MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA I KALIRONG KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/ 2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S.Pd.
Pada Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri

Oleh :

ANIS ROPIATUN NASIAH
NPM : 11.1.01.11.0610

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

ANIS ROPIATUN N.
NPM : 11.1.01.11.0610

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA I KALIRONG KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/ 2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Jurusan PG-PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 23 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI U, M.Pd, M.Psi	**ROSA IMANI KHAN, M.Psi**
NIDN : 0720058503	NIDN : 0705068602

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

ANIS ROPIATUN N.
NPM : 11.1.01.11.0610

Judul :

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA I KALIRONG KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/ 2015

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 30 Maret 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji : TANDA TANGAN

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd
2. Penguji I : Rosa Imani Khan, M.Psi
3. Penguji II : Hanggara Budi Utomo, M.Pd, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN/ 0716046202

iii

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, sya :

Nama	: ANIS ROPIATUN NASIAH
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/ Tanggal Lahir	: Kediri, 5 Juli 1968
NPM	: 11.1.01.11.0610
Fak/ Prodi	: FKIP/ PG PAUD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 21 Maret 2015

Yang Menyatakan

METERAI TEMPEL
24C7CADF061711557
6000
ENAM RIBU RUPIAH

ANIS ROPIATUN N.
NPM : 11.1.01.11.0610

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KUSUMA MULIA I KALIRONG KECAMATAN TAROKAN KABUPATEN KEDIRI TAHUN AJARAN 2014/ 2015

ANIS ROPIATUN NASIAH
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara Pgri Kediri
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Kediri 64112 Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa anak-anak yang berusia 4-5 tahun memiliki kemampuan mengenal dan membedakan berbagai objek berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna masih berada pada taraf yang sangat minim jika bertolak dari karakteristik perkembangan kognitif anak seusia mereka. Permasalahan penelitian ini adalah apakah melalui kegiatan bermain konstruktif dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Kusuma Mulia I Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2114/2015?. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok A di TK Kusuma Mulia I. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RKH, RKM, lembar penilaian hasil karya anak, lembar observasi anak, lembar observasi guru. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah melalui siklus tindakan pembelajaran dapat ditemukan langkah-langkah yang efektif penerapan pembelajaran bermain konstruktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : bentuk geometri, bermain konstruktif.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran mengenal bentuk geometri dalam kehidupan sangat dibutuhkan agar anak dapat mengembangkan daya pikir yakni daya imajinasi yang melahirkan kreatifitas dari dalam diri anak.

Pengembanagan materi mengenal bentuk geometri di TK/RA bertujuan mengembangkan daya pikir yakni daya imajinasi yang melahirkan kreatifitas dari, bereksperimen dan bereksplorasi dengan cara yang bervariasi, mengembangkan kemampuan menggabungkan, memisahkan benda sesuai jumlah, ukuran dan bentuk.

Kenyataan di lapangan masih banyak guru yang melakukan pembelajaran konvensional atau berpusat pada guru, mendominasi anak, mengarahkan anak untuk bermain bebas tanpa adanya pengawasan.

Kondisi ini terjadi pula pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia I Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri. Dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah, hal ini ditemukan fakta bahwa dari 22 anak didik hanya 6 anak didik yang mendapat nilai bintang (✯) empat, 5 anak didik yang mendapat nilai bintang (✯) tiga, 8 anak didik yang mendapat nilai bintang (✯) dua, dan 3 anak didik yang mendapat nilai bintang (✯) satu, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri jarag sekali disertai dengan contoh-contoh benda nyata, tentunya hal ini akan membuat anak merasa bosan serta menjadikan pemahaman anak kurang maksimal.

Berdasarkan uraian di atas, diperoleh gambaran bahwa dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia I Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri terdapat beberapa masalah baik dari proses maupun hasil. Oleh karena itu peneliti mempunyai ide untuk melakukan penelitian dengan judul "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Bermain Konstruktif Pada Anak Kelompok A Di TK Kusuma Mulia I Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/ 2015".

