

## ABSTRAK

Nurkholipah. Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Melalui Bermain Playdough Anak Usia Dini Pada Kelompok A Paud Melati 3 Ciseeng. Skripsi. Bogor: Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta. 2024.

Penelitian ini dilakukan karena Keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A PAUD Melati 3 kabupaten Bogor rata-rata belum berkembang, Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi kepada anak dan mereka belum berkembang ketika harus membuat suatu karya bebas tanpa diberi contoh oleh guru. Berdasarkan hasil analisis observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa kurangnya kemampuan motorik halus pada anak disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik, maka diperlukan pembelajaran yang dapat menstimulasi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak secara optimal salah satunya adalah permainan playdough. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang penerapan permainan playdough dalam meningkatkan kemampuan motoric halus pada anak kelompok A di PAUD Melati 3 kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitiannya adalah anak kelompok A.

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian 9 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 4 anak perempuan kelompok A usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan yaitu : metode permainan, demonstrasi, dan penugasan.

Hasil kemampuan anak melalui permainan Pra Siklus interval dibawah 25% kategori belum berkembang. Hasil kemampuan anak melalui permainan pada siklus I interval diantara 53% kategori berkembang sesuai harapan dan hasil kemampuan dalam permainan pada siklus II interval 80 % kategori berkembang sangat baik dan melebihi target peneliti yang hanya 75 %. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa bermain Playdough dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak PAUD Melati 3 Bogor.

Kata kunci : Pengenalan Bentuk dan bermain Playdough

## MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN BENTUK MELALUI BERMAIN PLAYDOUGH PADA ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A ( PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI PAUD MELATI 3 KECAMATAN CISEENG KABUPATEN BOGOR)



2024

MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN BENTUK MELALUI BERMAIN PLAYDOUGH PADA ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK A ( PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI PAUD MELATI 3 KECAMATAN CISEENG KABUPATEN BOGOR)

NURKHOLIPAH

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGENALAN BENTUK  
MELALUI BERMAIN *PLAYDOUGH* PADA ANAK USIA  
DINI PADA KELOMPOK A  
( PENELITIAN TINDAKAN KELAS DI PAUD MELATI 3  
KECAMATAN CISEENG KABUPATEN BOGOR)**

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mendapatkan  
Gelar Sarjana Strata Satu dalam Bidang Pendidikan Guru Anak  
Usia Dini (S.Pd.)



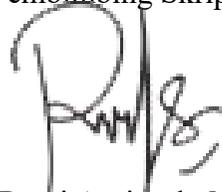
Oleh:  
**NURKHOLIPAH**  
**NIM. 17030044**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA  
JAKARTA  
2024**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Meningkatan kemampuan pengenalan bentuk melalui bermain *playdough* pada anak usia dini dikelompok A ( Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Melati 3 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor ) yang disusun oleh : Nurkholipah Nomor Induk Mahasiswa : PGP 17030044 telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan ke sidang munaqasyah.

Jakarta,  
Pembimbing Skripsi,



Renti Aprisyah, M.Pd

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurkholipah

NIM : PGP 17030044

Tempat/Tgl. Lahir: Bogor, 27 Juni 1993

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Pengenalan bentuk Melalui Bermain *Playdough* Anak Usia Dini pada Kelompok A PAUD Melati 3 Ciseeng-Bogor” adalah hasil karya asli penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk pembimbing. Jika dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggungjawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 21 Agustus 2024

Nurkholipah

NIM : PGP



## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Pengenalan bentuk Melalui Bermain *Playdough* Anak Usia Dini pada Kelompok A PAUD Melati 3 Ciseeng-Bogor” yang disusun oleh Nurkholipah Nomor Induk Mahasiswa: PGP 17030044 telah diujikan dalam sidang munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 07 Agustus 2024 dan direvisi sesuai saran tim penguji. Maka tesis tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Jakarta, 21 Agustus.2024  
Dekan

  
Dede Setiawan, M.Pd

### TIM PENGUJI:

1. **Dede Setiawan, M.Pd.**

Ketua Sidang

(.....)

Tgl. 26-08-2024

2. **Renti Aprisyah, M.Pd.**

(Sekretaris/merangkap Penguji)

(.....)

Tgl. 27-08-2024

3. **Anggun Pastika Sandi, M.Pd.**

(Penguji 1)

(.....)

Tgl. 26/08/2024

4. **Khoirudin, S.Sos.I., M.Pd.**

(Penguji 2)

(.....)

Tgl. 27-08-2024

5. **Renti Aprisyah, M.Pd.**

(Pembimbing)

(.....)

Tgl. 27-08-2024

## ABSTRAK

**Nurkholipah. *Meningkatkan Kemampuan Pengenalan Bentuk Melalui Bermain Playdough Anak Usia Dini Pada Kelompok A Paud Melati 3 Ciseeng*. Skripsi. Bogor: Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta. 2024.**

Penelitian ini dilakukan karena Keterampilan motorik halus pada anak usia 4-5 tahun di kelompok A PAUD Melati 3 kabupaten Bogor rata-rata belum berkembang, Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi kepada anak dan mereka belum berkembang ketika harus membuat suatu karya bebas tanpa diberi contoh oleh guru. Berdasarkan hasil analisis observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa kurangnya kemampuan motorik halus pada anak disebabkan oleh pembelajaran yang kurang menarik, maka diperlukan pembelajaran yang dapat menstimulasi peningkatan kemampuan motorik halus pada anak secara optimal salah satunya adalah permainan *playdough*. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan tentang penerapan permainan *playdough* dalam meningkatkan kemampuan motoric halus pada anak kelompok A di PAUD Melati 3 kabupaten Bogor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitiannya adalah anak kelompok A.

Penelitian ini menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian 9 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 4 anak perempuan kelompok A usia 4-5 tahun. Metode yang digunakan yaitu : metode permainan, demonstrasi, dan penugasan.

Hasil kemampuan anak melalui permainan Pra Siklus interval dibawah 25% kategori belum berkembang. Hasil kemampuan anak melalui permainan pada siklus I interval diantara 53% kategori berkembang sesuai harapan dan hasil kemampuan

dalam permainan pada siklus II interval 80 % kategori berkembang sangat baik dan melebihi target peneliti yang hanya 75 %. Berdasarkan data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa bermain *Playdough* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak PAUD Melati 3 Bogor.

Kata kunci : Pengenalan Bentuk dan bermain *Playdough*

## ABSTRACT

**Nurkholipah. *Improving Shape Recognition Ability Through Early Childhood Playdough Playing in Group A Paud Melati 3 Ciseeng*. Thesis. Bogor: Early Childhood Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Nahdlatul Ulama University, Indonesia, Jakarta. 2024.**

This research was carried out because the fine motor skills of children aged 4-5 years in group A PAUD Melati 3 Bogor, were on average not yet developed. This was seen when the researchers made observations of the children and they had not yet developed when they had to create free work without being given an example by the teacher. Based on the results of the observation analysis carried out by researchers, the lack of fine motor skills in children is caused by learning that is less interesting, so learning is needed that can optimally stimulate the improvement of fine motor skills in children, one of which is playdough games. This research aims to explain the application of playdough games in improving fine motor skills in group A children at PAUD Melati 3 Bogor. The method used in this research is qualitative with descriptive methods. The research subjects were eight children from group A.

This research uses the Classroom Action Research (PTK) model, with two cycles, where each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation, observation and reflection. The research subjects were 9 children consisting of 5 boys and 4 girls in group A aged 4-5 years. The methods used are: game, demonstration and assignment methods.

The results of children's abilities through interval Pre-Cycle games are below 25% in the undeveloped category. The results of children's abilities through games in the first cycle of the interval were 53% in the category of developing according to expectations and the results of abilities in the game in the second cycle of the interval were 80% in the category of developing very

well and exceeded the researchers' target of only 75%. Based on the data obtained, it can be concluded that playing Playdough can improve the ability to recognize shapes in PAUD Melati 3 Bogor children.

Keywords: Introduction to Shapes and playing Playdough

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad Salallahu Alaihi Wassalam.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Bapak H. Juri Ardiantoro, M.Si, Ph.D Rektor UNUSIA Jakarta atas pembinaan beliau sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dede Setiawan, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan Humaniora UNUSIA Jakarta.
3. Ibu Renti Aprisyah M.Pd selaku Kaprodi PG PAUD UNUSIA Jakarta dan selaku dosen pmbimbing, pengarahan, saran serta dukungan yang berarti kepada penulis selama penyusunan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini UNUSIA, yang telah memberikan ilmunya selama menempuh studi.
5. Bapak Suhendri selaku ketua Yayasan Pendidikan Putra Putri Melati dan Bapak Abdul Tolib Selaku Kepala Sekolah Paud Melati 3 atas izinnnya memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
6. Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Abdul Tolib dan Ibu Maryam serta Suami dan anak tercinta Suhendri dan Arumi atas semua kasih sayang, dukungan moril maupun materil serta do'a yang selalu menyertai penulis
7. Tak lupa pula kepada sahabat sahabatku tercinta dan semua yang telah mendukung dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Dan akhirnya kepada semua pihak dan rekan rekan seiman dan seangkatan yang telah memberikan do'a, dukungan dan masukan yang berguna untuk skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah SWT. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Peneliti,

Nurkholipah

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>I</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>II</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>I</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>IV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>VIII</b>
<b>BAB I .....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Penelitian .....	5
C. Pertanyaan Penelitian .....	6
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	7
F. Sismatika Penulis .....	7
<b>BAB II .....</b>	<b>10</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
B. Kerangka Berfikir .....	18
C. Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	24
<b>BAB III .....</b>	<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. METODE PENELITIAN .....	28
B. WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN .....	31

C. Partisipan dan Peneliti .....	32
1. Guru .....	33
2. Peserta didik .....	33
D. Tindakan dan Tahapan .....	33
1. Pra Siklus .....	33
2. Rencana Siklus ke-I .....	34
3. Rencana Siklus ke-II .....	38
4. Pelaporan .....	41
E. Teknik Pengumpulan Data .....	41
1. Metode Observasi .....	41
2. Untuk kerja .....	42
3. Catatan Lapangan .....	42
F. Kisi -kisi Instrumen dan Penelitian .....	43
G. Teknik Analisis Data .....	47
<b>BAB IV .....</b>	<b>49</b>
<b>DESKRIPSI HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Deskripsi Hasil Penelitian .....	49
1. Profil Sekolah .....	49
2. Visi dan Misi PAUD Melati 3 .....	50
3. Tujuan .....	50
4. Pra Siklus .....	51
5. Observasi Siklus I .....	51
6. Pengamatan dan wawancara Siklus I .....	54
7. Refleksi Siklus 1 .....	58
8. Pelaksanaan Penelitian Siklus II .....	59

