

**PENERAPAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI
SEDERHANA DI KELOMPOK BERMAIN KELAS B IT MEKAR
INSANI YOGYAKARTA**



**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)**

Disusun oleh :

**Tri Wulandari
15430049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2019**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Assalamu'alaikum Wr, Wb

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Tri Wulandari

NIM : 15430049

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Penerapan Permainan Tangram Untuk Meningkatkan Kognitif Anak di Kelompok Bermain IT Mekar Insani Yogyakarta" adalah benar-benar merupakan hasil karya penulisan sendiri, bukan diduplikasi ataupun saduran dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dirujukan dan disebut dalam *Footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penulis.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi, dan dipergunakan sebagaimana perlunya.

Wassakamu'alaikum Wr, Wb.

Yogyakarta, 30 Juli 2019

Penulis



Tri Wulandari

15430049



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi

Lam : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan pembimbingan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa Skripsi saudara :

Nama : Tri Wulandari

NIM : 15430049

Judul Skripsi : "PENERAPAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI SEDERHANA DI KELOMPOK BERMAIN KELAS B IT MEKAR INSANI YOGYAKARTA"

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar Skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 26 Juli 2018

Pembimbing Skripsi


Lailatu Rohmah M.S.I.
NIP. 19840519 200912 2 003



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

FM-UINSK-BM-05-03/RO

SURAT PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah dilaksanakan munaqosah pada hari tanggal dan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini dinyatakan lulus dengan perbaikan, maka setelah membaca, meneliti, dan mengoreksi pebaikan seperlunya, kami selaku konsultan berpendapat bahwa Skripsi saudara :

Nama : Tri Wulandari

NIM : 15430049

Judul Skripsi: PENERAPAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI SEDERHANA DI KELOMPOK BERMAIN KELAS B IT MEKAR INSANI YOGYAKARTA

Sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharap agar Skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 14 Agustus 2019.

Konsultan,

Lailatu Rohmah M.S.I

NIP. 19840519 200912 2 003



PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: B-0163/Un.02/DT/PP.00.9/09/2019

Skripsi/ Tugas Akhir berjudul:

**Penerapan Permainan Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan
Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Sederhana Di Kelompok Bermain
Kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Tri Wulandari

NIM : 15430049

Telah dimunaqosyahkan pada : 27 Agustus 2019

Nilai Munaqosyah : A-

dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

TIM MUNAQOSYAH:

Ketua Sidang


Lailatu Rohmah M.S.I
NIP. 19840519 200212 2 003

Pengaji


Dra. Nadifah, M.Pd.

NIP. 19680807 199403 2 003

Pengaji II


Rohinah, S.Pd., M.A.

NIP. 19800420 200801 2 004

Yogyakarta, 23 SEP 2019

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



MOTTO

Bermain merupakan bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak

(Hans Deang)¹



¹ Darmadi, 2009, *Asiknya Belajar Sambil Bermain*, Jakarta, Gupedia. hlm 17

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

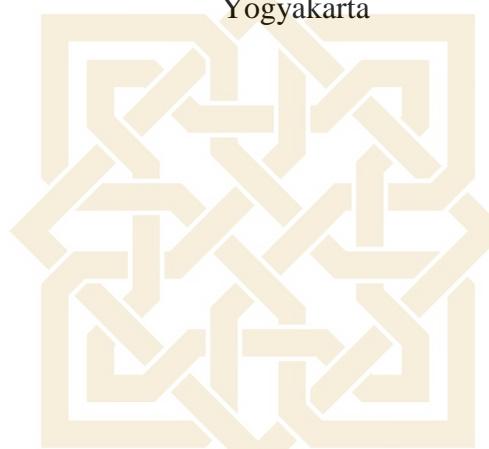
Almamater kebanggaan

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى إِلَهِ وَصَحْبِهِ

أَجْمَعِينَ

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah kepada seluruh makhluk-Nya. Demikian pula shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW, sebagai uswatan hasanah, sosok model ideal bagi sekalian manusia untuk meraih kesuksesan dunia akhirat. Serta kepada keluarga dan sahabat beliau dan kaum muslimin yang senantiasa memperjuangkan risalah-Nya.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang Penerapan Permainan Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Sederhana di Kelompok Bermain Kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bu Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M. selaku Ketua Progam Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

