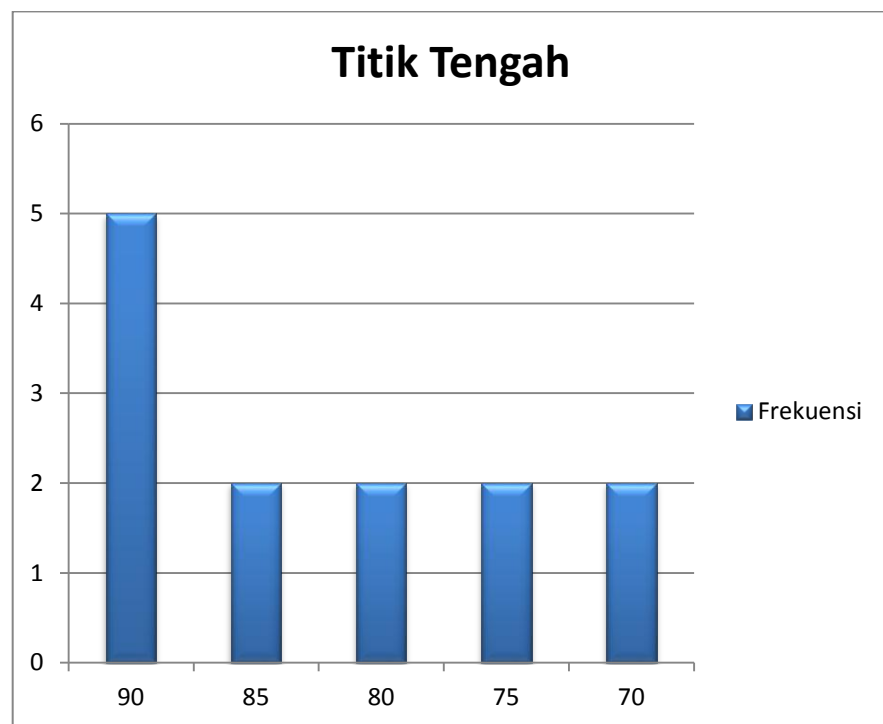
N = Jumlah frekuensi dalam distribusi

i = Interval

$$\begin{aligned}
 \text{Median} &= Bb + \frac{\left[\frac{1}{2}N - Cfb\right] i}{F_d} \\
 &= 87,5 + \frac{\left[\frac{1}{2}13 - 8\right] 5}{5} \\
 &= 87,5 + \frac{[6,5 - 8] 5}{5} \\
 &= 87,5 + (-1,5) \\
 &= 86 \\
 \overline{X} &= 77,76
 \end{aligned}$$

$$SD = 7,8$$

Data tersebut menunjukkan bahwa didapatkan median 86 dengan rata-rata 82,76 dan standar deviasi 7,90 untuk melihat perhitungan mencari $\bar{X}$ (rata-rata) dan SD dapat dilihat dalam (lampiran 35 halaman 254-255). Bila data pada tabel 13 di ubah dalam bentuk diagram balok maka gambarnya dapat dilihat pada Grafik 5 sebagai berikut:



Grafik 5.

Hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Berdasarkan grafik di atas, dapat dijabarkan bahwa nilai kelompok interval dari rentangan nilai 68-72 dengan titik tengahnya 70 adalah memiliki jumlah anak sebanyak 2 orang, nilai kelompok interval dari rentangan nilai 73-77 dengan titik tengahnya 75 adalah

memiliki jumlah anak sebanyak 2 orang, nilai kelompok interval 78-82 dengan titik tengah 80 memiliki jumlah anak sebanyak 2 orang, nilai kelompok interval 83-87 dengan titik tengahnya 85 memiliki jumlah anak 2 orang, dan nilai kelompok interval dari rentangan nilai 88-92 dengan titik tengah 90 memiliki jumlah anak sebanyak 5 orang.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa interval yang memiliki frekuensi relatif tinggi pada tahap *Post-test* terletak pada rentangan nilai 88-92 dengan masing-masing titik tengah 90, karena memiliki jumlah anak yang lebih banyak dibandingkan dengan rentangan nilai lainnya yaitu sebanyak 5 orang.

Untuk melihat perbandingan nilai hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui penggunaa media *Puzzle Tangram* dikelompok eksperimen dan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dengan Lembar Kerja Anak (LKA) dikelompok kontrol bisa dilihat rekapitulasinya pada Tabel 14 sebagai berikut ini:

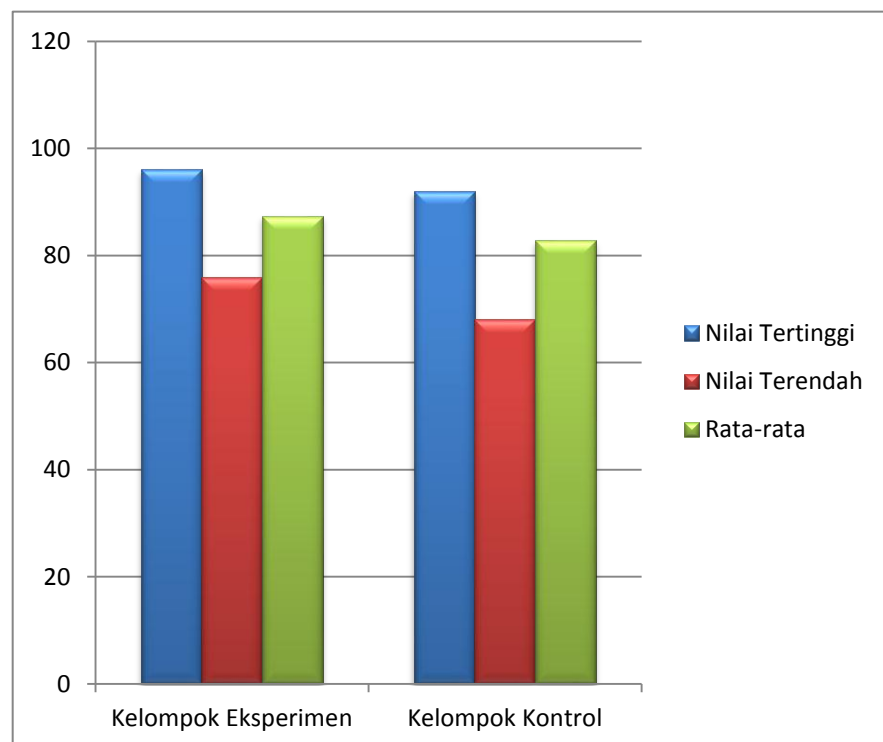
Tabel 14.
Rekapitulasi Hasil *Post-test* Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri Pada Anak dengan Penggunaa Media *Puzzle Tangram* dan dengan Lembar Kerja Anak (LKA)

VARIABEL	PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN	
	Kelompok Eksperimen (kelas B5) Melalui Penggunaa Media <i>Puzzle Tangram</i>	Kelompok Kontrol (kelas B3) Melalui Lembar Kerja Anak
N	13	13
Nilai Tertinggi	96	92
Nilai Terendah	76	68
Jumlah Nilai	1136	1076
Median	85	86
Rata-rata	87,38	82,76
SD	6,98	7,90
SD ²	48,85	62,49

Berdasarkan tabel 14 di atas, kelompok eksperimen dengan jumlah anak 13 orang memperoleh Nilai Tertinggi 96 dan Nilai Terendah 76, Dari nilai anak kelompok eksperimen ini diperoleh jumlah nilai secara keseluruhan yaitu 1136, dengan rata-rata nilainya sebesar 87,38, standar deviasinya 6,98 dan nilai variansnya 48,85.

Sedangkan kelompok kontrol dengan jumlah anak 13 orang memperoleh Nilai Tertinggi 92 dan Nilai Terendah 68. Dari nilai kelompok kontrol ini diperoleh jumlah secara keseluruhannya yaitu 1076, dengan rata-rata nilainya sebesar 82,76, standar deviasinya 7,90 dan nilai variansnya 62,49.

Berdasarkan deskripsi pada tabel 14, dapat diketahui bahwa hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 6 berikut:



Grafik 6.

Data Perbandingan Hasil *Post-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

Berdasarkan grafik di atas, dapat dijabarkan bahwa perbandingan hasil *Post-test* pada kelompok eksperimen dan Kelompok kontrol terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak adalah 96 dan kelompok kontrol 92, nilai terendah yang dicapai anak, 76 dan kelompok kontrol 68, dan nilai yang rata-rata yang

berhasil dicapai anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah 87,38 dan kelompok kontrol 82,76.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan grafik di atas terlihat bahwa kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol yaitu dengan nilai rata-rata sebesar 87,38 dan kelompok kontrol 82,76.

B. Analisis Data

Untuk dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil tes akhir.

1. Analisis Data *Pre-test*

a. Uji Normalitas

Data tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Analisis normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat pada (lampiran 26 halaman 241-242 dan lampiran 27 halaman 243-244).

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N= 13$ seperti pada Tabel 15 :

Tabel 15.
**Hasil Perhitungan Pengujian *Lilliefors Pre-Test* Kelompok
 Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)**

No	Kelompok	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	12	0,05	0,2135	0,234	Normal
2	Kontrol	12	0,05	0,2156	0,234	Normal

Berdasarkan tabel 15 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} 0,2135 lebih kecil dari L_{tabel} 0,234 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung} 0,2156 lebih kecil dari L_{tabel} 0,234 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Barlett*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Barlett*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :

“Jika hasil perhitungan dari χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2_{hitung} lebih besar daripada χ^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen “.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 0,2763 seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut :

Tabel 16.
Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

Kelompok	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,2763	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari Tabel 16, tampak bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Untuk perhitungannya dapat dilihat dalam (lampiran 28 halaman 245-246).

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dengan kata lain Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:169) yaitu :

“Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar tersebut”.

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan *t-test*:

Tabel 17.
Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol Eksperimen (kelas B3)

Aspek	Kelompok Eksperimen (kelas B5)	Kelompok Kontrol (kelas B3)
N	12	12
$\bar{X}$	71,69	60
SD ²	7,76	7,68

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{71,69 - 60}{\sqrt{\frac{7,76}{12} + \frac{7,68}{12}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,08}{\sqrt{0,64 + 0,64}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,08}{\sqrt{1,28}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,08}{1,13} = \mathbf{0,070}$$

$$\begin{aligned} \mathbf{df} &= (N_1 - 1) + (N_1 - 1) \\ &= (13 - 1) + (13 - 1) \\ &= 12 + 12 \\ &= \mathbf{24} \end{aligned}$$

T_{tabel} untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) dengan df sebesar **24** adalah = **2,063**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%), t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} (**0,070 < 2,063**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok eksperimen dan kontrol dalam nilai *Pre-test* (lampiran 29 halaman 247).

Tabel 18.
Hasil Pengujian *Pre-Test* Dengan *t-test*

No	Kelompok / Hasil	Hasil Rata-rata Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel} $\alpha 0,05$
1	Eksperimen	73,23	0,148	2,063
2	Kontrol	72,84		

Dilihat pada tabel t dengan $df = (N_1-1) + (N_2-1) = 24$, maka dalam tabel df untuk taraf nyata $\alpha 0,05$ di dapat harga $t_{tabel} = 2,063$ dapat dikatakan bahwa hipotesis **H_0 diterima** dan **H_a ditolak**. Dapat disimpulkan, bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Pre-test* (kemampuan awal) kemampuan mengenal bentuk geometri anak di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

2. Analisis Data *Post-test*

a. Uji Normalitas

Data tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Analisis normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat pada (lampiran 36 halaman 256-257 dan lampiran 37 halaman 258-259).

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 13$ seperti pada Tabel 19 :

Tabel 19.

Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors Post-Test* Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

No	Kelompok	N	A	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	12	0,05	0,2156	0,234	Normal
2	Kontrol	12	0,05	0,1314	0,234	Normal

Berdasarkan tabel 19 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} 0,2156 lebih kecil dari L_{tabel} 0,234 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung} 0,1314 lebih kecil dari L_{tabel} 0,234 untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *Barlett*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :

“Jika hasil perhitungan dari χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2_{hitung} lebih besar daripada χ^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen “.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar 0,2763 seperti yang di tuliskan dalam Tabel 20 berikut ini :

Tabel 20.
Hasil Uji Homogenitas *Pre-Test* Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

Kelompok		χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,2763	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari Tabel 20 tampak bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Untuk perhitungannya dapat dilihat dalam (lampiran 38 halaman 260-261).

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dengan kata lain Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:169) yaitu :

“Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar tersebut”.

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan *t-test*:

Tabel 21.
Hasil Perhitungan Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	12	12
$\bar{X}$	87,38	82,76
SD ²	48,85	62,49

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{87,38 - 82,76}{\sqrt{\frac{6,98}{12} + \frac{7,90}{12}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{4,62}{\sqrt{0,58 + 0,65}}$$

$$t_{hitung} = \frac{4,62}{\sqrt{1,23}}$$

$$t_{hitung} = \frac{4,62}{1,10} = 4,200$$

$$\begin{aligned} df &= (N1 - 1) + (N1 - 1) \\ &= (13 - 1) + (13 - 1) \\ &= 12 + 12 = 24 \end{aligned}$$

T_{tabel} untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) dengan df sebesar **24** adalah = **2,063**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%), t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} (**4,200 > 2,063**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok eksperimen dan kontrol dalam nilai *Post-Test* (lampiran 39 halaman 262).

Tabel 22.
Hasil Pengujian *Post-Test* Dengan *t-test*

No	Kelompok / Hasil	Hasil Rata-rata Kelompok	t_{hitung}	t_{tabel} $\alpha 0,05$
1	Eksperimen	87,38	4,200	2,063
2	Kontrol	82,76		

Dilihat pada tabel t dengan $df = (N_1-1) + (N_2-1) = 24$, maka dalam tabel df untuk taraf nyata $\alpha 0,05$ di dapat harga $t_{tabel} = 2,063$ dapat dikatakan bahwa hipotesis Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka **H_0 ditolak** dan **H_a diterima**. Dapat disimpulkan, bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Post-test* kemampuan mengenal bentuk geometri anak di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

3. Perbandingan Hasil Nilai *Pre-Test* dan Nilai *Post-Test* Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

Setelah dilakukan perhitungan nilai *Pre-test* dan *Post-test* kelompok eksperimen dan kontrol maka selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara nilai *Pre-test* dan nilai *Post-test*, yang tujuannya untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *Pre-test* dan *Post-test* anak. Untuk itu lebih lengkapnya dapat dilihat di tabel 23 berikut :

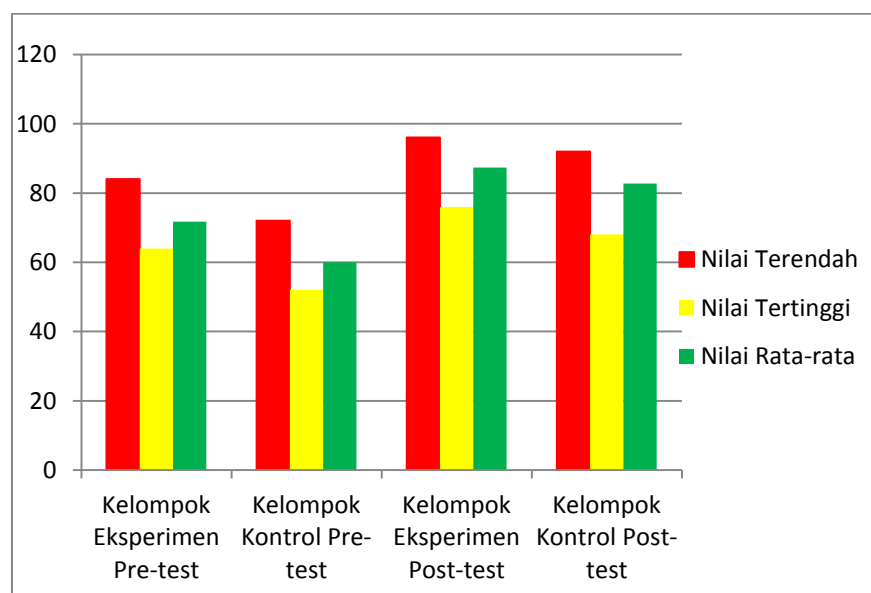
Tabel 23.
Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-Test* Dan Nilai *Post-Test*

Variabel	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Nilai tertinggi	84	72	96	92
Nilai terendah	64	52	76	68
Rata-rata	71,69	60	87,38	82,76

Berdasarkan tabel di atas, terlihat perbandingan hasil perhitungan nilai *Pre-test* dan nilai *Post-test*. Pada *Pre-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelompok eksperimen yaitu 84 dan nilai terendah 64, dengan rata-rata 71,69 sedangkan pada kelompok kontrol

nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 72 dan nilai terendah 52 dengan rata-rata 60. Pada *Post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak kelompok eksperimen yaitu 96 dan nilai terendah 76 dengan rata-rata 87,38 sedangkan pada kelompok kontrol *Post-test* nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 92 dan nilai terendah 68 dengan rata-rata 82,76.

Perbandingan hasil perhitungan nilai *Pre-test* dan *Post-test* terlihat pada nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh anak dan terlihat pada rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *Post-test* dimana pada *Post-test* rata-rata menjadi lebih meningkat dari rata-rata *Pre-test* setelah dilakukan *treatment*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Grafik 7:



Grafik 7.

Data Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

Berdasarkan grafik di atas, terlihat bahwa sebelum dilakukan *Post-test* nilai yang didapat anak pada *Pre-test* adalah nilai tertinggi pada kelompok eksperimen adalah 84 dan kelompok kontrol adalah 72, nilai terendah untuk kelompok eksperimen adalah 64 dan kontrol 52, dan nilai rata-rata yang diperoleh anak adalah 71,69 untuk kelompok eksperimen dan 60 untuk kelompok kontrol. Setelah dilakukan *Post-test* nilai anak meningkat pada kedua kelompok.

Perbandingan hasil *Post-test* nilai terlihat anak pada kelompok eksperimen berkembang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol, yaitu nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak pada kelompok eksperimen adalah 96 sedangkan kelompok kontrol adalah 92, nilai terendah yang didapat anak kelompok eksperimen adalah 76 dan kelompok kontrol 68, dan nilai rata-rata yang didapat oleh anak kelompok eksperimen 87,38 sedangkan kontrol 82,76.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak lebih berkembang melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* dibandingkan dengan Lembar Kerja Anak (LKA), terlihat pada nilai rata-rata yang berhasil dicapai anak yaitu kelompok eksperimen 87,38 sedangkan kontrol 82,76.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil nilai *Pre-test* kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dikelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada *Pre-test* diperoleh nilai rata-rata kelompok eksperimen yaitu 71,69,

sedangkan nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 60. Hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar **0,070** dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ ($t_{tabel} = 2,063$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1) = 24$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $0,070 < 2,063$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_0 **diterima** dan H_a **ditolak**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *Pre-test* kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dikelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebelum diberikan *treatment*. Ini berarti kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak pada tes kemampuan awal (*Pre-test*) sama atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Kemudian diberikan *treatment* atau perlakuan pada masing-masing kelompok, berdasarkan hasil *Post-test* kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak yang diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata 87,38 dan nilai rata-rata kelompok kontrol yaitu 82,76. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 4,200 dibandingkan dengan $\alpha = 0,05$ ($t_{tabel} = 2,063$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1) = 24$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu **4,200 > 2,063**, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis **H_0 ditolak** dan **H_a diterima**. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* lebih berpengaruh signifikan dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dibandingkan dengan kelompok kontrol yang hanya dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA).