9. Perencanaan siklus II .....	59
a. Menentukan tema pembelajaran .....	61
b. Menyusun rencana kegiatan pembelajaran .....	61
10. Pengamatan dan wawancara Siklus II .....	61
11. Refleksi Siklus II .....	63
B. Pembahasan .....	64
<b>BAB V .....</b>	<b>69</b>
<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>CATATAN LAPANGAN KOLABOLATOR PRA SIKLUS .....</b>	<b>76</b>
<b>CATATAN LAPANGAN KOLABOLATOR SIKLUS I .....</b>	<b>77</b>
<b>CATATAN LAPANGAN KOLABOLATOR SIKLUS II .....</b>	<b>78</b>
<b>RENCANA PERSIAPAN PEMBELAJARAN .....</b>	<b>80</b>
<b>PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI TEMAN</b>	
<b>SEJAWAT .....</b>	<b>86</b>
<b>FORM BIMBINGAN SKRIPSI .....</b>	<b>87</b>
<b>DAFTAR RIWAYATHIDUP .....</b>	<b>66</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, seperti moral agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, dan sosial emosional. Penting untuk mengembangkan kelima aspek ini secara seimbang dan berkelanjutan karena saling berhubungan (Sulastrri & Tarmizi, 2017: 61-80). Adapun anak usia 4-5 tahun merupakan masa kritis (Golden age) di mana mereka sangat responsif terhadap pengembangan potensi mereka. Ini adalah waktu penting untuk membangun dasar pertama dalam mengembangkan potensi fisik dan psikis mereka, yang siap merespon stimulasi dari lingkungan, khususnya dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, kondisi dan stimulasi yang sesuai sangat diperlukan untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan optimal pada usia ini. Semua aspek pengetahuan anak perlu diberdayakan selama periode ini. Pengetahuan terbagi menjadi tiga jenis: pengetahuan fisik, pengetahuan logika matematika, dan pengetahuan sosial (Fajar et

al., 2020 : 62-73).

Pengetahuan fisik meliputi objek-objek alam beserta karakteristiknya seperti warna, berat, ukuran, dan tekstur; hal-hal yang dapat diamati dan berhubungan dengan benda secara nyata. Pengetahuan fisik dikenal pula sebagai pengetahuan konkret yang terkait dengan objek yang bisa dilihat, diraba, disentuh, didengar, dan dirasakan. Pengetahuan fisik memainkan peran penting dalam pembentukan struktur mental anak, menjadi landasan bagi perkembangan pengetahuan lainnya. Pengamatan dan interaksi anak dengan objek dan lingkungan membantu perkembangan pengetahuan fisik mereka.

Dari sini bisa dipahami bahwa kemampuan anak dalam mengenali dan membedakan objek berdasarkan bentuk juga berkontribusi pada pengembangan kecerdasan mereka, selain sebagai dasar bagi pembentukan pengetahuan lainnya. Melalui observasi selama sekitar 3 bulan dalam kegiatan belajar-mengajar, peneliti menemukan bahwa anak-anak usia 4-5 tahun masih memiliki keterbatasan dalam kemampuan mengenali dan membedakan objek berdasarkan bentuk, sesuai dengan tahapan

perkembangan kognitif mereka. Meskipun mampu mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk saat berkolaborasi dengan teman, beberapa anak belum sepenuhnya mampu menjawab sendiri dengan benar ketika diberi kesempatan (Shofia & Dadan, 2021:1560-1561).

Anak-anak ketika melihat bentuk lingkaran mereka menyebutnya dengan bentuk bola, begitupun dengan bentuk persegi atau persegi panjang mereka menyebutnya dengan gambar kotak. Bahkan ada anak yang tidak mengenal bentuk segitiga.

Dari sembilan anak, hanya sekitar tiga anak (33,03%) yang mampu menjawab dengan benar mengenai konsep bentuk, sementara sekitar enam anak (66,97%) masih belum bisa mengenali dan membedakan berbagai bentuk. Kurangnya kemampuan kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik menjadi penyebab utama kondisi ini. Guru hanya membiarkan anak bermain bebas di kelas dan menampilkan gambar bentuk di papan tulis, tanpa melakukan modifikasi pada media pembelajaran seperti Playdough yang sebenarnya sangat efektif untuk membantu anak memahami

konsep bentuk.

Pengenalan bentuk sebaiknya dilakukan melalui kegiatan bermain, mengingat anak belajar paling baik melalui bermain. Guru dapat memperkenalkan konsep bentuk tanpa perlu menggunakan metode yang rumit, karena bermain adalah sarana yang penting dalam perkembangan kognitif anak. Bermain memungkinkan anak untuk mengeksplorasi, mengalami, dan mencipta, serta membantu dalam pengembangan kemampuan kognitif mereka. Playdough, misalnya, merupakan salah satu media yang sangat sesuai untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal dan membedakan bentuk (Sumardi et al., 2017:190-202).

Dengan menggunakan Playdough, anak dapat menciptakan berbagai objek dengan berbagai bentuk geometris yang berbeda, mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka. Selain membantu anak mengenal bentuk, bermain Playdough juga mendukung pengembangan aspek sosial, emosional, bahasa, seni kreatifitas, dan kognitif anak (Permadi & Dewi, 2022 : 41).

Pengalaman dengan bermain (Playdough) Plastisin memungkinkan anak untuk melakukan percobaan dan mencari

pengalaman dengan cara yang bervariasi. Dengan adanya fenomena yang terungkap serta memahami begitu bermanfaatnya kegiatan bermain Playdough bagi kemampuan anak mengenal bentuk, maka peneliti terinspirasi untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk melalui bermain playdough pada anak usia dini dikelompok A (Penelitian Tindakan Kelas di PAUD Melati 3 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor )”.

## **B. Rumusan Penelitian**

Dilihat dari latar belakang Penelitian di atas dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ada yaitu:

1. Apakah ada peningkatan kemampuan pengenalan bentuk pada anak usia dini melalui bermain *playdough* pada kelompok A PAUD Melati 3 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor.
2. Bagaimana bermain *Playdough* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak usia dini di kelompok A PAUD Melati 3 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor.

3. Setelah mengidentifikasi masalah - masalah yang ada yaitu tentang anak belum dapat mengenal bentuk geometri, anak masih membutuhkan bimbingan dalam hal kemampuan mengenal benda berdasarkan bentuk.

### **C. Pertanyaan Penelitian**

Dari batasan Penelitian diatas dapat diambil Pertanyaan Penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada peningkatan kemampuan pengenalan bentuk pada anak usia dini melalui bermain *playdough* pada kelompok A PAUD Melati 3 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Boor?
2. Bagaimana bermain *Playdough* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak usia dini di kelompok A PAUD Melati 3 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Boor?

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk melalui bermain *Playdough* pada kelompok A PAUD MELATI 3.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan anak dengan membantu mereka dalam mengenali dan membedakan berbagai objek berdasarkan bentuk. Saat bermain dengan PlayDough, anak akan membentuk objek-objek dengan berbagai bentuk geometris yang berbeda, memungkinkan mereka untuk mengasah kreativitas dan imajinasi. Melalui kegiatan bermain PlayDough ini, anak dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka, sekaligus mengembangkan aspek sosial-emotional, bahasa, seni kreatif, dan kognitif.

## **F. Sistematika Penulis**

Secara umum, penulisan skripsi ini terbagi dalam lima bab. Pembahasan yang terkandung dalam bab satu dengan bab lainnya saling berkaitan satu sama lain. Sehingga pada akhirnya akan membentuk suatu karya tulis yang sistematis. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

**BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

## BAB II : KAJIAN TEORI

Merupakan kajian teori yang terdiri dari kajian teori 1, kajian teori 2, tinjauan penelitian terdahulu

## BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data melalui berbagai metode. Agar sistematis, Bab Metode Penelitian Meliputi Metode penelitian, waktu dan lokasi penelitian, partisipan dan penelitian, tindakan dan tahapan, teknik pengumpulan data, kisi kisi instrumen penelitian, teknik analisis data.

## BAB IV : HASIL PENELITIAN

Bab ini berisi gambaran tahapan perancangan dari aplikasi penilaian bahasa anak dan analisisnya sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang

dilakukan. Agar tersusun dengan baik diklasifikasikan ke dalam : Hasil penelitian Pembahasan

## BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Sedangkan saran berisi mencantumkan jalan keluar untuk mengatasi masalah dan kelemahan dari penelitian ini, saran ini tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### 1. Pengertian Pengenalan Bentuk Geometri

Pengenalan adalah elemen kunci yang menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran, memungkinkan anak untuk mengidentifikasi dan memahami materi yang telah dipelajari, didengar, dan dirasakan. Menurut Rusefendi (dalam Benu 2013: 3), memberikan penjelasan bahwa “apabila anak mengenali sesuatu, ini berarti bahwa anak mengerti tentang sesuatu tetapi masih dalam tahap pengertian yang rendah, dan sebelum anak mengenal sebuah konsep maka anak harus terlebih dahulu melewati tahapan- tahapan pengetahuan”.

Geometri adalah salah satu bidang dalam matematika yang mengkaji tentang objek-objek, luas permukaan, titik, garis, sudut, serta relasi antara

mereka. Geometri membahas bentuk, ukuran, dan penempatan objek dalam ruang, sesuai dengan penjelasan Budiyono (2011: 34). Dari perspektif ini, penting untuk memahami bahwa geometri merupakan fondasi awal bagi anak dalam belajar matematika, karena berfokus pada objek nyata. Menurut The National Council of Teachers of Mathematics (sebagaimana yang disitir oleh Carol & Barbara, 2008), terdapat standar geometri yang menjadi pedoman untuk mengevaluasi kemampuan anak usia 4-12 tahun dalam mengenali bentuk-bentuk geometri, yaitu:

- a. Anak dapat mengenal bentuk geometri
- b. Anak dapat menyebut bentuk geometri
- c. Anak dapat menggambarkan suatu bentuk geometri
- d. Anak dapat membentuk geometri
- e. Anak dapat menyebutkan persamaan dan perbedaan dari 2 bentuk geometri atau lebih.

Dari kesimpulan diatas bahwa anak usia dinidapat

mengenal sesuatu, yang berarti bahwa anak mengerti tentang sesuatu tetapi masih dalam tahap pengertian yang rendah, dan sebelum anak mengenal sebuah konsep maka anak harus terlebih dahulu melewati tahapan-tahapan pengetahuan. Tahapan pengetahuan yang anak mengerti diawali anak mengenal bentuk, menyebut bentuk, menggambarkan suatu bentuk, dan dapat menyebutkan nama bentuk dan dapat membentuknya.

## 2. Definisi *PlayDough*

Definisi PlayDough Secara etimologi, PlayDough berasal dari bahasa Inggris, terdiri dari kata "Play" yang artinya bermain atau bermain-main, dan "Dough" yang berarti adonan. Dengan demikian, PlayDough secara harfiah merujuk kepada jenis permainan yang menggunakan adonan berwarna-warni yang dapat dibentuk dengan tangan sesuai dengan bentuk yang diinginkan.

