

**PERMAINAN ENGMETRI (ENGKLENG GEOMETRI) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI ANAK USIA 4-5
TAHUN DI BA 'AISYIYAH KAPONAN II MLARAK PONOROGO**

ARTIKEL

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

SITI KUROFAT

NIM. 19340150

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

2023

LEMBAR PERSETUJUAN

Artikel oleh : Siti Kurofat
NIM : 19340150
Judul : Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia
4-5 Tahun Di BA 'Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo ini
telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan
dalam ujian Artikel

Ponorogo, 10 Juli 2023

Pembimbing I



Dian Kristiana, M.Pd
NIK. 1985042720210912

Pembimbing II



Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd
NIK. 1992111120220913

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Siti Kurofat

NIM : 19340150

Judul : Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun Di BA 'Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo. Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji, di Ponorogo, Pada hari Kamis tanggal 27 Juli 2023

Tim Penguji,

Ida Yeni Rahmawati, M.Pd
NIK. 1989080120160913



Dian Kristiana, M.Pd
NIK. 1985042720210912



Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd
NIK. 1992111120220913



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Ardhana Januar Mahardhani, S.AP, M.KP
NIK. 1987012320170912

Kaprodi PG-PAUD



Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK. 199071220160913

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah SWT berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk, bimbingan, kekuatan, kesehatan dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA .Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo”.

Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan dan motivasi dan do’a selama proses penulisan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Ibu Dian Kristiana, M.Pd dan Bapak M ‘Azzam Mutaqqin, M.Pd selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah memberikan motivasi, semangat bantuan serta kesempatan dalam belajar banyak hal selama perkuliahan hingga selesainya penulisan artikel ini.
2. Kaprodi serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang sangat menginspirasi, memberi banyak kesempatan untuk meraih prestasi, ketulusan dan dedikasi yang luar biasa diberikan kepada penulis sampai saat ini.
3. Bapak, Ibu, dan Suami tercinta atas segala cinta, ketulusan, kasih sayang dan yang selalu mendukung dengan do’a dan memberi semangat tanpa batas.
4. Teman-teman mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Ponorogo Angkatan tahun 2019, atas motivasi, kebersamaan, kekompakan selama masa kuliah semoga persaudaraan kita tetap terjaga.
5. Kepala sekolah, guru kelas kelompok A, dan semua guru serta anak-anak kelompok A di BA ‘Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo, atas izin, kesempatan, bantuan serta kerjasamanya sehingga penelitian ini dapat berjalan lancar.

7. Semua pihak yang tidak saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan pelaksanaan peneliti dan penyusun dalam pembuatan artikel ini. Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang setimpal dari Alloh swt.

Harapan dan do'a semoga Alloh SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga artikel ini memberi manfaat bagi pembaca. Aamiin.

Ponorogo, 10 Juli 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Siti Kurofat', with a stylized flourish at the end.

Siti Kurofat

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Siti Kurofat
NIM Mahasiswa : 19340150
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa Artikel ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepengetahuan saya dalam artikel ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ponorogo,

Yang membuat pernyataan



Siti Kurofat

NIM. 19340150



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Jalan Budi Utomo Nomor 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telepon (0352) 481124, Faksimile (0352) 481796, Email akademik@umpon.ac.id, Webpage www.umpon.ac.id
Akreditasi Institusi B oleh BAN-PT
(SK Nomor 77/SK/BAN-PT/Ak-PP/PT-IV/2020)

LEMBAR PSETUJUAN

PENGGANTI TUGAS AKHIR MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Betty Yulia Wulansari, M.Pd.

NIK : 1990071220160913

Jabatan : Ka. Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini

Menyetujui bahwa publikasi ilmiah/kalayakan intelektual/PKM yang akan dilakukan dan/atau diajukan oleh :

Nama : Siti Kurofat

NIM : 19340150

Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)

Judul : Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA 'Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo

adalah diajukan sebagai pengganti tugas akhir mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat persetujuan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 27 Juli 2023

Pembimbing I

Dian Kristiana, M.Pd.
NIK.1985042720210912

Pembimbing II

Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd.
NIK. 1992111120220913

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Betty Yulia Wulansari, M.Pd
NIK.1990071220160913

PERMAINAN ENGMETRI (ENGKLENG GEOMETRI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI ANAK USIA 4-5 TAHUN DI BA 'AISYIYAH KAPONAN II MLARAK PONOROGO

¹Siti Kurofat. ²Dian Kristiana. ³Muhammad Azam Muttaqin

¹²³Universitas Muhammadiyah Ponorogo,

¹munzasayang@gmail.com, ²dian_kristiana@umpo.ac.id, ³azamseruseru@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is how to play engmetri (geometric angular) to improve the ability to recognize geometric shapes at BA 'Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo. The geometric shapes introduced are rectangles, triangles, and circles. The type of research used is classroom action research, carried out in collaboration with classroom teachers. The research subjects were 11 children, consisting of 6 boys and 5 girls. The object of research is the implementation of an engmetri game (gengkeng geometry) to improve the ability to recognize geometric shapes. Data collection techniques using observation, documentation, and oral tests. The research instrument used an observation check list sheet, documentation, and an oral test guide. Data analysis techniques using qualitative analysis and quantitative analysis. The results of the study showed that there was a gradual increase in the ability to recognize geometric shapes by playing engmetri (engkleng geometry). The increase in the ability to recognize geometric shapes can be seen from the indicators of children's ability to call and show geometric shapes, classify geometric shapes (circles, triangles and squares), call and point to geometrically shaped objects, describe geometric shapes. The increase in children's ability to recognize geometric shapes through the engmetri game (gengkeng geometry) can be seen from the increase in percentage from the Pre-Action stage and after class action is carried out. The results of observations at the Pre-Action stage of the child developing as expected and developing very well, only 1 child or 9.1%, after the action cycle I increased to 6 children or 54.5% and in cycle II it increased even better to 10 people children or 90.9%.

Keywords: Engmetri (engkleng geometry), Capability, Geometry

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah bagaimana permainan engmetri (engkleng geometri) untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri di BA 'Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo. Bentuk geometri yang dikenalkan adalah segi empat, segitiga, dan lingkaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dilakukan bekerja sama dengan guru kelas. Subjek penelitian sebanyak 11 anak, yang terdiri 6 laki-laki dan 5 perempuan. Objek penelitian adalah permainan engmetri (engkleng geometri) untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, dan tes lisan. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi check list, dokumentasi, dan panduan tes lisan. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan mengenal bentuk geometri dengan bermain engmetri (engkleng geometri). Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri terlihat dari indikator kemampuan anak Menyebut dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi), Menyebut dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri, Mendiskripsikan bentuk geometri. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan engmetri (engkleng geometri) tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap Pra Tindakan anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik hanya 1 orang anak atau 9,1%, setelah dilakukannya tindakan siklus I meningkat menjadi 6 orang anak atau 54,5% dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 10 orang anak atau 90,9 %.

Kata Kunci: Engmetri (engkleng geometri), Kemampuan, Geometri.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus di kembangkan, Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan berbeda dengan orang dewasa. Mereka selalu aktif, antusias, ingin tahu terhadap apa yang di lihat, di rasakan, di dengar serta mereka seolah-olah tak pernah berhenti untuk bereksplorasi. Anak usia 0-6 tahun juga disebut masa usia prasekolah atau masa keemasan (*golden age*) bagi anak yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan pembelajaran.

Masa peka pada masing-masing anak tentunya akan berbeda, seiring dengan lajunya pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual, sebagai guru maupun orang tua tugas kita yaitu memberikan stimulus yang mampu mengembangkan aspek-aspek kecerdasan yang dimiliki oleh anak. Pendidikan anak usia dini amat penting diperhatikan karena pada masa inilah masa pertumbuhan dan perkembangan anak berkembang dengan sangat pesat. Pada masa inilah kesempatan terbesar untuk mendidik anak sehingga anak tumbuh dan berkembang dengan baik (Nengsi & Eliza, 2019). Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak

sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sesungguhnya setiap anak dilahirkan cerdas dengan membawa potensi dan keunikan masing-masing yang memungkinkan mereka untuk menjadi cerdas (Dian Kristiana, 2018). Keunikan pada perbedaan tumbuh dan kembangnya anak usia dini. Dalam (*Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014*) dijelaskan bahwa lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni, dari keseluruhan bidang pengembangan tersebut saling terkait dan berkembang secara bertahap sesuai dengan usia anak agar perkembangannya menjadi lebih optimal.

Perkembangan merupakan suatu proses perubahan serta peningkatan kemampuan manusia, proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks, saling berpengaruh satu sama lainnya (Syarifin, 2017). Perkembangan anak dapat dilihat dari perubahan-perubahan dimasa tumbuhnya hingga sampai pada tahap dewasa. Dimana perkembangan anak sangat

erat kaitannya dengan lingkungan. Lingkungan yang dimaksudkan mencakup tiga hal yakni lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat, pemberian stimulasi aspek perkembangan kognitif merupakan tugas dari pendidik di Lembaga PAUD (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018).

Menurut (Yamin & Jamilah, 2010) Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berfikir secara logis, berfikir kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu. Dengan kata lain, pemahaman menunjukkan kemampuan untuk menangkap dan menggambarkan dengan jelas sifat, makna, atau informasi tentang sesuatu. Perkembangan kognitif itu sendiri berkaitan dengan kemampuan anak dalam memahami sesuatu, Khadijah, (Azam Muttaqin :2022).

Aspek kognitif penting untuk distimulasi karena sejak kecil anak mulai mengenal benda-benda disekitarnya. Anak mulai mengenal bola, buku, televisi, lemari dan benda lainnya yang bentuknya sama dengan bentuk geometri. Aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini

telah ditetapkan indikatornya pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang dimuat dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia anak. Kemampuan kognitif anak usia dini dapat dilihat melalui kemampuan mengenal bentuk geometri. Kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Tarigan (2006), menjelaskan bahwa belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya.

Menurut Lestari (Dian Kristiana 2018) kemampuan anak mengenal bentuk geometri itu melalui anak mengenal, menunjuk, menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri. Fadlillah (Ida Yeni Rahmawati: 2022) Belajar melalui bermain merupakan salah satu karakteristik yang dimiliki oleh anak usia dini. Bermain bagi mereka adalah belajar yang paling efektif. Bermain merupakan salah satu cara mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini. Anak belajar dengan mengamati benda-benda disekitar yang mempunyai bentuk yang sama dengan benda lainnya seperti

mengamati roda mobil sama dengan bentuk lingkaran, pintu sama dengan bentuk persegi panjang.

Wahyudi (Rachmat, 2016) menyatakan bahwa : Pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu: 1) Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang; 2) Anak akan membedakan bentuk-bentuk; 3) Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya. 4) Anak akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

Menurut Wahyudi (dalam Fuadiyah. N. 2013:10) yaitu: pertama, tahap pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi kedua, Membedakan bentuk. Ketiga, memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya. Keempat, menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya. Kelima, mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri melalui Menyebut dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi), Menyebut dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada BA 'Aisyiyah

Kaponan II Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dikarenakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang monoton. Saat menjelaskan tentang bentuk geometri guru hanya melakukan kegiatan seperti menulis di papan tulis dan meminta anak untuk menyebutkannya secara bersama-sama, selain itu media yang digunakan kurang bervariasi dan metode yang dilakukan guru lebih banyak dengan metode ceramah. Pada kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mewarnai bentuk geometri, meniru menggambar geometri dan mengerjakan buku paket/LKA. Kegiatan seperti ini akan cepat membuat anak bosan dan tidak tertarik dalam belajar bentuk geometri, sehingga hasil capaian anak tidak sesuai dengan apa yang diharapkan.

Permainan engkleng adalah permainan tradisional Indonesia yang telah ada sejak zaman penjajahan Belanda, Menurut Helvana & Hidayat (Ida Yeni R: 2022) dengan permainan tradisional seperti ini dapat digunakan untuk menumbuhkan karakter anak usia dini. banyak ungkapan mengenai permainan engkleng ini, setiap daerah memiliki penamaan yang berbeda-beda. Permainan engkleng berasal dari Inggris yang dikenal dengan nama gacok (Yulita, 2017:13). Engkleng merupakan permainan favorit dikalangan anak-anak dan remaja pada tahun 1970, dinamakan engkleng karena cara bermainnya

menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya ‘engkleng’ (Mulyani, 2013:46). Engkleng merupakan permainan tradisional yang menggunakan media gambaran kotak-kotak pada lantai yang digambar sedemikian rupa ditambah dengan gacu sebagai alat untuk melakukan permainannya, pada umumnya permainan engkleng terdiri dari lebih dari dua orang dengan mengangkat salah satu kaki dan berjalan melompat Kurniati (2016:90).