Menurut Sudarna (2014: 15) “Perkembangan kognitif anak usia dini (PAUD) berada dalam fase operasional yang mencakup tiga aspek, yaitu: 1) Berfikir simbolis; 2) Berfikir egosentris; 3) Berfikir intuitif”. Menurut Ramli (2005: 94) “Teori perkembangan kognitif adalah teori yang banyak membahas tentang perkembangan anak ditinjau dari segi kemampuan berpikir dan memperoleh kemampuan”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini merupakan suatu proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf yang menunjuk pada proses pola berpikir dalam kemampuan mengenal konsep sehingga anak dapat berfikir secara logis dengan menggunakan keterampilan berfikirnya yang menyebabkan anak mampu memikirkan sesuatu dan memecahkan masalah sesuai dengan cara berfikir pada anak.

Menurut Gerlach & Ely dalam Arsyad (2011:3), menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Yusufhadi Miarso dalam Fadlillah (2012:206), menyatakan bahwa yang dinamakan

media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bagi anak usia dini merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan dalam suatu penyaluran di dalam proses pembelajaran.

Menurut Dmoz (2015) dalam situs (<https://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle>). Diakses pada tanggal 26 Oktober 2015) diterangkan bahwa, “A Puzzle is a *game, problem, or toy* that tests a person's *ingenuity* or knowledge. In a Puzzle, one is required to put pieces together in a logical way, in order to arrive at the correct solution of the Puzzle”, yang artinya *Puzzle* adalah permainan, masalah, atau mainan yang menguji kecerdikan atau pengetahuan seseorang. Dalam sebuah teka-teki, satu diperlukan untuk menempatkan potongan dengan cara yang logis, dalam rangka untuk sampai pada solusi yang tepat dari teka-teki, Menurut Tilog (2014: 20-21) *Puzzle* dilakukan dengan cara menyelesaikan potongan-potongan/kepingan gambar serta mencocokkan kepingan-kepingan tersebut disusun menjadi suatu bentuk gambar yang utuh. Bahan *Puzzle* cukup beragam, ada yang berasal dari kayu, kertas, plastik, karet, busa (*foam*) dan sebagainya. Melalui permainan *Puzzle* ini dapat memecahkan masalah dan meningkatkan fungsi kognitif pada anak dalam mengenal bentuk, ukura, serta warna pada obyek.

Manfaat *Puzzle* menurut I, Yulianty (2011: 43) yaitu sebagai berikut:

“a) Merangsang otak. Dengan bermain *Puzzle*, kecerdasan otak anak akan terlatih karena permainan ini melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah. b) Melatih koordinasi mata dan tangan. Bermain *Puzzle* melatih koordinasi tangan dan mata. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar yang utuh. c) Melatih nalar. Bermain *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. d) Melatih kesabaran. Dengan bermain *Puzzle*, kesabaran anak akan terlatih karena saat bermain *Puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan masalah. e) Pengetahuan. Dengan belajar *Puzzle*, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk serta anak akan belajar tentang berbagai konsep”.

Menurut Yunita (2012) dalam situs (<http://pondokibu.com/manfaat-bermain-Puzzle-untuk-anak.html>). Diakses pada tanggal 24 Agustus 2015), *Puzzle* mempunyai banyak manfaat yaitu sebagai berikut: a) Meningkatkan kemampuan berpikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi, b) melatih koordinasi tangan dan mata, c) meningkatkan Keterampilan Kognitif, keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah, d) belajar bersosialisasi, e) melatih kesabaran, f) melatih daya ingat, g) melatih nalar.

Jadi, *Puzzle* merupakan permainan yang populer dan disenangi oleh anak serta dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang potongan atau kepingan

Puzzle tersebut kemudian disusun sesuai dengan tempat atau pasangannya serta dapat bermanfaat mengembangkan kognitif yaitu dapat mengenalkan bentuk konsep salah satunya mengenalkan konsep bentuk geometri, melatih dalam memecahkan masalah, dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan, dapat melatih keterampilan motorik, belajar bersosialisasi, dapat mengembangkan keterampilan kognitif, melatih kesabaran, dapat melatih daya ingat, serta dapat melatih nalar pada anak.

Menurut Sriyanto (2001: 46), menyatakan bahwa:

“*Tangram* adalah permainan yang paling tua yang paling dikenal dalam matematika. Permainan ini dikembangkan pertama kali di negeri Cina dan sering disebut dengan *Puzzle* Cina. *Tangram* berasal dari kata TANG + RAM. Istilah ini pertama kali dikenalkan oleh Thomas Hill dalam bukunya *Geometrical Puzzle For The Youth* pada tahun 1848. *Tangram* terdiri dari 5 buah segitiga, 1 persegi, dan 1 jajaran genjang. *Tangram* banyak tersedia dipasaran, tetapi dapat juga dengan mudah dibuat sendiri dengan menggunakan kertas”.

Selanjutnya menurut Wijaya, dkk (2007: 23), “*Tangram* adalah permainan menyusun bangunan. *Tangram* terdiri dari 7 potongan, dengan 7 potongan ini anda bisa membuat ratusan bentuk bangun datar. Dari ke 7 bentuk potongan tersebut maka dapat dibuat dengan berbagai bentuk binatang”.

Menurut Margiyati (2013) dalam situs (http://www.kompasiana.com/margiyati/permainanTangram_552fdbf56ea8343f508b4609). Di akses pada tanggal 24 Oktober 2015) banyak manfaat yang diperoleh yaitu anak akan lebih mengenal bangun-bangun datar

lebih dekat, dapat mengelompokkan benda-benda bentuknya sama, dapat mengklasifikasikan benda, dan lain-lain. Menurut Admin (2015) dalam situs (<http://www.loop.co.id/articles/bosan-main-geometri-yang-gitu-gitu-aja-the-Tangram-cara-yang-asyik-buat-kamu>). Diakses pada tanggal 24 Oktober 2015) manfaat *Tangram* yaitu mengembangkan rasa suka terhadap geometri, mampu membedakan berbagai bentuk, mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk geometri, dan sebagainya. Selain itu, kita bisa mengajarkan kata-kata yang tepat untuk anak kecil dalam memanipulasi bentuk, seperti ‘membalik’, ‘memutar’, atau ‘menggeser’ serta dapat melatih otak kanan dan otak kiri misalnya jika bermain *Tangram* dengan cara berpikir gimana membentuk suatu bangunan yang tepat dan logis, berarti menggunakan otak kiri. Selanjutnya jika membuat bentuk yang indah, warna, dan imajinasi, berarti cenderung menggunakan otak kanan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa *Tangrama* adalah permainan yang paling tua yang paling dikenal dalam matematika. Permainan ini dikembangkan pertama kali di negeri Cina dan sering disebut dengan *Puzzle Cina*. *Tangram* berasal dari kata TANG+RAM. Istilah ini pertama kali dikenalkan oleh Thomas Hill dalam bukunya *Geometrical Puzzle For The Youth* pada tahun 1848. suatu permainan yang terdiri dari potongan geometri, kemudian dari potongan tersebut dapat dijadikan berbagai macam bentuk seperti bentuk/gambar yang menarik serta *Tangram* bermanfaat untuk anak usia dini seperti dapat mengembangkan berbagai

aspek perkembangan anak salah satunya dapat mengenalkan beberapa bentuk geometri sederhana, mengenalkan binatang, warna, dapat melatih anak dalam memecahkan masalah, serta dapat melatih otak kanan dan otak kirinya.

Menurut Lestari (2011: 4) dalam Rustiyanti (2014: 21) menjelaskan bahwa “Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak, mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri”. Menurut Triharso (2013: 50), “Konsep yang bisa dipahami anak usia dini tentang geometri adalah membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak seperti diatas, dibawah, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri”. Jadi, dapat disimpulkan bahwa, pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini merupakan pengenalan konsep bentuk geometri yang diperkenalkan kepada anak dimulai dari bentuk geometri yang sangat sederhana terdiri dari bentuk persegi, segi empat, lingkaran, dan segitiga sehingga anak lebih mudah untuk mengenal bentuk geometri dari bentuk yang sederhana. Pengenalan bentuk geometri melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak dapat memberikan pengalaman yang sangat berguna dan bermanfaat untuk anak.

Penggunaan Media *Puzzle Tangram* dimodifikasi dari permainan yang sudah ada, yaitu penggabungan dari *Puzzle* dan *Tangram* kemudian

di bentuk ke dalam penggunaan media baru yang dinamakan dengan penggunaan media *Puzzle Tangram*. Penggunaan media *Puzzle Tangram* adalah penggunaan media yang terdiri dari papan *Puzzle* dan papan *Tangram* yang digunakan dengan cara membongkar pasang bagian potongan atau kepingan *Puzzle* berdasarkan pasangannya, lalu disusun menjadi bentuk persegi yang utuh. Kemudian dari potongan atau kepingan *Puzzle* tersebut dibentuk menjadi bentuk binatang.. Dimana pada kegiatan ini anak diperkenalkan bentuk geometri sederhana seperti bentuk persegi dan segitiga.

Pada saat penelitian, peneliti menggunakan penggunaan media *Puzzle Tangram* pada kelompok eksperimen (kelas B5) di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman, terlihat semua anak antusias, semangat, serta anak lebih tertarik untuk melakukan kegiatan ini.

Dengan penggunaan media *Puzzle Tangram* ini lebih memudahkan anak untuk mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Dengan demikian, kegiatan ini cocok dilakukan untuk anak karena dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangannya sesuai dengan usia terutama dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak usia dini. Sedangkan dikelompok kontrol (kelas B3) dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) anak kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut, sehingga anak kurang antusias serta lebih cepat mudah merasa bosan.

Dari hasil penelitian berkeyakinan melalui kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak salah satunya dengan penggunaan media *Puzzle Tangram* dapat mengasah kognitif anak yaitu mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Jadi, dari hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dikelompok eksperimen lebih baik dari pada hasil mengenal bentuk geometri pada anak dikelompok kontrol, dapat dilihat dari nilai rata-rata anak kelompok eksperimen (kelas B5) yang lebih tinggi dari pada kelompok kontrol (kelas B3). Maka, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan kegiatan penggunaan media *Puzzle Tangram* lebih berpengaruh dan efektif dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dibandingkan dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Karena dengan menggunakan permainan *Puzzle Tangram* dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih menarik serta dapat menimbulkan minat anak dalam proses pembelajaran.



BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dikelompok eksperimen (kelas B5) melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (kelas B3) dengan menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA) yaitu **(87,38)** untuk kelompok eksperimen dan **(82,76)** untuk kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis di dapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana **(4,227 > 2,063)**, yang dibuktikan dengan taraf signifikan α 0,05 ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dikelompok eksperimen melalui penggunaan media *Puzzle Tangram* dibandingkan dengan kelompok kontrol melalui Lembar Kerja Anak (LKA). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Puzzle Tangram* terbukti berpengaruh signifikan dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

B. Implikasi

Penelitian “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Tangram* Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman”, merupakan sebuah

penelitian pendidikan yang telah dilakukan, sehingga implikasi dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Media *Puzzle Tangram* dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan dalam proses pembelajaran yang dapat mengenalkan bentuk geometri kepada anak, karena melalui kegiatan ini anak dapat bermain sambil belajar sehingga anak merasakan kesenangan dalam proses pembelajaran, dapat menimbulkan semangat dalam pembelajaran, dapat menghilangkan rasa kejenuhannya, dan dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Dengan kegiatan tersebut, anak akan lebih mudah mengenal bentuk geometri karena melalui kegiatan yang dilakukan anak dapat berperan aktif dalam kegiatan tersebut.
2. Penggunaan Media *Puzzle Tangram* dapat dijadikan salah satu pilihan kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi anak, diharapkan agar kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat berkembang dengan baik melalui kegiatan penggunaan media *Puzzle Tangram*.
2. Bagi guru, dalam mengenalkan bentuk geometri kepada anak hendaknya guru merancang kegiatan dan menggunakan media

yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Melalui kegiatan dalam proses pembelajaran yang menarik, anak lebih mudah mengenal dan mengingat bentuk geometri. Salah satu kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan adalah melalui Penggunaan Media *Puzzle Tangram*.

3. Bagi sekolah, dalam mengembangkan pembelajaran khususnya dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak hendaknya sekolah dapat memberikan arahan, motivasi serta dorongan kepada guru untuk menciptakan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan anak agar tujuan dalam proses pembelajaran khususnya dalam mengenalkan bentuk geometri dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat meneliti dan menyampaikan gagasan tentang pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak serta menjadi inspirasi dalam melakukan penelitian dimasa yang akan datang.



DAFTAR PUSTAKA

- Admin, Master. 2015. "Bosan Main Geometri yang Gitu-gitu Aja? The Tangram, Cara yang Asyik Buat Kamu". (Online) <http://www.loop.co.id/articles/bosan-main-geometri-yang-gitu-gitu-aja-the-tangram-cara-yang-asyik-buat-kamu>. Diakses pada tanggal 24 Oktober 2015.
- Ariesta, Riany. 2009. *Alat Permainan Edukatif Lingkungan Sekitar Anak Untuk Anak Usia 0-1 Tahun*. Bandung: PT. Sandiarta Sukses.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dmoz. 2010. "Puzzle". Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Puzzle>. Diakses pada tanggal 26 Oktober 2015.
- Dwijayawiyata. 2013. *Mari Bermain Permainan Kelompok Untuk Anak*. Yogyakarta: Kanisus.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar- Ruzz Media.
- Fakharuddin, Asef Umar. 2010. *Sukses menjadi Guru TK-PAUD*. Jogjakarta: Bening.
- Hurlock, B Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi ke 6*. Jakarta: Erlangga.
- I, Yulianty Rani. 2011. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modern dan Tradisional*. Jakarta: Laskar Akasara Media.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadika Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Kurikulum Taman Kanak-kanak pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak 2010

Latif, Dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidika Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Kencana.

Mahyuddin, Nenny. 2008. *Asesmen Anak Usia Dini*. Padang: UNPPress.

Margiyati. 2013. "Permainan Tangram". http://www.kompasiana.com/margiyati/permainantangram_552fdbf56ea8343f508b4609. Kompas. Di akses pada tanggal 24 Oktober 2015.

Mariati, M. Syukri, Marmawi. _____. "Penerapan Metode Bermain dalam Pengenalan Konsep Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun". *Journal Skripsi*. FKIP UNTAN. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2015. Hal: 3. Diakses pada tanggal 23 Oktober 2015.

Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar Paud*. Jogjakarta: Laksana.

Nurlis. 2014. "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok di Taman Kanak-Kanak Arrwiyah Lubuk Basung". Skripsi. UNP.

Nursinta, Mutiara. 2013. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif Pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014". Skripsi. UNP.

Pramono, Titin S. 2012. *Asyik yang Mencerdaskan Anak Anda Permainan Asyik Bikin Anak Pintar Permainan- Permainan*. Yogyakarta: IN AzNA Books.

Prasetya, Ianang. 2015. "Pengertian Media Puzzle Menurut Patmonodewo". (Online). http://www.academia.edu/9717051/Pengertian_Media_Puzzle_Menurut_Patmonodewo_Misbach. Diakses pada tanggal 21 agustus 2015.

R, Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rahmawati, Anayanti. 2015. "Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini". *Journal Pendidikan Anak*. Volume III, Edisi 1, juni 2014. 12 Oktober 2015. Hlm: 387.

Ramli, M. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan

Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

- Rohmah, Ismiatul. 2012. *Hubungan Pengetahuan dan Sikap Ibu Tentang Pemberian Stimulasi Alat Permainan Edukatif (APE) dengan Perkembangan Motorik Anak Usia 1-2 Tahun*. *Journal Skripsi*. IKFKUG. Diakses pada tanggal 9 Oktober 2015
- Rustiyanti, Desi Wahyu. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*. *Journal Skripsi*. UNY. (Hal: 21-38). Diakses pada tanggal 23 Oktober 2015.
- Santrock, Jhon W. 2011. *Life Span Development Perkembangan Masa-Hidup (edisi ketigabelas Jilid I)*. Jakarta: Erlangga.
- Siswanto, Igea dan Sri Lestari. 2012. *Panduan Bagi Orang Tua dan Guru Pembelajaran Aktraktif dan 100 Permainan Kreatif Untuk PAUD*. Yogyakarta: Andi.
- Sriyanto. 2007. *Happy Whit Match*, Cetakan 1. Yogyakarta: Percetakan GalangPress.
- Sudarna. 2014. *PAUD Berkarakter Melejitkan Kepribadian Anak Secara Utuh [Kecerdasan Emosi, Spirit, dan Sosial]*. Jogjakarta: Genius Publisher.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasido.
- Sudjana. 2008. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2009. *Metode Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Sulistyo, Aryani. 2012. "Peningkatan Hasil Belajar Membaca Permulaan Melalui Permainan *Puzzle* Bagi Siswa Kelas 1 Semester 1 SD Negeri 3 Sindurejo Kecamatan Toroh Kabupaten Grobogan Tahun 2011-2012". *Journal Skripsi*. (Online). Hlm: 8. Diakses pada tanggal 27 Oktober 2015
- Supatmono. _____. *Matematika Asyik, Asyik Mengajarnya Asyik Belajarnya*. Jakarta: PT Grasindo

- Suyadi dan Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP Press.
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2003. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tilong, D Adi. 2014. *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsangan Otak Kanan dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih*. Jogjakarta: Diva Press.
- Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini 30 Permainan Matematika dan Sains*. Yogyakarta: Andi.
- Triyoedha. 2013. "Manfaat Bermain Puzzle Bagi Perkembangan Anak". (Online). <http://www.kaskus.co.id/thread/519c5053e374b4865e000001/manfaat-bermain-puzzle-bagi-perkembangan-anak>. Diakses pada tanggal 20 Agustus 2015.
- W, Yulinda. 2013. "Penerapan Permainan Pindah Kamar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Kelompok A TK Taman Putra Mangkunegara Tahun Ajaran 2013/2014". Skripsi. UNP
- Wijaya, Surya, dkk. 2007. *Eksplorasi Matematika Yang Mengasyikkan Untuk Tingkat SD/MI*. Tangerang: PT Kandel.
- Yunita. 2012. "Manfaat Bermain Puzzle Untuk Anak". (Online). <http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak.html>. Diakses pada tanggal 24 Agustus 2015.
- Yusuf, A Muri. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Padang: UNP Press.
- _____. 2015. "Ciri-ciri dan Prinsip Alat Permainan Edukatif APE". (Online). <http://www.asikbelajar.com/2015/08/ciri-ciri-dan-prinsip-alat-permainan.html?m=0>. Diakses pada tanggal 12 Oktober 2015.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen (*Pre-test*) Kelas (B5)

Kelompok : B5
 Semester/minggu : I/XV
 Tema/subtema : Binatang / Binatang Ternak
 Hari/tanggal : Senin / 9 November 2015 (Pertemuan 1)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap	Guru, anak	Observasi				

		(NAM 2.1.1)				Tuhan YME, religius						
Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincah (MK 2.1.3)	Menirukan gerakan bebek berjalan	Melatih motorik kasar anak	Praktek langsung : Meniru gerakan bebek berjalan	Antusi as	Guru, anak, tamborin	observasi				

Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB 1.1.1)	Binatang ternak	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang ternak	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				
Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	mandiri	Anak, Kepingan geometri	penguasaan				

			Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga”	kekom-pakkan dan kerjasama	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan				
Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekom-pakkan dan kerjasama	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom-pakan dan kerjasama	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				

Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	Kekom pakkan dan kerjasama	Anak, papan <i>Tangram</i>	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain n dilu kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyikan lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan -salam -pulang	percaya diri, religius	Anak, guru, tamborin	Observasi				

membaca	persiapan membaca (MKB 3.1)					, berani						
---------	-----------------------------------	--	--	--	--	----------	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 9 November 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariama

Guru kelas B5

peneliti



Meri Ikawati, S. Pd

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106

Lampiran 2

Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen Kelas (B5)

Kelompok : B5
 Semester/minggu : I/XV
 Tema/subtema : Binatang / Cara Berkembang Biak (Bertelur)
 Hari/tanggal : Rabu / 11 November 2015 (Pertemuan 2)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				

Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincah (MK 2.1.3)	Menirukan gerakan hewan “burung terbang”	dapat melatih motorik kasar dan menirukan burung terbang	Praktek langsung : Meniru gerakan burung terbang	Antusias	Guru, anak, tamborin	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB	Cara Berkembang Biak (Bertelur)	Anak dapat menambah kosakata	Cara Berkembang Biak (Bertelur)	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				

		1.1.1)											
Mengklasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	Mengklasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	Mengelompokk an benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu membedaka n antara bentuk segitiga dan persegi	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	mandir i	Anak, Kepingan geometri	Penguasaa n					
			Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu mengelomp okkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga”	kekom pakkan dan kerjasa ma	Anak, Kepingan geometri	Penguasaa n					
Mengklasifikask an benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengkasifikas kan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu memasangk an <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasanganny a	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekom pakkan dan kerjasa ma	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasa n					

	(KBWUP 3.1)												
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakan dan kerjasama	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasa n					
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu meniru bentuk burung dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk burung dari kepingan geometri	Kekom pakan dan kerjasama	Anak, papan <i>Tangram</i>	Penugasa n					
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi					
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyika n lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah	percaya diri, religius	Anak, guru, tamborin	Observasi					

kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	n kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				-do'a naik kendaraan -salam -pulang	, berani						
---	---	--	--	--	---	----------	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 11 November 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Kepala Sekolah



Guru kelas B5

Meri Ikawati, S. Pd

peneliti

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106

Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen Kelas (B5)

Kelompok : B5
 Semester/minggu : I/XV
 Tema/subtema : Binatang/ Binatang yang Hidup Diair
 Hari/tanggal : Jum'at / 13 November 2015 (Pertemuan 3)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan	Menirukan gerakan ikan berenang	Melatih motorik kasar anak	Praktek langsung : Meniru gerakan ikan berenang	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				

dalam melakukan tarian/senam	dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincah (MK 2.1.3)										
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosakata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB 1.1.1)	Binatang yang Hidup Di air	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang Binatang yang Hidup Di air	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				
Mengklasifikasi benda	Mengklasifikasi benda	Mengelompokkan benda	Penggunaan media <i>Puzzle</i>	Anak mampu	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan	mandiri	Anak, Kepingan	Penguasaan				

berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	<i>Tangram</i>	membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	bentuk persegi dan segitiga ”		geometri				
			Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga”	keompokkan dan kerjasama	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan			
Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	keompokkan dan kerjasama	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan			

Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakan dan kerjasa ma	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu meniru bentuk ikan dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk ikan dari kepingan geometri	Kekom pakan dan kerjasa ma	Anak, papan <i>Tangram</i>	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa n kata serta mengenal	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyika n lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

simbol-simbol untuk persiapan membaca	simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				-salam -pulang							
---	---	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 13 November 2015

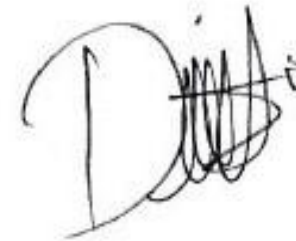
Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B5



Meri Ikawati, S. Pd

peneliti



Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106



Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen Kelas (B5)

Kelompok : B5
 Semester/minggu : I/XVI
 Tema/subtema : Binatang / Binatang Kesayangan
 Hari/tanggal : Kamis / 19 November 2015 (Pertemuan ke 4)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan	Menirukan gerakan anjing sedang berlari kencang	Anak dapat Menirukan gerakan harimau	Praktek langsung : Menirukan gerakan anjing sedang berlari kencang	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				

dalam melakukan tarian/senam	dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincah (MK 2.1.3)		sedang berlari kencang								
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih komplek	Menjawab pertanyaan yang lebih komplek (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB 1.1.1)	Binatang kesayangan	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang kesayangan	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				
Mengkasifikasi kan benda	Mengkasifikasi kan benda	Mengelompokkan benda	Penggunaan media <i>Puzzle</i>	Anak mampu	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan	mandiri	Anak, Kepingan	penguasaan				

berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	<i>Tangram</i>	membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	bentuk persegi dan segitiga ”		geometri				
			Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga”	keompokkan dan kerjasma	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan			
Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	keompokkan dan kerjasma	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan			

Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakan dan kerjasa ma	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu meniru bentu anjing dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk anjing dari kepingan geometri	Kekom pakan dan kerjasa ma	Anak, papan <i>Tangram</i>	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa n kata serta mengenal	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyika n lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

simbol-simbol untuk persiapan membaca	simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				-salam -pulang							
---	---	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 19 November 2015

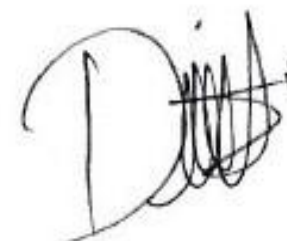
Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B5



Meri Ikawati, S. Pd

peneliti



Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106



Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen Kelas (B5)

Kelompok : B5
 Semester/minggu : I/XVII
 Tema/subtema : Binatang / Binatang yang Hidup Didarat
 Hari/tanggal : Selasa / 24 November 2015 (Pertemuan ke 5)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdo'a	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan	Menirukan gerakan hewan bebek berjalan	dapat melatih motorik kasar dan	Praktek langsung : Meniru gerakan bebek berjalan	Mandiri	Guru, anak, tamborin	Observasi				

dalam melakukan tarian/senam	dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincah (MK 2.1.3)		menirukan burung terbang								
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosakata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB 1.1.1)	Binatang yang hidup didarat	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang yang hidup didarat	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				

Mengklasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	Mengklasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	Mengelompokk an benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	mandir i	Anak, Kepingan geometri	penguasaan				
			Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu mengelomp okkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga”	kekom pakkan dan kerjasa ma	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan				
Mengklasifikask an benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengklasifikas kan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu memasangk an <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasanganny a	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekom pakkan dan kerjasa ma	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				

Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakan dan kerjasa ma	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	Kekom pakan dan kerjasa ma	Anak, papan <i>Tangram</i>	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa n kata serta mengenal	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyika n lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

simbol-simbol untuk persiapan membaca	simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				-salam -pulang							
---	---	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 24 November 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B5

peneliti



Meri Ikawati, S. Pd

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106

Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen Kelas (B5)

Kelompok : B5
 Semester/minggu : I/XVIII
 Tema/subtema : Binatang / Binatang yang Berkaki 4
 Hari/tanggal : Selasa / 1 Desember 2015 (Pertemuan ke 6)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan,	Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka keseimbangan,	Berlari sambil melompat dengan seimbang tanpa	Melompat seperti kelinci sambil berhitung	Dapat melatih motorik kasar dan	Praktek langsung : Melompat seperti kelinci sambil berhitung dalam	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				

kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian.	kekuatan, kelincahan dan melatih keberanian (MK 1.1)	jatuh(MK 1.1.6)	dalam bahasa inggris	menambah kosakata dalam bahasa inggris	bahasa inggris							
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa n kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusi as	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih komplek	Menjawab pertanyaan yang lebih komplek (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/info rmasi (MB 1.1.1)	Binatang berkaki 4	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang berkaki 4	Percay a diri	Guru, anak	percakapan				
Mengkasifikasi kan benda berdasarkan	Mengkasifikasi kan benda berdasarkan	Mengelompokk an benda dengan berbagai	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu membedakan	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan	mandir i	Anak, Kepinga n	Penguasaan				

warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran		n antara bentuk segitiga dan persegi	segitiga ”		geometri					
			Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnaya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnaya menurut bentuk persegi dan segitiga”	kekom pakkan dan kerjasama	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan				
Mengkasifikaskan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekom pakkan dan kerjasama	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				

Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakan dan kerjasa ma	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu meniru bentuk kelinci dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk kelinci dari kepingan geometri	Kekom pakan dan kerjasa ma	Anak, papan <i>Tangram</i>	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa n kata serta mengenal	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyika n lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

simbol-simbol untuk persiapan membaca	simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				-salam -pulang							
---	---	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 1 Desember 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B5

peneliti



Meri Ikawati, S. Pd

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106

Lampiran 3

Rencana Kegiatan Harian Kelompok Eksperimen (*Post-test*) Kelas (B5)

Kelompok : B5
 Semester/minggu : I/XVIII
 Tema/subtema : Binatang / Binatang yang Berkaki 2
 Hari/tanggal : Sabtu / 5 Desember 2015 (Pertemuan ke 7)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				

Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincih (MK 2.1.3)	Menirukan gerakan hewan bebek berjalan	dapat melatih motorik kasar dan menirukan burung terbang	Praktek langsung : Meniru gerakan bebek berjalan	Mandiri	Guru, anak, tamborin	Observasi				
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosakata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih	Menjawab pertanyaan tentang	Binatang berkaki 2	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang berkaki 2	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				

	komplek (MKB 1.1)	keterangan/informasi (MB 1.1.1)											
Mengklasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	Mengklasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	mandiri	Anak, Kepingan geometri	penguasaan					
			Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga”	keompokan dan kerjasama	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan					

Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekom-pakkan dan kerjasama	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom-pakan dan kerjasama	Anak , papan <i>Puzzle</i>	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	Penggunaan media <i>Puzzle Tangram</i>	Anak mampu meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	Kekom-pakkan dan kerjasama	Anak, papan <i>Tangram</i>	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan	Makan, minuman	Observasi				

						minum						
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa n kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyika n lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan -salam -pulang	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

Pariaman, 5 Desember 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B5

peneliti



Meri Ikawati, S. Pd

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106

Lampiran 4

Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol (*Pre-test*) Kelas (B3)

Kelompok : B3
 Semester/minggu : I/XIV
 Tema/subtema : Binatang / Binatang Ternak
 Hari/tanggal : Jum'at / 6 November 2015 (Pertemuan 1)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/ sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Melakukan koordinasi	Melakukan koordinasi	Senam fantasi bentuk meniru	Menirukan gerakan bebek	Melatih motorik	Praktek langsung : Meniru gerakan	Antusias	Guru, anak,	Observasi				

gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam	gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	misalnya : menirukan gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincih (MK 2.1.3)	berjalan	kasar anak	bebek berjalan		tamborin				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi			
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/info rmasi (MB 1.1.1)	Binatang ternak	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang ternak	Percaya diri	Guru, anak	percakapan			

Mengklasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	Mengklasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	Mengelompokk an benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	Anak mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	mandir i	Anak, kepingan geometri	penguasaan				
			“mengelomp okkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	Anak mampu mengelomp okkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnaya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	kekom pakkan dan kerjasa ma	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan				
Mengklasifikask an benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengklasifikas kan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	“memasangka n “memasangka n <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	Anak mampu memasangk an <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasanganny a	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekom pakkan dan kerjasa ma	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				

Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakkan dan kerjasma	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	meniru bentuk binatang dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	Kekom pakkan dan kerjasma	Anak, Kertas AVS, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa n kata serta	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyika n lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				kendaraan -salam -pulang								
--	--	--	--	--	--------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 6 November 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B3

Peneliti



Irni Gusnita, S. S

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106

Lampiran 5

Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol Kelas (B3)

Kelompok : B3
 Semester/minggu : I/XV
 Tema/subtema : Binatang / Binatang Kesayangan
 Hari/tanggal : Selasa / 10 November 2015 (Pertemuan 2)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				

Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincih (MK 2.1.3)	Menirukan gerakan anjing sedang berlari kencang	Anak dapat Menirukan gerakan harimau sedang berlari kencang	Praktek langsung : Menirukan gerakan anjing sedang berlari kencang	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih komplek	Menjawab pertanyaan yang lebih	Menjawab pertanyaan tentang	Binatang kesayangan	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang kesayanagn	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				

	komplek (MKB 1.1)	keterangan/info rmasi (MB 1.1.1)										
Mengkasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	Mengkasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	Mengelompokk an benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	Anak mampu membedaka n antara bentuk segitiga dan persegi	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	mandir i	Anak, kepingan geometri	penguasaan				
			“mengelomp okkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	Anak mampu mengelomp okkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	kekom pakkan dan kerjasa ma	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan				

Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, bentuknya dll (3.1.1)	“memasangkan “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekom-pakkan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom-pakkan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	meniru bentuk binatang dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk anjing dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk anjing dari kepingan geometri	Kekom-pakkan dan kerjasama	Anak, Kertas AVS, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan,	Makan, minuman	Observasi				

						dan minum						
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyikan lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan -salam -pulang	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

Pariaman, 10 November 2015
Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariam

Guru kelas B3

Irni Gusnita, S. S

Peneliti

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106



Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol Kelas (B3)

Kelompok : B3
 Semester/minggu : I/XV
 Tema/subtema : Binatang / Binatang yang Hidup Didarat
 Hari/tanggal : Kamis / 12 November 2015 (Pertemuan 3)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	Observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdo'a	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan	Menirukan gerakan hewan bebek berjalan	dapat melatih motorik kasar dan	Praktek langsung : Meniru gerakan bebek berjalan	Mandiri	Guru, anak, tamborin	Observasi				

dalam melakukan tarian/senam	dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincah (MK 2.1.3)		menirukan burung terbang								
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	Observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB 1.1.1)	Binatang yang hidup didarat	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang yang hidup didarat	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				
Mengkasifikasi	Mengkasifikasi	Mengelompokkan	Membedakan	Anak	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung	mandir	Anak,	penguasaan				

kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	an benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	bentuk persegi dan segitiga ”	mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	i	kepingan geometri				
			“mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	keompokkan dan kerjasama	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan			
Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	“memasangkan “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	keompokkan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan			

Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakan dan kerjasma	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	meniru bentuk binatang dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	Kekom pakan dan kerjasma	Anak, Kertas AVS, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyikan lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

mengenai simbol-simbol untuk persiapan membaca	mengenai simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				kendaraan -salam -pulang								
--	--	--	--	--	--------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 12 November 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B3

Irni Gusnita, S. S

Peneliti

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106



Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol Kelas (B3)

Kelompok : B3
 Semester/minggu : I/XVI
 Tema/subtema : Binatang / Binatang yang Hidup Diair
 Hari/tanggal : Selasa / 17 November 2015 (pertemuan 4)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdo'a	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan	Menirukan gerakan hewan "ikan berenang"	dapat melatih motorik kasar dan	Praktek langsung : Meniru gerakan hewan (ikan berenang)	Mandiri	Guru, anak, tamborin	Observasi				

dalam melakukan tarian/senam	dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincah (MK 2.1.3)		menirukan burung terbang								
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB 1.1.1)	Binatang yang hidup di air	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang yang hidup di air	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				
Mengklasifikasi	Mengklasifikasi	Mengelompokkan	Membedakan	Anak	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung	mandir	Anak,	penguasaan				

kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	an benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	bentuk persegi dan segitiga ”	mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	i	kepingan geometri				
			“mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	keompokkan dan kerjasama	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan			
Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	“memasangkan “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	keompokkan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan			

Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakkan dan kerjasma	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	meniru bentuk binatang dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk ikan dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk ikan dari kepingan geometri	Kekom pakkan dan kerjasma	Anak, Kertas AVS, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyikan lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

mengenai simbol-simbol untuk persiapan membaca	mengenai simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				kendaraan -salam -pulang								
--	--	--	--	--	--------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 17 November 2015

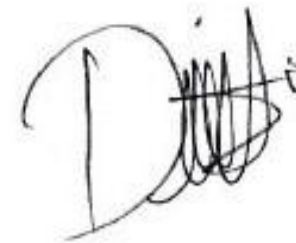
Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B3



Irni Gusnita, S. S

Peneliti



Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106



Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol Kelas (B3)

Kelompok : B3
 Semester/minggu : I/XVI
 Tema/subtema : Binatang / Cara Berkembang Biak (Bertelur)
 Hari/tanggal : Jum'at / 20 November 2015 (Pertemuan 5)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdo'a	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan	Menirukan gerakan hewan "burung	dapat melatih motorik kasar dan	Praktek langsung : Meniru gerakan burung terbang	Antusias	Guru, anak, tamborin	Observasi				

dalam melakukan tarian/senam	dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincah (MK 2.1.3)	terbang”	menirukan burung terbang								
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB 1.1.1)	Binatang yang Cara Berkembang Biak (Bertelur)	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang yang Cara Berkembang Biak (Bertelur)	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				
Mengklasifikasi	Mengklasifikasi	Mengelompokkan	Membedakan	Anak	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung	mandir	Anak,	penguasaan				

kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	an benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	bentuk persegi dan segitiga ”	mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	i	kepingan geometri				
			“mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	keompokkan dan kerjasama	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan			
Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	“memasangkan “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	keompokkan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan			

Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom pakkan dan kerjasma	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	meniru bentuk binatang dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk burung dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk burung dari kepingan geometri	Kekom pakkan dan kerjasma	Anak, Kertas AVS, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyikan lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

mengenai simbol-simbol untuk persiapan membaca	mengenai simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)				kendaraan -salam -pulang									
--	--	--	--	--	--------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Pariaman, 20 November 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B3

Irni Gusnita, S. S

Peneliti

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106



Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol Kelas (B3)

Kelompok : B3
 Semester/minggu : I/XVII
 Tema/subtema : Binatang / Binatang yang Berkaki 4
 Hari/tanggal : Jum'at / 27 November 2015 (Pertemuan 6)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				
Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka	Menggerakkan badan dan kaki dalam rangka	Berlari sambil melompat dengan	Melompat seperti kelinci sambil	Dapat melatih motorik	Praktek langsung : Melompat seperti kelinci sambil	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				

keseimbangan, kekuatan, kelincahan, dan melatih keberanian.	keseimbangan, kekuatan, kelincahan dan melatih keberanian (MK 1.1)	seimbang tanpa jatuh(MK 1.1.6)	berhitung dalam bahasa inggris	kasar dan menambah kosakata dalam bahasa inggris	berhitung dalam bahasa inggris						
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi			
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks (MKB 1.1)	Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (MB 1.1.1)	Binatang berkaki 2	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang berkaki 2	Percaya diri	Guru, anak	percakapan			
Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3	Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu,	Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	Anak mampu membedakan antara bentuk	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	mandiri	Anak, kepingan geometri	penguasaan			

variasi) (KBWUP 2)	variasi) (KBWUP 2.1)	misal: menurut warna, bentuk dan ukuran		segitiga dan persegi								
			“mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	kekompackan dan kerjasama	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan				
Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya dll (3.1.1)	“memasangkan” “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekompackan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekompackan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				

Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	meniru bentuk binatang dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk kelinci dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk kelinci dari kepingan geometri	Kekom pakkan dan kerjasma	Anak, Kertas AVS, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan, dan minum	Makan, minuman	Observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaa n kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyika n lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan -salam -pulang	percaya diri, religius , berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

Pariaman, 27 November 2015

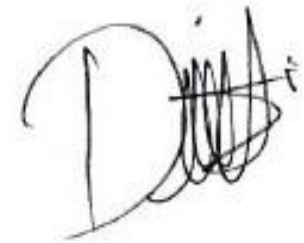
Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Guru kelas B3



Irni Gusnita, S. S

Peneliti



Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106



Lampiran 6

Rencana Kegiatan Harian Kelompok Kontrol (*Post-test*) Kelas (B3)

Kelompok : B3
 Semester/minggu : I/XVIII
 Tema/subtema : Binatang / Binatang yang Berkaki 2
 Hari/tanggal : Jum'at / 4 Desember 2015 (Pertemuan 7)
 Waktu : 08.00-10.30 Wib