### 3. Manfaat Bermain PlayDough

Swartz dalam sebuah artikel dengan judul “*Playdough: What’s Standard, 2005*” menjelaskan bahwa, bermain *PlayDough* memberikan Pengalaman Belajar Aktif Melalui Bermain dan Penggunaan PlayDough Pengalaman bermain yang memuaskan bagi anak tidak hanya menyenangkan tetapi juga merupakan pembelajaran aktif yang dapat memperluas kemampuan mereka di berbagai bidang.

Anak-anak belajar dengan baik melalui kegiatan manipulatif di mana mereka dapat melihat hasil dari interaksi mereka dengan lingkungan sekitar. Banyak dari pengalaman ini terjadi saat bermain, di mana penggunaan kreatif PlayDough memberikan anak-anak kesempatan berharga untuk belajar. Sebagai contoh, dalam konteks artikel tersebut, anak-anak bekerja sama dengan teman-teman mereka, berkomunikasi melalui bahasa lisan untuk berbagi ide, dan mengekspresikan diri melalui manipulasi PlayDough.

Ini memungkinkan mereka untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan cara yang berbeda. Swartz (dalam jurnal *Young Children*) menjelaskan beberapa manfaat PlayDough dalam memajukan perkembangan anak, termasuk:

a. Mengembangkan kemampuan sosial emosional

Interaksi dengan *PlayDough* memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan sendiri dengan cara yang unik dan kreatif. Bermain membantu anak untuk memperoleh rasa kompetisi yang mendukung pengembangan konsep diri yang sehat. Anak-anak sering mengekspresikan kebanggaan atas keberhasilan ketika mereka menggunakan adonan *PlayDough* dengan cara yang terarah.

Beberapa kemampuan sosial yang dikembangkan melalui kegiatan bermain *PlayDough* yakni; a) menunjukkan kepercayaan diri dalam berbagai kemampuan dan mengekspresikan

kebanggaan dalam prestasi, b) meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, saling membantu, berbagi dan mendiskusikan pendapat, c) menunjukkan kemampuan untuk menggunakan kompromi dan diskusi pada saat bermain dan menyelesaikan konflik dengan teman sebaya, serta d) mengembangkan kemampuan untuk memberi dan menerima interaksi, dan menunggu giliran

b. Mengembangkan kemampuan bahasa

Bermain drama simbolis dan konstruktif dalam bermain *PlayDough* memungkinkan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Mereka berlatih mendengarkan, memahami, berbicara, dan berkomunikasi karena satu sama lain terlibat untuk menegosiasikan peran dan terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya dan guru. Bermain *PlayDough* mendorong anak-anak untuk menggambarkan dan merefleksikan apa yang mereka

lakukan serta anak-anak sering menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan ide-ide mereka dengan menciptakan cerita atau deskripsi dari apa yang telah mereka ciptakan.

c. Mengembangkan kemampuan matematika  
(kognitif)

Melalui bermain *PlayDough* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui aktifitas eksplorasi aktif (*Trial and Error*), interaksi dan diskusi dengan teman sebaya, anak juga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengklasifikasikan, membandingkan, dan kontras benda, peristiwa, dan pengalaman. Melalui pemberian tugas yang diberikan oleh guru dalam bermain *PlayDough*, anak dapat meningkatkan imajinasi dan daya cipta. Meningkatkan dan mengembangkan kemampuan menggabungkan atau memisahkan benda menurut bentuk benda konkret serta membangun pemahaman tentang

pemosisian benda seperti di atas, di bawah, di dalam, di luar, di depan dan di belakang.

d. Mengembangkan kemampuan seni dan kreativitas

Bermain *PlayDough* memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan diri melalui seni dan terlibat dalam bermain dramatis di mana anak berinteraksi dengan bahan mainan dan teman sebaya. Sebagai contoh; Aqilla seorang anak berusia 4 tahun menciptakan berbagai obyek dan berpikir simbolis dan memberikan nama pada hasil kreasinya itu. Ia menggulung adonan antara tangan dan membuat ular panjang, kemudian mengambil sepotong adonan dan meremas lalu memutar kembali dan membalik antara kedua tangannya kemudian dia berkata “saya membuat cacing!” lalu mengulangi perbuatan tersebut.

e. Mengembangkan kemampuan fisik motorik halus anak

Anak belajar melalui pengalaman taktil, mengamati

dan merenungkan bagaimana bahan mainan, merasakan dan melakukan perubahan. Adonan (*PlayDough*) adalah media yang sempurna untuk menciptakan, mengamati dan berpikir tentang perubahan. Anak-anak belajar tentang sifat-sifat

Dari penjelasan ini, dapat memberikan suatu pemahaman bahwa dengan bermain *PlayDough* memberikan berbagai manfaat positif bagi anak di mana anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya seperti kemampuan sosial emosional, bahasa, kognitif yakni kemampuan mengenal konsep Bentuk, Ukuran dan Warna, seni dan kreatifitas serta kemampuan fisik motorik halus anak.

## **B. Kerangka Berfikir**

Anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya, misalnya piring, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi

kebutuhannya dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan yang sangat diperlukan anak PAUD sebagai dasar kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, mengklasifikasikan bentuk berdasarkan bentuk, membedakan ukuran, berpikir rasional dan dapat mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal bentuk geometri mencakup kemampuan mengetahui, memahami dan kemampuan menerapkan. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut

teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Selain itu pengenalan bentuk geometri pada anak usia PAUD dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan spasialnya yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda itu berada, seperti kertas itu bentuknya segi empat. Faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Penyebab rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok adalah media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri, selain itu guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum terkuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat

menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu ditingkatkannya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan yang menarik yaitu berupa media yang sesuai dengan karakteristik anak. Bermain merupakan aktivitas penting yang harus dilakukan anak usia dini, dengan bermain anak-anak akan mencoba bereksperimen sehingga bertambah pengalamannya, dan pengetahuannya. Dalam bermain tidak pernah lepas dari media permainan, dengan media permainan anak dapat belajar melalui benda konkret atau nyata supaya anak dapat mengetahui secara langsung mengenai apa yang disebutkan oleh guru.

Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah PlayDough yang dapat memberikan anak-anak

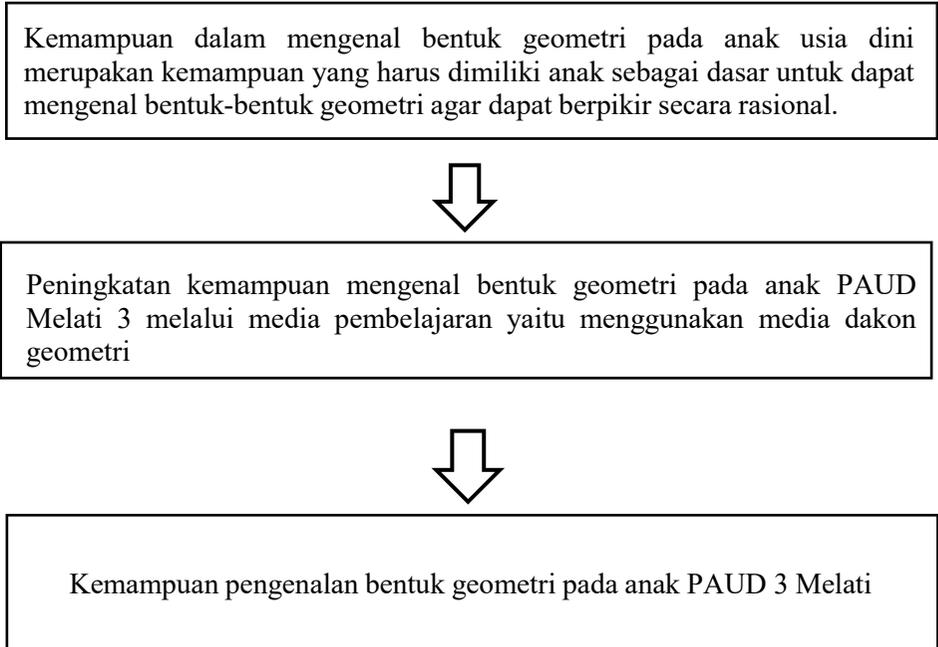
kesempatan berharga untuk belajar. Sebagai contoh, dalam konteks artikel tersebut, anak-anak bekerja sama dengan teman-teman mereka, berkomunikasi melalui bahasa lisan untuk berbagi ide, dan mengekspresikan diri melalui manipulasi PlayDough.

Kegiatan tersebut secara tidak langsung dapat menstimulasi anak mengetahui serta mengenal bentuk geometri yaitu kemampuan mengetahui bentuk-bentuk geometri yang terdiri dari kemampuan mengucapkan bentuk geometri serta anak mampu memberi nama bentuk geometri, kemampuan

memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda serta kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Untuk memperjelas dan mempertegas alur kerangka berpikir

dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini:



**Gambar 3.1**  
**Kerangka Berfikir**

### C. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Mengingat begitu banyak metode untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini, maka perlu dicantumkan hasil penelitian terdahulu yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini, antara lain :

1. Usman “Penerapan permainan *PlayDough* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak”
  - a. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui permainan *PlayDough* pada kelompok B PAUD Sinar Surya Kab. Muna Barat.
  - b. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak yang dicapai keseluruhan anak didik menunjukkan hasil semakin meningkat dari pra tindakan, siklus 1 dan siklus 2. Hal itu berdasarkan hasil pra tindakan dalam kemampuan kognitif anak yang tuntas berjumlah 5 anak atau dengan persentase 25%. Kemudian

meningkat pada tindakan siklus I menjadi 65% dengan jumlah 13 anak, dan pada siklus II menjadi 90% dengan jumlah 18 anak. Berdasarkan hal itu maka melalui permainan *playdough* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk ukuran dengan standar ketentuan secara klasikal 75%.

2. Sri mulyani Setya Wati, Hisham Abdul Malik, dan Rini Herminastiti “Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk Geometri melalui permainan pohon geometri”
  - a. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak-anak usia 4-5 tahun dalam mengenali bentuk geometri melalui penggunaan permainan pohon geometri di BKB PAUD Tunas Cempaka, Pesanggrahan, Jakarta Selatan.
  - b. Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan anak-anak usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk geometri meningkat melalui penggunaan

permainan pohon geometri. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan sebesar 13%, dari 49% yang masuk dalam kategori cukup, meningkat menjadi 86,5% pada siklus kedua, mencatatkan peningkatan sebesar 37% dari siklus sebelumnya.

3. Safira Safira dan Fidesrinur “Peningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun”
  - a. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media maze geometri pada anak usia 4-5 tahun.
  - b. Hasil Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan teknik data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dikatakan berhasil jika setiap indikator sudah mencapai target yang ditentukan yaitu 75%. Hal tersebut dapat dilihat

- c. dari hasil penelitian yaitu rata-rata ketercapaian pada siklus I dalam mencocokkan sebesar 89.4%, mengelompokkan sebesar 55%, menyebutkan sebesar 52.2%, dan menggambar bentuk geometri sebesar 33.2% sedangkan rata-rata ketercapaian pada siklus II dalam mencocokkan sebesar 90.4%, mengelompokkan sebesar 85.9%, menyebutkan sebesar 90.5%, dan menggambar bentuk geometri sebesar 77.5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media maze geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Melur.