Berdasarkan pernyataan diatas engkleng merupakan permainan tradisional yang sudah ada sejak jaman dahulu, dinamakan engkleng karena cara bermainnya dengan menggunakan satu kaki, dan melompat lompat di dalam bentuk-bentuk geometri dengan gacu sebagai alat untuk melakukan permainan.

Pembelajaran mengenal bentuk geometri sangat penting bagi anak usia dini. Pembelajaran mengenal bentuk geometri merupakan salah satu perkembangan pada aspek kognitif yang harus dikembangkan pada anak prasekolah. Mengenal bentuk geometri dapat dimulai pada saat anak usia 4-6 tahun dimana pada usia tersebut anak dapat mengenal macam-macam bentuk 2-3 variasi bentuk, warna dan ukuran. Pembelajaran mengenal bentuk geometri, perkembangan kognitif yang dapat dikembangkan yaitu mengenali bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, dan segitiga, membedakan bentuk-bentuk,

menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya, memberi pengertian tentang ruang, bentuk dan ukuran.

Permainan engmetri (engkleng geometri) adalah sebuah metode pembelajaran menyenangkan yang dapat dijadikan guru untuk mengenalkan bentuk geometri. Permainan engmetri (engkleng geometri) adalah sebuah kegiatan yang dapat mempengaruhi perhatian anak sehingga dapat memudahkan anak dalam mengenal bentuk geometri. Penerapan kegiatan permainan engmetri (engkleng geometri) dalam mengenalkan macam-macam bentuk seperti lingkaran, persegi, dan segitiga, membawah dampak yang positif dan mempunyai pengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Maka dari itu dengan permainan engmetri (engkleng geometri), anak menjadi berkonsentrasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri sehingga kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dapat meningkat.

Pemanfaatan permainan engmetri (engkleng geometri) sebagai permainan yang mengarahkan anak pada peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, keadaan alami sehingga lebih nyata, lebih aktual dan kebenarannya lebih dipertanggung jawabkan, manfaat nyata yang dapat diperoleh dengan bermain engmetri (engkleng geometri) diantaranya adalah : menjadikan berbagai hal yang dapat

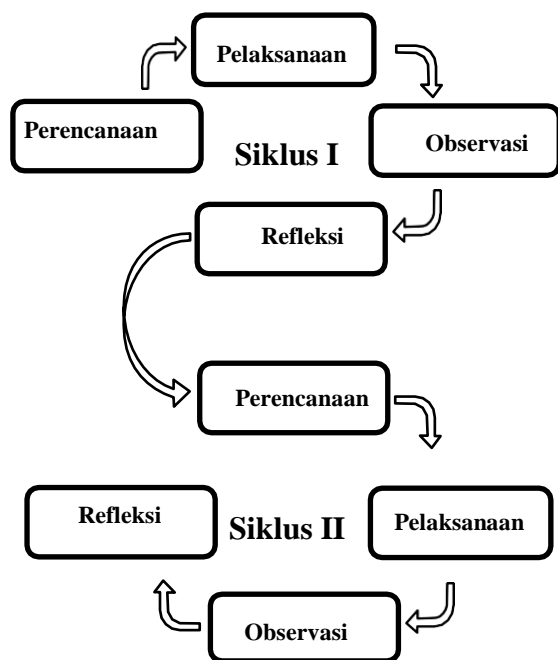
dipelajari oleh anak-anak, memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna, memungkinkan terjadinya proses pembentukan kepribadian anak, kegiatan bermain akan lebih menarik bagi anak dan menumbuhkan aktivitas belajar anak yang lebih focus.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Lilik Malichah (2018) dengan judul Modifikasi permainan engklek terhadap kemampuan mengenal geometri pada anak usia 5-6 tahun. Hasil ini menunjukkan bahwa permainan engklek yang ditingkatkan merupakan permainan yang lebih efektif digunakan dalam proses pembelajaran mengenal bentuk geometris pada anak usia 5-6 tahun. Selain itu, peneliti juga merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Binarti (2021) dengan judul Engklek geometri meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produksi suatu produk berupa media engklek Geometri yang dihasilkan sebagai bagian dari penelitian pengembangan ini dinilai layak untuk digunakan sebagai alat bantu pendidikan. Pada siklus 1 nilai rata-rata siswa adalah 62,25 dengan persentase 50%, pada siklus II rata-rata siswa adalah 85,5 dan persentase 90%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan engklek geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif pengetahuan geometri anak.

Namun dalam Penelitian ini Tujuan utama adalah untuk memperoleh gambaran mengenai permainan engmetri (engkleng geometri) untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak usia 4-5 tahun di BA 'Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan permainan engmetri (engkleng geometri) untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri dan dilaksanakan di BA 'Aisyiyah Kaponan II. Penelitian ini dilakukan selama satu semester pada semester II. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang dirancang selama 4 kali pertemuan. Rancangan penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas mengacu pada teori model Kurt Lewin. Menurut Wina Sanjaya (2013:154), Model ini adalah model yang mendasari model-model lainnya yang berangkat dari model Action research. Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus-menerus.



Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian, yang merupakan pedoman dalam kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya peneliti menyiapkan lembar observasi/evaluasi pengamatan pedoman pelaksanaan dan pengamatan serta menyiapkan permainan engmetri (engkleng geometri) yang akan di pergunakan selama kegiatan pembelajaran.

Subyek penelitian ialah sesuatu yang sangat penting pada pelaksanaan penelitian sebab akan dipergunakan untuk memperoleh data hasil dari penelitian. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok A BA ‘Aisyiyah Kaponan II tahun pelajaran 2022/2023 usia 4-5 tahun yang berjumlah 11 anak dengan rincian 6 laki-laki dan 5 perempuan.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data secara kualitatif dan

kuantitatif Analisis data secara kualitatif yaitu data dari hasil observasi, dan catatan lapangan selama proses pembelajaran geometri dengan menggunakan permainan engmetri (engkleng geometri) dan hasilnya ditulis dalam bentuk deskripsi. sedangkan analisis data secara kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh melalui tes lisan yang dilaksanakan, dan lembar observasi check list.

Proses analisis diarahkan untuk mengumpulkan informasi, kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri dari Siklus I, dan Siklus II kemudian dibandingkan untuk dilihat peningkatannya. Adapun tata cara menghitung skor atau hasil yang diperoleh melalui instrumen tes lisan dan chek list, menurut Sugiono (2016) rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka Presentasi

F = Frekuensi aktivitas anak

N = Jumlah anak dalam satu kelas

Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran ini adalah anak seharusnya mampu menyebutkan bentuk geometri setelah mempelajari geometri melalui permainan engmetri (gengkleng geometri).

Penelitian dianggap berhasil jika 80% dari 11 anak mampu mendapatkan skor 3 pada setiap item indikator (Tampubulon, 2014: 35). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kriteria presentase dari Suharsimi Arikunto, yaitu: Tabel 1. Kriteria Persentase Kemampuan Anak Mengenal bentuk Geometri dengan Permainan Engmetri (Engkleng Geometri).

Tabel 1. Presentase keberhasilan anak

No	Kesesuaian Kriteria %	keterangan
1	0 - 40	Belum berkembang
2	41 – 55	Mulai berkembang
3	56 - 79	Berkembang sesuai harapan
4	80 - 100	Berkembang sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di BA ‘Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo yang beralamat di Dukuh Kaponan III RT 01 RW 02 Desa Kaponan Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo, yang saat ini berada di bawah kepemimpinan ibu Lilik Wuryaningsih, S.Pd. BA ‘Aisyiyah Kaponan II memiliki 4 Ruang. Ruang 1: yang di sekat untuk ruang kantor dan ruang guru, Ruang 2: untuk ruang kelas anak Kelompok B, Ruang 3: untuk ruang kelas anak Kelompok A, Ruang 4: untuk ruang

kelas anak Kelompok Bermain. sarana dan prasarana yang dimiliki BA ‘Aisyiyah Kaponan II berupa permainan indoor maupun outdoor.

Berdasarkan observasi pelaksanaan praoperasional di BA'Aisyiyah Kaponan II pada bulan April 2023, terlihat bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah karena beberapa hal: Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Selain itu, guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar berbagai bentuk geometris yang menyebabkan penguasaan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometris kurang baik. Jika berbicara tentang berbagai bentuk geometris seperti persegi panjang, segitiga, dan lingkaran, anak-anak masih bingung. Penting bagi guru untuk mempertimbangkan metode pengajaran yang memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Menghadapi kesulitan dalam menguasai pengenalan bentuk geometris oleh anak, ada beberapa strategi yang dapat diterapkan, salah satunya yaitu dengan permainan Engmetri (Engkleng Geometri).

Aktivitas Pra Tindakan

Penelitian pada tahap pra tindakan peneliti menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), guru menyiapkan permainan yang akan digunakan dalam permainan engmetri (engkleng geometri). Guru bertanya dan menjawab pertanyaan tentang berbagai

bentuk geometris selama tindakan di mana guru hanya menjelaskan dan menyebutkannya (misalnya segitiga, persegi panjang, dan lingkaran). Sejalan dengan tahap pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan observasi atau pengamatan. Melakukan kegiatan observasi untuk mengamati kemampuan guru dalam mengaplikasikan bentuk geometri. Pada tahap refleksi, guru hanya menjelaskan dan merangsang kegairahan anak dalam mempelajari bentuk geometri dalam permainan engmetri dan mendukung minat anak untuk melanjutkan pembelajaran ini ke tahap selanjutnya. Hasil penelitian pratindakan berdasarkan kegiatan pengenalan bentuk geometri anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Persentase Hasil Aktivitas Anak Pra Tindakan

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra tindakan	8	72,7	2	18,2	1	9,1	0	0

Terlihat dari tabel bahwa dari 11 anak yang sedang menjalani pra tindakan, 8 anak (72,7%) belum berkembang, 2 anak (18,2%) sudah mulai berkembang, dan 1 anak (9,1%) sudah berkembang sesuai

harapan, tetapi masih belum ada yang berkembang dengan baik. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri disebabkan oleh cara pengajarannya yang diterapkan dengan menggunakan metode ceramah dan media yang tidak menarik sehingga menjadikan kurangnya minat dan perhatian anak untuk belajar. Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran pratindakan, peneliti merancang kegiatan pembelajaran siklus I dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri yaitu melalui permainan engmetri (engkleng geometri). , jika anak bermain dengan baik, beri anak empat bintang untuk memberikan motivasi. Pembelajaran melalui permainan engmetri (geometri engkleng) dan pemberian insentif bintang empat diharapkan dapat membuat anak lebih tertarik, sehingga meningkatkan perhatian dan motivasi anak dalam bermain, serta mengalami perubahan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Siklus I

Dalam penelitian ini, tahapan-tahapan tersebut dilakukan dalam bentuk siklus pembelajaran. Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan 2 kali. Setiap siklus dibagi menjadi 2 kali pertemuan, peneliti dan pengamat membahas program yang dilaksanakan peneliti pada siklus pertama, program tersebut meliputi: Penyusunan program harian Rencana Studi (RPPH).

Permainan siap digunakan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti juga menyiapkan permainan yang akan digunakan. Dalam hal ini permainan yang dipersiapkan untuk sesi pertama adalah permainan balok dan permainan untuk sesi kedua adalah permainan engmetri (gengkleng geometri). Siapkan lembar observasi untuk mengidentifikasi bentuk geometris. Persiapan alat mendokumentasikan kegiatan pembelajaran berupa foto.

Pertemuan pertama akan diadakan pada hari Selasa, 6 Juni 2023, dan pertemuan kedua akan diadakan pada hari Rabu, 7 Juni 2023. Topik pembelajaran adalah alam semesta dan sub tema Matahari.

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I pertemuan ke 1 Selasa tanggal 6 Juni 2023. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB yang menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran, guru melakukan tanya jawab tentang guna matahari. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan engmetri, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya. Setelah guru menjelaskan langkah-langkah permainan tersebut, guru

mengajak anak untuk melakukan permainan engmetri.