3. Ibu Lailatu Rohmah, M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan ikhlas mengarahkan serta membimbing selama penyusunan skripsi dan selalu memberi nasihat layaknya orang tua kami.
4. Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak memberikan berbagai macam ilmu kepada peneliti sejak awal perkuliahan sampai akhir masa perkuliahan.
5. Segenap teman-teman seperjuangan di program studi PIAUD angkatan 2015.
6. Kepala sekolah, Staf dan Guru KB IT Mekar Insani Yogyakarta yang telah memberikan izin dan membimbing saya dalam penelitian di lapangan.
7. Keluarga tercinta (mamak, mb Sri lestari, mb Dwi Nur Aini, Ayu Ardila dan lek Mujiman tercinta) yang telah mencerahkan kasih sayangnya kepada peneliti dan telah mendukung peneliti baik moril dan materil yang tidak bisa dibalas dengan apapun.
8. Segenap keluarga besar pondok Nahrul Hayah
9. Kepada Bapek Syarofin Arba MF selaku pendiri pondok Nahrul Hayah
10. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Harapan penulis semoga Allah SWT senantiasa memberikan pahala yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Maka penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat

membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, 14 Agustus 2019



Tri Wulandari
15430049



ABSTRAK

TRI WULANDARI. 15430049. *Penerapan Permaianan Tangram Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Di Kelompok Bermain IT Mekar Insani Yogyakarta, (Skripsi, Yogyakarta, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2019).*

Yang melatar belakangi penelitian ini adalah kurangnya anak di KB IT Mekar Insani dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana. Masih ada beberapa anak tidak dapat menyebutkan nama dan bentuk-bentuk geometri sederhana.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis secara kritis tentang peran penerapan permainan tangram untuk meningkatkan kognitif anak; faktor yang mempengaruhi serta hasil yang telah dicapai. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan observasi partisipan pasif, wawancara mendalam dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menelaah seluruh data, mereduksi data, penyajian data dan mengkatagorikannya kemudian ditarik kesimpulan. Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan permainan tangram mampu meningkatkan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana. penerapan permainan tangram dilakukan melalui pembelajaran yang sesuai RPPH yang ada, penerapannya yaitu melalui perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. (2) hasil dari penerapan permainan tangram mampu meningkatkan kognitif anak terbukti dari meningkatnya jumlah anak yang dapat menyebutkan nama, warna dan jumlah bentuk-bentuk geometri sederhana. (3) faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan permainan tangram. Pendukung dalam penerapan yaitu guru yang berkompeten mengajar dan membimbing anak, guru pendamping yang selalu membantu berjalannya pembelajaran. Penghambat dalam penerapan ini yaitu anak yang merasa jemu dalam belajar, ada anak yang belum terlalu lancar berbicara dan minat belajar yang masih kurang.

Kata Kunci : *Permainan Tangram, Bentuk-Bentuk Geometri, Kognitif*

Daftar Isi

JUDUL	1
SURAT KEASLIAN SKRIPSI.....	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERSETUJUAN PERBAIKAN SKRIPSI	iError! Bookmark not defined.
SURAT PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
BAB II.....	11
LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Pustaka.....	11
B. Kajian Teori	15
1. Permainan Tangram	15
2. Kemampuan Kognitif	27
3. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 3-4 tahun.....	32
BAB III	34
METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis Penelitian.....	34

B.	Waktu dan Tempat Penelitian	34
C.	Sumber Data.....	35
D.	Teknik pengumpulan data.....	35
E.	Analisis Data	37
F.	Pengecekan Keabsahan Data.....	38
G.	Sistematika Pembahasan	39
	BAB IV	40
	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
A.	Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
1.	Sejarah Berdirinya	40
2.	Visi, Misi, dan Tujuan TK IT Mekar Insani.....	41
3.	Struktur Kurikulum	43
4.	Tata Tertib KB IT Mekar insani	47
5.	Data Guru dan Siswa	50
6.	Sarana dan Prasarana KB IT Mekar Insani	52
7.	Jadwal Kegiatan belajar mengajar.....	53
B.	HASIL DAN PEMBAHASAN	55
1.	Penerapan Permainan Tangram Dalam Meningkatkan Kognitif Anak di Kelompok Bermain IT Mekar Insani Yogyakarta	55
2.	Hasi penerapan permainan tangram dalam meningkatkan kognitif anak di Kelompok Bermain IT Mekar Insani Yogyakarta	67
3.	Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Permainan Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di KB IT Mekar Insani ..	72
	BAB V	76
	PENUTUP	76
A.	KESIMPULAN	76
	Daftar Pustaka	79

Daftar Tabel

Tabel 3. 1 : Tabel 3.1 Data Guru Dan Karyawan.....	47
Tabel 3. 2 : Daftar Nama-Nama Siswa-Siswi KB IT Mekar Insani.....	48
Tabel 3. 3 : Sarana dan Prasarana KB IT Mekar Insani.....	49



