

ABSTRAK

Skripsi dengan judul “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri melalui Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek” yang ditulis oleh Rofiatus Sa’adah, NIM. 1726143049, pembimbing Germino Wahyu Broto, M.S.I

Kata kunci : Meningkatkan, Geometri, Permainan *Puzzle*

Penelitian dalam skripsi ini dilatarbelakangi dari pentingnya anak mengenal geometri sejak dini, yang merupakan tolak ukur awal kemampuan siswa setelah melakukan pengamatan belajar selama periode waktu tertentu. Kegiatan ini dapat dilihat ketika guru mengenalkan geometri dengan meminta anak menyebutkan diantara bentuk-bentuk geometri tetapi masih belum paham, sehingga anak keliru pada saat menyebutkan bentuk-bentuk geometri antara persegi dan persegi panjang tersebut. Permasalahan ini dapat dilihat dari kurang minatnya anak terhadap pembelajaran yang berhubungan kemahiran memecahkan suatu masalah yang ada. Sikap yang dimunculkan anak terhadap pembelajaran hanya acuh tak acuh, sehingga tidak terjadinya umpan balik yang baik sebagai respon yang diterimanya. Guru hanya menggunakan metode ceramah atau anak hanya mengerjakan di buku majalah, tanpa adanya kegiatan yang menarik.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana cara meningkatkan pengenalan geometri siswa kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek? (2) Bagaimana hasil peningkatan pengenalan geometri siswa melalui permainan *puzzle* bervariasi kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Mendeskripsikan cara meningkatkan pengenalan geometri siswa (2) Mendeskripsikan hasil meningkatnya pengenalan geometri siswa melalui permainan *puzzle* bervariasi.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek adalah siswa kelompok B di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek pada semester II. Dengan model PTK kolaboratif. Jumlah populasi sebesar 29 siswa. Data penelitian diperoleh melalui observasi yang dilakukan guru saat pembelajaran berlangsung melalui lembar observasi dan dokumentasi. Penelitian dilakukan melalui tiga siklus, dengan setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I, II dan III diperoleh keterangan bahwa (1) Cara meningkatkan pengenalan geometri siswa sudah bisa berjalan dengan baik yaitu dengan Bermain dan bekerjasama. Siswa akan lebih cepat merespon dan senang bila diajak bermain, jadi siswa belajar sambil bermain. Dengan demikian kemampuan pengenalan geometri khususnya pada siswa TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek pada kelompok B dapat berkembang. (2) Hasil peningkatan pengenalan geometri dengan permainan *puzzle*

bervariasi yaitu siklus I pada presentase ketuntasan 59% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 60% (mulai berkembang), pada siklus II presentase ketuntasan 68% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 67% (mulai berkembang), Dan Siklus akhir yaitu Siklus III mengalami peningkatan signifikan yaitu pada presentase ketuntasan 82% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 76% (berkembang). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* bervariasi dapat meningkatkan pengenalan geometri pada kelompok B semester II di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek Tahun Ajaran 2017/2018.

ABSTRACT

Thesis entitled "Efforts to Increase Introduction of Geometry through Puzzle Games Varies in Group B Kindergarten Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek" written by Rofiatus Sa'adah, NIM. 1726143049, mentor of Germino Wahyu Broto, M.S.I

Keywords: improve, Geometry, Puzzle Games

Research in this thesis is motivated from the importance of children to know geometry since early, yag is the initial benchmark of student's ability after doing observation learn during certain period of time. This activity can be seen when the teacher introduces geometry by asking the child to mention among the geometric shapes but still do not understand, so the child mistakenly mentions the geometric shapes between the square and the rectangle. this problem can be seen from the lack of interest of children to learning related skills to solve an existing problem. The attitude that the child raises to learning is just indifferent, so there is no good feedback as the response he receives. Teachers only use the lecture method or the child only do in the magazine book, without any interesting activities.

The formulation of the problem in this research is (1) How to improve the introduction of the geometry of B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek? (2) How did the result of increasing the introduction of the geometry of the students through puzzle games vary the group B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek?

This study aims to determine: (1) Describe how to improve the introduction of student geometry (2) Describe the results Improvement of the introduction of the geometry of students through varied puzzle games.

This research uses Classroom Action Research (PTK). Subjects are group B students in Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek TK in the second semester. With the collaborative PTK model. Total population of 29 students. Research data obtained through observations made by the teacher during the learning took place through the observation sheet and documentation. The study was conducted through three cycles, with each cycle consisting of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data analysis technique with qualitative and quantitative descriptive analysis with percentage.