Selanjutnya anak-anak masuk ke kelas dan duduk dikursi masing-masing, sambil beristirahat sejenak guru menjelaskan kegiatan inti yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti, dilakukan 3 kegiatan. Kegiatan pertama yaitu kolase gambar matahari dengan potongan kertas, dalam kegiatan ini bahan yang disiapkan yaitu gambar bulan matahari, lem, dan potongan kertas. Kegiatan kedua yaitu menyebut bentuk matahari, ketiga yaitu mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna, ukuran, bahan yang disiapkan yaitu balok geometri. Setelah selesai melakukan kegiatan, anak makan bersama, setelah makan anak bermain diluar ruangan. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu, selanjutnya menyampaikan pesan untuk hari esok., berdoa sebelum pulang, selanjutnya menyanyikan lagu “sayonara”.

Rencana Program Kegiatan Harian (RPPH) Siklus I pertemuan kedua Rabu tanggal 7 Juni 2023. Kegiatan dilakukan pukul 07.30 – 10.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris, berdoa, dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum

masuk pada materi pembelajaran guru melakukan tanya jawab tentang macam-macam benda dilangit. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan engmetri (engkleng geometri), serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjuk bentuk-bentuk yang ada di engmetri (engkleng geometri). Setelah guru menjelaskan langkah-langkah permainan tersebut, guru mengajak anak untuk melakukan permainan engmetri (engkleng geometri).

Selanjutnya anak masuk ke kelas dan duduk di kursi masing-masing, sambil beristirahat sejenak guru menjelaskan kegiatan inti yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti, dilakukan 3 kegiatan. Kegiatan pertama yaitu menyebutkan bentuk-bentuk yang ada di engmetri (engkleng geometri). Kegiatan kedua yaitu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ada dikelas. Kegiatan ketiga yaitu mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna, ukuran, bahan yang disiapkan yaitu bentuk-bentuk geometri dari kertas origami. Setelah selesai melakukan kegiatan, anak makan bersama setelah makan anak bermain diluar ruangan. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu, selanjutnya menyampaikan pesan untuk hari esok, berdoa sebelum pulang. Selanjutnya menyanyikan lagu “sayonara”.

Berdasarkan data hasil pada siklus I diperoleh keterangan bahwa skor rata-rata kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dari 11 anak yakni jumlah anak yang belum berkembang ada 3 (27,3%), anak yang mulai berkembang ada 5 (45,5%), dan anak yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak (18,2%) sedangkan yang berkembang sangat baik 1 anak (9 %). Untuk memperoleh hasil yang maksimal maka perlu diadakannya siklus II.

Tabel 3. Persentase Hasil Aktivitas Anak Siklus I

Tahap	Belum Berke mbang		Mulai Berke mbang		Berke mbang Sesuai Harap an		Berke mbang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus I	1	9,1	4	36,4	5	45,4	1	9,1

Dari tabel persentase hasil penilaian aktivitas anak siklus I diatas, menunjukkan bahwa pada siklus I ini anak sudah mulai meningkat dengan persentasenya sebesar 36,4% atau 4 orang anak mulai berkembang, dan 45,4% atau 5 orang anak berkembang sesuai harapan.

Pada siklus I ini jumlah anak yang berkembang sesuai harapan sebanyak 5 orang anak. Faktor penyebab keberhasilan pada siklus I ini adalah guru memberikan permainan engmetri (engkleng geometri kepada anak sehingga dapat meningkat

kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

Pada siklus I jumlah anak yang gagal atau dalam penilaian belum berkembang sebanyak 1 orang anak. Dilihat dari hasil observasi pada siklus I faktor yang menyebabkan ada anak yang gagal yaitu kerja sama antara peneliti dan guru belum menguasai pembelajaran yang telah dipersiapkannya dengan baik, Anak berebut bermain sehingga menciptakan suasana yang kurang kondusif, Alasan dilakukannya tindakan perbaikan agar pada pertemuan selanjutnya atau siklus II kerja sama antara peneliti, guru dan anak dapat terjalin dengan baik supaya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dapat meningkat dan dalam melakukan permainan geometri anak mau berbagi dengan temannya. Dalam siklus I ini target pembelajaran yang belum tercapai adalah anak belum dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik.

Siklus II

Pada siklus II, peneliti harus benar benar memaksimalkan dalam mengkondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti rangkaian pembelajaran. Kegiatan selanjutnya peneliti memberikan apersepsi/pengantar pembelajaran. Pada siklus II peneliti dan observer berusaha dengan maksimal untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dari siklus I. peneliti

dan observer berusaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih nyaman dan menyenangkan. Tema pembelajaran pada siklus II masih sama pada siklus I yaitu alam semesta dengan sub tema bumi.

Pada tindakan penelitian siklus II ini terdiri dari dua kali pertemuan yaitu pada hari Senin tanggal 12 Juni 2023 dan pada hari selasa tanggal 13 Juni 2023. Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) siklus II pertemuan ke 1 Senin tanggal 12 Juni 2023. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB yang menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris, berdoa dan salam. Guru mengabarkan kabar anak dan saling tanya jawab, guru mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru melakukan tanya jawab tentang gunung dan tanaman disekitarnya. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan engmetri (engkleng geometri) bentuk orang, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk menunjuk bentuk geometri yang ada pada permainan engmetri (engkleng geometri). Setelah guru menjelaskan langkah-langkah permainan tersebut, guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu “bentuk-bentuk geometri” kemudian melakukan permainan engmetri (engkleng geometri).

Selanjutnya anak-anak masuk ke kelas dan duduk di kursi masing-masing,

sambil beristirahat sejenak guru menjelaskan kegiatan inti yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti, dilakukan 3 kegiatan. Kegiatan pertama yaitu melipat bentuk segitiga, dalam kegiatan ini bahan yang disiapkan yaitu kertas lipat, kegiatan kedua yaitu menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri yang ada di engmetri (engkleng geometri) dan kegiatan ketiga yaitu mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, bahan yang disiapkan adalah kertas origami berbentuk geometri. Setelah selesai melakukan kegiatan anak makan bersama, setelah makan anak bermain di luar ruangan. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu, selanjutnya menyampaikan pesan untuk hari esok, berdoa sebelum pulang.

Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) siklus II pertemuan ke dua Selasa tanggal 13 Juni 2023. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30 – 10.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan berbaris, berdoa dan salam. Guru menanyakan kabar anak dan saling tanya jawab, guru dan mengabsen anak. Sebelum masuk pada materi pembelajaran guru mengajak anak bernyanyi lagu “bentuk-bentuk geometri”. Selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah dalam permainan engmetri (engkleng geometri)

bentuk roket, serta memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya tentang kegiatan tersebut. Setelah guru menjelaskan langkah-langkah permainan tersebut, guru mengajak anak untuk melakukan permainan engmetri (engkleng geometri) bentuk roket.

Selanjutnya anak-anak duduk, sambil beristirahat sejenak guru menjelaskan kegiatan inti yang akan dilakukan. Pada kegiatan inti, dilakukan 3 kegiatan. Kegiatan pertama yaitu menyebutkan dan menunjuk bentuk geometri yang ada di engmetri roket. Kegiatan kedua yaitu memberi contoh benda-benda yang berbentuk geometri seperti dalam permainan engmetri, kegiatan ketiga yaitu mengelompokkan bentuk geometri menjadi bentuk lain. Setelah melakukan kegiatan anak makan bersama, setelah makan bersama anak bermain di luar ruangan. Pada kegiatan akhir guru melakukan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan pada hari itu. Selanjutnya menyampaikan pesan untuk hari esok, berdoa sebelum pulang.

Berdasarkan data hasil pada siklus II diperoleh keterangan bahwa dari 11 anak yang belum berkembang ada 0 (0 %), anak yang mulai berkembang ada 1 anak (9,1%), dan anak yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak (72,7%) sedangkan yang berkembang sangat baik 2 anak (18,2 %). Jadi pada siklus II skor rata-rata sudah

mencapai kriteria keberhasilan, sehingga penelitian ini berhenti pada siklus II.

Tabel 4. Persentase Hasil Aktivitas Anak Siklus II

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Siklus II	0	0	1	9,1	8	72,7	2	18,2

Perbandingan Hasil Tindakan Antar siklus

Setelah melakukan penelitian pada siklus I dan 2, dalam mengenal bentuk geometri pada anak sudah terlihat lebih baik. Sebab hal tersebut dilakukan dengan bermain dan menggunakan media yang lebih menarik dan menyenangkan bagi anak pada saat pembelajaran. Berbeda pada saat pembelajaran pra tindakan anak terlihat bosan dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing.

Tabel 5. Perbandingan peningkatan kognitif prasiklus, siklus I dan siklus II

Tahap	Belum Berkembang		Mulai Berkembang		Berkembang Sesuai Harapan		Berkembang Sangat Baik	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pra tindakan	8	72,7	2	18,2	1	9,1	0	0
Siklus I	1	9,1	4	36,4	5	45,4	1	9,1
Siklus II	0	0	1	9,1	8	72,7	2	18,2

Dari tabel Hasil Penilaian Perbandingan Anak Prasiklus, Siklus I dan Siklus II dapat dilihat kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dari prasiklus, siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Penilaian pada siklus I anak yang belum berkembang 1 anak dan pada siklus II anak belum berkembang tidak ada. Penilaian mulai berkembang pada saat siklus I jumlahnya 4 orang anak pada saat siklus II anak yang mulai berkembang 1 orang anak. Selanjutnya pada penilaian berkembang sesuai harapan pada saat siklus I berjumlah 5 orang anak dan meningkat pada siklus II menjadi 8 orang anak. Penilaian berkembang sangat baik pada siklus I berjumlah 1 anak dan pada siklus II berjumlah 2 orang anak.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru Kelompok A yang dilakukan selama Empat kali tatap muka yang terbagi dalam dua siklus, yaitu Siklus I yang dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dan Siklus II yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan menunjukkan bahwa keterampilan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain engmetri (engkleng geometri) pada anak kelompok A mengalami peningkatan. Kegiatan pengenalan bentuk geometri yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dan gambar untuk menerangkan ke anak dan dilanjutkan dengan mengerjakan buku paket/ LKA tanpa melalui permainan, anak-anak masih kebingungan dan kesulitan dalam mengenal bentuk geometri.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada Pratindakan, maka peneliti bersama guru kelas melakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan di atas dengan kegiatan bermain engmetri (engkleng geometri). Sebelum bermain engmetri (engkleng geometri), terlebih dahulu guru memperkenalkan bentuk-bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, dan segi empat dengan mempratikkan tata cara bermain engmetri (engkleng geometri). Hal tersebut diperkuat dalam teori Vygotsky (Santrock, 2002: 220) yang menyatakan bahwa anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka. Peran lingkungan

adalah menyiapkan alat peraga edukasi yang memadai. Engmetri (engkleng geometri) adalah permainan untuk anak yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat dilihat dengan meningkatnya kemampuan anak saat mengetahui tiga bentuk bangun datar yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran. kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak berlangsung secara bertahap, yaitu Menyebut dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri, Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi), Menyebut dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri, serta mendeskripsikan bentuk geometri,

Penelitian meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A BA 'Aisyiyah Kaponan II melalui permainan engmetri (engkleng geometri) dipilih berdasarkan prinsip-prinsip bermain sambil belajar. Kemampuan dalam mengenal bentuk geometri sebelum dengan bermain dakon geometri dilakukan dengan menggambar bentuk-bentuk geometri di papan tulis tanpa menggunakan objek atau media langsung, sehingga anak masih kesulitan saat mengenal bentuk-bentuk geometri.

Menurut Agung Triharso (2013: 7), cara agar suasana belajar menjadi

menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Secara tidak langsung anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar. Pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan permainan (M. Azam Muttaqin:2022). Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang, selain itu dalam sebuah permainan engmetri (engkleng geometri) yang dimainkan oleh beberapa anak akan membuat anak merasa tertantang untuk menjadi pemenangnya.

Kegiatan mengenal bentuk geometri melalui permainan engmetri (engkleng geometri) dilakukan dengan sangat hati-hati dalam memasukkan gacu ke kotak-kotak bentuk geometri sesuai dengan urutannya. Oleh karena itu ketika anak akan memasukkan gacu harus melihat kotak/bentuk geometri tujuan yang akan dimasuki, kemudian anak akan engkleng dengan mengangkat satu kaki melompat lompat diatas bentuk-bentuk geometri.