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Geometri

Menurut Juwita, dkk (2000) Geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola.

Menurut Fuadiyah (2013) Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga.

Dari beberapa definisi Geometri di atas dapat disimpulkan bahwa Geometri adalah salah satu cabang Matematika yang mempelajari tentang bentuk, ruang, komposisi beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya dan hubungan antara yang satu dengan yang lain.

2. Pengertian Bermain

Menurut Daeng (dalam Ismail, 2009) bermain adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak.

Bermain menurut Mulyadi (2004) bermain adalah Sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik

pada anak serta Memiliki hubungan sistematik yang khusus dengan seuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial dan sebagainya.

3. **Pengertian Bermain Konstruktif**

Menurut Rahmah (2012) Bermain konstruktif adalah kegiatan yang menggunakan berbagai benda yang ada untuk menciptakan suatu hasil karya tertentu, seperti menggambar menciptakan sesuatu dari lilin mainan,menggunting dan menempel kertas atau kain , menyusun atau plastic menjadi bentuk tertentu.

Menurut Sujiono (2010) Bermain Konstruktif adalah cara bermain yang bersifat membangun, membina, memperbaiki, dimana anak-anak menggunakan bahan untuk membuat sesuatu yang bukan untuk bertujuan bermanfaat, melainkan ditujukan bagi kegembiraan yang diperolehnya dari membuatnya.

Berdasarkan uraian beberapa pendapat tentang bermain konstruktif maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain konstruktif adalah suatu bentuk permainan untuk membangun dan menciptakan suatu karya nyata yang ada dalam pikiran anak dengan menggunakan bahan misalnya, lego, puzzle, balok geometri dan sebagainya tanpa memikirkan manfaat melainkan mendapatkan kesenangan yang di peroleh dari membuatnya.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Miratna (2011) telah melakukan penelitiaan dalam hal "Meningkatkan kemampuan geometri melalui kegiatan menciptakan bentuk pada anak kelompok B TK negeri Pembina grogol kecamatan grogol kabupaten Kediri tahun pelajaran 2011-2012". Penelitian difokuskan pada bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan kepingan puzzle sebagai media.

C. Kerangka Berfikir

Kemampuan anak mengenal bentuk, ukuran dan warna merupakan kemampuan fisik yang urgen untuk dikembangkan. Untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk, ukuran dan warna, dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Bermain balok berwarna merupakan media yang tepat untuk memperkenalkan konsep bentuk, ukuran dan warna kepada anak, di mana melalui bermain balok berwarna anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui aktifitas

eksplorasi aktif, interaksi dan diskusi dengan teman sebaya, anak juga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengklasifikasikan, membandingkan, dan kontras benda, peristiwa, dan pengalaman.

Anak lebih aktif untuk menemukan sendiri bagaimana bentuk-bentuk geometri tersebut dapat menjadi suatu bentuk yang ideal melalui kegiatan membentuk menggunakan media balok berwarna. Berdasarkan penjelasan tersebut maka anak diberi kesempatan untuk melakukan dan mencapai tugas perkembangannya yakni mampu menyebutkan, mengelompokkan, membedakan, memasangkan dan mengurutkan benda atau obyek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek Dan Setting Penilaian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A di TK Kusuma Mulia I Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri. Kelompok A seluruh siswanya berjumlah 22 anak yang terdiri dari 12 putra dan 10 putri. Objek penelitian ini adalah untuk mengetahui melalui metode bermain konstruktif dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Kusuma Mulia I Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri.

B. Prosedur Penilaian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian Arikunto, dimana Penelitian tindakan kelas terdiri atas rangkaian empat kegiatan dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan data

Instrumen data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Tehnik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan hasil karya.