Tingkat capaian perkembangan	Capaian Perkembangan	Indikator	Materi Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alat/sumber	Penilaian				
								Teknik	Hasil			
									*	*	*	*
									1	2	3	4
Memahami peraturan	Memahami peraturan (SEK 5.1)	Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.1)	Tata tertib sekolah	Anak dapat mentaati tata tertib sekolah	Kegiatan Awal±30 menit -berbaris -salam -ikrar -nyanyi	Disiplin	Guru, anak, tamborin	observasi				
Membiasakan diri beribadah	Terbiasa melakukan ibadah sesuai aturan menurut keyakinan (NAM 2.1)	Berdo'a sebelum dan sesudah melakukan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM 2.1.1)	Cara berdo'a	Anak terbiasa berdoa	Praktek langsung : Membaca do'a sebelum belajar, al-fatihah, dan do'a kedua orang tua.	kecintaan terhadap Tuhan YME, religius	Guru, anak	Observasi				

Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam	Melakukan koordinasi gerakan kaki tangan kepala dalam melakukan tarian/senam (MK 2.1)	Senam fantasi bentuk meniru misalnya : menirukan gerakan hewan, gerakan tanaman yang terkena angin (Sepoi-sepoi, angin kencang, dan kencang sekali dengan lincih (MK 2.1.3)	Menirukan gerakan bebek berjalan	Melatih motorik kasar anak	Praktek langsung : Meniru gerakan bebek berjalan	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secar lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu anak-anak	dapat melatih bahasa dan dapat menambah kosa kata anak	Praktek langsung : Bernyanyi bersama lagu anak-anak	Antusias	Guru, anak, tamborin	observasi				
Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks	Menjawab pertanyaan yang lebih	Menjawab pertanyaan tentang	Binatang yang berkaki 2	Anak dapat menambah kosakata	Tanya jawab tentang binatang yang berkaki 2	Percaya diri	Guru, anak	percakapan				

	komplek (MKB 1.1)	keterangan/info rmasi (MB 1.1.1)											
Mengkasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2)	Mengkasifikasi kan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) (KBWUP 2.1)	Mengelompokk an benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misal: menurut warna, bentuk dan ukuran	Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	Anak mampu membedaka n antara bentuk segitiga dan persegi	Kegiatan Inti ± 60 menit -praktek langsung Membedakan bentuk persegi dan segitiga ”	mandir i	Anak, kepingan geometri	penguasaan					
			“mengelomp okkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	Anak mampu mengelomp okkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	-praktek langsung “mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk persegi dan segitiga”	kekom pakkan dan kerjasa ma	Anak, Kepingan geometri	Penguasaan					

Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3)	Mengkasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi (KBWUP 3.1)	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenisnya, persamaannya, bentuknya dll (3.1.1)	“memasangkan “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	-praktek langsung “memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya”	kekom-pakkan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6)	Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari (PUS 6.1)	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh (lebih dari 8 keping) (PUS 6.1.2)	menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	-praktek langsung menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Kekom-pakkan dan kerjasama	Anak , LKA, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3)	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (MH 3.1)	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (MH 3.1.4)	meniru bentuk binatang dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	-praktek langsung meniru bentuk bebek dari kepingan geometri	Kekom-pakkan dan kerjasama	Anak, Kertas AVS, lem, kepingan geometri (terbuat dari kertas origami)	Penugasan				
					Istirahat ±30 menit -bermain -cuci tangan -berdoa sebelum dan sesudah makan	Alat bermain diluar kelas, makan,	Makan, minuman	Observasi				

						dan minum						
Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca	Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca (MKB 3.1)	Menyanyikan lebih dari 20 lagu (MKB 3.1.6)	Lagu “sayonara”	Anak dapat menyanyikan lagu “sayonara”	Kegiatan Penutup ±30 menit -diskusi kegiatan -nyanyi -b.inggris -iqra’ -do’a keluar rumah -do’a naik kendaraan -salam -pulang	percaya diri, religius, berani	Anak, guru, tamborin	Observasi				

Pariaman, 4 Desember 2015

Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariama

Guru kelas B3

Irni Gusnita, S. S

Peneliti

Diah Yuliyani
NIM. 2012/1205106



Lampiran 7

**Kisi-kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri
Melalui Penggunaan Media *Puzzle Tangram***

Variabel	Indikator	Item Pernyataan	Butir Item	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
Kemampuan mengenal bentuk geometri	Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya: warna, bentuk dan ukuran	Anak mampu membedakan antara bentuk segitiga dan persegi	1	Test lisan	Anak
		Anak mampu mengelompokkan menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	2	Test perbuatan	Anak
	Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenis, persamaan, warnanya dan bentuknya	Anak mampu memasangkan <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	3	Test perbuatan	Anak
	Menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk yang utuh (lebih dari 8 keping)	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	4	Test perbuatan	Anak
	Menciptakan bentuk dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari kepingan geometri	5	Test perbuatan	Anak

(Sumber: Kurikulum taman kanak-kanak pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak 2010)

Saran validator :

--

Lampiran 8

Instrumen Penelitian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Media *Puzzle Tangram*

Nama :
 Kelompok :
 Taman Kanak-Kanak : Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

No	Pernyataan	Kriteria				
		SB	B	CB	TB	STB
1	Anak mampu membedakan bentuk segitiga dan persegi					
2	Anak mampu mengelompokkan kepingan <i>Puzzle</i> dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya: menurut bentuk persegi dan segitiga					
3	Anak mampu memasang <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya					
4	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh					
5	Anak mampu meniru bentuk dari kepingan geometri					

(Sumber: Kurikulum taman kanak-kanak pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak 2010)

Keterangan :

SB = Sangat Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

TB = Tidak Baik

STB= Sangat Tidak Baik

Kriteria / tolak ukur :

SB = Anak bisa tanpa bantuan guru diberi skor 5

B= Anak bisa dengan bantuan guru diberi skor 4

CB = Anak kurang bisa namun tanpa bantuan guru diberi skor 3

TB = Anak kurang bisa dengan bantuan guru diberi skor 2

STB = Anak tidak bisa sama sekali diberi skor 1

Padang, 30 Oktober 2015



30
10 - 2015

Syahrul Ismet, M. Pd
NIP. 19761008 200501 1 002

Lampiran 9

**Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui
Penggunaan Media *Puzzle Tangram***

No	Pernyataan	Sangat Baik (SB)	Baik (B)	Cukup Baik (CB)	Tidak Baik (TB)	Sangat Tidak Baik (STB)
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1	Anak mampu membedakan bentuk segitiga dan persegi	Anak mampu menyebutkan 4 perbedaan antara segitiga dan persegi	Anak mampu menyebutkan 3 perbedaan antara segitiga dan persegi	Anak mampu menyebutkan 2 perbedaan antara segitiga dan persegi	Anak mampu menyebutkan 1 perbedaan antara segitiga dan persegi dengan bantuan guru	Anak belum mampu menyebutkan perbedaan antara segitiga dan persegi
2	Anak mampu mengelompokkan kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	Anak mampu mengelompokkan 8 kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	Anak mampu mengelompokkan 7 kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	Anak mampu mengelompokkan 6 kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga	Anak mampu mengelompokkan 5 kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga dengan	Anak belum Anak mampu mengelompokkan (1-2) kepingan <i>Puzzle</i> menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut bentuk persegi dan segitiga

					bantuan guru	
3	Anak mampu memasang <i>Puzzle</i> sesuai dengan pasangannya	Anak mampu memasang <i>Puzzle</i> 8 sesuai dengan pasangannya	Anak mampu memasang <i>Puzzle</i> 7 sesuai dengan pasangannya	Anak mampu memasang <i>Puzzle</i> 6 sesuai dengan pasangannya	Anak mampu memasang <i>Puzzle</i> 5 sesuai dengan pasangannya dengan bantuan guru	Anak belum mampu memasang <i>Puzzle</i> (1-2) sesuai dengan pasangannya
4	Anak mampu menyusun kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun 8 kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun 7 kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun 6 kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh	Anak mampu menyusun 5 kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh dengan bantuan guru	Anak belum mampu menyusun (1-2) kepingan <i>Puzzle</i> menjadi bentuk utuh
5	Anak mampu meniru bentuk dari kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari 8 kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari 7 kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari 6 kepingan geometri	Anak mampu meniru bentuk dari 5 kepingan geometri dengan bantuan guru	Anak belum Anak mampu meniru bentuk dari (1-2) kepingan geometri

(Sumber: Kurikulum taman kanak-kanak pedoman pengembangan program pembelajaran di taman kanak-kanak 2010)

Instrumen ini di uji cobakan dengan validator :

Validator



30
10

Syahrul Ismet, M. Pd
NIP. 19761008 200501 1 002

Lampiran 10

Tabel Analisis Item Instrumen Pernyataan Validasi Item

No.	Responden	Skor Item					Skor
		1	2	3	4	5	Total
1	Alesya Azzarina	4	5	5	5	4	23
2	Ayla Ramadhani	2	3	3	4	2	14
3	Erdi Zepa Al zahran	4	5	4	5	5	23
4	Ira Zari Azwir	4	3	3	4	4	18
5	Faiza Alkhansa	4	5	5	5	5	24
6	M. Ajrad Al kabbas	4	4	5	5	4	22
7	M. Haikal	4	3	3	4	4	18
8	Rafif Mafaizul Afkar	3	3	4	5	4	19
9	Rifano	4	5	4	4	4	21
10	Shafira Miza Putri	3	3	4	5	4	19
11	Zhelfa Divana	4	5	4	5	5	23
12	Yolanda Prima Sari	5	4	4	4	4	21
13	M. Nabil	4	4	5	5	4	22
14	M. Rajwa Mahardika	4	5	5	5	4	23
15	M. Daffa	4	4	5	5	4	22
Σ		57	61	63	70	61	312

Lampiran 11

**Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen
Nomor 1**

No	Responden	Skor Item (X)	Skor Total (Y)	X ²	Y ²	XY
1	Alesya Azzarina	4	23	16	529	92
2	Ayla Ramadhani	2	14	4	195	28
3	Erdi Zepa Al zahran	4	23	16	529	92
4	Ira Zari Azwir	4	18	16	324	72
5	Faiza Alkhansa	4	24	16	576	96
6	M. Ajrad Al kabbas	4	22	16	484	88
7	M. Haikal	4	18	16	324	72
8	Rafif Mafaizul Afkar	3	19	9	361	57
9	Rifano	4	21	16	441	84
10	Shafira Miza Putru	3	19	9	361	57
11	Zhelfa Divana	4	23	16	529	92
12	Yolanda Prima Sari	5	21	25	441	105
13	M. Nabil	4	22	16	484	88
14	M. Rajwa Mahardika	4	23	16	529	92
15	M. Daffa	4	22	16	484	88
	Jumlah	57	312	223	6592	1203

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{15.1203 - (57)(312)}{\sqrt{\{15.223 - (57)^2\} \{15.6592 - (312)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{18045 - 177584}{\sqrt{\{3345 - 3249\} \{98880 - 97344\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{261}{\sqrt{(96)\{1536\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{261}{\sqrt{147456}}$$

$$r_{xy} = \frac{216}{384}$$

$$r_{xy} = 0,679 \text{ (valid)}$$

Untuk $N=15$ nilai taraf signifikansi α 0,05 adalah sebesar **0,514** pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0 < r < t_r$ (**0,679 > 0,514**). Berarti antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan. Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka test yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai test yang valid.

Lampiran 12

**Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen
Nomor 2**

No	Responden	Skor Item (X)	Skor Total (Y)	X ²	Y ²	XY
1	Alesya Azzarina	5	23	25	529	115
2	Ayla Ramadhani	3	14	9	195	42
3	Erdi Zepa Al zahran	5	23	25	529	115
4	Ira Zari Azwir	3	18	9	324	54
5	Faiza Alkhansa	5	24	25	576	120
6	M. Ajrad Al kabbas	4	22	16	484	88
7	M. Haikal	3	18	9	324	54
8	Rafif Mafaizul Afkar	3	19	9	361	57
9	Rifano	5	21	25	441	105
10	Shafira Miza Putru	3	19	9	361	57
11	Zhelfa Divana	5	23	25	529	115
12	Yolanda Prima Sari	4	21	16	441	84
13	M. Nabil	4	22	16	484	88
14	M. Rajwa Mahardika	5	23	25	529	115
15	M. Daffa	4	22	16	484	88
	Jumlah	61	312	259	6592	1297

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{15.1297 - (61)(312)}{\sqrt{\{15.259 - (61)^2\} \{15.6592 - (312)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{19455 - 19032}{\sqrt{\{3885 - 3721\} \{98880 - 97344\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{423}{\sqrt{(164)\{1536\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{423}{\sqrt{251904}}$$

$$r_{xy} = \frac{423}{501,90}$$

$$r_{xy} = \mathbf{0,842 \text{ (valid)}}$$

Untuk $N=15$ nilai taraf signifikansi α 0,05 adalah sebesar **0,514** pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0 r > t r$ (**0,842** > **0,0514**). Berarti antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan. Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka test yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai test yang valid.

Lampiran 13

**Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen
Nomor 3**

No	Responden	Skor Item (X)	Skor Total (Y)	X ²	Y ²	XY
1	Alesya Azzarina	5	23	25	529	115
2	Ayla Ramadhani	3	14	9	195	42
3	Erdi Zepa Al zahran	4	23	16	529	92
4	Ira Zari Azwir	3	18	9	324	54
5	Faiza Alkhansa	5	24	25	576	120
6	M. Ajrad Al kabbas	5	22	25	484	110
7	M. Haikal	3	18	9	324	54
8	Rafif Mafaizul Afkar	4	19	16	361	76
9	Rifano	4	21	16	441	84
10	Shafira Miza Putru	4	19	16	361	76
11	Zhelfa Divana	4	23	16	529	92
12	Yolanda Prima Sari	4	21	16	441	84
13	M. Nabil	5	22	25	484	110
14	M. Rajwa Mahardika	5	23	25	529	115
15	M. Daffa	5	22	25	484	110
	Jumlah	63	312	273	6592	1334

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{15.1334 - (63)(312)}{\sqrt{\{15.273 - (63)^2\} \{15.6592 - (312)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20010 - 19656}{\sqrt{\{4095 - 3969\} \{98880 - 97344\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{354}{\sqrt{(126)\{1536\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{354}{\sqrt{193536}}$$

$$r_{xy} = \frac{354}{439,92}$$

$$r_{xy} = \mathbf{0,804 \text{ (valid)}}$$

Untuk $N=15$ nilai taraf signifikansi α 0,05 adalah sebesar **0,514** pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0 r > t r$ (**0,804** > **0,0514**). Berarti antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan. Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka test yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai test yang valid.

Lampiran 14

**Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen
Nomor 4**

No	Responden	Skor Item (X)	Skor Total (Y)	X ²	Y ²	XY
1	Alesya Azzarina	5	23	25	529	115
2	Ayla Ramadhani	4	14	16	195	56
3	Erdi Zepa Al zahran	5	23	25	529	115
4	Ira Zari Azwir	4	18	16	324	72
5	Faiza Alkhansa	5	24	25	576	120
6	M. Ajrad Al kabbas	5	22	25	484	110
7	M. Haikal	4	18	16	324	72
8	Rafif Mafaizul Afkar	5	19	25	361	95
9	Rifano	4	21	16	441	84
10	Shafira Miza Putru	5	19	25	361	95
11	Zhelfa Divana	5	23	25	529	115
12	Yolanda Prima Sari	4	21	16	441	84
13	M. Nabil	5	22	25	484	110
14	M. Rajwa Mahardika	5	23	25	529	115
15	M. Daffa	5	22	25	484	110
	Jumlah	70	312	330	6592	1468

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{15.1468 - (70)(312)}{\sqrt{\{15.330 - (70)^2\} \{15.6592 - (312)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{22020 - 21840}{\sqrt{\{4950 - 4900\} \{98880 - 97344\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{180}{\sqrt{(50)\{1536\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{180}{\sqrt{76800}}$$

$$r_{xy} = \frac{180}{277,12}$$

$$r_{xy} = 0,649 \text{ (valid)}$$

Untuk $N=15$ nilai taraf signifikansi α 0,05 adalah sebesar **0,514** pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0 r > t r$ (**0,649** > **0,0514**). Berarti antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan. Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka test yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai test yang valid.

Lampiran 15

**Tabel Persiapan Untuk Menghitung Validasi Item Tahap Uji Coba Instrumen
Nomor 5**

No	Responden	Skor Item (X)	Skor Total (Y)	X ²	Y ²	XY
1	Alesya Azzarina	4	23	16	529	92
2	Ayla Ramadhani	2	14	4	195	28
3	Erdi Zepa Al zahran	5	23	25	529	115
4	Ira Zari Azwir	4	18	16	324	72
5	Faiza Alkhansa	5	24	25	576	120
6	M. Ajrad Al kabbas	4	22	16	484	88
7	M. Haikal	4	18	16	324	72
8	Rafif Mafaizul Afkar	4	19	16	361	76
9	Rifano	4	21	16	441	84
10	Shafira Miza Putru	4	19	16	361	76
11	Zhelfa Divana	5	23	25	529	115
12	Yolanda Prima Sari	4	21	16	441	84
13	M. Nabil	4	22	16	484	88
14	M. Rajwa Mahardika	4	23	16	529	92
15	M. Daffa	4	22	16	484	88
	Jumlah	61	312	255	6592	1290

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{15 \cdot 1290 - (61)(312)}{\sqrt{\{15 \cdot 255 - (61)^2\} \{15 \cdot 6592 - (312)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{19350 - 19032}{\sqrt{\{3825 - 3721\} \{98880 - 97344\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{318}{\sqrt{(104)\{1536\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{318}{\sqrt{159744}}$$

$$r_{xy} = \frac{318}{399,67}$$

$$r_{xy} = \mathbf{0,765 \text{ (valid)}}$$

Untuk $N=15$ nilai taraf signifikansi α 0,05 adalah sebesar **0,514** pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0 r > t r$ (**0,765 > 0,0514**). Berarti antara variabel X dengan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan. Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka test yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai test yang valid.