Hasil yang diperoleh setelah bermain engmetri (engkleng geometri) anak sangat antusias dalam bermain engmetri (engkleng geometri) ini terlihat saat anak menyebutkan dan memberi nama bentuk geometri. Selain itu saat mengelompokkan bentuk geometri.

Menunjukkan benda, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri anak dapat mengerjakan dengan baik dan mampu mendeskripsikan mengenai bentuk gambar yang sama dengan bentuk geometri.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, maka didapat kesimpulan bahwa kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak Kelompok A di BA 'Aisyiyah Kaponan II, pada semester genap 2022/2023, dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain engmetri (engkleng geometri).

Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap Pra Tindakan anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik hanya 1 orang anak atau 9,1%, setelah dilakukannya tindakan siklus I meningkat menjadi 6 orang anak atau 54,5% dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 10 orang anak atau 90,9 %.

Hal ini menunjukkan bahwa permainan Engmetri memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Penelitian ini memberikan bukti bahwa pendekatan pembelajaran berbasis bermain, seperti permainan Engmetri (engkleng geometri), dapat menjadi metode yang

efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi geometri. Pengenalan permainan Engmetri di BA'Aisyiyah Kaponan II Mlarak Ponorogo dapat menjadi alternatif yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran geometri anak. Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk geometri. Permainan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif anak dalam memahami konsep geometri dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Akernad Wahyudi, Aisyah Izza Hamida, and Choirun Nisak Aulina. 2021. "Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (02): 8–16.
<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>.
- Atmaja, J R. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Pelita PAUD*, 1–11.
<http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud/article/view/206>.
- BINARTI. 2021. "Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–15.
- Cahyani. 2021. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Melalui Media Rainbow Salt Tray Di TK Amrah Galesong." *UM Makasar* 52.
- Cania, Sukma, Ria Novianti, and Daviq Chairilisyah. 2020. "Pengaruh Media Glowing City Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini." *Aulad : Journal on Early Childhood* 3 (1): 53–60.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v3i1.54>.
- Dewi, Eka Yuni Puspita. 2019. "Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Balok Anak Usia Dini." *Journal on Early Childhood Education Research (JOECHER)* 1 (1): 32–45.
<https://doi.org/10.37985/joecher.v1i1.5>.
- Elan, Elan, Dindin Abdul Muiz L, and Feranis Feranis. 2017. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri." *Jurnal Paud Agapedia* 1 (1): 66–75.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>.
- Fadlillah, M., Ida Yeni Rahmawati, and Rendy Setyowahyudi. 2022. "Desain Playground Budaya Sebagai Media Untuk Menanamkan Cinta Tanah Air Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (4): 3361–68.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2380>.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana
- Fitroh. 2015. "Efektifitas Media Puzzle Siput Dalam Pengembangan Pembelajaran Matematika Pada AUD." *PG-PAUD Trunojoyo* 2 (1): 50–56.
- Kristiana, Dian. 2018. "Implementasi Media 'Bosang' Untuk Mengasah Kecerdasan Logika Matematika Anak

- Usia Dini.” *JURNAL SILOGISME : Kajian Ilmu Matematika Dan Pembelajarannya* 3 (1): 36.
<https://doi.org/10.24269/js.v3i1.982>.
- Krobo, Andrianus. 2021. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzel Ball Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok a Tk. Yppk. Santo Gabriel Arso Ii Kabupaten Keerom Papua.” *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (2): 36–46.
<https://doi.org/10.31851/pernik.v4i2.5447>.
- Malichah, Lilik, and Nur Ika Sari Rakhmawati. 2018. “Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun.” *PAUD Teratai* 7 (2): 1–9.
- Maulana, Achmad Riza, and Muhammad Azam Muttaqin. 2022. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Untuk Mengenal Bilangan 1 – 10 Melalui Implementasi Pembelajaran Model Make a Match Di Ra Muslimat Nu 006 Bareng Babadan Ponorogo.” *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 2 (1): 117–29.
<https://doi.org/10.24952/alathfal.v2i1.5368>.
- Novitasari, Yesi, and Mohammad Fauziddin. 2020. “Perkembangan Kognitif Bidang Auditori Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5 (1): 805.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.640>.
- Prabawati, Pratama Endang, Dian Kristiana, and Muhammad Fadlillah. 2018. “Pengaruh Puzzle Geomewa Terhadap Kemampuan Dan Minat Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Ba’ Aisyyah Ronowijayan.” *Edupeedia* 2 (2): 139.
<https://doi.org/10.24269/ed.v2i2.146>.
- Putri, Vindy Lestari, Arwendis Wijayanti, and Narendra Dewi Kusumastuti. 2021. “Pengembangan Media Frueelin Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.” *Jurnal Golden Age* 5 (02): 155–63.
<https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>.
- Rahmawati, Ida Yeni, Wahyudi Wahyudi, Hadi Cahyono, and M. Fadlillah. 2022. “APE Tradisional: Penanaman Rasa Cinta Tanah Air Berbasis Etnomatematika Pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6 (6): 7058–68.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3512>.
- Rohaeni, Eni. 2018. “PENGENALAN GEOMETRI ANAK USIA DINI KOBER SHIRATUN DHAUU ’ N CIPATAT BANDUNG BARAT” 1 (6).
- Safira, Safira, and Fidesrinur Fidesrinur. 2021. “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)* 1 (1): 1.
<https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562>.
- sugiono.2016.metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d.bandung
- Syukron Al Mubarak, Ahmad Aly, and Amini Amini. 2019. “Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4 (1): 77.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>.
- Tatminingsih, Sri. 2019. “Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif Melalui Penerapan Model

Pembelajaran Berbasis Permainan
Komprehensif.” *Jurnal Obsesi : Jurnal
Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (1): 183.
[https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.1
30](https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130).

Utami, Nur Isnaini, Iis Holisin, and
Himmatul Mursyidah. 2018. “The
Development of Engklek Geometri
Learning Media to Preserve
Traditional Game.” *Formatif: Jurnal
Ilmiah Pendidikan MIPA* 8 (3): 211–
24.
[https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.
2710](https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2710).

LAMPIRAN



PROFIL BA 'AISYIYAH KAPONAN II

❖ Identitas Sekolah

Nama Sekolah	BA 'AISYIYAH KAPONAN II
NSM	101235020140
Akreditasi	B
Propinsi	Jawa Timur
Kabupaten	Ponorogo
Kecamatan	Mlarak
Desa	Kaponan
Jalan	Tendean Dukuh Kaponan III
Kode Pos	63472
Telepon	081335410734
Status Sekolah	Swasta
Kelompok Sekolah	Terbuka
Tahun Berdiri	1973
Kegiatan belajar Mengajar	Pagi
Bangunan Sekolah	Milik Sendiri
Luas Bangunan	280 m
Lokasi Sekolah	Pedesaan
Jalan ke Pusat Kecamatan	3 km
Jarak ke Pusat Otoda	13 km
Organisasi Penyelenggara	Yayasan Pendidikan 'Aisyiyah

A. SEJARAH BA 'AISYIYAH KAPONAN II

BA'Aisyiyah Kaponan II adalah satu-satunya Taman Pendidikan Anak Usia Dini di Dukuh III Desa Kaponan Kecamatan Mlarak. Pada awalnya Dukuh Kaponan III belum mempunyai tempat Pendidikan Anak Usia Dini yang berupa Taman Kanak-kanak. Dukuh Kaponan III Wilayahnya cukup luas dan banyak Anak-anak usia 0-6 tahun yang belum mendapatkan pendidikan disekolah karena jarak taman Kanak-kanak yang sangat jauh dan

juga karena Pendidikan Anak Usia Dini sangat dibutuhkan di Dukuh Kaponan III maka para Ibu-ibu Pengurus dan tokoh masyarakat berkumpul dan musyawarah untuk mendirikan pendidikan yang layak dan sesuai dengan usia Anak-anak akhirnya sepakat untuk mendirikan BA'Aisyiyah Kaponan II.

BA'Aisyiyah Kaponan II berdiri pada tanggal 19 Mei 1973. Dengan Pengasuh Ibu Suminah, karena belum ada gedung yang permanen maka pendidikan sementara bertempat di rumah Bapak Supomo dari tahun 1973- 1980. Kemudian pindah kerumah Bapak Selim dari tahun 1981- 1985. Dan pada tahun 1986 – 1990 pembelajaran dilaksanakan di gedung Madrasah. Kemudian ada warga Masyarakat yaitu Bu Siyem memberikan pinjaman tanah kepada pengurus BA'Aisyiyah Kaponan II sampai akhirnya di bangun gedung sekolah dengan status bangunan hak pakai pinjam tanah. Pada tahun 2000 bangunan gedung sudah banyak yang rusak, akhirnya pindah lagi kerumah Bapak Nur Afandi dari tahun 2000-2003.

Dan Al Hamdulillah ada seorang Bapak yang bernama Meseman mewakafkan tanah kepada takmir Masjid Baitul Ikhsan dukuh Kaponan III. Sehingga dibangunlah gedung BA'Aisyiyah Kaponan II oleh pengurus dan masyarakat dengan luas tanah 300 m². Dengan luas bangunan 280 m². Hingga pada tahun 2003 sampai sekarang tetap menempati gedung tersebut.

B. VISI MISI DAN TUJUAN BA'AISYIYAH KAPONAN II

a. VISI BA'AISYIYAH KAPONAN II

“Terwujudnya anak usia dini yang beriman, berakhlak mulia, cerdas, mandiri, sehat, ceria dan siap memasuki jenjang Pendidikan dasar”.

a. Indikator Visi BA'Aisyiyah Kaponan II

- a. Melaksanakan kegiatan Ibadah setiap hari
- b. Terbiasa berperilaku baik, benar, sopan dan santun
- c. Berani dan mampu berkreasi
- d. Melakukan kegiatan sendiri serta memiliki rasa percaya diri
- e. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
- f. Berperilaku yang sehat dan ceria

b. Misi BA'Aisyiyah Kaponan II

Memberikan pelayanan pendidikan yang mencakup: Moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, serta kecerdasan agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Berangkat dari visi dan indikator-indikatornya tersebut di atas, maka rumusan misinya adalah:

1. Memberikan materi yang sesuai dengan ajaran agama Islam
2. Memberikan materi yang sesuai dengan ajaran agama Islam
3. Menyelenggarakan rutinitas kegiatan yang dapat melatih kreatifitas anak
4. Melatih baca tulis Al-Qur'an
5. Membiasakan anak melakukan kegiatan sendiri
6. Melatih kedisiplinan dalam segala hal
7. Melaksanakan Pembelajaran Dan Pendidikan Anak Usia Dini Yang Mencakup Moral Dan Nilai Agama, Sosial Emosional, Kognitif, Bahasa, Motorik, dan Seni.

c. Tujuan BA'Aisyiyah Kaponan II

Pedoman pengembangan program pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan panduan bagi pendidik dan tenaga kependidikan dalam mengembangkan Program Pembelajaran di BA 'Aisyiyah II Kaponan Mlarak Ponorogo.

Yang terdiri dari :

I. Tujuan Umum BA 'Aisyiyah Kaponan II

Tujuan umum dirumuskan dengan mengacu kepada tujuan umum pendidikan RA, yaitu:

- a. Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggungjawab.
- b. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional dan sosial peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.
- c. Membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik fisik maupun psikis yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar.