1. Hasil Karya

Lembar hasil belajar anak merupakan symbol bintang yang dikerjakan dalam setiap siklus. Adapun criteria penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Anak mendapatkan bintang (☆☆☆☆), jika anak mampu menggunting, memberi nama, menempel, dan memasukkan balok berwarna ke dalam kotak geometri.
b. Anak mendapatkan bintang (☆☆☆), jika anak mampu menggunting, memberi nama namun masih

kesulitan untuk menempel dan memasukkan balok berwarna ke dalam kotak geometri.

c. Anak mendapatkan bintang (☆☆), jika anak mulai berani mengikuti kegiatan permaianan konstruktif namun hanya bisa menggunting.

d. Anak mendapatkan bintang (☆), jika anak kurang berani mengikuti kegiatan permaianan konstruktif.

Tabel 3.1 Lembar Penilaian Hasil Karya Anak

No	Aspek yang dinilai	Nilai			
		☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1	Menggunting gambar geometri				
2	Menyebutkan nama sesuai bentuk geometri yang digunting				
3	Menempelkan gambar geometri ke balok berwarna sesuai dengan bentuk geometri				
4	Memasukkan balok berwarna yang sudah ditempeli kertas ke dalam kotak geometri				

2. Lembar Observasi Anak

Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati terhadap kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh anak pada waktu kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung.

Tabel 3.2 Lembar Observasi Anak

No	Nama	Aspek Observasi					
		1		2		3	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak	Ya	Tidak
1							
2							
3							
4							
5							

Keterangan:

1. Anak mendengarkan dan memperhatikan ketika Guru memberikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan.
2. Anak menjawab pertanyaan yang diberikan Guru.
3. Anak senang bermain konstruktif.

D. Teknik Analisis Data

1. Menghitung distribusi perolehan nilai (☆,☆☆,☆☆☆,☆☆☆☆) sebagai hasil penilaian perkembangan anak dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : prosentasi anak yang mendapatkan nilai tertentu

f : jumlah anak yang mendapatkan nilai tertentu

N : jumlah keseluruhan anak (1 kelas)

2. Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah prosentase yang memperoleh nilai ☆☆☆ dan nilai ☆☆☆☆) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III. Presentase penilaian anak dikatakan mencapai ketuntasan jika tarf penguasaan lebih dari 70% dan belum mencapai ketuntasan apabila taraf

penguasaan kurang dari 70%.

E. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 12 Januari 2015
Siklus II : 19 Januari 2015
Siklus III : 26 Januari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada anak kelompok A di TK Kusuma Mulia I Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2014-2015 dengan kegiatan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain konstruktif.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan siklus I

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian yaitu terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 Januari 2015. Pada pertemuan ini anak yang hadir sebanyak 22 anak, seta satu teman sejawat sebagai observer.

Adapun hasil pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Bentuk Geometri Siklus I Anak Kelompok A TK Kusuma Mulia

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : ★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahmad F. R.		√				√
2.	Berliano A. F.		√				√
3.	Erik			√		√	
4.	Khansa T.		√				√
5.	M. Andribowo	√					√
6.	M. Arif N. R.				√	√	
7.	M. Dian A. P.	√					√
8.	M. Fahris D.				√	√	
9.	M. Habib M.		√				√
10.	M. Irham S.		√				√
11.	Rohmat I. A			√		√	
12.	Reyhan A. M			√		√	
13.	Vicky I. F			√		√	
14.	Nadia Z. M	√					√
15.	Naya S. U		√				√
16.	Nazaleaferi				√	√	
17.	Putri A. O.		√				√
18.	Putri K. S.		√				√
19.	Putri O. A.			√		√	
20.	Siti N. A.				√	√	
21.	Violis Q. Q				√	√	
22.	Zulfa Z. M				√	√	
	JUMLAH	3	8	5	6	11	11
	PROSENTASE	13,64%	36,36%	22,73%	27,27%	50%	50%

Berdasarkan tabel 4.1 hasil penilaian kegiatan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain konstruktif adalah anak yang mendapat nilai BB ada 3 anak dengan prosentase 13,64%, mendapat nilai MB ada 8 anak dengan prosentase 36,36%, mendapat nilai BSH ada 5 anak dengan prosentase 22,73%, mendapat nilai BSB ada 6 anak dengan prosentase 27,27%.