Lampiran 16

Tabel Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak

Nomor Butir	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	0,679	Valid
2	0,842	Valid
3	0,804	Valid
4	0,649	Valid
5	0,765	Valid

Lampiran 17

Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas Test dengan Rumus Alpha

No.	Responden	Skor Item					Skor Total (X)	Kuadrat Skor Total (X ²)
		1	2	3	4	5		
1	Alesya Azzarina	4	5	5	5	4	23	529
2	Ayla Ramadhani	2	3	3	4	2	14	195
3	Erdi Zepa Al zahran	4	5	4	5	5	23	529
4	Ira Zari Azwir	4	3	3	4	4	18	324
5	Faiza Alkhansa	4	5	5	5	5	24	576
6	M. Ajrad Al kabbas	4	4	5	5	4	22	484
7	M. Haikal	4	3	3	4	4	18	324
8	Rafif Mafaizul Afkar	3	3	4	5	4	19	361
9	Rifano	4	5	4	4	4	21	441
10	Shafira Miza Putru	3	3	4	5	4	19	361
11	Zhelfa Divana	4	5	4	5	5	23	529
15	Yolanda Prima Sari	5	4	4	4	4	21	441
13	M. Nabil	4	4	5	5	4	22	484
14	M. Rajwa Mahardika	4	5	5	5	4	23	529
15	M. Daffa	4	4	5	5	4	22	484
Jumlah		57	61	63	70	61	312	6592
Jumlah Kuadrat		223	259	273	330	255	1340	

Lampiran 18

Analisis Item Untuk Perhitungan Reliabilitas Test

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

$$\sigma^2_{(1)} = \frac{223 - \frac{(57)^2}{15}}{15} = \frac{223 - 216,6}{15} = \frac{6,4}{15} = 0,42$$

$$\sigma^2_{(2)} = \frac{259 - \frac{(61)^2}{15}}{15} = \frac{259 - 248,06}{15} = \frac{10,94}{15} = 0,72$$

$$\sigma^2_{(3)} = \frac{273 - \frac{(63)^2}{15}}{15} = \frac{273 - 264,6}{15} = \frac{8,6}{15} = 0,57$$

$$\sigma^2_{(4)} = \frac{330 - \frac{(70)^2}{15}}{15} = \frac{330 - 326,66}{15} = \frac{3,34}{15} = 0,22$$

$$\sigma^2_{(5)} = \frac{255 - \frac{(61)^2}{15}}{15} = \frac{255 - 248,06}{15} = \frac{6,94}{15} = 0,46$$

Jumlah varians semua item $\sum \sigma_i^2 = 0,42 + 0,72 + 0,57 + 0,22 + 0,46 = 2,39$

$$\begin{aligned} \text{Varians total } (\sigma_t) &= \frac{\sum Xt^2 - \frac{(\sum Xt)^2}{N}}{N} \\ &= \frac{6592 - \frac{(312)^2}{15}}{15} \\ &= \frac{6592 - 6489,6}{15} \\ &= \frac{102,4}{15} = 6,82 \end{aligned}$$

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{5}{5-1} \right) \left(1 - \frac{2,39}{6,82} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{5}{4} \right) (1 - 0,350)$$

$$r_{11} = 1,25 \times 0,65$$

$$r_{11} = \mathbf{0,81 \text{ (reliabilitas test sangat tinggi)}}$$

Dari perhitungan di atas, diketahui besarnya koefisien reliabilitas test **0,81**.

Kriteria reliabilitas menurut arikunto sebagai berikut:

- - 0,199 = reliabilitas test sangat rendah
- 0.20 - 0,399 = reliabilitas test rendah
- 0.40 - 0,599 = reliabilitas test sedang
- 0.60 - 0,799 = reliabilitas test tinggi
- 0.80 - 1,000 = reliabilitas test sangat tinggi

Maka, reliabilitas test termasuk pada kategori $< 0,80$ $r_{11} < 1,00$

Berdasarkan taraf klasifikasi tersebut maka kemampuan bercerita anak memiliki reliabilitas sangat tinggi. Berdasarkan taraf klasifikasi tersebut, maka kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak memiliki reliabilitas sangat tinggi.

Lampiran 19**Dokumentasi Uji Validasi di Taman Kanak-kanak Habibi Pariaman**

Gambar 6.

Guru sedang mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk proses pembelajaran (Diah, 5 November 2015)



Gambar 7.

Guru sedang memperkenalkan bentuk geometri kepada anak (Diah, 5 November 2015)



Gambar 8.
Guru menyuruh salah satu anak untuk menyebutkan bentuk geometri yang dipegangnya (Diah, 5 November 2015)



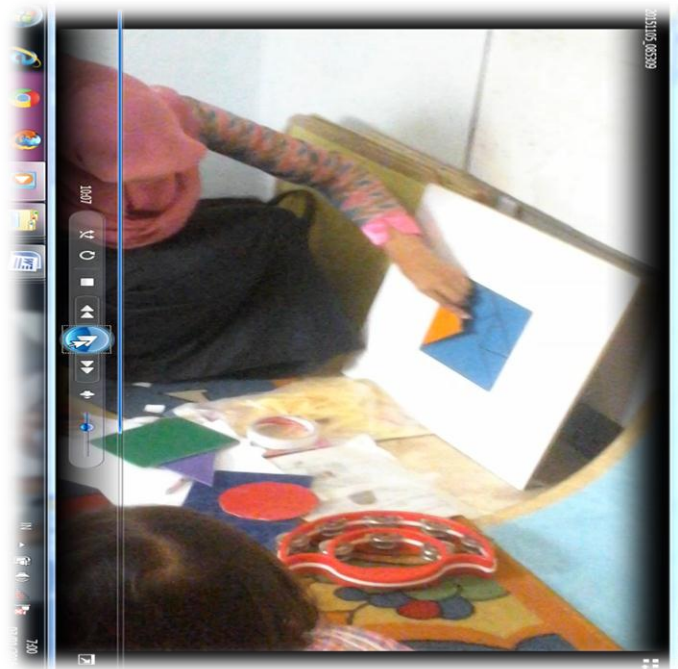
Gambar 9.
Guru menyuruh salah satu anak untuk menyebutkan perbedaan bentuk persegi dan segitiga (Diah, 5 November 2015)



Gambar 10.
Guru sedang mencontohkan mengelompokkan bentuk persegi dan segitiga
(Diah, 5 November 2015)



Gambar 11.
Guru menyuruh salah satu anak untuk mengelompokkan bentuk persegi dan
segitiga (Diah, 5 November 2015)



Gambar 12.

Guru sedang mencontohkan memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di papan *Puzzle* (Diah, 5 November 2015)



Gambar 13.

Guru menyuruh salah satu anak untuk memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di papan *Puzzle* (Diah, 5 November 2015)



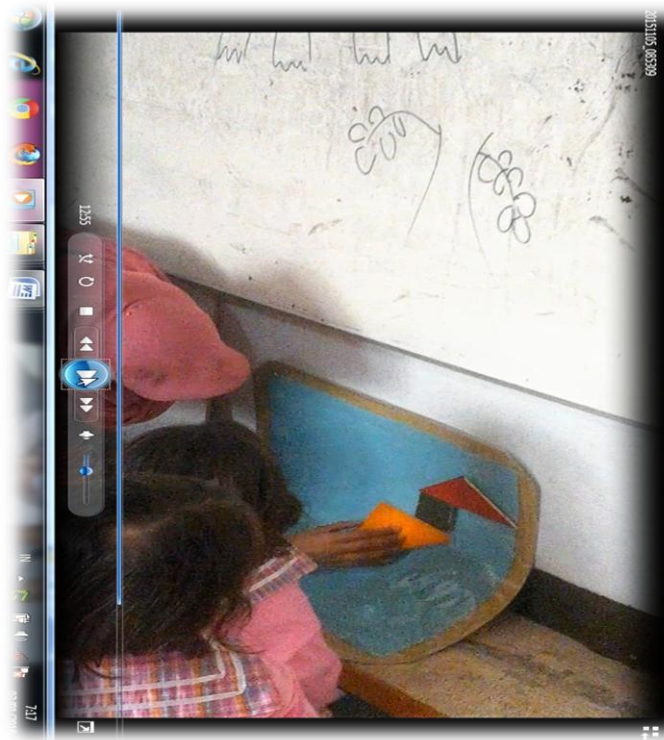
Gambar 14.

Guru sedang mencontohkan menyusun kepingan Puzzle sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di papan *Puzzle* (Diah, 5 November 2015)



Gambar 15.

Guru menyuruh salah satu anak untuk menyusun kepingan Puzzle sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di papan *Puzzle* (Diah, 5 November 2015)



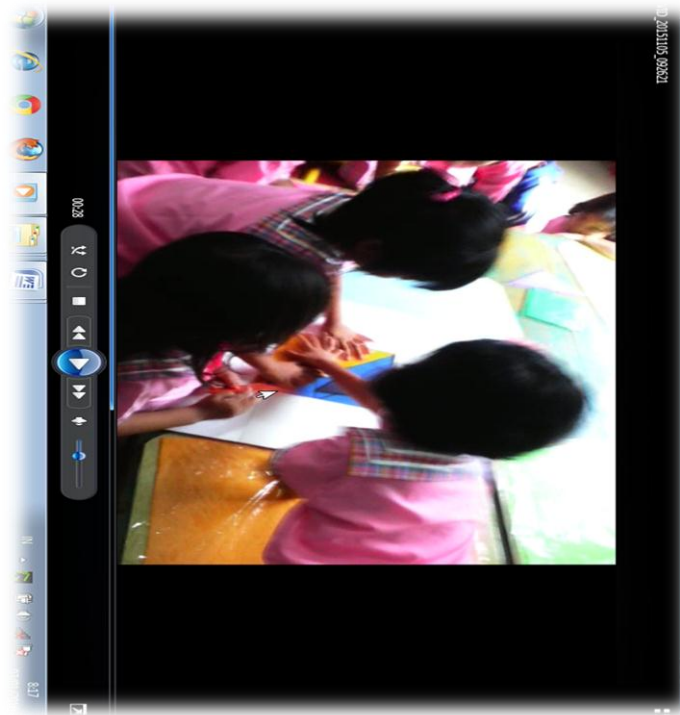
Gambar 16.

Guru sedang mencontohkan membentuk binatang dari kepingan geometri di papan *Tangram* (Diah, 5 November 2015)



Gambar 17.

Guru menyuruh salah satu anak untuk meniru membentuk binatang dari kepingan geometri di papan *Tangram* (Diah, 5 November 2015)



Gambar 18.
Anak sedang melakukan kegiatan *Penggunaan Media* di papan *Puzzle*
(Diah, 5 November 2015)



Gambar 19.
Anak sedang melakukan kegiatan *Penggunaan Media* di papan *Tangram*
(Diah, 5 November 2015)

Lampiran 20

Tabel Niai *Pre-test* untuk Perhitungan Kelompok Eksperimen (kelas B5)

No.	Nama Anak	Nomor Butir					Total Skor	Nilai <i>Pre-test</i>
		1	2	3	4	5		
1	Alyandra Al Garhan Ramadhan	2	3	4	4	3	16	64
2	Ariza Sobbi Attalah	3	4	4	4	4	19	76
3	Ashabul Yamin	2	3	4	4	3	16	64
4	Azri Naufal Imran	2	3	4	4	3	16	64
5	Cantika Nurandar	3	4	4	4	3	18	72
6	Dwi Rahma Junita	3	3	4	4	4	18	72
7	Jovandi Rinaldi	2	3	4	4	4	17	68
8	M. Ilham Al Faris	3	4	5	5	4	21	84
9	M. Revando Rizqi Arida	2	3	4	4	3	16	64
10	M. Syahdi Evanza	2	4	4	4	4	18	72
11	Rizka Zitia Humaira	3	4	5	5	4	21	84
12	Salsabila Rahma Jaseva	3	4	5	5	4	21	84
13	Zikri Romi Putra	2	3	4	4	3	16	64
Jumlah								932
Rata-rata								71,69

Untuk mencari skor nilai pada penelitian ini menggunakan rumus seperti berikut ini :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor anak}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 21

Tabel Nilai *Pre-test* untuk Perhitungan Kelompok Kontrol (kelas B3)

No.	Nama Anak	Nomor Butir					Total Skor	Nilai <i>Pre-test</i>
		1	2	3	4	5		
1	Aditiya Wandri	2	3	3	3	2	13	52
2	Aidil Fajri	2	3	3	3	2	13	52
3	Arkan Muzaki	2	3	3	3	2	13	52
4	Asti Salma	3	4	4	4	2	17	68
5	Atqah Jihan Fathiyah	2	3	4	4	2	15	60
6	Chelvin Isfansyah	2	3	3	3	2	13	52
7	Diron	2	3	3	3	3	14	56
8	Gledis Putri Awari	2	3	3	3	2	13	52
9	Kharisma Dauma Azzahra	2	3	4	4	2	15	60
10	Naufal Arsa Pratama	3	4	4	4	2	17	68
11	Nia Khairunisa	3	4	4	4	3	18	72
12	Mastro Patrisia.S.	3	4	4	4	3	18	72
13	Melva Chariyanti Hutagaol	3	3	4	4	2	16	64
Jumlah								780
Rata-rata								60

Untuk mencari skor nilai pada penelitian ini menggunakan rumus seperti berikut ini :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor anak}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 22

Daftar Nilai Tahap *Pre-test* Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

Kelompok Eksperimen (B5)				Kelompok Kontrol (B3)			
No.	Nama Anak	Skor	Nilai	No .	Nama Anak	Skor	Nilai
1	Alyandra Al Garhan Ramadhan	16	64	1	Aditiya Wandri	13	52
2	Ariza Sobbi Attalah	19	76	2	Aidil Fajri	13	52
3	Ashabul Yamin	16	64	3	Arkan Muzaki	13	52
4	Azri Naufal Imran	16	64	4	Asti Salma	17	68
5	Cantika Nurandar	18	72	5	Atqah Jihan Fathiyah	15	60
6	Dwi Rahma Junita	18	72	6	Chelvin Isfansyah	13	52
7	Jovandi Rinaldi	17	68	7	Diron	14	56
8	M. Ilham Al Faris	21	84	8	Gledis Putri Awari	13	52
9	M. Revando Rizqi Arida	16	64	9	Kharisma Dauma Azzahra	15	60
10	M. Syahdi Evanza	18	72	10	Naufal Arsa Pratama	17	68
11	Rizka Zitia Humaira	21	84	11	Nia Khairunisa	18	72
12	Salsabila Rahma Jaseva	21	84	12	Mastro Patrisia.S.	18	72
13	Zikri Romi Putra	16	64	13	Melva Chariyanti Hutagaol	16	64
	Jumlah		932		Jumlah		780
	Rata-rata		71,69		Rata-rata		60

Lampiran 23

Nilai *Pre-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Kelompok Eksperimen (Kelas B5) dan Kelompok Kontrol (Kelas B3) Berdasarkan Urutan dari yang Terkecil sampai yang Terbesar

No	Nama Anak	Kelompok eksperimen (keas B5)	No	Nama Anak	Kelompok kontrol (kelas B3)
1	Alyandra Al Garhan Ramadhan	64	1	Aditiya Wandri	52
2	Ashabul Yamin	64	2	Arkan Muzaki	52
3	Azri Naufal Imran	64	3	Chelvin Isfansyah	52
4	M. R evando Rizqi Arida	64	4	Aidil Fajri	52
5	Zikri Romi Putra	64	5	Gledis Putri Awari	52
6	Jovandi Rinaldi	68	6	Diron	56
7	Dwi Rahma Junita	72	7	Atqah Jihan Fathiyah	60
8	Cantika Nurandar	72	8	Kharisma Dauma Azzahra	60
9	M. Syahdi Evanza	72	9	Melva Chariyanti Hutagaol	64
10	Ariza Sobbi Attalah	76	10	Asti Salma	68
11	M. Ilham Al Faris	84	11	Naufal Arsa Pratama	68
12	Rizka Zitia Humaira	84	12	Mastro Patrisia.S.	72
13	Salsabila Rahmah Jaseva	84	13	Nia Khairunisa	72

Lampiran 24

Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman Untuk Nilai *Pre-test*

No	Nama	Jenis Kelamin	X ₁	X ₁ ²
1	Alyandra Al Garhan Ramadhan	L	64	4096
2	Ariza Sobbi Attalah	L	76	5776
3	Ashabul Yamin	L	64	4096
4	Azri Naufal Imran	L	64	4096
5	Cantika Nurandar	P	72	5184
6	Dwi Rahma Junita	P	72	5184
7	Jovandi Rinaldi	L	68	4624
8	M. Ilham Al Faris	L	84	7056
9	M. Revando Rizqi Arida	L	64	4096
10	M. Syahdi Evanza	L	72	5184
11	Rizka Zitia Humaira	P	84	7056
12	Salsabila Rahma Jaseva	P	84	7056
13	Zikri Romi Putra	L	64	4096
Σ			932	67600

$$\overline{X} = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\overline{X} = \frac{932}{13}$$

$$\overline{X} = \mathbf{71,69}$$

Varians X_1 (SD^2)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left[\frac{\sum X}{N}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{67600}{13} - \left[\frac{932}{13}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{5200 - \left[\frac{932}{13}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{5200 - \frac{868624}{169}}$$

$$SD = \sqrt{5200 - 5139,781}$$

$$SD = \sqrt{60,22}$$

$$SD = \mathbf{7,76}$$

Lampiran 25

Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman Untuk Nilai *Pre-test*

No.	Nama	Jenis Kelamin	X ₁	X ₁ ²
1	Aditya Wandri	L	52	2704
2	Aidil Fajri	L	52	2704
3	Arkan Muzaki	L	52	2704
4	Asti Salma	P	68	4624
5	Atqah Jihan Fathiyah	P	60	3600
6	Chelvin Isfansyah	L	52	2704
7	Diron	L	56	3136
8	Gledis Putri Awari	P	52	2704
9	Kharisma Dauma Azzahra	P	60	3600
10	Naufal Arsa Pratama	L	68	4624
11	Nia Khairunisa	P	72	5184
12	Mastro Patrisia.S.	P	72	5184
13	Melva Chariyanti Hutagaol	P	64	4096
Σ			780	47568

$$\overline{X} = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\overline{X} = \frac{780}{13}$$

$$\overline{X} = \mathbf{60}$$

Varians X_1 (SD^2)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left[\frac{\sum X}{N}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{47568}{13} - \left[\frac{780}{13}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{3659,07 - \left[\frac{780}{13}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{3659,07 - \frac{608400}{169}}$$

$$SD = \sqrt{3659,07 - 3600}$$

$$SD = \sqrt{59,07}$$

$$SD = \mathbf{7,68}$$

Lampiran 26

Uji Normalitas (*Liliefors*) dari Nilai *Pre-test* Anak pada Kelompok Eksperimen (Kelas B5) Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ yang dipeoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.
- Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan rumus $Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$

Keterangan : X_i = skor yang diperoleh siswa ke- i

$\bar{X}$ = skor rata- rata

S = simpangan baku

- Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$
- Dengan menggunakan proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$
- Menghitung selisih $S(Z_i) - F(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- Diambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut L_o
- Membandingkan nilai L_o dengan nilai kritis A yang terdapat pada taraf nyata

$\alpha = 0.05$. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

Jika $L_o < A$, maka sampel terdistribusi normal

Jika $L_o > A$, maka sampel tidak terdistribusi normal

No.	X_i	F_i	X_i^2	$X_i.F_i$	$X_i^2.F_i$	F_k	Z_i	Tabel Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$[F_{zi}-S_{zi}]$
1	64	5	4096	320	20480	5	- 0,95	0, 3289	0,1711	0,3846	0,2135
2	68	1	4624	68	4624	6	- 0,45	0,1736	0,3264	0,4615	0,1351
3	72	3	5184	216	15552	9	0,03	0,0120	0,5120	0,6923	0,1803
4	76	1	5776	76	5776	10	0,53	0,2019	0,7019	0,7692	0,0672
5	84	3	7056	151	21168	13	1,51	0,4357	0,9357	1	0,0642
Jumlah		13		932	67600					L_o	0,2135

Rata-rata kelompok kontrol

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i . x_i}{n} = \frac{932}{13} = 71,69$$

Varians kelompok eksperimen

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n \sum f_i . x_i^2 - (\sum f_i . x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{13(67600) - (932)^2}{13(13-1)} \\ &= \frac{878800 - 868624}{13(12)} \\ &= \frac{10176}{156} \end{aligned}$$

$$S^2 = 65,23$$

$$S = 8,07$$

Keterangan:

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= \text{Jika } Z_i \text{ negatif} \longrightarrow 0,5 - Z_{i_{\text{tabel}}} \\ &= \text{Jika } Z_i \text{ positif} \longrightarrow 0,5 + Z_{i_{\text{tabel}}} \end{aligned}$$

$$S(Z_i) = \frac{F_k}{N}$$

$$L_{\text{hitung}} = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Nilai (F(Z_i)-S(Z_i)) terbesar = **0,2135** dengan N = 13

Nilai L tabel = **0,234** untuk α 0,05

$$L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}} = 0,2135 < 0,234$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen (kelas B5) berasal dari populasi yang berdistribusi “**Normal**”.