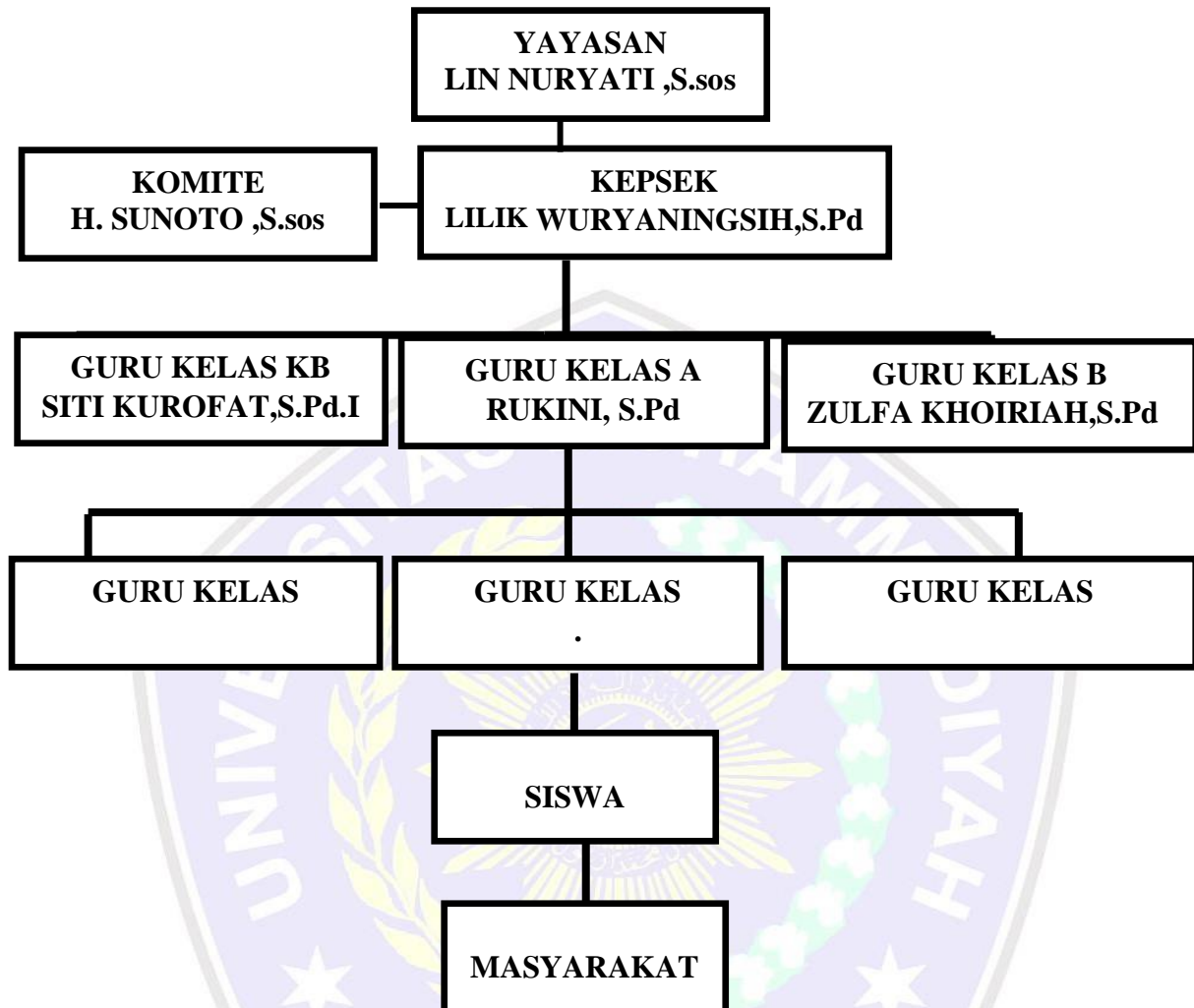
1. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dirumuskan sesuai dengan tujuan BA 'Aisyiyah II Kaponan itu sendiri

- a. Tahap I (tahun 2018-2019) BA 'Aisyiyah II Kaponan berusaha untuk mencapai:
- 1). Mewujudkan perilaku anak yang mandiri, kreatif, serta sesuai dengan ajaran agama Islam.
 - 2). Menyediakan alat peraga edukatif yang menarik dan memadai
 - 3). Mewujudkan ketrampilan shalat 5 waktu
 - 4). Merealisasikan Sholat Dhuha berjamaah.
 - 5). Memiliki kemampuan Baca Tulis Al-Qur`an
- b. Tahap II (tahun 2019-2020) BA 'Aisyiyah II Kaponan berusaha untuk mencapai tujuan:
- 1). Meningkatnya prestasi tim kesenian mampu bersaing di Tingkat Nasional
 - 2). Meningkatkan kuantitas dan kualitas sarana/prasarana serta pemberdayaannya yang mendukung peningkatan prestasi siswa
 - 3). Terwujudnya taman bermain yang menarik lebih luas
 - 4). Tersedianya ruang guru yang layak yang mampu menampung semua guru
 - 5). Terwujudnya aula madrasah yang representative.

C. SUSUNAN ORGANISASI

STRUKTUR ORGANISASI BA' AISYIYAH KAPONAN II



Keterangan :

— = Garis koordinator

D. LOKASI DAN SARANA PRASARANA

A. LOKASI

1. Alamat

BA'Aisyiyah Kaponan II Mlarak berlokasi di Jalan Tendean dukuh Kaponan II RT 001/ RW 002 Desa Kaponan Kecamatan Mlarak Kabupaten Ponorogo. Kode Pos 63472.

2. Letak Geografis

- Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Suren Kecamatan Mlarak
- Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Jarak Kecamatan Siman
- Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Kepuh Rubuh Kecamatan Siman
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Mlarak Kecamatan Mlarak

3. Peta Lokasi BA'Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak

PETA LOKASI BA'AISYIYAH KAPONAN II



LEMBAR OBSERVASI GURU

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA ‘Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak Ponorogo

Hari/Tanggal/Tempat penelitian :

Siklus :

Waktu pengamatan :

Elemen Pembelajaran :

Tujuan Pembelajaran :

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Menyiapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan			
	Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada hari itu			
	Menjelaskan Langkah-langkah permainan engmetri (engkleng geometri)			
	Mengimplementasikan permainan engmetri (engkleng geometri)			
Kegiatan Inti				
	Pengelolaan permainan			
	Guru ikut membantu mempersiapkan anak			
	Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran tepat waktu			
	Guru mengenalkan bentuk geometri			
	Guru menggunakan bahasa yang baik dan benar			
Penerapan permainan				
	Permainan engmetri(engkleng geometri)			

	Memfasilitasi peserta didik untuk kegiatan pengamatan (Observasi)			
	Memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan permainan			
	Meminta anak untuk bersabar menunggu giliran main			
Pelaksanaan penilaian				
	Melaksanakan penilaian observasi			
	Melaksanakan penilaian motorik			
Kegiatan Penutup				
	Menanyakan kepada anak tentang permainan yang dilaksanakan hari ini			

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA 'Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak Ponorogo

Nama Siswa :
Kelompok Usia :
Siklus ke :
Hari/Tanggal :

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Anak mengikuti kegiatan berdoa sebelum kegiatan			
	Anak mengikuti kegiatan tanya jawab			
	Anak mengikuti kegiatan berdiskusi tentang kegiatan hari ini			
	Anak mengikuti kegiatan bernyanyi dan tepuk			
	Anak mengikuti aturan bermain yang telah disepakati			
Kegiatan Inti				
	Anak mengikuti kegiatan pengamatan (bservasi)			
	Anak mampu menyebut dan menunjukkan bentuk geometri			
	Anak mampu mengelompokan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)			
	Anak mampu menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri			
	Anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan			

	bentuk geometri yang ada pada permainan engmetri			
Kegiatan Penutup				
	Anak dapat merefleksi kegiatan yang telah dilakukan hari ini			
	Anak membereskan alat main dan mengembalikan ke tempat semula			
	Anak mengikuti kegiatan berdoa setelah belajar			

LEMBAR TES LISAN

KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'AISYIYAH KAPONAN II

Nama Anak :

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Siklus/ Pertemuan ke : /

Hari / Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban	Nilai
1.	Sebutkan bentuk-bentuk geometri di engmetri		
2.	Sebutkan benda-benda yang berben geometri yang ada didalam kelas		
3.	Berikan contoh benda-benda yang berbentuk geometri seperti di engmetri		
4.	Diskripsikan perbedaan dari masing-masing bentuk geometri		

Kriteria Penilaian:

BB : Belum Berkembang

Anak belum mampu menjawab pertanyaan guru

MB : Mulai Berkembang

Anak menjawab dengan bantuan guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Anak sudah dapat menjawab secara mandiri tanpa bantuan guru

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila anak sudah dapat menjawab secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

LEMBAR OBSERVASI GURU

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA ‘Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak Ponorogo

Hari/Tanggal/Tempat penelitian : Selasa/6 Juni 2023/BA ‘Aisyiyah Kaponan II
 Siklus : 1 Pertemuan 1
 Waktu pengamatan : 07.30 – 10.00 WIB
 Elemen Pembelajaran : Dasar-dasar literasi
 Tujuan Pembelajaran : Anak mampu menyebut, menunjuk, mengelompokkan, dan mendiskripsikan bentuk-bentuk geometri.

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Menyiapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan	✓		
	Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada hari itu	✓		
	Menjelaskan Langkah-langkah permainan engmetri (engkleng geometri)	✓		
	Mengimplementasikan permainan engmetri (engkling geometri)	✓		
Kegiatan Inti				
	Pengelolaan permainan			
	Guru ikut membantu mempersiapkan anak	✓		
	Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran tepat waktu	✓		
	Guru mengenalkan bentuk geometri	✓		
	Guru menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓		
Penerapan permainan				
	Permainan engmetri(engkling geometri)			

	Memfasilitasi peserta didik untuk kegiatan pengamatan (Observasi)	✓		
	Memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan permainan	✓		
	Meminta anak untuk bersabar menunggu giliran main	✓		
Pelaksanaan penilaian				
	Melaksanakan penilaian observasi	✓		
	Melaksanakan penilaian motorik	✓		
Kegiatan Penutup				
	Menanyakan kepada anak tentang permainan yang dilaksanakan hari ini	✓		

LEMBAR OBSERVASI GURU

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA ‘Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak Ponorogo

Hari/Tanggal/Tempat penelitian : Rabu/7 Juni 2023/BA ‘Aisyiyah Kaponan II
 Siklus : 1 Pertemuan ke 2
 Waktu pengamatan : 07.30 – 10.00 WIB
 Elemen Pembelajaran : Dasar-dasar literasi
 Tujuan Pembelajaran : Anak mampu menyebut, menunjuk, mengelompokkan, dan mendiskripsikan bentuk-bentuk geometri.

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Menyiapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan	✓		
	Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada hari itu	✓		
	Menjelaskan Langkah-langkah permainan engmetri (engkleng geometri)	✓		
	Mengimplementasikan permainan engmetri (engkling geometri)	✓		
Kegiatan Inti				
	Pengelolaan permainan			
	Guru ikut membantu mempersiapkan anak	✓		
	Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran tepat waktu	✓		
	Guru mengenalkan bentuk geometri	✓		
	Guru menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓		
Penerapan permainan				
	Permainan engmetri(engkling geometri)			

	Memfasilitasi peserta didik untuk kegiatan pengamatan (Observasi)	✓		
	Memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan permainan	✓		
	Meminta anak untuk bersabar menunggu giliran main	✓		
Pelaksanaan penilaian				
	Melaksanakan penilaian observasi	✓		
	Melaksanakan penilaian motorik	✓		
Kegiatan Penutup				
	Menanyakan kepada anak tentang permainan yang dilaksanakan hari ini	✓		

LEMBAR OBSERVASI GURU

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA 'Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak Ponorogo

Hari/Tanggal/Tempat penelitian : Senin/12 Juni 2023/BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Siklus : 2 Pertemuan ke 1
 Waktu pengamatan : 07.30 – 10.00 WIB
 Elemen Pembelajaran : Dasar-dasar literasi
 Tujuan Pembelajaran : Anak mampu menyebut, menunjuk, mengelompokkan, dan mendiskripsikan bentuk-bentuk geometri.

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Menyiapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan	✓		
	Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada hari itu	✓		
	Menjelaskan Langkah-langkah permainan engmetri (engkleng geometri)	✓		
	Mengimplementasikan permainan engmetri (engkling geometri)	✓		
Kegiatan Inti				
	Pengelolaan permainan			
	Guru ikut membantu mempersiapkan anak	✓		
	Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran tepat waktu	✓		
	Guru mengenalkan bentuk geometri	✓		
	Guru menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓		
Penerapan permainan				
	Permainan engmetri(engkling geometri)			

	Memfasilitasi peserta didik untuk kegiatan pengamatan (Observasi)	✓		
	Memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan permainan	✓		
	Meminta anak untuk bersabar menunggu giliran main	✓		
Pelaksanaan penilaian				
	Melaksanakan penilaian observasi	✓		
	Melaksanakan penilaian motorik	✓		
Kegiatan Penutup				
	Menanyakan kepada anak tentang permainan yang dilaksanakan hari ini	✓		

LEMBAR OBSERVASI GURU

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA ‘Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak Ponorogo

Hari/Tanggal/Tempat penelitian : Selasa/13 Juni 2023/BA ‘Aisyiyah Kaponan II
 Siklus : 2 Pertemuan ke 2
 Waktu pengamatan : 07.30 – 10.00 WIB
 Elemen Pembelajaran : Dasar-dasar literasi
 Tujuan Pembelajaran : Anak mampu menyebut, menunjuk, mengelompokkan, dan mendiskripsikan bentuk-bentuk geometri.