## **BAB III**

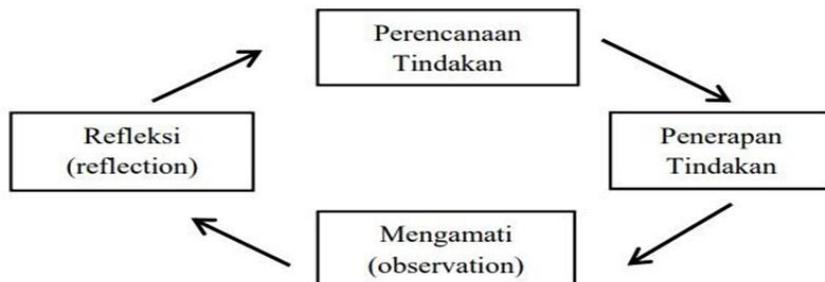
### **METODE PENELITIAN**

#### **A. METODE PENELITIAN**

Jenis Penelitian Tindakan kelas (PTK), Peneliti memilih model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah model spiral yaitu pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi perencanaan, tindakan dan observing (pengamatan), dan refleksi serta perbaikan rencana (Sa'dun Akbar, 2010: 87).

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan paling sedikit dua siklus. Siklus I dan Siklus II pelaksanaannya sama, yang membedakan adalah pada Siklus II mempunyai berbagai tambahan perbaikan dari tindakan sebelumnya. Pada Siklus II ini ditujukan untuk memperbaiki berbagai hambatan atau kesulitan yang ditemukan dalam Siklus I (Suhardjono, 2006: 74). Dalam Siklus II, kegiatan yang ada di rencana kegiatan harian atau RKH dan strategi dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri lebih dikembangkan dari hasil refleksi pada Siklus I, sehingga kegiatan

mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dapat optimal.



**Gambar 3.1 Model Rancangan**

a. **Perencanaan (*Planning*)**

Tahap perencanaan ini peneliti bersama dengan teman sejawat menyusun semua langkah tindakan secara rinci mulai dari menentukan tema, Tingkat Pencapaian Perkembangan, Capaian Perkembangan, Indikator, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyediakan media /alat peraga, yang akan digunakan, serta Teknik observasi dan evaluasi.

**b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)**

Mengimplementasikan pelaksanaan pembelajaran dari semua rencana yang dibuat yaitu dengan menerapkan pembelajaran melalui permainan *PlayDough* yang telah disepakati sebelumnya dengan teman sejawat, supaya pengembangan motorik halus dan Kognitif melalui permainan ini dapat berjalan dengan lancar sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

**c. Pengamatan**

Pengamatan yang dilakukan teman sejawat lebih terfokus pada permainan yang telah tertuang di dalam RKP yang telah dibuat dan dapat mengembangkan motorik halus dan Kognitif anak. sehingga data yang dikumpulkan dapat menjadi bahan refleksi untuk melakukan kaji ulang apakah perlu dilakukan tindakan selanjutnya atau tidak.

**d. Refleksi (*Reflecting*)**

Tahap ini merupakan tahap untuk mengkaji ulang tindakan yangtelah dilakukan yang berkenaan dengan keberhasilan dan ketidakberhasilan yang diperoleh pada

saat melakukan permainan dari awal kegiatan sampai penutup. Setelah dilaksanakan refleksi, dan diperoleh kesimpulan, peneliti melakukan persiapan untuk menuju ketahap selanjutnya sampai tercapainya tujuan yang ingin dicapai dalam permainan *Playdough*.

## B. WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN

Lokasi penelitian dilaksanakan di PAUD Melati 3 Kecamatan Ciseeng, khususnya anak usia 4-5 tahun disekolah tersebut. Dipilihnya lokasi tersebut karena terdapat kemudahan akses peneliti terhadap partisipan tersebut. Waktu penelitian pengamatan dilaksanakan pada semester genap dibulan Oktober 2023 sampai bulan Desember 2023.

**Tabel 3.1**

No	Uraian	Agust	Sept	Okt	Nov	Des
1.	<b>Persiapan Penelitian</b>					
2.	<b>Perencanaan pelaksanaan Pra Penelitian</b>					
3.	<b>Seminar Proposal</b>					



yaitu :

1. Guru

Berupa data tentang cara guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menggunakan bahan belajar playdough.

2. Peserta didik

Berupa data peserta didik tentang kemampuan mengenal bentuk geometri.

#### **D. Tindakan dan Tahapan**

Tindakan penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah dan guru kelas kelompok B dan juga peneliti yang dikelompok A. Hal ini dilakukan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang pemahaman yang muncul, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan dan tindakan (action).

1. Pra Siklus

**a. Observasi**

Observasi dilakukan dengan mengamati proses kegiatan belajarmengajar di kelas, hal – hal yang menjadi diamati pada tahap ini adalah :

1. Megetahui hasil belajar siswa

2. Bagaimana cara guru mengajar
3. Bagaimana aktivitas siswa saat mengikuti KBM, seperti kegiatan permulaan membaca materi yang akan dipelajari, memperhatikan dan mendengarkan guru saat menjelaskan di kelas, bertanya, menjawab pertanyaan guru, berdiskusi dan berbagai hal terkait aktivitas belajar siswa di kelas.

**b. Refleksi**

Mendiskusikan dan merefleksikan hasil pengamatan dari observasi yang dilakukan, kemudian menentukan solusi dari permasalahan yang ditemukan sehingga dapat dilanjutkan pada tahap perencanaan yang akan dilakukan pada siklus I

**2. Rencana Siklus ke-I**

**a. Rancangan**

Rancangan yang akan dilakukan pada siklus pertama disusun melalui data awal yang diperoleh melalui proses pembelajaran Mengenal bentuk melalui bermain *PlayDough* yang telah dilaksanakan sebelumnya dengan

melihat Satuan Kegiatan Harian (SKH). Berikut ini Satuan Kegiatan Harian pada saat observasi pertama:

Satuan Kegiatan Harian

Kelompok : (A)

Semester : II (Ganjil)

Tema : Alam sekitar

Hari/Tanggal : Rabu / 11 Maret 2023 Waktu : 5 x 30 Menit

**Tabel. 3.2**  
**Siklus I**

No	Indikator	Kegiatan Pembelajaran
1.	Pembiasaan ➤ Menyanyi lagu naik Naik ke puncak gunung	I. Kegiatan Awal (30 Menit) ➤ Berbaris dan masuk kelas ➤ Do'a belajar dan salam ➤ Menyanyi lagu naik naik ke puncak gunung
2.	Berbahasa ➤ Memberi tugas untuk menyebutkan nama – nama bentuk geometri	II. Kegiatan Inti (60 Menit) ➤ Menirukan kata-kata yang diucapkan ibu guru

3.	Kognitif ➤ Mencocokkan gambar bentuk geometri	III. Istirahat (30 Menit) ➤ Berbaris dan keluar kelas ➤ Bermain bebas di dalam kelas
4.	Seni ➤ Membuat bentuk geometri dari bahan <i>playdough</i>	IV. Evaluasi Kegiatan (30 Menit) ➤ Tanya jawab dengan siswa 9 tentang kegiatan yang dilakukan
5.	Fisik Motorik ➤ Melakukan gerakan buka tutup telapak tangan	➤ Berdo'a sesudah belajar dan ditutup dengan salam

Dari hasil observasi terhadap Satuan Kegiatan Harian  
mak adibuat rancangan pada siklus ke I sebagai berikut:  
tabel gambaran siklus pertama secara globa:

**Tabel. 3.3**  
**Gambaran Siklus 1**

No	Kegiatan siswa dalam pembelajaran	Kegiatan guru Dalam pembelajaran
1	Siswa mengungkapkan Pengalaman tentang membuat bentuk geometri dari bahan Playdough	Guru menanggapi Hasil dari pengalaman siswa

2	Siswa mulai menyebutkan bagaimana caranya membuat adonan playdough[ dan bisa membuat berbagai bentuk sesuai keinginannya.	Guru merespon ungkapan siswa dan memberi gambaran tentang berbagai macam bentuk..
3	Siswa diajak untuk melakukan percobaan sendiri membuat adonan dan membentuknya sebatas kemampuan siswa	Guru mengamati dan memberi penjelasan baru tentang perbedaan bentuk.

Dengan adanya rancangan pembelajaran mengenal bentuk melalui bermain *PlayDough* pada siklus pertama menjadi tahap awal dalam melakukan penelitian tindakan kelas di PAUD Melati 3 Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor.

**b. Tindakan**

- 1) Menjelaskan materi
- 2) Siswa diminta membaca materi yang akan

dipelajari di kelas

- 3) Membagi siswa menjadi kelompok
- 4) Siswa melakukan permainan
- 5) Siswa melakukan turnamen
- 6) Pemberian hadiah atau reward
- 7) Melakukan evaluasi pembelajaran

**c. Pengamatan**

Kegiatan observasi aktivitas belajar dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahapan ini peneliti bersama guru bekerja sama mengamati kegiatan pembelajaran dengan menggunakan permainan *PlayDough*.

**d. Refleksi**

Mendiskusikan dan merefleksikan perolehan aktivitas belajar dan hasil pembelajaran, kemudian menentukan jalan keluar masalah yang ditemukan dalam penerapan model pembelajaran dengan permainan *PlayDough*.

**3. Rencana Siklus ke-II**

Tahapan kegiatan pembelajaran pada siklus kedua mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran pada siklus

pertama. Dalam hal ini, rencana tindakan siklus kedua disusun berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama.. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada siklus ke II dimaksudkan sebagai penyempurnaan atau perbaikan terhadap pelaksanaan pembelajaran mengenal bentuk melalui bermain *PlayDough* pada siklus pertama.

**a. Rancangan**

Rancangan kegiatan pada siklus kedua akan dilakukan setelah adanya refleksi pada siklus pertama, dan begitu juga tindakan siklus berikutnya.

Tabel gambaran siklus kedua secara global sebagai berikut:

**Tabel. 3.4**  
**Siklus II**

<b>NO</b>	<b>Kegiatan siswa dalam Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan guru Dalam Pembelajaran</b>
1	Siswa dapat mengambil hikmah dari penjelasan yang disampaikan guru	Guru memberi motivasi belajar kepada siswa

2	Siswa mulai tertib dalam mengikuti pembelajaran praktik membuat bentuk menggunakan <i>PlayDough</i>	Guru memberikan pembelajaran dengan fokus perhatian yang pertama terhadap kegiatan pembelajaran dan yang kedua terhadap pengelolaan kelas
3	Siswa diajak membuat bentuk sebatas pemahaman siswa	Pembelajaran lebih terfokus pada kegiatan Kognitif
4	Siswa mulai dapat membuat bentuk-bentuk Geometri sendiri tanpa dibantu oleh ibu guru	Guru mengamati dan memberi penjelasan baru bentuk-bentuk Geometri

### **b. Tindakan**

Fokus pada tahap tindakan ini adalah pelaksanaan melalui model permainan *PlayDough* pada materi seperti yang sudah direncanakan, adapun langkah-langkahnya sama halnya yang dilakukan pada saat siklus I.