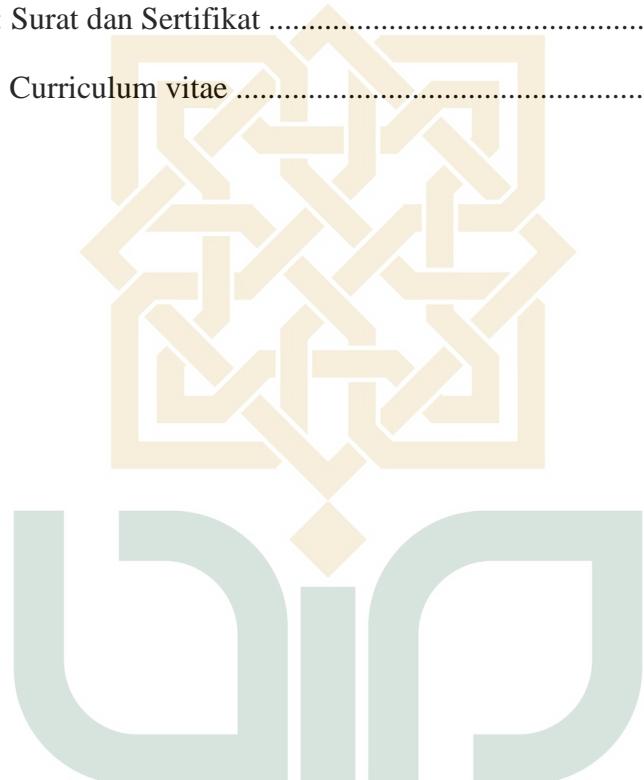
Daftar Gambar

Gambar 2.1: Media permainan tangram.....	23
Gambar 3.2: Guru Bersama Anak-Anak Mempraktekkan Permainan Tangram	60
Gambar 3.3: Proses Pembuatan Bendera Menggunakan Kertas Berbentuk Geometri	61
Gambar .3.4: Membuat Kolase Dengan Potongan Berbentuk Geometri.....	62



Daftar Lampiran

Lampiran 1 : Foto-foto Kegiatan.....	81
Lampiran 2 : Catatan Dokumentasi.. ..	85
Lampiran 3 : Pedoman Observasi.....	86
Lampiran 4 : Hasil Wawancara	97
Lampiran 5 : Catatan lapangan	91
Lapangan 6 : Surat dan Sertifikat	96
Lampiran 7 : Curriculum vitae	123



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu program pendidikan di Indonesia untuk anak adalah penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan untuk pendidikan selanjutnya. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak usia dini selanjutnya.

Secara umum tujuan Pendidikan Anak Usia Dini ialah memberikan stimulasi atau rangsangan bagi perkembangan potensi anak agar menjadi manusia beriman dan bertawakal kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Penyelenggaraan PAUD memegang peranan penting untuk memajukan pendidikan negara di masa mendatang.². Secara Institusional, pendidikan anak usia dini merupakan salah satu penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah

² Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2011), , hlm.13.

pertumbuhan dan perkembangan, baik secara motorik, kecerdasan emosional, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan sepiritual.

PAUD sebagai titik sentral strategi pembangunan sumber daya manusia yang sangat fundamental memegang peranan penting dan menentukan sejarah perkembangan anak sebab merupakan fondasi dasar bagi anak. Anak yang mendapat pendidikan sejak dini akan dapat meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan fisik maupun mental yang berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos keja, produktivitas dan mengoptimalkan potensi yang dimilikinya. Selain itu pendidikan anak usia dini masa peletak dasar pengembangan kognitif sosial agama dan moral. Pendidikan anak usia dini (PAUD) diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat. Pendidikan tersebut dilakukan melalui pemberian pengalaman dan rangsangan yang kaya dan maksimal. Oleh karena itu, diperlukan lingkungan yang kondusif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.³

PERMENDIKBUD Nomor 146 Tahun 2014 pasal 5 menjelaskan bahwa struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan. Pertama, program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain. Kedua, program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk

³ Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Modal Penyelenggaraan PAUD Terpadu dengan perpustakaan mainan*, (Balai Pengembangan Pendidikan Nonformal dan Informal Regional I Medan, 2011), hlm 1.

berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain. Ketiga, program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain. Keempat, program pengembangan mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kemampuan dalam konteks bermain. Kelima, program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain. Keenam, program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.⁴

Di Indonesia dalam Undang-undang Sistem Pendidikan bahwa ruang lingkup lembaga PAUD terbagi dalam tiga jalur, yakni formal, non formal, dan informal. PAUD jalur pendidikan formal diselenggarakan pada taman kanak-kanak (TK),(RA),atau bentuk lain sederajat rentang usia 4-6 tahun. Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal diselenggarakan pada kelompok bermain (KB) dengan rentang usia anak 2-4 tahun. Terakhir pendidikan anak usia dini informal diselenggarakan pada taman penitipan anak (TPA) dengan rentang usia anak 3 bulan-2 tahun, atau bentuk lain yang sedrajat.⁵