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Menyiapkan suasana pembelajaran yang menyenangkan	✓		
	Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan pada hari itu	✓		
	Menjelaskan Langkah-langkah permainan engmetri (engkleng geometri)	✓		
	Mengimplementasikan permainan engmetri (engkling geometri)	✓		
Kegiatan Inti				
	Pengelolaan permainan			
	Guru ikut membantu mempersiapkan anak	✓		
	Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran tepat waktu	✓		
	Guru mengenalkan bentuk geometri	✓		
	Guru menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓		
Penerapan permainan				
	Permainan engmetri(engkling geometri)			

	Memfasilitasi peserta didik untuk kegiatan pengamatan (Observasi)	✓		
	Memberi kesempatan peserta didik untuk melakukan permainan	✓		
	Meminta anak untuk bersabar menunggu giliran main	✓		
Pelaksanaan penilaian				
	Melaksanakan penilaian observasi	✓		
	Melaksanakan penilaian motorik	✓		
Kegiatan Penutup				
	Menanyakan kepada anak tentang permainan yang dilaksanakan hari ini	✓		

LEMBAR OBSERVASI SISWA

Judul Penelitian Tindakan Kelas: Implementasi Permainan Engmetri (Engkleng Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA 'Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak Ponorogo

Nama Siswa : Dhs
Kelompok Usia : 4-5
Siklus ke : 1
Hari/Tanggal : Selasa, 6 Juni 2023

No	Hal Yang diamati	Keterlaksanaan		catatan
		Ya	Tidak	
Kegiatan pendahuluan				
	Anak mengikuti kegiatan berdoa sebelum kegiatan	✓		
	Anak mengikuti kegiatan tanya jawab	✓		
	Anak mengikuti kegiatan berdiskusi tentang kegiatan hari ini	✓		
	Anak mengikuti kegiatan bernyanyi dan tepuk	✓		
	Anak mengikuti aturan bermain yang telah disepakati	✓		
Kegiatan Inti				
	Anak mengikuti kegiatan pengamatan (bservasi)	✓		
	Anak mampu menyebut dan menunjukkan bentuk geometri	✓		
	Anak mampu mengelompokkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)	✓		
	Anak mampu menyebutkan dan menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri	✓		
	Anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan	✓		

	bentuk geometri yang ada pada permainan engmetri			
Kegiatan Penutup				
	Anak dapat merefleksi kegiatan yang telah dilakukan hari ini	✓		
	Anak membereskan alat main dan mengembalikan ke tempat semula	✓		
	Anak mengikuti kegiatan berdoa setelah belajar	✓		

LEMBAR TES LISAN

KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'AISYIYAH KAPONAN II

Nama Anak :

Kelompok : A (4-5 Tahun)

Siklus/ Pertemuan ke : /

Hari / Tanggal :

No	Pertanyaan	Jawaban	Nilai
1.	Sebutkan bentuk-bentuk geometri di engmetri		
2.	Sebutkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ada didalam kelas		
3.	Berikan contoh benda-benda yang berbentuk geometri seperti di engmetri		
4.	Diskripsikan perbedaan dari masing-masing bentuk geometri		

Kriteria Penilaian:

BB : Belum Berkembang

Anak belum mampu menjawab pertanyaan guru

MB : Mulai Berkembang

Anak menjawab dengan bantuan guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Anak sudah dapat menjawab secara mandiri tanpa bantuan guru

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila anak sudah dapat menjawab secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

**Kisi-kisi Instrumen Penelitian Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri
Melalui Permainan Engmetri (Engkleng Geometri)**

Variabel	Aspek Pengembangan	Indikator	Bentuk Soal
1. Mengenal bentuk geometri	Menyebut dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri	a. Anak mampu menyebut bentuk-bentuk geometri b. Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri	-Tes -Non tes
	Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)	a. Anak mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri b. Anak mampu Menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain	-Non tes -Non tes
	Menyebut dan menunjuk benda-benda yang berbentuk geometri	a. Anak mampu menyebut benda-benda yang berbentuk geometri. b. Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.	-Tes -Non tes
2. Implementasi Permainan Engmetri(engkleng geometri)	Mendiskripsikan bentuk geometri	a. Anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri yang ada pada permainan engmetri	-Tes

LEMBAR OBSERVASI SISWA NON TES
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Kelompok : A (4-5 Tahun)
 Siklus / Pertemuan :
 Hari / Tanggal :

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri				Anak mampu Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)				Anak mampu Menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain				Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1																		
2																		
3																		
4																		
5																		
6																		
7																		
8																		
9																		
10																		
11																		

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

LEMBAR OBSERVASI SISWA NON TES KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Kelompok : A (4-5 Tahun)
 Siklus / Pertemuan : 1/1
 Hari / Tanggal : Selasa/6 Juni 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri				Anak mampu Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)				Anak mampu Menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain				Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs		✓				✓				✓				✓			3
2	Wld	✓				✓				✓				✓				4
3	Dhn			✓				✓				✓				✓		2
4	Zhr		✓				✓				✓				✓			3
5	Gvn				✓				✓				✓				✓	1
6	Int		✓				✓				✓				✓			3
7	Fzn			✓				✓				✓				✓		2
8	Rff			✓				✓				✓				✓		2
9	Ftl		✓				✓				✓				✓			3
10	Rhn			✓				✓				✓				✓		2
11	Ly		✓				✓				✓				✓			3

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

LEMBAR OBSERVASI SISWA NON TES
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Kelompok : A (4-5 Tahun)
 Siklus / Pertemuan : 1/2
 Hari / Tanggal : Selasa/7 Juni 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri				Anak mampu Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)				Anak mampu Menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain				Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs		✓				✓				✓				✓			3
2	Wld	✓				✓				✓				✓				4
3	Dhn			✓			✓					✓				✓		2
4	Zhr		✓				✓				✓				✓			3
5	Gvn				✓			✓					✓				✓	1
6	Int		✓				✓				✓				✓			3
7	Fzn			✓				✓				✓				✓		2
8	Rff			✓				✓				✓				✓		2
9	Ftl		✓				✓				✓				✓			3
10	Rhn			✓				✓				✓				✓		2
11	Ly		✓				✓				✓				✓			3

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

LEMBAR OBSERVASI SISWA NON TES
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Kelompok : A (4-5 Tahun)
 Siklus / Pertemuan : 2/1
 Hari / Tanggal : Senin/12 Juni 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri				Anak mampu Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)				Anak mampu Menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain				Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs		✓				✓				✓				✓			3
2	Wld	✓				✓				✓				✓				4
3	Dhn		✓				✓				✓				✓			3
4	Zhr		✓				✓				✓				✓			3
5	Gvn			✓				✓				✓				✓		2
6	Int		✓				✓				✓				✓			3
7	Fzn		✓				✓				✓				✓			3
8	Rff		✓				✓				✓				✓			3
9	Ftl		✓				✓				✓				✓			3
10	Rhn		✓				✓				✓				✓			3
11	Ly		✓			✓					✓			✓				4

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

LEMBAR OBSERVASI SISWA NON TES KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Kelompok : A (4-5 Tahun)
 Siklus / Pertemuan : 2/2
 Hari / Tanggal : Selasa/13 Juni 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri				Anak mampu Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)				Anak mampu Menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain				Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs		✓				✓				✓				✓			3
2	Wld	✓				✓				✓				✓				4
3	Dhn		✓				✓				✓				✓			3
4	Zhr		✓				✓				✓				✓			3
5	Gvn			✓				✓				✓				✓		2
6	Int		✓				✓				✓				✓			3
7	Fzn		✓				✓				✓				✓			3
8	Rff		✓				✓				✓				✓			3
9	Ftl		✓				✓				✓				✓			3
10	Rhn		✓				✓				✓				✓			3
11	Ly	✓				✓				✓				✓				4

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

LEMBAR TES LISAN
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
Kelompok : A (4-5 Tahun)
Siklus / Pertemuan : 1/1
Hari / Tanggal : Selasa/6 Juni 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Sebutkan bentuk-bentuk geometri di engmetri				Sebutkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ada didalam kelas				Berikan contoh benda-benda yang berbentuk geometri seperti di engmetri				Diskripsikan perbedaan dari masing-masing bentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs		✓				✓				✓				✓			3
2	Wld	✓				✓				✓				✓				4
3	Dhn			✓				✓				✓				✓		2
4	Zhr		✓				✓				✓				✓			3
5	Gvn				✓				✓				✓				✓	1
6	Int		✓				✓				✓				✓			3
7	Fzn			✓				✓				✓				✓		2
8	Rff			✓				✓				✓				✓		2
9	Ftl		✓				✓				✓				✓			3
10	Rhn			✓				✓				✓				✓		2
11	Ly		✓				✓				✓				✓			3

Keterangan :

BB : Belum Berkembang : Anak belum mampu menjawab pertanyaan guru

MB : Mulai Berkembang : Anak menjawab dengan bantuan guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan : Anak sudah dapat menjawab secara mandiri tanpa bantuan guru

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila anak sudah dapat menjawab secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

LEMBAR TES LISAN
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Kelompok : A (4-5 Tahun)
 Siklus / Pertemuan : 1/2
 Hari / Tanggal : Selasa/7 Juni 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Sebutkan bentuk-bentuk geometri di engmetri				Sebutkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ada didalam kelas				Berikan contoh benda-benda yang berbentuk geometri seperti di engmetri				Diskripsikan perbedaan dari masing-masing bentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs		✓				✓				✓				✓			3
2	Wld	✓				✓				✓				✓				4
3	Dhn			✓			✓					✓				✓		2
4	Zhr		✓				✓				✓				✓			3
5	Gvn				✓			✓					✓				✓	1
6	Int		✓				✓				✓				✓			3
7	Fzn			✓				✓				✓				✓		2
8	Rff			✓				✓				✓				✓		2
9	Ftl		✓				✓				✓				✓			3
10	Rhn			✓				✓				✓				✓		2
11	Ly		✓				✓				✓				✓			3

Keterangan :

BB : Belum Berkembang : Anak belum mampu menjawab pertanyaan guru

MB : Mulai Berkembang : Anak menjawab dengan bantuan guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan : Anak sudah dapat menjawab secara mandiri tanpa bantuan guru

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila anak sudah dapat menjawab secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

LEMBAR TES LISAN
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
Kelompok : A (4-5 Tahun)
Siklus / Pertemuan : 2/1
Hari / Tanggal : Senin/12 Juni 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Sebutkan bentuk-bentuk geometri di engmetri				Sebutkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ada didalam kelas				Berikan contoh benda-benda yang berbentuk geometri seperti di engmetri				Diskripsikan perbedaan dari masing-masing bentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs		✓				✓				✓				✓			3
2	Wld	✓				✓				✓				✓				4
3	Dhn		✓				✓				✓				✓			3
4	Zhr		✓				✓				✓				✓			3
5	Gvn			✓				✓				✓				✓		2
6	Int		✓				✓				✓				✓			3
7	Fzn		✓				✓				✓				✓			3
8	Rff		✓				✓				✓				✓			3
9	Ftl		✓				✓				✓				✓			3
10	Rhn		✓				✓				✓				✓			3
11	Ly		✓			✓					✓			✓				4

Keterangan :

BB : Belum Berkembang : Anak belum mampu menjawab pertanyaan guru

MB : Mulai Berkembang : Anak menjawab dengan bantuan guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan : Anak sudah dapat menjawab secara mandiri tanpa bantuan guru

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila anak sudah dapat menjawab secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