### **c. Pengamatan**

Pengamatan aktivitas belajar siswa bersamaan dengan tahapan tindakan berlangsung, kegiatan pengamatan

terhadap aktivitas belajar siswa dapat dilakukan dengan bekerja sama dengan guru.

#### **d. Refleksi**

Mendiskusikan dan merefleksikan perolehan aktivitas belajar dan hasil pembelajaran.

### **4. Pelaporan**

Dalam penelitian ini keseluruhan kegiatan yang sudah dilakukan selanjutnya di deskripsikan secara detail, menyeluruh dan sistematis. Kemudian akan disusun dalam bentuk laporan penelitian yang terdiri dari hasil temuan, pembahasan dan jawaban dari hipotesis.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan:

### **1. Metode Observasi**

Menurut Harsono (2011:48) observasi merupakan alat pengumpulan data dimana peneliti harus berada dalam suatu even dan mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama dalam situasi itu untuk tujuan

penelitian. Pengamatan yang dilakukan pada waktu tindakan sedang berlangsung bersama dengan kolaborator. Pengamatan yang dilakukan dari sebelum sampai dengan sesudah diberikan tindakan penelitian dan kolaborator mencatat semua hal yang diperlukan maupun yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Kolaborator mencatat semua hasil kegiatan yang dicapai anak dalam lembar observasi yang disediakan.

## **2. Untuk kerja**

Anak diberi kesempatan oleh peneliti untuk beraktivitas melalui bermain peran. Pada saat aktivitas berlangsung, anak dapat melakukan permainan yang menunjukkan kemampuannya.

## **3. Catatan Lapangan**

Catatan lapangan menurut Bogdan dan Biklen dalam Moleong (2002:209) adalah catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dialami, dan dipikirkan dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data dalam penelitian kualitatif. Catatan lapangan digunakan untuk

mencatat temuan selama permainan atau pembelajaran yang diperoleh peneliti yang tidak teramati dalam lembar observasi.

#### **F. Kisi -kisi Instrumen dan Penelitian**

Definisi operasional merupakan petunjuk tentang bagaimana suatu variabel diukur. Dengan melihat definisi operasional suatu penelitian, maka seorang peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti.

**Tabel 3.5**  
**kisi-kisi instrument**

<b>Variabel</b>	<b>Sub Variabel</b>	<b>Indikator</b>
Tahapan dalam Pendekatan data anak terkait dengan motorik halus dan kognitif	Koordinasi jari tangan	Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk Geometri
	Imajinasi	Anak dapat membedakan jenis-jenis bentuk
	Pemahaman	Anak dapat mengelompokkan hasil bentukannya

## 1. Jenis Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengamati pelaksanaan proses dan hasil pembelajaran kemampuan mengenal bentuk dalam penelitian ini antara lain:

### a. Observasi

Lembar Observasi pada Tindakan Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari beberapa item. Penilaian proses dan hasil terdapat pada pedoman observasi penilaian. Lembaran observasi ini terlihat dalam bentuk tabel dibawah ini :

**Tabel 3.6**  
**Lembar Observasi**

No	Aspek	Indikator	Item	Nilai Skor			
				BB	MB	BSH	BSB
1	Mengenal Bentuk	1. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri	1. Menyimak dengan baik				
		3. Anak dapat membedakan	2. Anak dapat membuat bentuk				

		jenis-jenis bentuk	geometri menggunakan playdough				
		3. Anak dapat mengelompokan benda hasil bentukannya	3. Anak dapat mengenal bentuk melalui bermain playdough				

Keterangan :

BB : Belum berkembang artinya anak sama sekali belum mau mengikuti kegiatan.

MB : Mulai berkembang artinya anak sedikit-sedikit sudah mulai mengikuti kegiatan namun belum sesuai dengan harapan yang ditentukan.

BSH : Berkembang sesuai harapan artinya anak sudah melakukan kegiatan sesuai harapan yang ditentukan

BSB : Berkembang sangat baik-baik artinya anak melebihi kemampuan yang diharapkan.

Lembar tes kemampuan anak dalam mengenal bentuk melalui bermain *PlayDough* adalah alat yang digunakan kisi-kisi kemampuan mengenal bentuk anak usia dini

dalam penelitian ini terdapat tiga item dengan melihat pada bidang kemampuan mengenal bentuk anak usia dini kelompok A pada kurikulum Paud, maka perinciannya terdapat dalam tabel di bawah ini, yaitu :

**Tabel 3.7**  
**Kisi-kisi kemampuan anak dalam motorik halus**

<b>Variabel</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Tahapan dalam pendekatan data anak terkait dengan motorik halus dan kogniti	Koordinasi jari tangan, berimajinasi, pemahaman	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri.</li> <li>2. Anak dapat membedakan jenis-jenis bentuk</li> <li>3. Anak dapat mengelompokkan benda hasil bentukannya.</li> </ol>

Dokumentasi digunakan untuk mencatat peristiwa yang terjadi di lapangan baik dalam bentuk tulisan berupa catatan lapangan setiap siklus.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk menggambarkan hasil pengamatan peneliti dan kolaborasi dengan guru kelas tentang kemampuan koordinasi jari tangan, imajinasi, dan pemahaman bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan motorik halus dan kognitif anak melalui bermain *PlayDough*.

Persentase =

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100 \%$$

Acep Yoni (2010:176) menyatakan data tersebut diinterpretasikan ke dalam persentase sebagai berikut:

1. Berkembang Sangat Baik, apabila nilai yang diperoleh anak 76%-100%

2. Berkembang Sesuai Harapan, apabila nilai yang diperoleh anak 51%-75%
3. Mulai Berkembang, apabila nilai yang diperoleh anak 26%-50%
4. Belum Berkembang, apabila nilai yang diperoleh anak 0%-25%  
Deskripsikan penilaian diatas sebagai berikut :
  1. BSB / bintang 4 adalah : Anak sudah melakukan/menyelesaikan kegiatan/tugas tanpa bantuan guru secara tepat, cepat, dan benar.
  2. BSH / bintang 3 Adalah : Anak sudah mampu mengerjakan / melakukan / menyelesaikan kegiatan/ tugas tanpa bantuan tetapi belum tepat dan belum benar.
  3. MB / bintang 2 Adalah : Anak belum mampu mengerjakan / melakukan / menyelesaikan kegiatan / tugas dan masih dibantu guru.
  4. BB / bintang 1 Adalah : Anak belum mau mengerjakan / melakukan/ menyelesaikankegiatan/tugas

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Penelitian**

##### **1. Profil Sekolah**

Nama Lembaga PAUD Melati 3, Alamat Lembaga Kp. Malang Nengah Rt 03 Rw 01, Desa/Kelurahan Ciseeng, Kecamatan Ciseeng, Kabupaten/Kota Boor, Provinsi Jawa Barat, Kode Pos 16120, NPSN 69870108, Ijin Operasional 421.1/147.10-Disdik/2014, Tahun Berdiri Lembaga : 5 Maret 2008, Waktu Pembelajaran : Pagi Pukul 08.00 – 11.00, Pengelola/Kepala Sekolah. Nama Lengkap : Abdul Tolib, Jabatan : Pengelola, Telp/HP : 085921585632.

Data Pendidik (Guru) Dan Tenaga Kependidikan : Nurkholipah, Yuningsih, Jubaedah, Sadiyah, Marliya. Adapun tujuan berdirinya PAUD Melati 3 adalah untuk membantu terbentuknya perilaku anak dalam bersosialisasi, mengembangkan kemampuan anak, membantu tumbuh kembang anak sehingga menjadi sehat dan ceria serta menyiapkan anak dalam memasuki Sekolah dasar.

## **2. Visi dan Misi PAUD Melati 3**

- Visi PAUD Melati 3

“ Menciptakan generasi penerus yang cerdas, sehat dan berakhlak mulia”

- Misi PAUD Melati 3 Yaitu :

1. Terjalannya kerjasama orang tua dan lembaga Sekolah
2. Mencetak generasi yang sehat, cerdas dan berakhlak
3. Mengembangkan kemampuan anak secara optimal

## **3. Tujuan**

Tujuan Paud Melati 3 adalah untuk membangun generasi yang bertakwa dan berakhlakul karimah cerdas, kreatif terampil, dan mandiri dan berkarakter serta mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak dengan mengajarkan nilai-nilai agama guna mempersiapkan anak didik yang berkualitas dan siap melanjutkan kejenjang Pendidikan selanjutnya.

#### **4. Pra Siklus**

Selama penelitian di lapangan, ditemukan bahwa anak-anak usia 4-5 tahun memiliki keterbatasan dalam kemampuan mengenali dan membedakan objek berdasarkan bentuk. Mereka mampu mengidentifikasi benda-benda berdasarkan bentuk saat berinteraksi dengan teman sebaya, namun ketika diminta untuk menjawab sendiri, beberapa anak masih kesulitan dalam memberikan jawaban yang tepat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka.

Anak-anak ketika melihat bentuk lingkaran mereka menyebutnya dengan bentuk bola, begitupun dengan bentuk persegi atau persegi panjang mereka menyebutnya dengan gambar kotak. Bahkan ada anak yang tidak mengenal bentuk segitiga mereka menyebutnya dengan gambar gunung.

#### **5. Observasi Siklus I**

Peneliti melakukan kegiatan yang dilakukan sebelum melakukan penelitian tindakan dan sebagai awalan yang

dilakukan sebelum penelitian bertujuan untuk mengetahui kondisi awal anak sebelum melakukan tindakan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dilakukan melalui observasi yang dilaksanakan pada Rabu, 11 Oktober 2023. Peneliti akan meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada kelompok A dengan melakukan kegiatan bermain *PlayDough*, dimana siswa kelompok A akan dijadikan subyek penelitian sebanyak 9 anak. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan awal. Berdasarkan hasil observasi anak kelompok A PAUD Melati 3 dapat diketahui bahwa kemampuan pengenalan bentuk anak rendah. Tabel berikut akan menyajikan hasil observasi kondisi awal pengenalan bentuk anak yang diamati sebelum adanya tindakan di PAUD Melati 3.