Based on the results of data analysis on cycles one, two and three obtained information that (1) How to improve the introduction of the geometry of students can run well is to play and cooperate. Students will respond more quickly and be happy to play with, so students learn while playing. Thus the ability of the introduction of geometry kususnya on students kindergarten Bustanul Athisy Aisyiyah Kamulan Trenggalek on group B can develop. (2) The result of increasing the introduction of geometry with puzzle game varies that is one cycle at percentage of completeness 59% with average result of observation (activity of student) 60% (start developing), at cyclical two percentage of completeness 68%

with average result of observation (student activity) 67% (started to grow), And the final cycle that is Cycle three has a significant increase that is the percentage of 82% completeness with average observation result (student activity) 76% (developing). Based on these data it can be concluded that varied puzzle games can increase the introduction of geometry in group B semester two in kindergarten Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek Year Teaching 2017/2018

ملخص

الأطروحة بعنوان "الجهود الرامية إلى زيادة إدخال الهندسة من خلال ألعاب الألغاز المتنوعة في الروضة من الفئة ب" بستانول أفسال العسيية كامولان ترينغاليك "تأليف روفياتوس سعادة، نيم : ٤٩ ٣٠ ٤٣ ١٧٢٦١ معلم جيرمينو واهيو بروتو، م.س.١.

الكلمات الرئيسية: تعزيز ، الهندسة ، ألعاب الألغاز

ويستند البحث في هذه الأطروحة إلى أهمية معرفة الأطفال بالهيكلية منذ بداياتها ، وهو المقياس الأولي لقدرة الطالب بعد الملاحظة للتعلم خلال فترة زمنية معينة. يمكن رؤية هذا النشاط عندما يقدم المعلم الهندسة عن طريق مطالبة الطفل بالإشارة بين الأشكال الهندسية ولكنه لا يزال غير مفهوم ، لذلك الطفل يذكر بالخطأ الأشكال الهندسية بين المربع والمستطيل. يمكن رؤية هذه المشكلة من عدم اهتمام الأطفال بتعلم المهارات ذات الصلة لحل مشكلة موجودة. إن الموقف الذي يثيره الطفل للتعلم هو مجرد عدم مبالاة ، لذلك لا توجد ردود فعل جيدة مثل الاستجابة التي يتلقاها. يستخدم المعلمون طريقة المحاضرة أو الطفل فقط في كتاب المجلة ، دون أي أنشطة مثيرة للاهتمام.

صياغة المشكلة في هذا البحث هو (١) كيفية تحسين إدخال هندسة طلاب المجموعة ب تك بستانول أفسال العسيية كامولان ترينغاليك ؟ (٢) كيف تختلف نتائج تحسين إدخال هندسة الطلاب من خلال ألعاب الألغاز حسب المجموعة ب تك بستانول أفسال العسيية كامولان ترينغاليك ؟

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد: (١) وصف كيفية تحسين إدخال هندسة الطلاب (٢) وصف النتائج تحسين إدخال هندسة الطلاب من خلال ألعاب الألغاز المتنوعة.

تستخدم هذه الدراسة أبحاث العمل في الفصول الدراسية (ف ت ك). المواضيع هم طلاب المجموعة ب في روضة البستان في أثلية العيية كامولان ترينغاليك في الفصل ٢. مع التعاوني. مجموع السكان من ٢٩ طالبا. البيانات البحثية التي تم الحصول ف ت ك نموذج عليها من خلال الملاحظات التي أدلى بها المعلم أثناء التعلم تمت من خلال ورقة المراقبة والوثائق. أجريت الدراسة من خلال ثلاث دورات ، كل دورة تتكون من أربع مراحل ، وهي التخطيط والتنفيذ والملاحظة والتفكير. تقنية تحليل البيانات مع التحليل الوصفي النوعي والكمي مع النسبة المئوية.

ستنادا إلى نتائج تحليل البيانات على دورات واحد ، اثنين وثلاثة الحصول على المعلومات التي: (١) كيفية تحسين إدخال هندسة الطلاب يمكن أن تعمل بشكل جيد هو اللعب والتعاون.

سوف يستجيب الطلاب بسرعة أكبر ويسعدهم اللعب معهم ، حتى يتعلم الطلاب أثناء اللعب .
وبالتالي القدرة على التعرف على الهندسة خاصة في رياض الأطفال الطلاب بستانول
أسيفال العيزية كامولان ترنقاليق في المجموعة ب يمكن أن تتطور. (٢) نتيجة لزيادة إدخال
الهندسة مع لعبة ألغاز تختلف من دورة واحدة إلى النسبة المئوية للاكتمال ٥٩٪ مع متوسط
نتائج الملاحظة (نشاط الطالب) ٦٠٪ (البدء في التطوير) ، عند نسبة مئوية دورية من
الاستكمال ٦٨٪ مع متوسط نتيجة الملاحظة (نشاط الطالب) ٦٧٪ (بدأ في النمو) ، والدورة
النهائية وهي الدورة الثالثة لها زيادة ملحوظة وهي النسبة المئوية للاكتمال ٨٢٪ مع متوسط
نتائج الملاحظة (نشاط الطالب) ٧٦٪ (تطوير). وبناءً على هذه البيانات ، يمكن الاستنتاج أن
ألعاب الألغاز المتنوعة يمكن أن تزيد من إدخال الهندسة في المجموعة ب الفصل الدراسي
الثاني في روضة الأطفال بستانال أفسال العسيية كامولان ترينغاليك سنة التعليم
٢٠١٧/٢٠١٨.