LEMBAR TES LISAN
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Kelompok : A (4-5 Tahun)
 Siklus / Pertemuan : 2/2
 Hari / Tanggal : Selasa/13 Juni 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Sebutkan bentuk-bentuk geometri di engmetri				Sebutkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ada didalam kelas				Berikan contoh benda-benda yang berbentuk geometri seperti di engmetri				Diskripsikan perbedaan dari masing-masing bentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs		✓				✓				✓				✓			3
2	Wld	✓				✓				✓				✓				4
3	Dhn		✓				✓				✓				✓			3
4	Zhr		✓				✓				✓				✓			3
5	Gvn			✓				✓				✓				✓		2
6	Int		✓				✓				✓				✓			3
7	Fzn		✓				✓				✓				✓			3
8	Rff		✓				✓				✓				✓			3
9	Ftl		✓				✓				✓				✓			3
10	Rhn		✓				✓				✓				✓			3
11	Ly	✓				✓				✓				✓				4

Keterangan :

BB : Belum Berkembang : Anak belum mampu menjawab pertanyaan guru

MB : Mulai Berkembang : Anak menjawab dengan bantuan guru

BSH : Berkembang Sesuai Harapan : Anak sudah dapat menjawab secara mandiri tanpa bantuan guru

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila anak sudah dapat menjawab secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan

LEMBAR OBSERVASI SISWA NON TES KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
Kelompok : A (4-5 Tahun)
Siklus : Pratindakan
Bulan : April 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Anak mampu menunjukkan bentuk-bentuk geometri				Anak mampu Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan persegi)				Anak mampu Menyusun bentuk-bentuk geometri menjadi bentuk lain				Anak mampu menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs				✓				✓				✓				✓	1
2	Wld		✓				✓				✓				✓			3
3	Dhn				✓				✓				✓				✓	1
4	Zhr				✓				✓				✓				✓	1
5	Gvn				✓				✓				✓				✓	1
6	Int				✓				✓				✓				✓	1
7	Fzn				✓				✓				✓				✓	1
8	Rff				✓				✓				✓				✓	1
9	Ftl			✓				✓				✓				✓		2
10	Rhn				✓				✓				✓				✓	1
11	Ly			✓	✓			✓				✓				✓		2

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

LEMBAR TES LISAN

KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI

Nama Sekolah : BA 'Aisyiyah Kaponan II
 Kelompok : A (4-5 Tahun)
 Siklus : Pratindakan
 Bulan : April 2023

NO	NAMA	ASPEK YANG DIAMATI																NILAI
		Sebutkan bentuk-bentuk geometri di engmetri				Sebutkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ada didalam kelas				Berikan contoh benda-benda yang berbentuk geometri seperti di engmetri				Diskripsikan perbedaan dari masing-masing bentuk geometri.				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Dhs				✓				✓				✓				✓	1
2	Wld		✓				✓				✓				✓			3
3	Dhn				✓				✓				✓				✓	1
4	Zhr				✓				✓				✓				✓	1
5	Gvn				✓				✓				✓				✓	1
6	Int				✓				✓				✓				✓	1
7	Fzn				✓				✓				✓				✓	1
8	Rff				✓				✓				✓				✓	1
9	Ftl			✓				✓				✓				✓		2
10	Rhn				✓				✓				✓				✓	1
11	Ly			✓	✓			✓				✓				✓		2

Keterangan :

1 = BB (Belum Berkembang)

2 = MB (Mulai Berkembang)

3 = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4 = BSB (Berkembang Sangat Baik)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BA 'AISYIYAH KAPONAN II KAPONAN MLARAK PONOROGO

Semester/ Bln/Minggu : II /Juni 2023/ 17
Hari/Tanggal : Selasa, 6 Juni 2023
Tema / Sub tema : Alam semesta/Benda-benda langit/Matahari
Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)
Alokasi Waktu : 180 menit

I. Materi Kegiatan

1. Bermain Balok
2. Kolase Matahari
3. Mengenal bentuk matahari
4. Mengelompokkan bentuk geometri

II. Materi Pembiasaan

1. Bersyukur sebagai ciptaan Tuhan
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan

III. Alat dan Bahan

1. Balok
2. Gambar matahari, Lem, Potongan kertas

IV. Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan(30 menit)

1. Mengucap salam sebelum memulai kegiatan
2. Do'a sebelum belajar
3. Diskusi tentang aturan bermain
4. Menyebutkan benda ciptaa Tuhan yang ada di langit
5. Menyanyi lagu ciptaan Tuhan

B. Inti (90 menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan tentang alam semesta (fungsi matahari)
3. Guru mempersilakan anak mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami
4. Anak melakukan kegiatan :
 - 1: Bermain mengelompokkan Balok sesuai dengan bentuk
 - 2: Kolase gambar matahari

Kegiatan Pengaman : Bermain Balok

5. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya
6. Anak menceritakan fungsi matahari

C. Istirahat (30 menit)

Dalam istirahat anak bermain bebas, baik didalam maupun di diluar ruangan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang disediakan selain itu anak dapat makan bersama sebelum bermain bebas

D. Penutup 30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,
3. Tanya jawab mainan apa yang paling disukai
4. Memberikan tugas kepada anak untuk bertanya kepada orang tua tentang kegiatan yang membutuhkan sinar matahari
5. Pesan moral
6. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
7. Berdo'a setelah belajar, menyanyi sayonara, salam, pulang

E. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian:

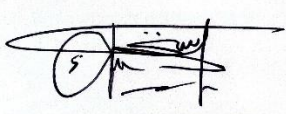
PROGRAM PENGEMBANGAN/STTPA	KD	INDIKATOR
NAM (1)	1.1	- Anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan
FM K (5)	3.3 - 4.3	- Anak dapat bermain balok
FM H (2)	3.3- 4.3	- Anak dapat menjiplak bentuk geometri
KOG A (6)	2.2	- Anak dapat bersikap eksploratif
BHS C (1)	3.12 - 4.12	- Anak dapat menjawab fungsi matahari
SOSEM A (1)	2.8	- Anak dapat memilih kegiatan sendiri
SENI A (1)	2.4	- Anak dapat mendengarkan lagu kesukaan

2. Teknik Penilaian yang akan digunakan
 - a. Hasil Karya
 - b. Observasi
 - c. Unjuk kerja



Ponorogo, 5 Juni 2023

Guru



SITI KUROFAT, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BA 'AISYIYAH KAPONAN II KAPONAN MLARAK PONOROGO

Semester/ Bln/Minggu : II /Juni 2023/ 17
Hari/Tanggal : Rabu, 7 Juni 2023
Tema / Sub tema : Alam semesta/Benda-benda langit/bentuk Matahari
Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)
Alokasi Waktu : 180 menit

I. Materi Kegiatan

1. Mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan
2. Bermain Engmetri (Engkleng Geometri)
3. Menyebutkan bentuk geometri yang ada di permainan engmetri
4. Menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ada di kelas

II. Materi Pembiasaan

1. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
2. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
3. Mencuci tangan masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan

III. Alat dan Bahan

1. Pola Gambar Engmetri, Gacu
2. Benda-benda yang berbentuk geometri yang ada didalam kelas
3. Kertas origami

IV. Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan(30 menit)

1. Bernyanyi ciptaan Tuhan
2. Berdoa sebelum belajar
3. Mengenalkan aturan bermain
4. Berdiskusi tentang aturan bermain

B. Inti (90 menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru menanyakan tentang bentuk engmetri
3. Guru mempersilakan anak untuk mempersiapkan alat dan bahan sesuai konsep yang dipahami
4. Anak melakukan kegiatan:
 - 1: Mengelompokkan bentuk geometri
 - 2: Menamai bentuk geometri yang ada pada permainan engmetri
 - 3: Menunjukkan benda-benda yang berbentuk geometri

Kegiatan Pengaman : Bermain Engmetri (engkleng geometri)

5. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya
6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

C. Istirahat (30 menit)

Dalam istirahat anak bermain bebas, baik didalam maupun di diluar ruangan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang disediakan selain itu anak dapat makan bersama sebelum bermain bebas

D. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,
3. Tanya jawab mainan apa yang paling disukai
4. Memberikan tugas kepada anak untuk bertanya kepada orang tua tentang bentuk geometri
5. Pesan moral
6. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
7. Berdo'a setelah belajar, salam

E. Rencana Penilaian**1. Indikator Penilaian:**

PROGRAM PENGEMBANGAN/STTPA	KD	INDIKATOR
NAM (1)	1.1	- Anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan
FM K (5)	3.3 - 4.3	- Anak dapat bermain engmetri, mengangkat 1 kaki
FM H (2)	3.3- 4.3	- Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri
KOG A (6)	2.2	- Anak dapat menunjukkan benda-benda yang berbebtuk geometri
SOSEM A (1)	2.8	- Anak mampu memilih sendir ibekerja sendiri, melaksanakan tugas sampai selesai
SENI A (1)	2.4	- Anak dapat menyanyi lagu ciptaan Tuhan
NAM (1)	1.1	- Anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan

2. Teknik Penilaian yanga kan digunakan

- a. Hasil Karya
- b. Observasi
- c. Unjuk kerja



Ponorogo, 06 Juni 2023
Guru



SITI KUROFAT, S.Pd.I

Digitized by Google

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) BA 'AISYIAH KAPONAN II KAPONAN MLARAK PONOROGO

Semester/ Bln/Minggu : II /Juni 2023/ 17
Hari/Tanggal : Senin, 12 Juni 2023
Tema / Sub tema : Alam semesta/Bumi
Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)
Alokasi Waktu : 180 menit

I. Materi Kegiatan

1. Mengetahui ciptaan Tuhan
2. Menjiplak bentuk benda disekitarnya (Bintang)
3. Mengetahui sikap eksploratif, mengetahui cara bertanya, mengetahui cara mendapatkan jawaban
4. Menyebutkan tulisan sederhana sesuai dengan simbol yang melambangkannya
5. Mampu memilih kegiatan-kegiatan sendiri, mampu bekerja sendiri, melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai

II. Materi Pembiasaan

1. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
2. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

III. Alat dan Bahan

1. Kertas lipat
2. Bener engmetri bentuk manusia, gacu

IV. Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan (30 menit)

1. Mengucap salam sebelum memulai kegiatan
2. Do'a sebelum belajar
3. Menyanyikan lagu “ Bentuk geometri”
4. Mengetahui aturan bermain

B. Inti (90 menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru bertanya tentang benda-benda langit
3. Guru membagi anak menjadi 3 kelompok
4. Anak melakukan kegiatan:
 - 1: Melipat bentuk segitiga
 - 2: Memberi nama dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri yang ada di engmetri
 - 3: Mengelompokkan bentuk geometri

Kegiatan Pengaman : Bermain engmetri

5. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya
6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

C. Istirahat (30 menit)

Dalam istirahat anak bermain bebas, baik didalam maupun di diluar ruangan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang disediakan selain itu anak dapat makan bersama sebelum bermain bebas

D. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini

- 2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,
- 3. Tanya jawab mainan apa yang paling disukai
- 4. Pesan moral
- 5. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
- 6. Berdo'a setelah belajar, salam

i. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian:

PROGRAM PENGEMBANGAN/STTPA	KD	INDIKATOR
NAM (1)	1.1	- Anak dapat mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan
FM H (2)	3.3 - 4.3	- Anak dapat menjiplak gambar bintang
KOG A (6)	2.2	- Anak dapat bertanya dan mengetahui jawaban tentang benda langit
BHS C (1)	3.12 - 4.12	- Menulis bintang dengan simbol yang melambangkannya
SOSEM A (1)	2.8	- Anak dapat mengerjakan tugas sampai selesai
SENI A (1)	2.4	- Anak dapat menyanyi lagu “ Bintang Kejora”

2. Teknik Penilaian yang akan digunakan

- a. Hasil Karya
- b. Observasi
- c. Unjuk kerja



Ponorogo, 11 Juni 2023
Guru


SITI KUROFAT, S.Pd.I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) **BA 'AISYIYAH KAPONAN II KAPONAN MLARAK PONOROGO**

Semester/ Bln/Minggu : II /Juni 2023/ 17
Hari/Tanggal : Selasa, 13 Juni 2023
Tema / Sub tema : Alam semesta/Bulan
Kelompok : A (Usia 4-5 Tahun)
Alokasi Waktu : 180 menit

I. Materi Kegiatan

1. Mengenal agama yang di anut, mengenal ciptaan-ciptaan Tuhan
2. Menjiplak bentuk geometri, bentuk binatang bentuk benda disekitarnya
3. Mengenal sikap eksploratif, mengetahui cara bertanya, mengetahui cara mendapatkan jawaban
4. Menghubungkan gambar / benda dengan kata , menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya
5. Mampu memilih kegiatan-kegiatan sendiri, mampu bekerja sendiri, melaksanakan tugas yang diberikan sampai selesai
6. Mendengarkan lagu kesukaan