**Tabel 4.1**  
**Observasi Kemampuan Pengenalan bentuk Anak Pra Tindakan:**

No	Indikator	Pra Tindakan	Kriteria
1	Menyebutkan bentuk bentuk geometri	(12 %)	Belum Berkembang

2	Membedakan jenis-jenis bentuk	(6)%	Belum Berkembang
3	Mengelompokkan benda hasil bentukan	(18%)	Belum Berkembang

Dari data observasi kemampuan pengenalan bentuk sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan bentuk belumbaik dilihat dari tabel kemampuan pengenalan bentuk sebelum dilakukan tindakan menunjukkan bahwa hanya 12% anak yang bisa menyebutkan bentuk-bentuk geometri, 6% anak yang bisa membedakan jenis-jenis bentuk dan 18% anak yang mampu mengelompokkan benda Melalui tindakan yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak pada unsur menyebutkan bentuk-bentuk geometri, membedakan jenis-jenis geometri, dan mengelompokkan benda hasil bentukan melalui bermain *PlayDough* pada anak kelompok A PAUD Melati 3.

## **6. Pengamatan dan wawancara Siklus I**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan yaitu pada tanggal 11, 18 Oktober 2021 dan 01, 08 November 2023 sesuai dengan musyawarah yang telah dilakukan oleh peneliti dan guru sebagai kolaborator penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada kegiatan inti, penelitian ini dilakukan kurang lebih 30 menit. Dalam kegiatan pengamatan dan wawancara yang diamati adalah seluruh kegiatan anak selama mengikuti aktivitas bermain *PlayDough*. Pengamatan dilaksanakan dalam pendampingan dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran siklus I selama 4 pertemuan berjalan dengan lancar mulai dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir sesuai dengan yang direncanakan. Setelah diberi penjelasan dan gambaran, anak melakukan kegiatan bermain *PlayDough*. Hari pertama dilakukan tindakan anak kelihatan masih kebingungan bagaimana cara membuat adonan dari terigu, air, garam, minyak goreng dan pewarna, bahkan ada anak yang benar-benar tidak ingin

melakukan kegiatan, tetapi guru terus memberikan motivasi pada anak dan memberikan bimbingan kepada anak bagaimana caranya anak mau untuk melakukan kegiatan. Berdasarkan pengamatan dan wawancara selama proses bermain *PlayDough* anak masih dalam tahap membiasakan diri dengan kegiatan. Beberapa anak terlihat bingung akan di buat apa *PlayDough* tersebut dan belum mengikuti petunjuk. Peneliti dan guru lebih banyak memberikan bimbingan dan motivasi pada pelaksanaan tindakan siklus I, hal tersebut dilaksanakan agar anak dapat melakukan kegiatan mengenal bentuk melalui bermain *PlayDough* dengan sendiri. Dalam proses pembelajaran yang berlangsung pada siklus I pada tanggal 11, 18 Oktober 2023 dan 01, 08 November 2023 menunjukkan peningkatan yang baik sesuai dengan yang telah direncanakan. Kegiatan pengamatan dan wawancara yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk melalui bermain *PlayDough*. Hal yang diamati disesuaikan dengan instrumen yaitu: menyebutkan bentuk-

bentuk geometri, membedakan jenis-jenis geometri, mengelompokkan benda hasil bentukannya. Dari hasil pengamatan yang dilakukan sebelum tindakan dan sesudah disajikan dalam tabel berikut:

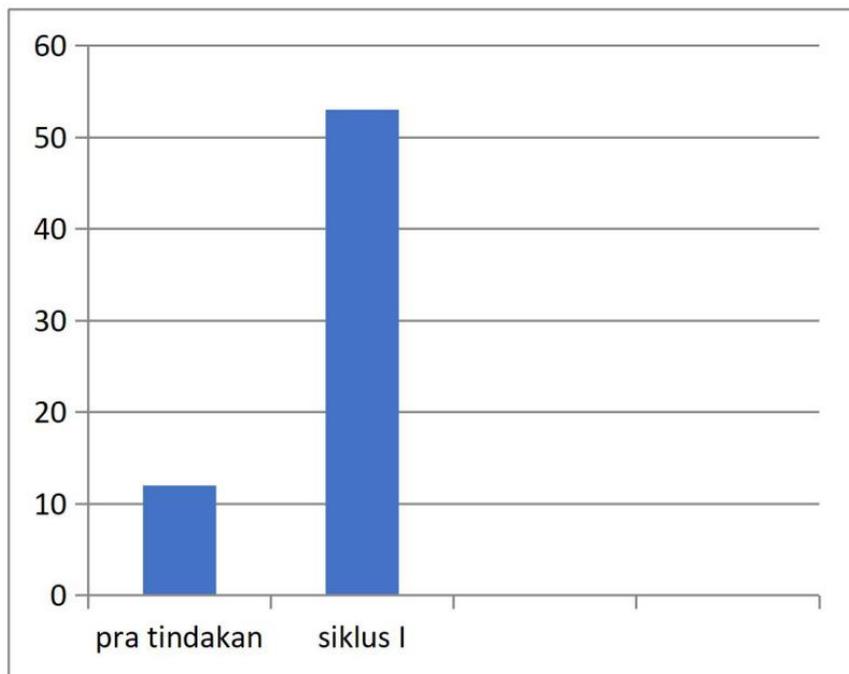
**Tabel 4.2 pengamatan dan wawancara**

No	Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 3
1	Menyebutkan bentuk bentuk geometri	(12%)	(53%)
2	Membedakan jenis-jenis bentuk	(6%)	(53%)
3	Mengelompokkan benda hasil bentukan	(24%)	(53%)

Kemampuan pengenalan bentuk Anak Siklus I Pada siklus I pertemuan 3 indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri 53% anak yang mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri, pada indikator membedakan jenis-jenis bentuk terdapat 53% anak yang mampu membedakan jenis-jenis bentuk, pada indikator mengelompokkan benda hasil bentukan terdapat 53%

anak yang dapat mengelompokkan benda hasil bentukan atau berada dalam kriteria berkembang sesuai harapan. Dari data di atas dapat dilihat bahwa pencapaian pengenalan bentuk melalui bermain *PlayDough* yang diperoleh anak pada kemampuan koordinasi menyebutkan bentuk-bentuk geometri, membedakan jenis- jenis geometri dan mengelompokkan benda hasil bentukannya memiliki nilai yang sama.

**Gambar 4.1**  
**Grafik Presentase Pratindakan ke Siklus I**



## 7. Refleksi Siklus 1

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan yang akan dilaksanakan pada siklus yang selanjutnya. Hasil yang telah di dapatkan pada siklus I diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran yang pada nantinya akan dilaksanakan pada siklus II. Pada kegiatan ini, peneliti bersama guru kelas telah melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kendala yang muncul yang dapat mempengaruhi ketercapaian pengenalan dengan seoptimal mungkin.

Adapun beberapa kendala yang perlu di cari solusinya:

- a. Anak terlalu terburu-buru dalam melakukan kegiatan
- b. Anak masih belum terbiasa dengan media *PlayDough*
- c. Kurangnya motivasi dari diri anak

Dari kendala yang ada peneliti dan kolaborator berdiskusi untuk mencari solusi dari kendala yang ada. Solusi dari

beberapa kendala tersebut antara lain:

- a. Anak diberikan peringatan dan diberikan pengawasan.
- b. Sebelum anak melakukan kegiatan anak diberikan cerita yang berhubungan dengan bentuk-bentuk.
- c. Anak diberi penjelasan mengenai media pembelajaran yang digunakan.
- d. Guru memberikan semangat pada anak untuk berimajinasi
- e. Anak diberikan kesempatan untuk berkreasi.

## **8. Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

Berdasarkan refleksi pada Siklus I maka penelitian dilanjutkan masuk pada Siklus II. Oleh karena itu, hipotesis pada Siklus II adalah melalui bermain *PlayDough*, dengan cara memberikan kesempatan satu per satu anak melakukan kegiatan, dan memberikan reward dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak PAUD kelompok A.

## **9. Perencanaan siklus II**

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi siklus I, peneliti dan guru sebagai partner telah mendiskusikan dan menyusun perencanaan untuk pelaksanaan penelitian siklus II. Terdapat perbedaan di antara siklus II dengan siklus I. Pada siklus II terdapat perubahan tindakan dan pemberian reward pada anak. Perencanaan pada siklus II ini anak akan diberikan kesempatan untuk melakukan tindakan secara berkelompok, anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan secara berkelompok agar melatih rasa kebersamaan. Selain itu pada akhir pertemuan anak akan diberikan reward apabila anak mampu meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk, hal tersebut dilakukan oleh peneliti agar anak memiliki motivasi untuk dapat mencapai penilaian yang diharapkan. Peneliti juga menambah jenis-jenis cetakan bentuk yaitu berupa cetakan bentuk-bentuk geometri. Berikut susunan perencanaan meliputi:

a. Menentukan tema pembelajaran

Tema yang digunakan dalam siklus II disesuaikan dengan tema yang sedang di laksanakan oleh sekolah yaitu tema alam sekitar.

b. Menyusun rencana kegiatan pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan Harian disusun oleh guru kelas dan berkolaborasi dengan peneliti. Setelah didiskusikan rencana pelaksanaan pembelajaran, maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II dengan menggunakan media *PlayDough*.

## **10. Pengamatan dan wawancara Siklus II**

Pada saat kegiatan pengenalan bentuk melalui bermain *PlayDough* berlangsung peneliti dan guru mengamati dan mencatat kegiatan yang telah dilakukan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Pada siklus II peningkatan hasil telah terlihat dengan hasil yang baik. Melalui tindakan yang dilaksanakan, anak dapat meningkatkan kemampuan

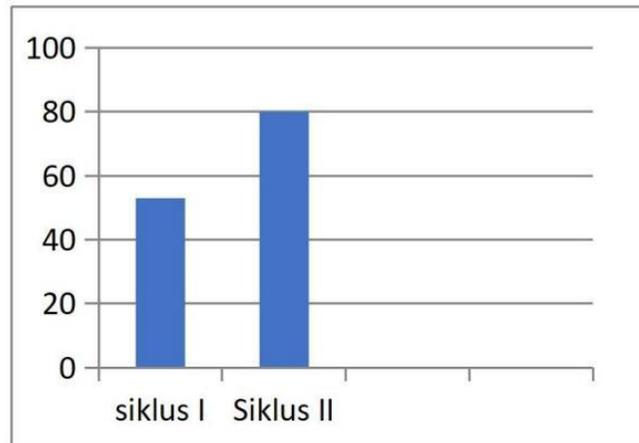
pengenalan bentuk. Hasil dari pengamatan disajikan dalam bentuk tabel yaitu hasil yang diperoleh pada siklus II.

**Tabel 4.3**  
**Observasi Kemampuan Pengenalan Bentuk Anak**  
**Siklus II**

No	Aspek	Indikator	Item	Nilai Skor			
				BB	MB	BSH	BSB
1.	1.Mengenal bentuk	1. Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri 2. Anak dapat membedakan jenis-jenis bentuk 3. Anak dapat mengelompokkan benda hasil bentukannya	1. Menyimak dengan baik 2. Anak dapat membuat bentuk geometri menggunakan Playdough 3. Anak dapat mengenal bentuk melalui bermain Playdough				

Dari data observasi kemampuan pengenalan bentuk pada anak setelah dilakukan tindakan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan bentuk pada anak meningkat dengan baik. Dilihat dari tabel kemampuan pengenalan bentuk pada anak menunjukkan peningkatan yang bertahap namun pasti.