Lampiran 27

Uji Normalitas (*Liliefors*) dari Nilai *Pre-test* Anak pada Kelompok Kontrol (Kelas B3) Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ yang diperoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.

b) Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan : X_i = skor yang diperoleh siswa ke- i

$\bar{X}$ = skor rata- rata

S = simpangan baku

c) Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$

d) Dengan menggunakan proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

e) Menghitung selisih $S(Z_i) - F(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlakanya.

f) Diambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut L_o

g) Membandingkan nilai L_o dengan nilai kritis A yang terdapat pada taraf nyata

$\alpha = 0.05$. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

Jika $L_o < A$, maka sampel terdistribusi normal

Jika $L_o > A$, maka sampel tidak terdistribusi normal

No.	X_i	F_i	X_i^2	$X_i.F_i$	$X_i^2.F_i$	F_k	Z_i	Tabel Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$[F_zi-Szi]$
1	52	5	2704	260	13520	5	- 1,0	0,3413	0,1587	0,3846	0,2259
2	56	1	3136	56	3136	6	- 0,5	0,1915	0,3085	0,4615	0,1530
3	60	2	3600	120	7200	8	0,0	0,0000	0,5000	0,6153	0,1153
4	64	1	4096	64	4096	9	0,5	0,1915	0,6915	0,6923	0,0008
5	68	2	4624	136	9248	11	1,0	0,3431	0,8413	0,8461	0,0048
6	72	2	5184	144	10368	13	1,5	0,4332	0,9332	1	0,0668
Jumlah		13		780	47568					L_o	0,2259

Rata – rata kelompok kontrol

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i . x_i}{n} = \frac{780}{13} = \mathbf{60}$$

Varians kelompok eksperimen

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n \sum f_i . x_i^2 - (\sum f_i . x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{13(47568) - (780)^2}{13(13-1)} \\ &= \frac{618384 - 608400}{13(12)} \\ &= \frac{9984}{156} \end{aligned}$$

$$S^2 = \mathbf{64}$$

$$S = \mathbf{8}$$

Keterangan:

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= \text{Jika } Z_i \text{ negatif} \longrightarrow 0,5 - Z_{i_{\text{tabel}}} \\ &= \text{Jika } Z_i \text{ positif} \longrightarrow 0,5 + Z_{i_{\text{tabel}}} \end{aligned}$$

$$S(Z_i) = \frac{F_k}{N}$$

$$L_{\text{hitung}} = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Nilai (F(Z_i)-S(Z_i)) terbesar = **0,2259** dengan N = 13

Nilai L_{tabel} = **0,234** untuk α 0,05

$$L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}} = \mathbf{0,2259} < \mathbf{0,234}$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi “**Normal**”.

Lampiran 28

Uji Homogenitas Nilai *Pre-test* (Uji Barlett)

1. Hitung dk (Log Si²)

Sampel	Dk	Si ²	Log Si ²	Dk (Log Si ²)
1	12	65,23	1,81	21,72
2	12	64	1,80	21,60
Jumlah	24	-	-	43,32

2. Varians Gabungan

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum \{(n-1)Si^2\}}{\sum (n-1)} \\
 &= \frac{12(65,23) + 12(64)}{24} \\
 &= \frac{782,76 + 768}{24} \\
 &= \frac{1550,76}{24} \\
 &= 64,61
 \end{aligned}$$

Hitung Log S²

$$\begin{aligned}
 \text{Log } S^2 &= \text{Log } 64,61 \\
 &= 1,81
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. \text{ B} &= (\text{Log } Si^2)(\sum n-1) \\
 &= (1,81)(24) \\
 &= 43,44
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4. \text{ X}^2 &= (1 \text{ n } 10) [B - \{\sum (n_i - 1) \text{Log } Si^2\}] \\
 &= 2,3026 \cdot \{43,44 - 43,32\} \\
 &= 2,3026 \cdot 0,12 \\
 &= 0,2763
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 5. Dk &= 2-1 \\
 &= 1 \text{ (diperoleh } x^2 \text{ tabel sebesar 3,841 pada taraf signifikansi} \\
 &\quad \alpha=0,05)
 \end{aligned}$$

$$X^2_{\text{tabel}} = 3,841$$

$$X^2_{\text{hitung}} = 0,2763$$

Dengan membandingkan chi kuadrat tabel dengan $dk = (2-1)$ diperoleh x^2_{tabel} sebesar **3,841** pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Harga chi kuadrat (x^2) hitung < harga chi kuadrat (x^2) tabel yaitu **0,2763 < 3,841**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang “**Homogen**”.

Lampiran 29

Uji Hipotesis Nilai *Pre-test*

Untuk uji hipotesis, dilakukan perhitungan t-test sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{71,69 - 60}{\sqrt{\frac{7,76}{12} + \frac{7,68}{12}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,08}{\sqrt{0,64 + 0,64}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,08}{\sqrt{1,28}}$$

$$t_{hitung} = \frac{0,08}{1,13} = \mathbf{0,070}$$

$$\begin{aligned} \mathbf{df} &= (N_1 - 1) + (N_2 - 1) \\ &= (13 - 1) + (13 - 1) \\ &= 12 + 12 \\ &= \mathbf{24} \end{aligned}$$

Tabel untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) dengan df sebesar **24** adalah = **2,063**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%), t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} (**0,070 < 2,063**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok eksperimen dan kontrol dalam nilai *pre-test*.

Lampiran 30

Table Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen (kelas B5)

No.	Nama	Butir Item					Skor Total	Nilai <i>Post-test</i>
		1	2	3	4	5		
1	Alyandra Al Garhan Ramadhan	4	4	5	5	4	22	88
2	Ariza Sobbi Attalah	4	5	5	5	5	24	96
3	Ashabul Yamin	3	4	5	5	4	21	84
4	Azri Naufal Imran	3	4	5	5	4	21	84
5	Cantika Nurandar	4	5	5	5	5	24	96
6	Dwi Rahma Junita	3	4	5	5	4	21	84
7	Jovandi Rinaldi	3	3	5	5	3	19	76
8	M. Ilham Al Faris	4	5	5	5	4	23	92
9	M. Revando Rizqi Arida	3	4	5	5	4	21	84
10	M. Syahdi Evanza	3	4	5	5	4	21	84
11	Rizka Zitia Humaira	4	5	5	5	5	24	96
12	Salsabila Rahma Jaseva	4	5	5	5	5	24	96
13	Zikri Romi Putra	3	3	5	5	3	19	76
Jumlah								1136
Rata-rata								87,38

Untuk mencari skor nilai pada penelitian ini menggunakan rumus seperti berikut ini :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor anak}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 31

Tabel Nilai *Post-test* Kelompok Kontrol (kelas B3)

No.	Nama	Butir Item					Skor Total	Nilai <i>Post-test</i>
		1	2	3	4	5		
1	Aditya Wandri	3	4	4	4	4	19	76
2	Aidil Fajri	4	5	5	5	4	23	92
3	Arkan Muzaki	4	4	5	5	3	21	84
4	Asti Salma	3	4	4	4	5	20	80
5	Atqah Jihan Fathiyah	5	5	4	4	5	23	92
6	Chelvin Isfansyah	3	4	5	5	4	21	84
7	Diron	3	3	4	4	3	17	68
8	Gledis Putri Awari	4	5	5	5	4	23	92
9	Kharisma Dauma Azzahra	3	4	4	4	4	19	76
10	Naufal Arsa Pratama	4	4	4	4	4	20	80
11	Nia Khairunisa	4	5	5	5	4	23	92
12	Mastro Patrisia.S.	4	4	5	5	4	22	88
13	Melva Chariyanti Hutagaol	3	4	4	4	3	18	72
Jumlah								1076
Rata-rata								82,76

Untuk mencari skor nilai pada penelitian ini menggunakan rumus seperti berikut ini

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor anak}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Lampiran 32

Daftar Nilai Tahap *Post-test* Kelompok Eksperimen (kelas B5) dan Kelompok Kontrol (kelas B3)

Kelompok Eksperimen (kelas B5)				Kelompok Kontrol (kelas B3)			
No.	Nama Anak	Skor	Nilai	No.	Nama Anak	Skor	Nilai
1	Alyandra Al Garhan Ramadhan	22	88	1	Aditiya Wandri	19	76
2	Ariza Sobbi Attalah	24	96	2	Aidil Fajri	23	92
3	Ashabul Yamin	21	84	3	Arkan Muzaki	21	84
4	Azri Naufal Imran	21	84	4	Asti Salma	20	80
5	Cantika Nurandar	24	96	5	Atqah Jihan Fathiyah	23	92
6	Dwi Rahma Junita	21	84	6	Chelvin Isfansyah	21	84
7	Jovandi Rinaldi	19	76	7	Diron	17	68
8	M. Ilham Al Faris	23	92	8	Gledis Putri Awari	23	92
9	M. Revando Rizqi Arida	21	84	9	Kharisma Dauma Azzahra	19	76
10	M. Syahdi Evanza	21	84	10	Naufal Arsa Pratama	20	80
11	Rizka Zitia Humaira	24	96	11	Nia Khairunisa	23	92
12	Salsabila Rahma Jaseva	24	96	12	Mastro Patrisia.S.	22	88
13	Zikri Romi Putra	19	76	13	Melva Chariyanti Hutagaol	18	72
Jumlah			1136	Jumlah			1076
Rata-rata			87,38	Rata-rata			82,76

Lampiran 33

**Nilai *Post-test* Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak
Kelompok Eksperimen (Kelas B5) dan Kelompok Kontrol
(Kelas B3) Berdasarkan Urutan dari yang
Terkecil sampai yang Terbesar**

No	Nama Anak	Kelompok eksperimen (kelas B5)	No	Nama Anak	Kelompok kontrol (kelas B3)
1	Jovandi Rinaldi	76	1	Diron	68
2	Zikri Romi Putra	76	2	Melva Chariyanti Hutagaol	72
3	Azri Naufal Imran	84	3	Aditiya Wandri	76
4	Dwi Rahma Junita	84	4	Kharisma Dauma Azzahra	76
5	M. Revando Rizqi Arida	84	5	Asti Salma	80
6	M. Syahdi Evanza	84	6	Naufal Arsa Pratama	80
7	Ashabul Yamin	84	7	Arkan Muzaki	84
8	Alyandra Al Garhan Ramadhan	88	8	Chelvin Isfansyah	84
9	M. Ilham Al Faris	92	9	Mastro Patrisia.S.	88
10	Ariza Sobbi Attalah	96	10	Aidil Fajri	92
11	Cantika Nurandar	96	11	Atqah Jihan Fathiyah	92
12	Rizka Zitia Humaira	96	12	Gledis Putri Awari	92
13	Salsabila Rahma Jaseva	96	13	Nia Khairunisa	92

Lampiran 34

Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok Eksperimen (kelas B5) Di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman Untuk Nilai *Post-test*

No.	Nama	Jenis Kelamin	X ₁	X ₁ ²
1	Alyandra Al Garhan Ramadhan	L	88	7744
2	Ariza Sobbi Attalah	L	96	9216
3	Ashabul Yamin	L	84	7056
4	Azri Naufal Imran	L	84	7056
5	Cantika Nurandar	P	96	9216
6	Dwi Rahma Junita	P	84	7056
7	Jovandi Rinaldi	L	76	5776
8	M. Ilham Al Faris	L	92	8464
9	M. Revando Rizqi Arida	L	84	7056
10	M. Syahdi Evanza	L	84	7056
11	Rizka Zitia Humaira	P	96	9216
12	Salsabila Rahma Jaseva	P	96	9216
13	Zikri Romi Putra	L	76	5776
Σ			1136	99904

$$\overline{X} = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\overline{X} = \frac{1136}{13}$$

$$\overline{X} = \mathbf{87,38}$$

Varians X_1 (SD^2)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left[\frac{\sum X}{N}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{99904}{13} - \left[\frac{1136}{13}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{7684,92 - \left[\frac{1136}{13}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{7684,92 - \frac{1290496}{169}}$$

$$SD = \sqrt{7684,92 - 7636,07}$$

$$SD = \sqrt{48,85}$$

$$SD = \mathbf{6,98}$$

Lampiran 35

**Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Mengenal Bentuk
Geometri Pada Anak Kelompok Kontrol (kelas B3) Di Taman
Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman
Untuk Nilai *Post-test***

No	Nama	Jenis Kelamin	X₁	X₁²
1	Aditiya Wandri	L	76	5776
2	Aidil Fajri	L	92	8464
3	Arkan Muzaki	L	84	7056
4	Asti Salma	P	80	6400
5	Atqah Jihan Fathiyah	P	92	8464
6	Chelvin Isfansyah	L	84	7056
7	Diron	L	68	4624
8	Gledis Putri Awari	P	92	8464
9	Kharisma Dauma Azzahra	P	76	5776
10	Naufal Arsa Pratama	L	80	6400
11	Nia Khairunisa	P	92	8464
12	Mastro Patrisia.S.	P	88	7744
13	Melva Chariyanti Hutagaol	P	72	5184
Σ			1076	89872

$$\overline{X} = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\overline{X} = \frac{1076}{13}$$

$$\overline{X} = \mathbf{82,76}$$

Varians X_1 (SD^2)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N} - \left[\frac{\sum X}{N}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{\frac{89872}{13} - \left[\frac{1076}{13}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{6913,23 - \left[\frac{1076}{13}\right]^2}$$

$$SD = \sqrt{6913,23 - \frac{1157776}{169}}$$

$$SD = \sqrt{6913,23 - 6850,74}$$

$$SD = \sqrt{62,49}$$

$$SD = \mathbf{7,90}$$

Lampiran 36

Uji Normalitas (*Liliefors*) dari Nilai *Post-test* Anak pada Kelompok Eksperimen (Kelas B5) Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a) Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ yang dipeoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.

b) Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan

$$\text{rumus } Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan : X_i = skor yang diperoleh siswa ke- i

$\bar{X}$ = skor rata- rata

S = simpangan baku

c) Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$

d) Dengan menggunakan proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi ini dinyatakan dengan S (Z_i) maka:

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$

e) Menghitung selisih $S(Z_i) - F(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

f) Diambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut L_o

g) Membandingkan nilai L_o dengan nilai kritis A yang terdapat pada taraf nyata

$\alpha = 0.05$. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

Jika $L_o < A$, maka sampel terdistribusi normal

Jika $L_o > A$, maka sampel tidak terdistribusi normal

No.	Xi	Fi	Xi ²	Xi.Fi	Xi ² .Fi	Fk	Zi	Tabel Zi	F(Zi)	S(Zi)	[Fzi-Szi]
1	76	2	5776	152	11552	2	- 1,56	0,4406	0,0594	0,1538	0,0944
2	84	5	7056	420	35280	7	- 0,46	0,1772	0,3228	0,5384	0,2156
3	88	1	7744	88	7744	8	0,08	0,0319	0,5319	0,6153	0,0834
4	92	1	8464	92	8464	9	0,63	0,2357	0,7357	0,6923	0,0434
5	96	4	9216	384	36864	13	1,85	0,4678	0,9678	1	0,0322
Jumlah		13		1136	99904					<i>L_o</i>	0,2156

Rata – rata kelompok kontrol

$$\bar{x} = \frac{\sum f i . x i}{n} = \frac{1136}{13} = \mathbf{87,38}$$

Varians kelompok eksperimen

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n \sum f i . x i^2 - (\sum f i . x i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{13(99904) - (1136)^2}{13(13-1)} \\ &= \frac{1298752 - 1290496}{13(12)} \\ &= \frac{8256}{156} \end{aligned}$$

$$S^2 = \mathbf{52,92}$$

$$S = \mathbf{7,27}$$

Keterangan:

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= \text{Jika } Z_i \text{ negatif} \longrightarrow 0,5 - Z_{i_{\text{tabel}}} \\ &= \text{Jika } Z_i \text{ positif} \longrightarrow 0,5 + Z_{i_{\text{tabel}}} \end{aligned}$$

$$S(Z_i) = \frac{F_k}{N}$$

$$L_{\text{hitung}} = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Nilai (F(Z_i)-S(Z_i)) terbesar = **0,21 56** dengan N = 13

Nilai L_{tabel} = **0,234** untuk α 0,05

$$L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}} = \mathbf{0,2156 < 0,234}$$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi “ **Normal**”.

Lampiran 37

Uji Normalitas (*Liliefors*) dari Nilai *Post-test* Anak pada Kelompok Kontrol (Kelas B3) Di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ yang diperoleh dari data yang terkecil hingga data yang terbesar.
- b) Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan rumus

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan : X_i = skor yang diperoleh siswa ke- i

$\bar{X}$ = skor rata- rata

S = simpangan baku

- c) Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z < Z_i)$
- d) Dengan menggunakan proporsi $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ yang lebih kecil atau sama dengan Z_i jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$ maka:
- $$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{n}$$
- e) Menghitung selisih $S(Z_i) - F(Z_i)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.
- f) Diambil harga yang paling besar diantara harga mutlak selisih tersebut L_o
- g) Membandingkan nilai L_o dengan nilai kritis A yang terdapat pada taraf nyata

$\alpha = 0.05$. Kriteria pengujian adalah sebagai berikut :

Jika $L_o < A$, maka sampel terdistribusi normal

Jika $L_o > A$, maka sampel tidak terdistribusi normal

No.	X_i	F_i	X_i^2	$X_i.F_i$	$X_i^2.F_i$	F_k	Z_i	Tabel Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$[F_zi-Szi]$
1	68	1	4624	68	4624	1	- 1,79	0,4633	0,0367	0,0769	0,0402
2	72	1	5184	72	5184	2	- 1,30	0,4032	0,0968	0,1538	0,0570
3	76	2	5776	152	11552	4	- 0,82	0,2939	0,2061	0,3076	0,1015
4	80	2	6400	160	12800	6	- 0,33	0,1293	0,3707	0,4615	0,0908
5	84	2	7056	168	14112	8	0,15	0,0596	0,5596	0,6153	0,0557
6	88	1	7744	88	7744	9	0,63	0,2357	0,7357	0,6923	0,0434
7	92	4	8464	368	33856	13	1,12	0,3686	0,8686	1	0,1314
Jumlah		13		1076	89872					L_o	0,1314

Rata – rata kelompok kontrol

$$\bar{x} = \frac{\sum f i . x i}{n} = \frac{1076}{13} = 82,76$$

Varians kelompok eksperimen

$$\begin{aligned} S^2 &= \frac{n \sum f i . x i^2 - (\sum f i . x i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{13(89872) - (1076)^2}{13(13-1)} \\ &= \frac{1168336 - 1157776}{13(12)} \\ &= \frac{10560}{156} \end{aligned}$$

$$S^2 = 67,69$$

$$S = 8,22$$

Keterangan:

$$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= \text{Jika } Z_i \text{ negatif} \longrightarrow 0,5 - Z_{i \text{ tabel}} \\ &= \text{Jika } Z_i \text{ positif} \longrightarrow 0,5 + Z_{i \text{ tabel}} \end{aligned}$$

$$S(Z_i) = \frac{F_k}{N}$$

$$L_{\text{hitung}} = F(Z_i) - S(Z_i)$$

Nilai (F(Z_i)-S(Z_i)) terbesar = **0,1314** dengan N = 13

Nilai L_{tabel} = **0,234** untuk α 0,05

$$L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}} = 0,1314 < 0,234$$

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi “ **Normal**”.