2. Pelaksanaan siklus II

Hasil pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Bentuk Geometri Siklus II Anak Kelompok A TK Kusuma Mulia

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : ★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahmad Fatkur R			√		√	
2.	Berliano Aulia F			√		√	
3.	Erik			√		√	
4.	Khansa Taqiyyah		√				√
5.	M. Andribowo S			√		√	
6.	M. Arif Nur R				√	√	
7.	M. Dian Agus P		√				√
8.	M. Fahris D				√	√	
9.	M. Habib Muzaqi		√				√
10.	M. Irham Shodiqi		√				√
11.	Rohmat Ilham A			√		√	
12.	Reyhan Arya M			√		√	
13.	Vicky Isya' F			√		√	
14.	Nadia Zahrotul M	√					√
15.	Naya Sifatul U		√				√
16.	Nazaleaferi				√	√	
17.	Putri Aurelia Orlin		√				√
18.	Putri Khalimatus S				√	√	
19.	PutriOctavia A			√		√	
20.	Siti Nur Azizah				√	√	
21.	Violis Qatarina Q				√	√	
22.	Zulfa Zahratul M				√	√	
	JUMLAH	1	6	8	7	15	7
	PROSENTASE	4,55%	27,27%	36,36%	31,82%	68,18%	31,82%

3. Pelaksanaan siklus III

Hasil pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Kemampuan Mengelompokkan Bentuk Geometri Siklus III Anak Kelompok A TK Kusuma Mulia

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal : ★★★	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum Tuntas
1.	Ahmad Faticur R				√	√	
2.	Berliano Aulia F				√	√	
3.	Erik			√		√	
4.	Khansa Taqiyyah			√		√	
5.	M. Andribowo S			√		√	
6.	M. Arif Nur R				√	√	
7.	M. Dian Agus P				√	√	
8.	M. Fahris D				√	√	
9.	M. Habib Muzaqi		√				√
10.	M. Irham Shodiqi		√				√
11.	Rohmat Ilham A				√	√	
12.	Reyhan Arya M			√		√	
13.	Vicky Isya' F				√	√	
14.	Nadia Zahrotul M			√		√	
15.	Naya Sifatul U			√		√	
16.	Nazaleaferi				√	√	
17.	Putri Aurelia Orlin			√		√	
18.	Putri Khalimatus S				√	√	
19.	PutriOctavia A			√		√	
20.	Siti Nur Azizah				√	√	
21.	Violis Qatarina Q				√	√	
22.	Zulfa Zahratul M				√	√	
	JUMLAH	0	2	8	12	18	2
	PROSENTASE	0%	9,09%	36,36%	54,55%	90,91%	9,09%

C. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain konstruktif pada anak kelompok A TK Kusuma Mulia Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri dari pra tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III mengalami peningkatan belajar pada pra tindakan sebesar 22,73% dari 22 anak, setelah diadakannya perbaikan pada siklus I prosentase ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 50%, pada siklus II ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 68,18%, dan pada siklus III ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 90,91%.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Kusuma Mulia Kec. Tarokan Kab. Kediri, dengan demikian hipotesis tindakan dalam penelitian diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Guru kelas sebagai peneliti di dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini sejak awal sampai akhir berjalan lancar tidak ada kendala yang berarti. Sedangkan keterbatasan dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini yaitu guru kelas selaku peneliti baru pertama kali melakukan penelitian tindakan kelas.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis, dan hasil pengujian dapat disimpulkan yaitu tindakan pembelajaran melalui metode bermain konstruktif dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Kusuma Mulia I Kalirong Kecamatan Tarokan Kabupaten Kediri Tahun Ajaran 2014/ 2015.

B. Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru TK
   a. Diharapkan Guru TK selaku teman sejawat jika menghadapi masalah yang sama dalam mengelompokkan bentuk geometri dan anak-anaknya atau muridnya mengalami permasalahan yang sama juga maka bisa dilakukan cara seperti ini, yaitu dengan menggunakan kegiatan bermain konstruktif.
   b. Pembelajaran dengan adanya benda konkret dapat mempermudah anak dalam proses kegiatan belajar mengajar.

c. Ciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi anak dengan esensi bermain tidak di dalam kelas saja.
d. Bimbinglah dengan kasih saying serta motivasi dengan sanjungan.

2. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan informasi untuk menyusun langkah-langkah yang lebih konkrit dalam penyusunan kebijakan usaha pengembangan peningkatan kemampuan kognitif.

3. Bagi Orang Tua

Agar lebih memperhatikan setiap potensi yang dimiliki anak tidak hanya potensi akademik semata tetapi juga pada potensi kreativitas dengan stimulasi diri termasuk diterapkan kegiatan kreativiats di rumah dengan suasana yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Daeng, H. 2009. *Definisi Bermain dan Pentingnya Bermain bagi Anak*. (online). tersedia: http://sababjalal.wordpress.com/2013/10/09/definisi- bermain-dan-pentingnya-bermain-bagi-anak/, diunduh 10 November 2014.

Edutoys, A. 2013. *Manfaat Bermain bagi anak usia dini*. (online). tersedia: https://aisyahedutoysbekasi.wordpress.com/2013/12/15/manfaat-bermain-bagi-anak-usia-dini/, diunduh 10 November 2014.

Fuadiyah, N. 2013. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Semarang: IKIP PGRI Semarang.

Ismail. 2009. *Definisi Bermain dan Pentingnya Bermain bagi Anak*. (online). tersedia: http://sababjalal.wordpress.com/2013/10/09/definisi- bermain-dan-pentingnya-bermain-bagi-anak/, diunduh 10 November 2014.

Juwita, Kenny Dewi, dkk. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia.

Kusni. 2008. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Merdiana, F. 2014. *Implementasi Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial pada Anak Usia Dini di Kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Shandy Putra Telkom Kota Bengkulu*. Skripsi. Bengkulu: Universitas Bengkulu.

Miratna. 2011. *Meningkatkan kemampuan geometri melalui kegiatan menciptakan bentuk pada anak kelompok B TK negeri Pembina grogol kecamatan*

grogol kabupaten Kediri tahun pelajaran 2011-2012. Skripsi. Kediri: Universitas Terbuka.

Mulyadi. 2004. *Definisi Bermain dan Pentingnya Bermain bagi Anak*. (online). tersedia: http://sababjalal.wordpress.com/2013/10/09/definisi- bermain-dan-pentingnya-bermain-bagi-anak/, diunduh 10 November 2014.

Musfiroh, T. 2011. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nugraha, A. dkk. 2008. *Kurikulum dan Bahan Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Nurul, I. 2013. *Bermain pada Anak Usia Dini*. (online). tersedia: http://intaninung.blogspot.com/2013/04/bermain-pada- anak-usia-dini.html, diunduh 10 November 2014.

Rahmah, S. 2014. *Mengembangkan* Aspek Kognitif dengan Bermain Konstruktif Anak Kreatif. (online). tersedia: http://sitirahmah21.blogspot.com/search?updated-min=2014-01-01T00:00:00-08:00&updated-max=2015-01-01T00:00:00-08:00&max-results=1, diunduh 10 November 2014.

Rochayah, S. 2012. *Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganten Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi. Cilacap: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Vezia. 2013. *Manfaat Bermain bagi Perkembangan Anak*. (online). tersedia: http://vii2u.blogspot.com/2013/03/manfaat-bermain-bagi-perkembangan-anak_5067.html, diunduh 10 November 2014.

Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.

Kediri, 22 April 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
HANGGARA BUDI U, M.Pd, M.Psi	**ROSA IMANI KHAN, M.Psi**
NIDN. 0720058503	**NIDN. 0705068602**