

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-
BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA
ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

TRI MUJININGSIH

A 520090131

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

PERSETUJUAN
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-
BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA
ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

TRI MUJININGSIH
A 520090131

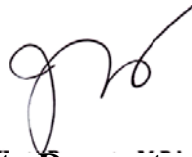
Telah Disetujui untuk Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Persetujuan Pembimbing,

Pembimbing



Drs. Hasto Daryanto, M.Pd

PENGESAHAN
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-
BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA
ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN
TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

TRI MUJININGSIH

A 520090131

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal, ... Juni 2013 dan dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Drs.Hasto Daryanto, M.Pd (

2. Aryati Prasetyarini, M.Pd (

3. Drs. M. Djaelani, M.Pd (



Surakarta,Juni 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. Nugroho Setvaningsih, M.Si.
NIK. 403

PERNYATAAN

Dengan ini, saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya buat dan serahkan ini merupakan hasil karya saya sendiri, kecuali kutipan dan ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti dan atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi apapun dari FKIP dan saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Juni 2013

Yang membuat Pernyataan



TRI MUJININGSIH

A 520090131

MOTTO

“Sesuatu yang indah itu akan diawali dengan ujian atau rintangan yang berat, jika kita menjalaninya dengan penuh kesabaran dan keikhlasan semua itu akan terlampaui dengan baik dan akan indah pada waktunya”

(Penulis)

“Seberapa besar kesuksesan Anda bisa diukur dari seberapa kuat keinginan Anda, setinggi apa mimpi-mimpi Anda, dan bagaimana Anda memperlakukan kekecewaan dalam hidup Anda.” (Robert Kiyosaki)

“Pendidikan mengembangkan kemampuan, tetapi tidak menciptakannya.”

(Voltaire)

“Tanpa terus-menerus tumbuh dan berkembang, kata-kata seperti kemajuan, prestasi, dan sukses tak punya arti apa-apa.” (Benjamin Franklin)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa sangat bersyukur kehadirat Allah SWT, kupersembahkan karya kecilku ini, untuk orang-orang yang aku cintai, yang memberi hidup ini lebih berarti : Setiap kata dari karya ini, kupersembahkan kepada :

1. Kedua orangtuaku tercinta, ayah dan ibu yang selalu mendo'akan aku sepanjang hidupku beliau yang telah memberikan semangat, bimbingan, kasih sayang, perjuangan, pengorbanan, keikhlasannya yang sangat luar biasa dan selalu memberikan yang terbaik untukku.
2. Masku Aziz dan Simbah yang selalu memberikan motivasi.
3. Teman – teman Kelas C angkatan 2009 semoga kebersamaan yang kita jalin selama 4 tahun ini tetap terjalin meskipun kita sudah tidak bersama lagi.
4. Teman-temanku semua yang tidak bisa aku sebutkan satu per satu yang telah memberikan do'a dan semangat, canda tawa
5. Teman-temanku seperjuangan Duwi, Triwik, Suci, Ragil, Secha, Mbak Leni, Mbak Tami, Mbak Wiwik Semoga kebersamaan kita selama ini menjadi moment yang tak akan pernah terlupakan.
6. Guru- guru yang telah memberikan ilmu dan Almamaterku.
7. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR



Assalamu ‘alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013”**.

Skripsi ini penulis susun guna memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar kesarjanaan pada program studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapat bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, sehingga penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah membantu sehingga selesainya skripsi ini.

Seiring dengan selesainya skripsi ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak berikut. Ucapan terima kasih ini penulis haturkan kepada.

1. Drs. Sofyan Anif, M. Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Aryati Prasetyarini, M.Pd selaku Ketua Program Studi PG Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Universitas Muhammadiyah Surakarta.

3. Wili Astuti, S.Pd,M.Hum selaku Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan-arahan akademiknya untuk keberhasilan penulis.
4. Drs. Hasto Daryanto. M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen FKIP PAUD UMS, terimakasih atas semua curahan ilmu yang penulis peroleh selama belajar di universitas tercinta ini.
6. Winarti ,S.Pd.I, selaku Kepala TK Aisyiyah Troketon III yang telah berkenan memberikan izin dan kesempatan serta banyak membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
7. Sri Mulyani selaku guru kelas TK Aisyiyah Troketon III yang telah banyak membantu penulis dalam penelitian.
8. Sahabat-sahabat seperjuangan yang telah setia menemani dan memotivasi penulis dalam menggapai cita-cita.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penulis yang tidak bisa penulis sebut satu per satu.

penulis menyadari bahwa skripsi ini banyak sekali kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Wassalamu ‘alaikum Wr. Wb.