**Gambar 4.1**  
**Grafik Presentase Siklus I ke Siklus I**



#### **11. Refleksi Siklus II**

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan penelitian pada siklus II pertemuan 3 menunjukkan adanya peningkatan terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak. Anak yang dapat menyebutkan bentuk geometri telah mencapai 88, %, membedakan jenis jenis bentuk geometri telah mencapai 82 %, mengelompokkan benda hasil bentukan mencapai 82 %, sehingga penelitian dihentikan pada siklus II pertemuan 3 karena sudah mencapai target 80%.

## **B. Pembahasan**

Setelah melakukan observasi, evaluasi dan diskusi mengenai dua siklus dalam penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan pengenalan bentuk pada anak sudah memenuhi harapan peneliti jika dibandingkan dengan sebelumnya. Pembelajaran pada siklus I dan siklus II yang telah dilakukan dan dilaksanakan pembelajarannya telah direfleksi, peningkatan kemampuan pengenalan bentuk melalui bermain *PlayDough* berimplikasi baik pada peningkatan kemampuan pengenalan bentuk khususnya pada menyebutkan bentuk-bentuk geometri, membedakan jenis-jenis bentuk, mengelompokkan benda-benda hasil bentukan kelompok A PAUD Melati 3 Kp. Malang Nengah Rt 03/01 Desa Ciseeng Kecamatan Ciseeng Kabupaten Boor. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh peneliti telah menunjukkan peningkatan setelah proses pembelajaran. Sebelum dilakukan tindakan kemampuan pengenalan bentuk pada anak pada saat observasi menunjukkan bahwa masih belum baik. Hal tersebut dilihat dari tabel kemampuan pengenalan

bentuk menunjukkan bahwa 12% anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri, 6% anak mampu membedakan jenis-jenis bentuk dan 18% anak mampu mengelompokkan benda hasil bentukannya. Persentase data tersebut sangat menunjukkan bahwa kemampuan pengenalan bentuk anak termasuk dalam kriteria tidak baik. Dari hasil tersebut memerlukan sebuah metode yang mampu memberikan kesempatan pada anak untuk mengalami secara langsung kegiatan yang mampu meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk. Dengan melakukan suatu tindakan dalam bentuk kegiatan bermain anak menjadi tertarik dan senang untuk melakukan kegiatan. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak mampu membuat bentuk-bentuk dari bermain *PlayDough*. Melalui bermain *PlayDough* dapat menstimulasi kemampuan pengenalan bentuk pada anak karena anak melakukan kegiatan bermain secara langsung. Dalam melatih kemampuan pengenalan bentuk pada anak melalui bermain *PlayDough* dilakukan karena anak masih berada pada usia dini, karena pada saat masih berusia dini kemampuan pengenalan bentuk pada anak akan meningkat jika diberikan

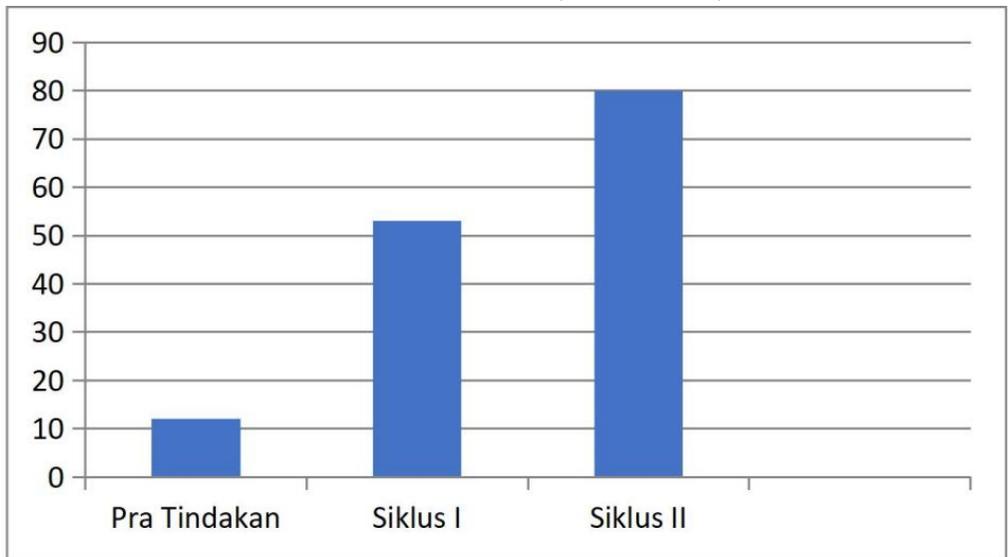
stimulasi dengan baik. Hal tersebut dikuatkan oleh Hurlock (1978:156) yang mengatakan bahwa masa kecil sering disebut dengan “saat ideal” untuk mempelajari ketrampilan motorik. Peneliti dan guru PAUD Melati 3 melakukan diskusi tentang bagaimana cara meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak dengan bermain *PlayDough* sebagai usaha meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak yang menunjukkan hal positif. Dimana setelah peneliti melakukan observasi dan evaluasi terhadap dua siklus tindakan yang telah dilaksanakan hasilnya menunjukkan bahwa melalui bermain *Playdough* kemampuan pengenalan bentuk pada anak meningkat. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan kemampuan pengenalan bentuk yang meningkat secara signifikan. Pelaksanaan pembelajaran yang disusun oleh peneliti secara umum hampir sama dengan yang dilaksanakan guru. Pada akhir saling mendiskusikan hasil pengamatan dan kemudian melakukan refleksi untuk memperbaiki langkah apa yang akan dilakukan selanjutnya. Penelitian berakhir pada siklus II dikarenakan pada siklus II kemampuan pengenalan bentuk pada anak telah

mengalami peningkatan sesuai dengan indikator keberhasilan yang ada dalam penelitian ini. Berdasarkan pada hasil observasi, pengamatan, wawancara dan refleksi yang dilakukan sebelum tindakan dan selama tindakan siklus I dan siklus II, diperoleh peningkatan pada setiap indikator yang diamati. Peningkatan dapat dilihat pada tabel kemampuan pengenalan bentuk sebelum tindakan, siklus I, siklus II berikut

**Tabel 4.4**  
**Perbandingan ketercapaian kemampuan Pengenalan bentuk pada anak**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Pra Siklus</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
1	Menyebutkan bentuk bentuk geometri	12%	53%	80%
2	Membedakan jenis-jenis bentuk	6%	53%	75%
3	Mengelompokan benda hasil bentukan	18%	53%	80%
4	Rata-rata %	12 %	53%	80%

**Gambar 4.2**  
**Grafik Presentase Pratindakan, ke Siklus I, ke siklus I**



## **BAB V**

### **KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian yang mengangkat masalah tentang “bagaimana proses PengenalanBentuk Melalui Bermain *PlayDough* Pada Anak Usia Dini di kelompok A PAUD MELATI 3” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peningkatan kemampuan pengenalan bentuk tersebut dapat dikatakan optimal dilihat berdasarkan dari hasil data observasi, pengamatan, wawancara dan dokumentasi yang diperoleh pada setiap siklusnya. Dapat dilihat bahwa kondisi awal anak sebelum adanya tindakan menunjukkan kemampuan pengenalan bentuk pada anak menunjukkan bahwa 12% anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri, (6%) anak mampu membedakan jenis- jenis bentuk dan (18%) anak mampu mengelompokkan benda hasil bentukannya. Setelah melakukan pratindakan dilakukan tindakan pada siklus I dan siklus II yang

2. mengalami peningkatan.
3. Pada kemampuan menyebutkan bentuk-bentuk geometri pada siklus I (53%) anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri pada siklus II meningkat menjadi (80%) anak mampu menyebutkan benda-benda geometri. Pada kemampuan membedakan jenis-jenis bentuk pada siklus I (53%) anak mampu membedakan jenis-jenis bentuk, pada siklus II meningkat menjadi (75%) anak mampu membedakan jenis-jenis bentuk. Pada kemampuan mengelompokkan benda hasil bentukan pada siklus I (53%) anak dapat mengelompokkan benda hasil bentukan pada siklus II meningkat (80%) anak mampu mengelompokkan benda hasil bentukan.

## **B. Saran**

Setelah bergelut dengan berbagai dinamika proses dalam penelitian guna menjawab tujuan penelitian, maka sebagai bagian penutup peneliti mengutarakan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi sebuah bahan pertimbangan bagi pihak-pihak terkait dalam dunia pendidikan anak usia dini. Adapun saran yang dikemukakan sebagai berikut;

Kepada para guru PAUD; tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak secara optimal dan salah satunya adalah aspek kognitif. Anak belajar melalui pengalaman yang berbau penemuan hal baru, maka diharapkan guru sekreatif mungkin mengemas suatu kegiatan pembelajaran yang membuat anak tertantang untuk mencoba hal-hal baru seperti membuat media *PlayDough* sendiri, membuat lem dari kanji, membuat pasir berwarna yang biasa digunakan untuk kolase dan sebagainya tetapi tetap pada sebuah komitmen bahwa anak menciptakan sendiri sesuatu yang berguna bagi kebutuhannya dan pada akhirnya kegiatan seperti ini tidak hanya merangsang kemampuan kognitif tetapi juga turut merangsang ke empat aspek perkembangan lainnya.

Kepada orang tua; diharapkan dengan pandai dan jeli melihat kegiatan bermain apa yang dapat membuat anak belajar tidak hanya membiarkan anak bermain di sekolah. Sedapat mungkin menyediakan berbagai media edukasi di rumah agar anak terus belajar dan orang tua turut memahami berbagai potensi perkembangan anak baik aspek kognitif maupun beberapa

aspek lainnya. Berikan juga kesempatan kepada anak untuk mencoba hal-hal baru di rumah dan jangan sekali-kali membatasi ruang gerak anak selama itu masih berada dalam koridor positif.

Kepada peneliti lanjutan; kiranya hasil penelitian ini dapat memunculkan suatu ide cermerlang dalam memanfaatkan media *PlayDough* guna mengembangkan berbagai ranah perkembangan anak dan memfokuskan pada penemuan baru dalam penelitian ini yakni bermain *PlayDough* dapat memacu motivasi belajar anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Y. (2012). *Metode Penelitian Sosial Kualitatif*. Bandung: PT Refika
- Aditama. Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiono. (2011). *Dasar-dasar Geometri Suatu Pengantar Mempelajari Sistem- Sistem Geometri*. Universitas Muhammadiyah. Carol, S., & Wasik, B. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini : Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT Indeks. Depdiknas. (2002). *Acuan Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Estiwi, E. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak TK Melalui Pemanfaatan Alam*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Khasanah, I. (2013). *Pembelajaran Logika Matematika*

Anak Usia Dini (usia 4 – 5 tahun) di TK Ikal Bulog Jakarta Timur. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 2(2).