Lampiran 38

Uji Homogenitas Nilai *Post-test* (Uji Barlett)

1. Hitung dk (Log Si²)

Sampel	Dk	Si ²	Log Si ²	Dk (Log Si ²)
1	12	52,92	1,72	20,64
2	12	67,69	1,83	21,96
Jumlah	24	-	-	42,60

2. Varians Gabungan

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{\sum \{(n-1)Si^2\}}{\sum (n-1)} \\
 &= \frac{12(52,92) + 12(67,69)}{24} \\
 &= \frac{635,04 + 812,28}{24} \\
 &= \frac{1447,32}{24} \\
 &= 60,305
 \end{aligned}$$

Hitung Log S²

$$\begin{aligned}
 \text{Log } S^2 &= \text{Log } 60,305 \\
 &= 1,78
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. \quad B &= (\text{Log } Si^2)(\sum n-1) \\
 &= (1,78)(24) \\
 &= 42,72
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4. \quad X^2 &= (1 \text{ n } 10) [B - \{\sum (n_i - 1) \text{Log } Si^2\}] \\
 &= 2,3026 \cdot \{42,72 - 42,60\} \\
 &= 2,3026 \cdot 0,12 \\
 &= 0,2763
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 5. \text{ Dk} &= 2-1 \\
 &= 1 \text{ (diperoleh } \chi^2 \text{ tabel sebesar 3,841 pada taraf signifikansi} \\
 &\quad \alpha=0,05)
 \end{aligned}$$

$$\chi^2_{\text{tabel}} = 3,841$$

$$\chi^2_{\text{hitung}} = 0,2763$$

Dengan membandingkan chi kuadrat tabel dengan dk= (2-1) diperoleh χ^2_{tabel} sebesar **3,841** pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Harga chi kuadrat (χ^2) hitung < harga chi kuadrat (χ^2) tabel yaitu **0,2763 < 3,841**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang “**Homogen**”.

Lampiran 39

Uji Hipotesis Nilai *Post-Test*

Untuk uji hipotesis, dilakukan perhitungan t-test sebagai berikut :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{SD^2 X_1}{N_1 - 1} + \frac{SD^2 X_2}{N_2 - 1}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{87,38 - 82,76}{\sqrt{\frac{6,98}{12} + \frac{7,90}{12}}}$$

$$t_{hitung} = \frac{4,62}{\sqrt{0,58 + 0,65}}$$

$$t_{hitung} = \frac{4,62}{\sqrt{1,23}}$$

$$t_{hitung} = \frac{4,62}{1,10} = \mathbf{4,200}$$

$$\begin{aligned} df &= (N_1 - 1) + (N_2 - 1) \\ &= (13 - 1) + (13 - 1) \\ &= 12 + 12 \\ &= \mathbf{24} \end{aligned}$$

Tabel untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) dengan df sebesar **24** adalah = **2,063**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%), t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} (**4,200 > 2,063**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok eksperimen dan kontrol dalam nilai *Post-Test*.

Lampiran 40

Tabel Harga Kritik dari r Product-Moment

N (1)	Interval	Kepercayaan	N (1)	Interval	Kepercayaan	N (1)	Interval	Kepercayaan
	95% (2)	99% (3)		95% (2)	99% (3)		95% (2)	99% (3)
3	0,997	0,999	26	0,388	0,4906	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	27	0,381	0,487	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	28	0,374	0,478	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	29	0,367	0,470	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	30	0,361	0,463	75	0,227	0,296
8	0,707	0,874	31	0,355	0,456	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	32	0,349	0,449	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	33	0,344	0,442	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	34	0,339	0,436	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	35	0,334	0,430	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	36	0,329	0,424	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	37	0,325	0,418	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	38	0,320	0,413	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	39	0,316	0,408	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	40	0,312	0,403	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	41	0,308	0,396	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	42	0,304	0,393	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	43	0,301	0,389	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	44	0,297	0,384	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	45	0,294	0,380	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	46	0,291	0,276	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	47	0,288	0,372	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	48	0,284	0,368			
			49	0,281	0,364			
			50	0,297	0,361			

N = Jumlah pasangan yang digunakan untuk menghitung r.

Sumber : Riduwan (2006: 234)

Lampiran 41

Tabel Kurva Distribusi Normal
Wilayah Luas Di Bawah Kurva Normal

DAFTAR F

LUAS DIBAWAH LENGKUNGAN NORMAL STANDAR Dari 0 ke z.
(Bilangan dalam badan daftar menyatakan desimal).



z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0,0	0000	0040	0080	0120	0160	0199	0239	0279	0319	0359
0,1	0398	0438	0478	0517	0557	0596	0636	0675	0714	0754
0,2	0793	0832	0871	0910	0948	0987	1026	1064	1103	1141
0,3	1179	1217	1255	1293	1331	1368	1406	1443	1480	1517
0,4	1554	1591	1628	1664	1700	1736	1772	1808	1844	1879
0,5	1915	1950	1985	2019	2054	2088	2123	2157	2190	2224
0,6	2258	2291	2324	2357	2389	2422	2454	2486	2518	2549
0,7	2580	2612	2642	2673	2704	2734	2764	2794	2823	2852
0,8	2881	2910	2939	2967	2996	3023	3051	3078	3106	3133
0,9	3159	3186	3212	3238	3264	3289	3315	3340	3365	3389
1,0	3413	3438	3461	3485	3508	3531	3554	3577	3599	3621
1,1	3643	3665	3686	3708	3729	3749	3770	3790	3810	3830
1,2	3849	3869	3888	3907	3925	3944	3962	3980	3997	4015
1,3	4032	4049	4066	4082	4099	4115	4131	4147	4162	4177
1,4	4192	4207	4222	4236	4251	4265	4279	4292	4306	4319
1,5	4332	4345	4357	4370	4382	4394	4406	4418	4429	4441
1,6	4452	4463	4474	4484	4495	4505	4515	4525	4535	4545
1,7	4554	4564	4573	4582	4591	4599	4608	4616	4625	4633
1,8	4642	4649	4656	4664	4671	4678	4686	4693	4699	4706
1,9	4713	4719	4726	4732	4738	4744	4750	4756	4761	4767
2,0	4772	4778	4783	4788	4793	4798	4803	4808	4812	4817
2,1	4821	4826	4830	4834	4838	4842	4846	4850	4854	4857
2,2	4861	4864	4868	4871	4875	4878	4881	4884	4887	4890
2,3	4893	4896	4898	4901	4904	4906	4909	4911	4913	4916
2,4	4918	4920	4922	4925	4927	4929	4931	4932	4934	4936
2,5	4938	4940	4941	4943	4945	4946	4948	4949	4951	4953
2,6	4953	4955	4956	4957	4959	4960	4961	4962	4963	4964
2,7	4965	4966	4967	4968	4969	4970	4971	4972	4973	4974
2,8	4974	4975	4976	4977	4977	4978	4979	4979	4980	4981
2,9	4981	4982	4982	4983	4984	4984	4985	4985	4986	4986
3,0	4987	4987	4987	4988	4988	4989	4989	4989	4990	4990
3,1	4990	4991	4991	4991	4992	4992	4992	4992	4993	4993
3,2	4993	4993	4994	4994	4994	4994	4994	4995	4995	4995
3,3	4995	4995	4995	4996	4996	4996	4996	4996	4996	4997
3,4	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4997	4998
3,5	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998	4998
3,6	4998	4998	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,7	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,8	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999	4999
3,9	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000

Sumber : Theory and Problems of Statistics, Spiegel, M.R., Ph.D., Schaum Publishing Co., New York, 1961.

(Sumber: Sudjana.2008.Metoda Statistika.Bandung: Tarsito)

Lampiran 42

Tabel Nilai-Nilai *Chi Square*

Dk	Taraf Signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,761	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,889	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,689	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,19
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,560
21	20,377	23,858	26,171	29,615	32,6771	38,93
22	21,377	24,939	27,301	30,813	33,924	40,28
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,63
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,98
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,31
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,64
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,96
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,27
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,58
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,89

Sumber : Riduwan (2006:232)

Lampiran 43

Tabel Nilai Kritis L untuk Uji *Liliefors*

Ukuran Sampel	Taraf Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	$\frac{1,031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0,736}{\sqrt{n}}$

Sumber : Nana Sudjana (2002 : 467)

Lampiran 44

Tabel Nilai t (Untuk Uji Dua Ekor)

Pr Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279

Lampiran 45**Dokumentasi Kelompok Eksperimen (*Pre-test*) Kelas B5 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman**

Gambar 1.

Guru sedang mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk Penggunaan Media *Puzzle Tangram* (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 2.

Guru sedang mengenalkan Penggunaan Media *Puzzle Tangram* di papan *Puzzle* (Diah, 9 November 2015)



Gambar 3.
Guru sedang menjelaskan Penggunaan Media *Puzzle Tangram* di papan *Puzzle* (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 4.
Guru menyuruh salah satu anak untuk menyebutkan bentuk geometri (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 5.
Guru menyuruh salah satu anak untuk menyebutkan perbedaan bentuk persegi dan segitiga (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 6.
Guru menyuruh salah satu anak untuk mengelompokkan bentuk persegi dan segitiga (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 7.

Guru menyuruh anak untuk memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di papan *Puzzle* (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 8.

Guru menyuruh anak untuk menyusun kepingan *Puzzle* sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di papan *Puzzle* (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 9.

Guru menyuruh anak untuk meniru bentuk binatang bebek dari kepingan geometri (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 10.

Anak sedang melakukan kegiatan Penggunaan Media di papan *Puzzle* (pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)



Gambar 11.

**Anak sedang melakukan kegiatan Penggunaan Media di papan *Tangram*
(pertemuan 1 Diah, 9 November 2015)**

Lampiran 46**Dokumentsi Kelompok Eksperimen (Kelas B5) di Taman Kanak-kanak
Kemala Bhayangkari 12 Pariaman**

Gambar 12.

Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang burung dari kepingan geometri (pertemuan 2 Diah, 11 November 2015)



Gambar 13.

Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang ikan dari kepingan geometri (pertemuan 3 Diah, 13 November 2015)



Gamnbar 14.
Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang anjing dari kepingan geometri (pertemuan 4 Diah, 13 November 2015)



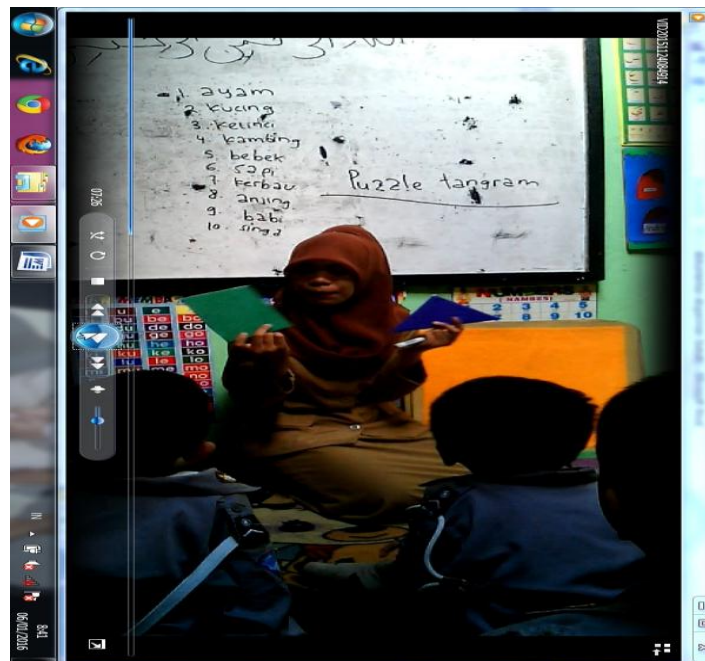
Gambar 15.
**Guru dan anak-anak dikelas B5
(pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)**



Gambar 16.
Guru sedang menjelaskan Penggunaan Media *Puzzle Tangram*
(pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 17.
Guru sedang memperkenalkan bentuk geometri
(pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 18.
Guru sedang menjelaskan perbedaan bentuk persegi dan segitiga
(pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 19.
Guru menyuruh salah satu anak menyebutkan perbedaan bentuk persegi
dan segitiga (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 20.

Guru menyuruh salah satu anak untuk mengelompokkan bentuk persegi dan segitiga (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 21.

Guru mencontohkan untuk memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di papan *Puzzle* (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 22.

Guru menyuruh salah satu anak untuk memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di papan *Puzzle* (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



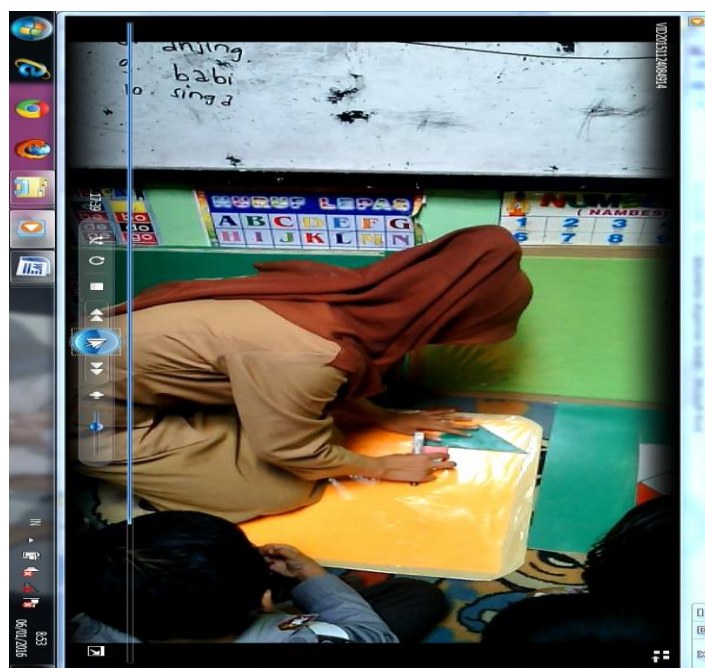
Gambar 23.

Guru menyuruh salah satu anak untuk menyusun kepingan *Puzzle* sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di papan *Puzzle* (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 24.

Guru menyuruh salah satu anak untuk menyusun kepingan *Puzzle* sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di papan *Puzzle* (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 25.

Guru sedang mencontohkan membentuk binatang bebek dari kepingan geometri di papan *Tangram* (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 26.

Guru menyuruh salah satu anak untuk meniru bentuk bebek binatang dari kepingan geometri (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 27.

Kegiatan anak sedang melakukan Penggunaan Media di papan *Puzzle* (pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 28.
Kegiatan anak sedang melakukan Penggunaan Media di papan *Tangram*
(pertemuan 5 Diah, 24 November 2015)



Gambar 29.
Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang kelinci dari kepingan
geometri (pertemuan 6 Diah, 13 November 2015)

Lampiran 47

Dokumentasi Kelompok Eksperimen (*Post-test*) Kelas B5 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman



Gambar 30.

Guru sedang mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk Penggunaan Media *Puzzle Tangram* (pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



Gambar 31.

Guru sedang menggali pengetahuan anak tentang kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu Penggunaan Media *Puzzle Tangram* (pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



Gambar 32.

Guru sedang bertanya kepada anak bentuk yang sedang dipegang oleh ibuk guru (pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



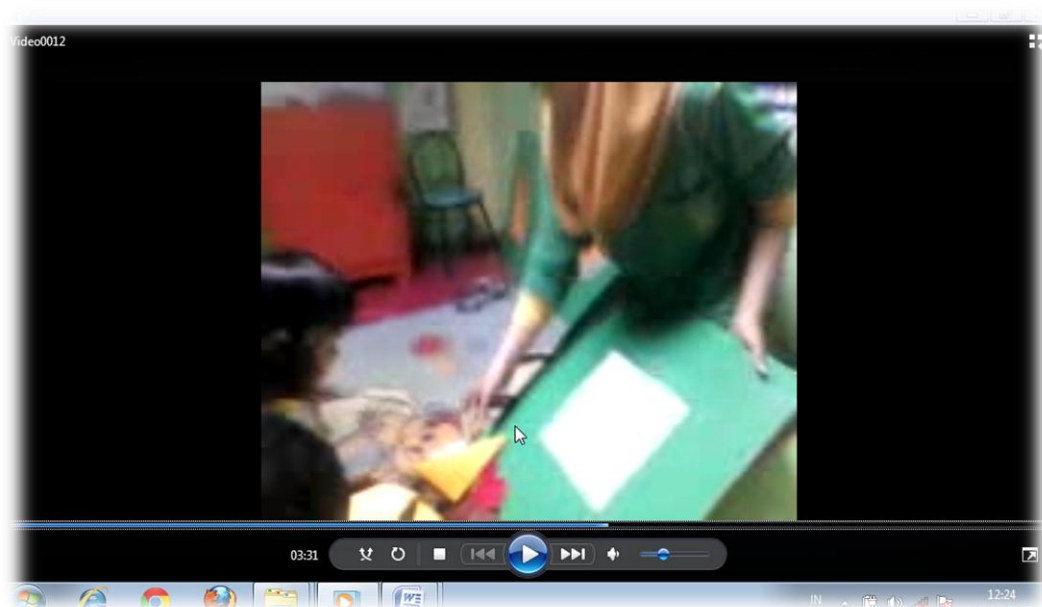
Gambar 33.

Guru sedang bertanya kepada anak perbedaan bentuk persegi dan segitiga (pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



Gambar 34.

Guru menyuruh salah satu anak untuk mengelompokkan bentuk persegi dan segitiga (pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



Gambar 35.

Guru menyuruh salah satu anak untuk memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di papan *Puzzle* (pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



Gambar 36.

Guru menyuruh salah satu anak untuk menyusun kepingan *Puzzle* sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di papan *Puzzle* (pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



Gambar 37.

Guru menyuruh anak untuk meniru bentuk binatang bebek dari kepingan *Puzzle* di papan *Tangram* (pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



Gambar 38.
Anak sedang melakukan kegiatan Penggunaan Media di papan *Puzzle*
(pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)



Gambar 39.
Anak sedang melakukan kegiatan Penggunaan Media di papan *Tangram*
(pertemuan 7 Diah, 5 Desember 2015)

Lampiran 48**Dokumentasi Kelompok Kontrol (*Pre-test*) Kelas B3 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman**

Gambar 40.

Guru sedang mempersiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk proses pembelajaran (pertemuan 1 Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)

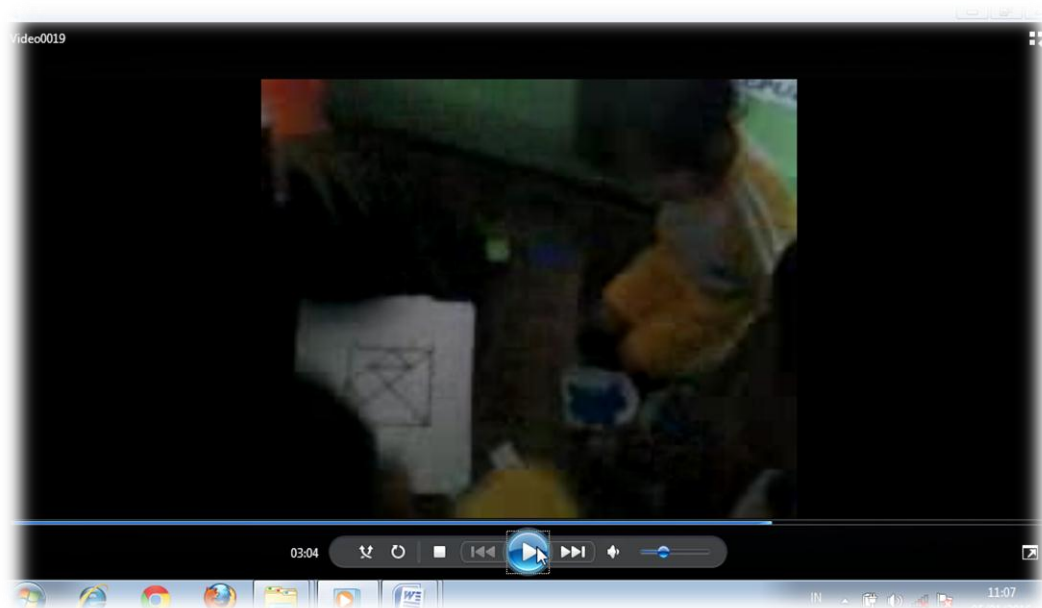


Gambar 41.