II. Materi Pembiasaan

1. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
2. Doa sebelum belajar dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
3. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

III. Alat dan Bahan

1. Bener engmetri bentuk roket, gacu
2. Kertas lipat

IV. Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan (30 menit)

1. Mengucap salam sebelum memulai kegiatan
2. Do'a sebelum belajar
3. Menyanyikan lagu “ bentuk geometri”
4. Diskusi tentang bentuk-bentuk bulan (bulan sabit, bulan separo, bulan purnama)

B. Inti (90 menit)

1. Guru mengajak anak mengamati alat dan bahan yang disediakan
2. Guru bertanya tentang bentuk-bentuk bulan
3. Anak melakukan kegiatan:
 - 1: Memberi nama dan menunjukkan bentuk geometri yang ada di engmetri
 - 2: Memberi contoh benda yang mempunyai bentuk sama dengan yang di engmetri
 - 3: Mengelompokkan bentuk geometri menjadi bentuk lain

Kegiatan Pengaman : Bermain engmetri bentuk roket

5. Guru menanyakan konsep yang ditemukan anak di kegiatan mainnya
6. Anak menceritakan kegiatan main yang dilakukannya

C. Istirahat (30 menit)

Dalam istirahat anak bermain bebas, baik didalam maupun di diluar ruangan dengan menggunakan alat permainan edukatif yang disediakan selain itu anak dapat makan bersama sebelum bermain bebas

D. Penutup (30 menit)

1. Menanyakan perasaan selama hari ini
2. Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,
3. Tanya jawab mainan apa yang paling disukai
4. Memberikan tugas kepada anak untuk bertanya kepada orang tua tentang macam-macam bentuk bulan (bulan sabit, bulan separoh, bulan purnama)
5. Pesan moral
6. Menginformasikan kegiatan untuk besok hari
7. Berdo'a setelah belajar, salam

E. Rencana Penilaian**1. Indikator Penilaian:**

PROGRAM PENGEMBANGAN/STTPA	KD	INDIKATOR
NAM (1)	1.1	- Anak dapat menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan
FM H (2)	3.3 - 4.3	- Anak dapat menjiplak gambar bulan sabit, bulan separoh, bulan purnama
KOG A (6)	2.2	- Anak dapat bertanya dan menjawab pertanyaan tentang bentuk-bentuk bulan
BHS C (1)	3.12 - 4. 12	- Anak dapat menghubungkan kata dengan gambar bulan sabit, bulan separoh, bulan purnama
SOSEM A (1)	2.8	- Anak dapat mengerjakan tugas sampai selesai
SENI A (1)	2.4	- Anak dapat “ambilkan bulan bu”

2. Teknik Penilaian yang akan digunakan

- a. Hasil Karya
- b. Observasi
- c. Unjuk kerja



Ponorogo, 12 Juni 2023
Guru



SITI KUROFAT, S.Pd.I

Digitized dengan CamScanner



Foto Gedung BA 'Aisyiyah Kaponan II



Foto Guru Kelompok A



Foto wawancara dengan Kepala dan Guru Kelompok A

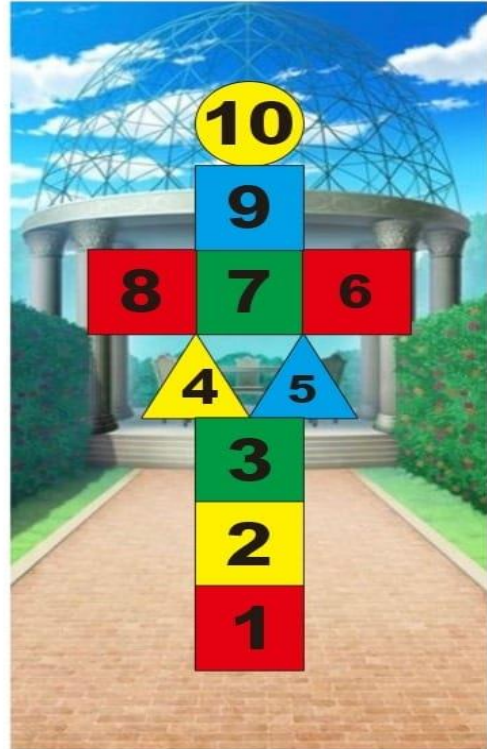
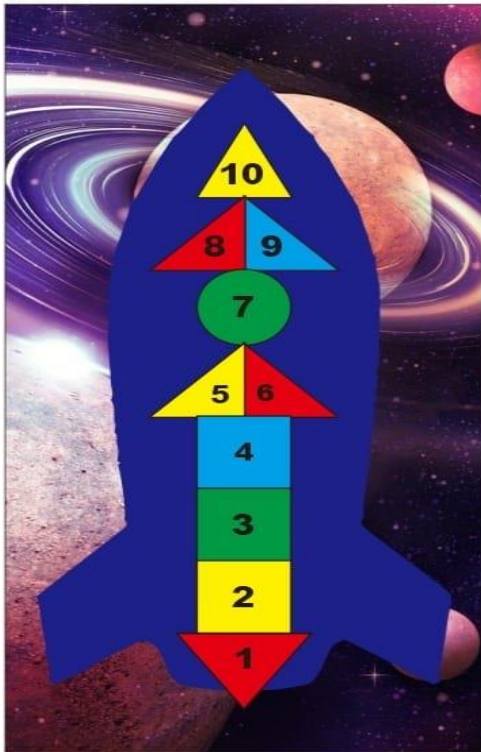


Foto Engmetri (engkleng geometri)



Foto kegiatan siklus 1 pertemuan kesatu



Foto kegiatan Siklus I pertemuan kedua



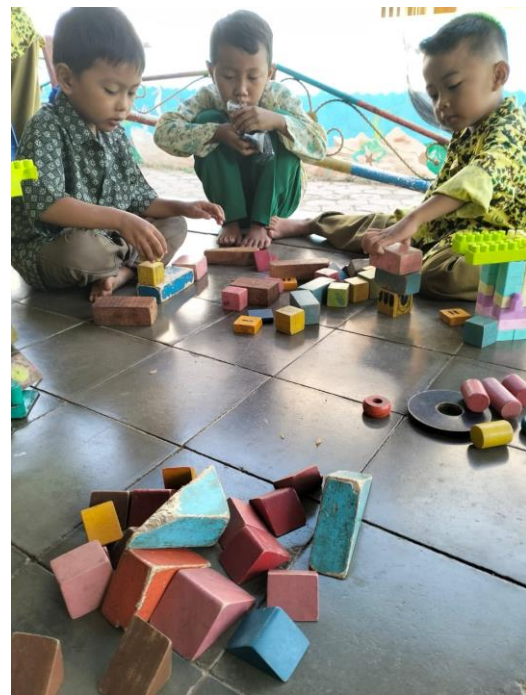
Foto Siklus II pertemuan pertama



Siklus II pertemuan kedua



Menunjukkan benda yang berbentuk geometri



Mengelompokkan bentuk



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
LEMBAGA LAYANAN PERPUSTAKAAN
Jalan Budi Utomo 10 Ponorogo 63471 Jawa Timur Indonesia
Telp (0352) 481124, 487662 Fax (0352) 461796,
Website: library.umpo.ac.id
TERAKREDITASI A
(SK Nomor 00137/LAP.PT/III.2020)

SURAT KETERANGAN
HASIL SIMILIARITY CHECK KARYA ILMIAH MAHASISWA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

Dengan ini kami nyatakan bahwa karya ilmiah dengan rincian sebagai berikut:

Nama : Siti Kurofat

NIM : 19340150

Prodi : PG PAUD

Judul : Implementasi Permainan Engmetri (Engklek Geometri) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di BA 'Aisyiyah Kaponan II Kaponan Mlarak Ponorogo

Dosen pembimbing :

1. Dian kristiana, M.Pd.
2. Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd

Telah dilakukan check plagiasi berupa Artikel di L2P Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan prosentase kesamaan sebesar 23 %

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 09 Juli 2023
Petugas pemeriksa



(Mohamad Ulil Albab, SIP)
NIK.1989092720150322

Nb: Dosen pembimbing dimohon untuk mengecek kembali keaslian soft file karya ilmiah yang telah diperiksa melalui Turnitin perpustakaan

Ponorogo, 14 Juli 2023

Kepada Yth.
Siti Kurofat
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Dengan Hormat,
Terima kasih telah mengirimkan artikel pada jurnal Edupedia dengan judul:

*IMPLEMENTASI PERMAINAN ENGMETRI (ENGKLENG GEOMETRI) UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI ANAK USIA 4-5 TAHUN DI
BA 'AISYIAH KAPONAN II KAPONAN MLARAK PONOROGO*

Naskah tersebut **DITERIMA** dan akan diterbitkan di jurnal Edupedia Volume 7, Nomor 2, Tahun 2023 yang dipublikasikan pada Edisi Oktober 2023 secara online dengan website <http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/edupedia>.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Surat penerimaan artikel ini akan ditinjau kembali apabila dikemudian hari terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Hormat Kami,

Wahyudi, S.Si., M.Pd.
Editor in Chief

LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI PG PAUD.....

Tanggal Pendaftaran :









Nama : SITI KURUPAT

NIM/ PRODI : 19340150 / PG PAUD

Dosen Pembimbing : Dian Kristiana, M.pd.

Judul Skripsi : Implementasi permainan Enametri (engteleng Geometri untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Geometri Anak usia 4-5 Tahun di BA Alsyiah Kapanan II Kapanan Mlarat Ponorogo

Tanggal Persetujuan
Judul :

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	8/12 2022	Judul	
2.	5/1 2023	Bab I	
3.	11/1 2023	Revisi bab I	
4.	24/1 2023	Bab II	
5.	10/3 2023	Revisi bab II	
6.	21/3 2023	Bab III	
7.	25/3	Bab I permasalahan baru	
8.	29/3 2023	Bab II	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	3/4/2023	Revisi bab II	
10.	10/5/2023	Artikel pendahuluan	
11.	6/6/2023	Revisi	
12.	14/6/2023	Metode	
13.	21/6/2023	Hasil pembahasan	
14.	23/6/2023	Instrumen	
15.	25/6/2023	Revisi	
16.	26/6/23	Mengolah data	
17.	30/6/2023	Revisi	
18.	4/7/2023	ACC Ujian	
19.			
20.			

Ponorogo,20....

Pembimbing I


 Dhan Kristiana, MPd

NIK 1985042720150912

**LEMBAR KENDALI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM STUDI**

Tanggal Pendaftaran :

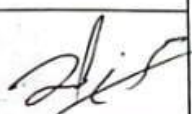





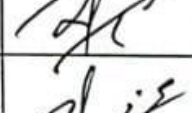
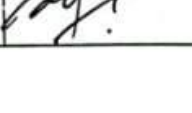
Nama : SITI KUROFAT





NIM/ PRODI : 19340150 / PG PAUD

Dosen Pembimbing : Muhammad Azam Muttakin, M-pd.


Judul Skripsi : Implementasi permainan Engmetri (engleberg geometri) untuk meningkatkan kemampuan Mengenal Geometri Anak usia 4-5 Tahun Di BA 'Aisyiyah Kaponan II Kaponan Marat ponorogo.

Tanggal Persetujuan
Judul :

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
1.	<u>9/2023</u> <u>1</u>	Judul	
2.	<u>26/2023</u> <u>1</u>	Bab I	
3.	<u>10/2023</u> <u>3</u>	Revisi bab I	
4.	<u>18/2023</u> <u>3</u>	Bab II	
5.	<u>20/2023</u> <u>3</u>	Revisi bab II	
6.	<u>17/2023</u> <u>5</u>	Pendahuluan artikel	
7.	<u>8/2023</u> <u>6</u>	Revisi	
8.	<u>14/2023</u> <u>6</u>	Metode	

NO.	Tanggal	Pokok Bahasan	Paraf Pembimbing
9.	21/6 2023	Hasil dan pembahasan	
10.	23/6 2023	Instrumen	
11.	26/6 2023	Mengolah data	
12.	4/7 2023 Juli	ACC	
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			

Ponorogo,20....
Pembimbing II


(.....)

NIK