Masyhuri, & Zainuddin. (2008). *Metode Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif*. Bandung: PT Refika Aditama. Moleong, L. J. (1994). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Remaja Rostakarya.

Montaolalu, B. E. F. (2008). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka. Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pranada Media.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (21 ed.). Bandung: ALFABETA. Sujiono, Y. (n.d.). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sukaca, B. (2009). *Melejitkan Potensi Anak dengan Pendidikan Sejak Dini*. Yogyakarta: Mahadika Publishing.

Swartz, M. I. (2005). Playduogh: What's Standard. *Jurnal*

*Artikel Young Children. Tohirin. (2012). Metode Penelitian Kualitatif dalam Pendidikan dan Bimbingan Konseling. PT Raja Grafindo.*

Yeni, M. (2011). *Pemanfaatan Benda-benda Manipulatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri dan Kemampuan Tilik Ruang Siswa Sekolah Dasar.*

## CATATAN LAPANGAN KOLABORATOR PRA SIKLUS

Hari/Tanggal :  
Kegiatan : Pra siklus

DESKRIPSI	REFLEKSI
Anak belum mengenal bentuk-bentuk geometri	Peneliti dan guru bekerja sama mengambil langkah sebagai upaya mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk melalui bermain <i>Playdough</i>
Anak belum mampu membedakan jenis-jenis bentuk	
Anak tidak terbiasa dengan media <i>Playdough</i>	

Guru kelas

Ciseeng,  
Praktekan

Yuningsih

Nurkholipah  
NIM:17030044

Mengetahui  
Kepala sekolah

Abdul Tolib

## CATATAN LAPANGAN KOLABORATOR SIKLUS I

Hari/Tanggal :  
Kegiatan : Siklus I

DESKRIPSI	REFLEKSI
Anak sudah mulai mengenal bentuk-bentuk geometri, membedakan jenis-jenisnya dan mengelompokan hasil benda hasil bentukannya walaupun masih harus dibantu oleh guru	Peneliti dan guru bekerja sama mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung
Anak mulai menyukai media Playdough	Guru mencoba menarik perhatian anak dengan membuat bentuk bunga, boneka dan rumah

Guru kelas

Ciseeng,  
Praktekan

Yuningsih

Nurkholipah  
NIM:17030044

Mengetahui  
Kepala sekolah

Abdul Tolib

## CATATAN LAPANGAN KOLABORATOR SIKLUS II

Hari/Tanggal :  
Kegiatan : Siklus II

DESKRIPSI	REFLEKSI
Anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri	Peneliti dan guru terus melakukan kegiatan pembelajaran pengenalan bentuk yang lebih menarik dengan menggunakan media Playdough, untuk memperbaiki kondisi anak agar berkembang sangat baik
Anak dapat membedakan jenis-jenis bentuk geometri	
Anak dapat mengelompokkan benda hasil bentukannya	

Guru kelas

Ciseeng,  
Praktekan

Yuningsih

Nurkholipah  
NIM:17030044

Mengetahui  
Kepala sekolah

Abdul Tolib

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan(RPPM)

Tema	Sub Tema	Muatan / Materi	Rencana kegiatan
Lingkunganku	Rumahku	Fungsi Rumah	Menceritakan fungsi rumah Menirukan cara membuka jendela Menebalkan kata “rumah”
	Rumahku	Bagian-bagian Rumah	Mengenal bagian-bagian rumah menebalkan huruf dan menyusun menjadi kata rumah Bermain Playdough membentuk geometri
	Rumahku	Nama-nama Ruang	- Menyebutkan nama-nama ruangan - Menyusun abjad kata “kamar” - Bermain playdough membuat bentuk persegi panjang
	Rumahku	Ruang Kesukaan	- Menceritakan ruangan kesukaan - Membuat bingkai foto keluarga - Mewarnai gambar rumah
	Rumahku	Cara Merawat	- Bermain peran cara merawat rumah - Memilih alat-alat pembersih rumah

## RENCANA PERSIAPAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : PAUD Melati 3

Semester / Minggu : 1/2 Kelompok A Hari/Tanggal :

I. Tingkat Capaian Perkembangan	
Pembentukan Perilaku	Membedakan Perilaku baik dan Buruk( jujur dan Bohong)
Sosial – Emosional	Menunjukkan sikap percaya diri dan Menunjukkan prilaku mandiri Mematuhi aturan main
Bahasa	Anak mengungkapkan dengan bahasa sederhana Anak menuliskan dengan mencontoh
Kognitif	- Anak menunjukkan rasa ingin tahu
Fisik	- Anak melakukan keterampilan untuk melatih motorik halus

II. Capaian Perkembangan	
Pembentukan Perilaku	Membedakan perbuatan baik dan buruk
Sosio- Emosional	Menunjukkan prilaku mandiri dan sikap percaya diri  Mamatuhi aturan saat bermain

Bahasa	Anak menulis dengan mencontoh Dapat mengungkapkan bahasa sederhana
Kognitif	Menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi
Fisik	Anak melakukan keterampilan untuk melatih motorik halus

III. Indikator	
Pembentukan Perilaku	Menyebutkan perbuatan baik dan buruk (jujur dan bohong)
Sosial – Emosional	Dapat memahami aturan saat bermain Dapat menunjukkan sikap percaya diri dan perilaku mandiri
Bahasa	Dapat mengungkapkan perasaan yang dirasakan
Kognitif	Mengamati bentuk geometri
Fisik	Dapat membuat bentuk geometri Mencocokkan antara bentuk geometri

**Tujuan Pembelajaran**

1. Anak mengenal bentuk geometri
2. Anak dapat bermain dengan mematuhi aturan
3. Anak dapat membuat bentuk geometri

**Metode Pembelajaran :**

1. bercerita
2. tanya jawab
3. demonstrasi
4. unjuk kerja

**Sumber dan media :**

1. Mengatur anak-anak untuk Membuat
2. lingkaranPlayDough
3. Plasd card bentuk geometri
4. Media bergambar macam – macam bentuk

**Materi Pembelajaran:**

1. Mengetahui macam-macam bentuk geometri
2. Membedakan antara bentuk geometri
3. Membuat bentuk geometri

**Evaluasi / Assesman**

1. Hasil karya
2. Ceklis observasi penilaian
3. Portofolio

Guru kelas

Ciseeng,  
Praktekan

Yuningsih

Nurkholipah  
NIM:17030044

Mengetahui  
Kepala sekolah

Abdul Tolib

Hasil Penilaian Guru Dalam Membuat Perencanaan Pembelajaran  
oleh Pengamat/Teman Sejawat

<b>A.Persiapan tertulis</b>							
No	ASPEK PENILAIAN	NILAI					KOMENTAR
		5	4	3	2	1	
1	Kualitas Pengembangan Indikator		✓				
2	Kualitas Pengembangan Materi	✓					
3	Kualitas Pemilihan Metode/teknik Pembelajaran		✓				
4	Kualitas Pengembangan skenario Pembelajaran		✓				
5	Ketepatan pemilihan media/alat bantu		✓				
6	Ketepatan pemilihan alat evaluasi	✓					
JUMLAH		10	16				
<b>B. Kompetensi Profesional</b>							
No	ASPEK PENILAIAN	NILAI					KOMENTAR
		5	4	3	2	1	
1	Kualitas Penguasaan Materi						

	substansi Materi		✓				
	Menggunakan generalisasi yang tepat		✓				
2	Kualitas Penjelasan Materi						

	ahasa		✓				
	istematika		✓				
	enggunaan contoh/ilustrasi/media	✓					
<b>JUMLAH NILAI</b>		5	16				

A = > 80: sangat baik

B = 65-79: baik

C = 55-64: cukup

D = 45-54: kurang

E = < 45: sangat kurang

Nilai :  $1347/11 = 55$ .

**PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI TEMAN SEJAWAT**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuningsih

Mengajar : PAUD Melati 3

Tempat Sekolah : Kp. Malang Nengah Rt 03/01 Desa  
Ciseeng Kec. Ciseeng Kab. Boor

Dengan ini menyatakan bersedia menjadi teman sejawat yang akan memberi nilai dan masukan terhadap pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan mahasiswa dibawah ini :

Nama : Nurkholipah

NIM : PGP.17030044

Program Studi : S1 PAUD

Demikian surat pernyataan ini dibuat agar dapat digunakan sebagai mana mestinya.

Boor, 8 Oktober 2023  
Yang membuat pernyataan

Yuningsih

## FORM BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nurkholipah

Judul : Meningkatkan Kemampuan Pengenalan bentuk  
Melalui Bermain *PlayDough* Anak Usia Dini pada  
Kelompok A PAUD Melati 3 Ciseeng-Bogor

Pembimbing : Ibu Renti Aprisyah, M.Pd

No	Hari /Tanggal	Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	15 Maret 2021	Seminar skripsi atau tugas akhir dengan judul "Meningkatkan keterampilan interaksi sosial anak usia dini dengan metode bermain peran	
2	29 April 2021	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kajian tentang interaksi sosialnya tolong dimasukkan.</li> <li>2. Bab 2 itu terdiri dari kajian teori 1 dan teori 2 kajian teori satu ttg variable interaksi kajian teori 2 tentang metode bermain peran.</li> <li>3. Sintesisikan setiap pengertian.</li> <li>4. Tinjauan peneliti andibuat 1. 2. 3. Dan seterusnya supaya tau ada berapa penelitian yg dimasukkan.</li> <li>5. Tinjauan penelitian terdahulu terdiri dari minimal 3 penelitian dalam negeri dan 3 dari luar negeri.</li> </ol>	

Pembimbing,

(Renty Aprisyah, M.Pd)

## **Daftar Riwayat Hidup**

Nurkholipah, lahir di Bogor tanggal 27 Juni 1993. Nurkholipah merupakan putri kedua dari bapak Abdul Tolib dan ibu Maryam. Alamat kp. Iwul Rt 004 Rw 004 Desa Bojong Sempu Kecamatan Parung Kabupaten Bogor. Menempuh Pendidikan dari sekolah dasar negeri Ciseeng 02 Desa Ciseeng Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor lulus pada tahun 2005, dilanjutkan pondok pesantren SMP IT Darul Kholidin Kp. Sasak Desa Tegal Kecamatan Kemang Kabupaten Bogor lulus pada tahun 2008, dan melanjutkan Madrasah Aliyah (MA) Al-Mukhlisin Desa Cibentang Kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor lulus pada tahun 2011. Lalu dijenjang perguruan tinggi mengambil program studi program guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia. Tahun 2024 lulus dari jurusan S1 Program Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta. Riwayat pekerjaan : Juli 2015 sampai sekarang bekerja sebagai guru PAUD Melati 3 Desa Ciseeng kecamatan Ciseeng Kabupaten Bogor.