Surakarta, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	6
C. Perumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. KAJIAN TEORI.....	9
1. Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri	9
a. Pengertian	9
b. Bentuk-bentuk Geometri	12
c. Pentingnya Mengenal Bentuk Geometri	15
d. Pengertian Bentuk	10
e. Indikator Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri	15
2. Permainan Kotak Pos.....	17
a. Pengertian Permainan Kotak Pos	17
b. Manfaat Permainan Kotak Pos	17
c. Fungsi Permainan Kotak Pos	18
d. Langkah-langkah Permainan Kotak Pos	18
B. KAJIAN PUSTAKA	18
C. KERANGKA BERFIKIR.....	21
D. HIPOTESIS	22

BAB III METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian.....	23
1. Tempat Penelitian	23
2. Waktu Penelitian.....	23
B. Subyek Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian	24
D. Jenis Data.....	28

E. Pengumpulan Data	29
F. Instrument Penelitian.....	30
G. Indikator Pencapaian	33
H. Analisis Data	33

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Diskripsi Latar Penelitian	36
B. Refleksi Awal	40
C. Analisis Pencarian Fakta	40
D. Deskripsi Penelitian Siklus	42
E. Pembahasan dan Hasil Penelitian	57
F. Keterbatasan Penelitian	61

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	63
B. Implikasi	64
C. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Indikator kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.....	16
2.2 Perbedaan Variabel-variabel yang diteliti	20
3.1 Rencana Pelaksanaan Penelitian	23
3.2 Kisi-kisi Pedoman Observasi.....	31
3.3 Lembar Observasi Meningkatkan Kemampuan Mengenal bentuk-bentuk geometri Melalui Permainan Kotak Pos	32
1.4 Keberhasilan Penelitian dalam Setiap Siklus.....	33
1.5 Lembar Tabulasi Skor Observasi Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos.....	35
4.1 Faktor Penyebab Masalah	41
4.2 Perbandingan Pencapaian Prosentase Anak Per Siklus	58
4.3 Analisa Pencapaian Skor Setiap Butir Amatan Yang Dicapai Anak.....	60
4.4 Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Per Siklus	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Gambar Lingkaran.....	12
2.2 Gambar Segitiga.....	12
2.3 Gambar Bujur Sangkar	13
2.4 Gambar Persegi Panjang	13
2.5 Gambar Jajar Genjang	14
2.6 Gambar Belah Ketupat	14
2.7 Gambar Trapesium	14
3.1 Langkah-langkah PTK dari Zainal Aqib	25
4.1 Prosentase Hasil kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak siklus I	46
4.2 Prosentase hasil kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri siklus II	52
4.3 Prosentase hasil kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri siklus III	56
4.4 Prosentase Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Per Siklus	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1	Daftar Anak Kelompok B TK Aisyiyah Troketon III Pedan Klaten 69
Lampiran 2	Rangkuman Lembar Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III 70
Lampiran 3	Pedoman Observasi Proses Kegiatan Pembelajaran Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos 71
Lampiran 4	Lembar Observasi Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk geometri Melalui Permainan Kotak Pos 73
Lampiran 5	Catatan Lapangan 82
Lampiran 6	Lembar Tabulasi Skor Observasi Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos Prasiklus 83
Lampiran 7	Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan pada Pra Siklus 84
Lampiran 8	Rencana Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan I 85
Lampiran 9	Rencana Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan II 87
Lampiran 10	Rencana Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan III 90
Lampiran 11	Lembar Tabulasi Skor Observasi Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos Siklus I..... 93

Lampiran 12	Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan pada Siklus I	94
Lampiran 13	Rencana Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan I	95
Lampiran 14	Rencana Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan II	98
Lampiran 15	Rencana Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan III....	101
Lampiran 16	Lembar Tabulasi Skor Observasi Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos Siklus II	104
Lampiran 17	Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan pada Siklus II	105
Lampiran 18	Rencana Bidang Pengembangan Siklus III Pertemuan I...	106
Lampiran 19	Rencana Bidang Pengembangan Siklus III Pertemuan II ..	109
Lampiran 20	Lembar Tabulasi Skor Observasi Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Pos Siklus III	112
Lampiran 21	Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan pada Siklus III	113
Lampiran 22	Dokumentasi	114

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK- BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013

Tri Mujiningsih, A520090131, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013, 116 halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak pos pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan Tahun Pelajaran 2012/ 2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian tindakan ini adalah anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui metode observasi dan catatan lapangan. Analisis data dilaksanakan berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak pos pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III, sebelum tindakan 36,24%, pada siklus I meningkat menjadi 51,25 % , pada siklus II 62,81 % dan pada siklus III mencapai 84,68 %. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri melalui kotak pos dapat dikatakan efektif dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Permainan kotak pos dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak

Kata kunci : *Bentuk Geometri, Permainan Kotak Pos*