Guru sedang memperkenalkan bentuk geometri kepada anak (pertemuan 1 Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)



Gambar 42.
**Guru bertanya kepada anak perbedaan persegi dan segitiga
 (pertemuan 1 Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)**

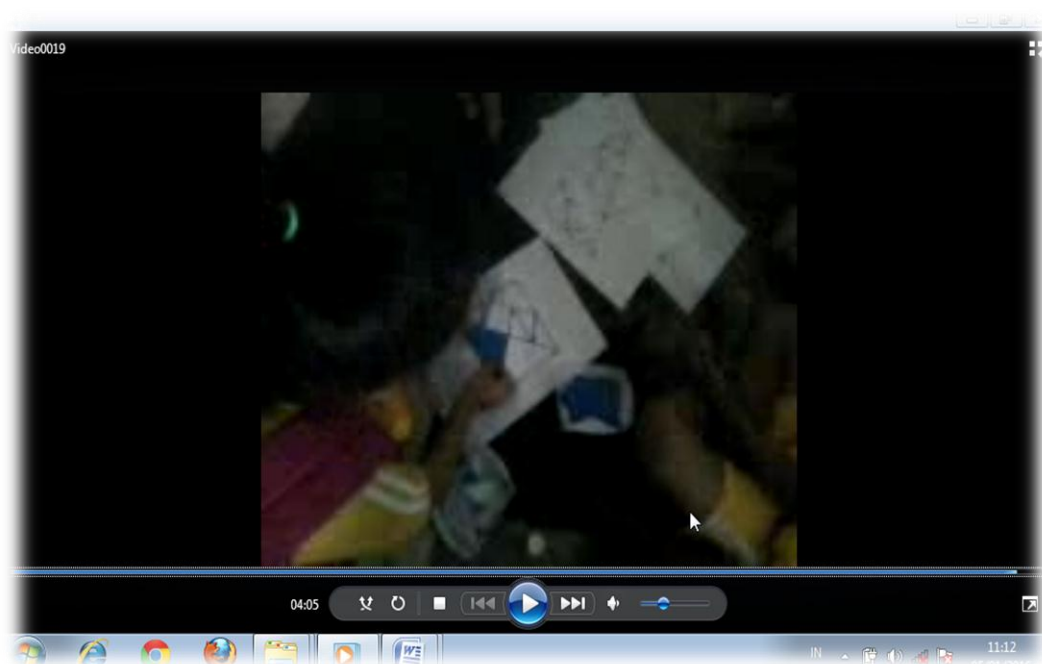


Gambar 43.
**Guru menyuruh salah satu anak untuk mengelompokkan bentuk persegi dan
 segitig (pertemuan 1 Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)**



Gambar 44.

Guru menjelaskan kegiatan memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di LKA (pertemuan 1 Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)



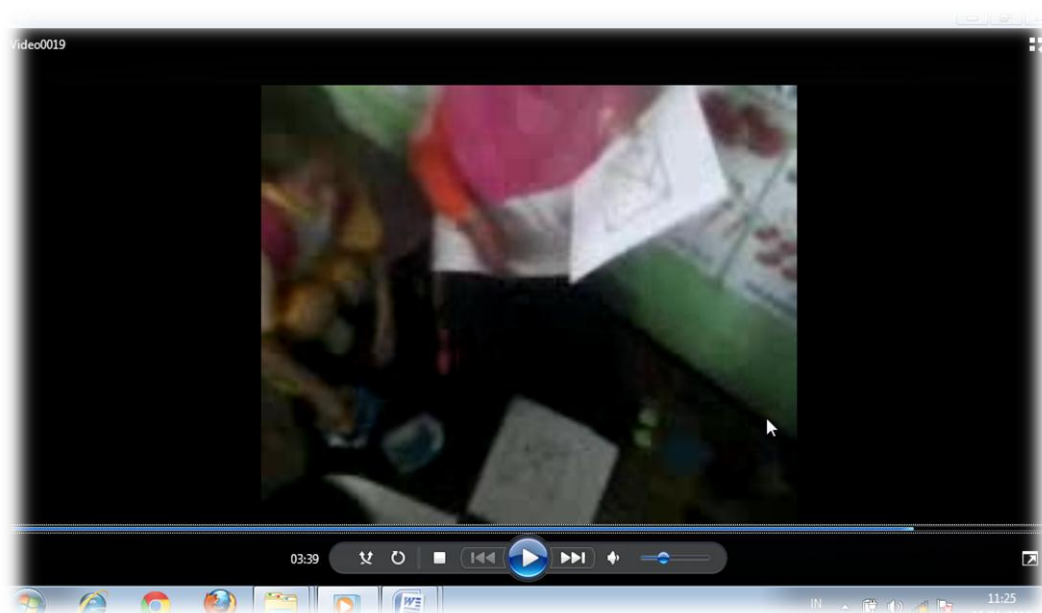
Gambar 45.

Guru menyuruh salah satu anak untuk memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya (pertemuan 1 Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)



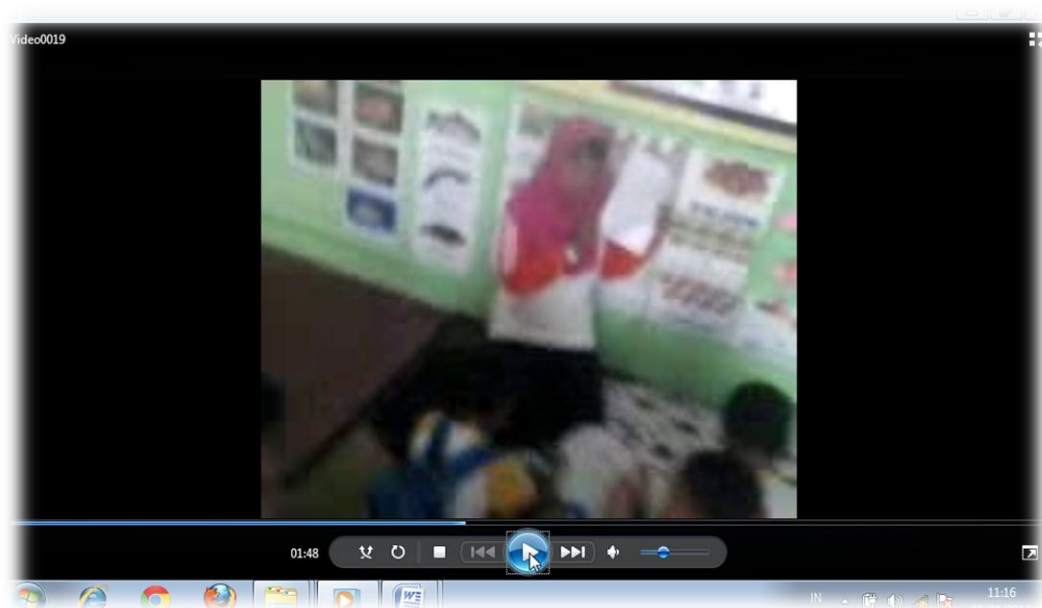
Gambar 46.

Guru menjelaskan kegiatan menyusun kepingan *Puzzle* sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di LKA (pertemuan 1 Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)



Gambar 47.

Guru menyuruh anak untuk menyusun kepingan *Puzzle* sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di LKA (pertemuan 1 Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)



Gambar 48.

Guru menjelaskan kepada anak untuk meniru bentuk bebek binatang dari kepingan geometri di kertas HVS (Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)



Gambar 49.

Kegiatan anak untuk meniru bentuk binatang bebek dari kepingan geometri di kertas HVS (Irni Gusnita, S. S, 6 November 2015)

Lampiran 49**Dokumentasi Kelompok Kontrol (Kelas B3) di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman**

Gambar 50.

Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang anjing dari kepingan geometri di HVS (pertemuan 2 Irni Gusnita, S. S, 10 November 2015)



Gambar 51.

Guru sedang menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan (pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 52.
Guru sedang mengenalkan bentuk geometri kepada anak
(pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 53.
Guru menjelaskan perbedaan bentuk persegi dan segitiga kepada anak
(pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 54.
Guru bertanya kepada anak tentang perbedaan bentuk persegi dan segitiga
(pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 55.
Guru menyuruh salah satu anak untuk mengelompokkan bentuk persegi dan
segitiga (pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 56.

Guru sedang menjelaskan memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di LKA (pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 57.

Guru menyuruh salah satu anak untuk memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di LKA (pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 58.

Guru menyuruh salah satu anak menyusun kepingan Puzzle sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di LKA (pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 59.

Guru mencontohkan membentuk binatang bebek dari kepingan geometri di kertas HVS (pertemuan 3 Irni Gusnita, 12 November 2015)



Gambar 60.

Guru menyuruh salah satu anak untuk meniru bentuk binatang bebek dari kepingan geometri di kertas HVS (pertemuan 3 Irni Gusnita, 12 November 2015)



Gambar 61.

Kegiatan anak sedang memasang kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di LKA (pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S 12 November 2015)



Gambar 62.

Kegiatan anak sedang menyusun kepingan Puzzle sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di LKA (pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 63.

Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang bebek dari kepingan geometri di HVS (pertemuan 3 Irni Gusnita, S. S, 12 November 2015)



Gambar 64.

Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang ikan dari kepingan geometri di HVS (pertemuan 4 Irni Gusnita, S. S, 17 November 2015)



Gambar 65.

Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang burung dari kepingan geometri di HVS (pertemuan 5 Irni Gusnita, S. S, 20 November 2015)



Gambar 66.

Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang kelinci dari kepingan geometri di HVS (pertemuan 6 Irni Gusnita, S. S, 27 November 2015)

Lampiran 50

Dokumentasi Kelompok Kontrol (*Post-test*) Kelas B3 di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman



Gambar 67.

Guru menggali pengetahuan anak tentang kegiatan yang pernah dilakukan anak sebelumnya (pertemuan 7 Irni Gusnita, S. S, 4 Desember 2015)



Gambar 68.

Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak (pertemuan 7 Irni Gusnita, S. S, 4 Desember 2015)



Gambar 69.

Guru menyuruh anak untuk menyebutkan perbedaan bentuk persegi dan segitiga (pertemuan 7 Irni Gusnita, S. S, 4 Desember 2015)



Gambar 70.

Guru menyuruh anak untuk mengelompokkan bentuk persegi dan segitiga (pertemuan 7 Irni Gusnita, S. S, 4 Desember 2015)



Gambar 71.

Guru menyuruh salah satu anak untuk meniru bentuk bebek binatang dari kepingan geometri di kertas HVS (pertemuan 7 Irni Gusnita, S. S, 4 Desember 2015)



Gambar 72.

Kegiatan anak sedang memasangkan kepingan *Puzzle* sesuai dengan pasangannya di LKA (pertemuan 7 Irni Gusnita, S. S, 4 Desember 2015)



Gambar 73.

Kegiatan anak sedang menyusun kepingan *Puzzle* sehingga menjadi bentuk persegi yang utuh di LKA (pertemuan 7 Irni Gusnita, S. S, 4 Desember 2015)



Gambar 74.

Kegiatan anak sedang meniru bentuk binatang bebek dari kepingan geometri di HVS (Pertemuan 7 Irni Gusnita, S. S, 4 Desember 2015)

Lampiran 51**Dokumentasi Gambar Bagian-bagian Sekolah Taman Kanak-kanak Bhayangkari 12 Pariaman**

Gambar 75.

Halaman Sekolah Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Gambar 76.

Bagian Depan Sekolah Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman



Gambar 77.
Bagian Samping Sekolah Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12
Pariaman



Gambar 78.
Ruang Kepala Sekolah Bagian Depan



Gambar 79.
Ruang Kepala Sekolah Bagian Dalam



Gambar 80.
Kelas B1



Gambar 81.
Kelas B2



Gambar 82.
Kelas B3



Gambar 83.
Kelas B4



Gambar 84.
Kelas B5



Gambar 85.
Kelas PAUD (kelompok A)



Gambar 86.
Alat Permainan Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman



Gambar 87.
Alat Permainan Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman



Gambar 88.
Ruang UKS



Gambar 89.
Kamar Mandi Murid



Gambar 90.
Kamar Mandi Guru



Gambar 91.
Ruang Dapur

Lampiran 52

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN

Hal : Permohonan Kesiediaan Validasi Instrumen

Lamp : 1 Bundel

Kepada Yth. Bapak Syahrul Ismet, M. Pd

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Diah Yuliyani

Nim/BP : 1205106/2012

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan surat ini saya memohon kesediaan Bapak Syahrul Ismet, M. Pd untuk memberikan penilaian terhadap instrumen penelitian saya yang berjudul "Pengaruh Permainan *Puzzle* Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman".

Bersama dengan surat ini, saya lampirkan instrumen-instrumen penelitian yang diperlukan untuk divalidasi. Demikian surat ini saya sampaikan. Atas kesediaan Ibu Ahli saya ucapkan terima kasih.

Padang, 30 Oktober 2015

Hormat Saya

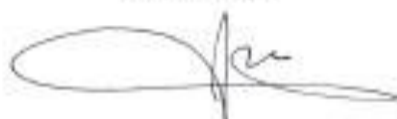


Diah Yuliyani

NIM: 1205106/2012

Mengetahui

Pembimbing I,



Dra. Hj. Zulminiati, M. Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II,



Indra Yeni, M. Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Lampiran 53



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jl. Prof. Dr. Randa Satya (JRP) Ar Tawar Padang 26131 Telp. (0751) 440711

Nomor : 1494/UN35.4.8/PP/2015

29 Oktober 2015

Lampiran : -

Hal : Izin Validasi Data Skripsi

Kepada Yth.

Bapak/Ibuk TK Habibi Pariaman

di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya validasi data dalam menyusun tugas akhir atau skripsi oleh mahasiswa yang mengambil mata kuliah skripsi, maka kami dari jurusan PGPAUD FIP UNP memohon kepada bapak / ibu untuk memberikan izin atas kunjungan mahasiswa kami dalam melakukan validasi data skripsi di TK yang Bapak/Ibu Pimpin.

Dengan nama mahasiswa sbb:

No	Nama	TM/NIM
1.	Diah Yuliyani	2012/1205106

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Pembimbing I,

Dra. Zulminiati, M. Pd
NIP. 19601225 198603 2 001

Pembimbing II,

Indra Yeni, M. Pd
NIP. 19710330 200604 2 001

Mengetahui:
Ketua Jurusan,

Dra. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Lampiran 54



YAYASAN KHAIRANI KOTA PARIAMAN
TAMAN KANAK-KANAK HABIBI
Jl. Pahlawan No. 42 Kec. Pariaman Tengah
KOTA PARIAMAN

SURAT KETERANGAN
Nomor: 014/YY5 HBB/2015

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Taman Kanak-kanak Habibi Pariaman dengan ini menerangkan bahwa:

Nama	:DIAH YULIYANI
NIM/TM	:1205106/2012
Jurusan	:Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas	:Ilmu Pendidikan Uviversitas Negeri Padang

Telah melaksanakan validasi data skripsi di Taman Kanak-kanak Habibi Pariaman dengan judul "Pengaruh Permainan *Puzzle* Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman" Tahun ajaran 2015/2016.

Pariaman, November 2015
 Kepala TK Habibi


 Erlinda Nelly, S. Pd

Lampiran 55



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
II Prof. Dr. Zulkarnaen Campus UNP-Ar Tarbiyah Padang 27131 Telp. 947511 448873

Nomor : 1496/UN35.4.8/PP/2015
 Lampiran : -
 Hal : Izin Penelitian

Padang, 29 Oktober 2015

Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan
 UPTD Kec. Pariaman Tengah
 di
 Kota Pariaman

Dengan hormat,

Kami mohon bantuan Saudara untuk dapat kiranya memberi izin kepada :

Nama : Diah Yuliyani
 NIM : 1205106
 Tahun Masuk : 2012
 Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi :

Judul Skripsi : "Pengaruh Permainan Puzzle Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman"
 Subjek Penelitian : Kelompok B TK Kemala Bhayangkari 12 Pariaman
 Lokasi Penelitian : TK Kemala Bhayangkari 12 Pariaman
 Lama Penelitian : ± 2 bulan

Atas perhatian dan bantuan Saudara kami ucapkan terima kasih



Sekretaris,

Syahrul Ismet, M. Pd
 NIP. 197610082005011002

Tembusan:

1. Yth. Kepala TK Kemala Bhayangkari 12 Pariaman
2. Yang bersangkutan

Lampiran 56



**PEMERINTAH KOTA PARIAMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
UPTD DIKPORA KEC.PARIAMAN TENGAH**

Jl. M. Yamin No. 09 Kel. Lohong, Kec. Pariaman Tengah Kota Pariaman

IZIN PENELITIAN

Nomor : 800/124/UPTD Parteng/2015

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Padang Fakultas Ilmu Pendidikan, Nomor : 1496/UN35.4.8/PP/2015 tanggal 29 Oktober 2015, Yaitu tentang Penelitian

Dengan judul Skripsi : Pengaruh Permainan Puzzle Tangram Terhadap Kemampuan Bentuk Geometri di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 12 Pariaman.

N a m a : Diah Yuliyani
N I M / T M : 1205106
Jurusan : PG.PAUD FIP UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Surat izin penelitian selama ± 2 bulan , di TK Kemala Bhayangkari 12 Pariaman

Demikianlah surat izin penelitian ini kami berikan kepada ybs. untuk dapat di –
Pergunakan menurut semestinya.-

Dikeluarkan di : Pariaman
Pada Tanggal : 3 November 2015

KEPALA UPTD Parteng



JUSRA ANOM, S.Pd
Nip. 19581212 197908 2 005

Lampiran 57

Daftar Riwayat Hidup



1. Nama Lengkap: Diah Yuliyani
2. Nama Panggilan sehari-hari: Diah
3. Tempat Tanggal Lahir: Jakarta, 15 Juli 1994
4. Jenis Kelamin: Perempuan
5. Prodi/Angkatan/Nim: PGPAUD/2012/1205106
6. Hobi: Dancing dan Swimming
7. Motto: Meraih kesuksesan dengan cara usaha dan berdoa

9. Alamat Rumah: JLN. Ampera RT. IV RW.VI No.25, Kelurahan Kampung Baru Nan XX, Kecamatan Lubug Begalung, Kota Padang
10. Asal daerah: Padang
11. Jumlah saudara: 5 orang terdiri dari 3 orang kakak laki-laki dan 1 orang adik perempuan, diantaranya: Kakak laki-laki 1 Zulkifli, Kakak laki-laki ke 2 Syamsul Bahri, Kakak laki-laki ke 3 Supriyanto, dan Adik Perempuan Nani Nurhayani.
12. Nama Orang Tua:
 - Ayah: Nasrul
 - Ibu: Murni
13. Riwayat pendidikan:
 - Taman Kanak-kanak (TK) Muslimat 1, Kecamatan Bekasi Barat, Kabupaten/Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat, tamat pada tanggal 1 Juli 2000.
 - Sekolah Dasar Negeri (SDN) 18 Kampung Baru, Kecamatan Lubug Begalung, Provinsi Sumatera Barat Padang, tamat pada tanggal 28 Juni 2006.
 - Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 11 Padang Kecamatan Lubug Begalung, Provinsi Sumatera Barat Padang, tamat pada tanggal 22 Juni 2009.
 - Sekolah Menengah Atas (SMA) PGRI 2 Padang, Kecamatan Lubug Begalung, Provinsi Sumatera Barat Padang, tamat pada tanggal 7 Juli 2012.
 - S1 Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, tamat pada tanggal 29 Januari 2016.
14. Email: dhiahe94cutes@gmail.com
15. Facebook: diah yuliani
16. Nomor Telepon/Hp: 081364386517