Pendidikan kognitif anak usia 3-5 tahun disebut usia pra sekolah, ditandai dengan sikap dan perilaku yang kreatif, bebas, dan penih imajinasi. Imajinasi anak terus meningkat seiring dengan pengetahuan

⁴ Peraturan Perundang-undangan Nomor 146 Tahun 2015 Pasal 5 Tentang Kurikulum PAUD

⁵ Suyadi, Maulidya Ulfah, *Konsep Dasar PAUD* (Bandung: PT REMAJA POSDAKARYA, 2013, hlm 17).

mereka yang bertambah. Banyak ahli psikologi melabelkan awal masa kanak-kanak sebagai usia penjelajah sebuah label yang menunjukkan bahwa anak-anak ingin mengetahui keadaan lingkungannya. Salah satu yang cukup menonjol dari usia ini adalah munculnya berbagai bentuk kreativitas dalam bermain sehingga para ahli menamakan periode ini sebagai masa kreatif.

Masa kreatif dikatakan juga sebagai usia keemasan bagi anak. Selain ditandai dengan munculnya masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangannya, masa ini ditandai dengan berbagai bentuk kreativitas dalam bermain yang muncul dari daya imajinasi anak. Pemberian stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak akan menjadikan mereka lebih matang, baik secara fisik maupun psikis. Merujuk pada masa-masa yang dilewati anak pada usia 3-5 tahun maka periode ini merupakan masa yang penting bagi keberlangsungan perkembangan anak usia mendatang.⁶

Sesuai yang dijelaskan di atas dalam PERMENDIKBUD nomer 146 tahun 2014 dalam muatan kurikulum program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain. Dalam ketercapaian inti 3 dan 4 yang diuraikan dalam Ketercapaian Dasar 3.6: mengenal benda-benda di sekitarnya (warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). 4.6: menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui hasil karya.

⁶ Sujino, *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan : Universitas Terbuka. Hlm 27

Yuliani Nurani Sujiono, dkk dalam buku metode perkembangan Kognitif dalam pembahasa karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-5 tahun mencakup: 1) mengelompokan benda yang memiliki persamaan menghitung 1-20, 2) mengenal bentuk-bentuk sederhana. 3) memahami konsep makna berlawanan (besar, kecil, panjang, pendek), 4) memasangkan dan menyebutkan benda .

Perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem saraf. Dengan makin bertambah usia seorang makin kompleks susunan sel sarafnya dan makin meningkat pula kemampuan kognitifnya.⁷

Pandangan kognitif tentang belajar antara lain diilhami oleh hasil kerja Jane Piaget dan sejawatnya. Menurut cohen, model belajar ini secara umum ditandai sebagai tahap teori yang mengajukan bahwa proses berfikir anak dikembangkan melalui empat tahap yang berbeda. Menurut pendekatan ini proses berfikir bergantung pada suatu kemampuan untuk mencipta, memperoleh dan mengubah gambar internal tentang sesuatu yang di alami di lingkungan.

Pendekatan kognitif menekankan pada proses asimilasi dan akomodasi. Dalam hal ini menjadi *problem solve* dan proses informasi atau *transformation processor*. Aspek-aspek tersebut merupakan suatu rangkaian dalam proses belajar. Menurut pendekatan kognitif, belajar adalah sebagai perubahan perkembangan. Istilah kognitif seringkali

⁷ Masitoh Setiasih Ociah, Djoehaeni, *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta, Permeksiknas, 2005, hlm. 20

dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa Inggris “*intellect*”. Menurut Chaplin diartikan sebagai berikut “Proses Kognitif, proses berpikir, daya menghubungkan kemampuan nilai dan kemampuan mempertimbangkan juga kemampuan mental dan iteleensi”. Lingkup perkembangan yang terdapat dalam perkembangan kognitif, salah satunya adalah konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola. Konsep di sini diartikan dengan sebuah pengertian.⁸

Menurut Wundt, kognitif adalah sebagai proses aktif dan kreatif yang bertujuan mengembangkan struktur melalui pengalaman-pengalaman. Kognisi merupakan topik sentral dalam pengembangan manusia yang sangat kompleks. Kognisi merupakan konsep yang sangat luas dan inklusif yang berhubungan dengan kegiatan mental dalam memperoleh, mengelola, mengorganisi, dan menggunakan pengetahuan.⁹

Dalam dunia anak usia dini, bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan. Bermain adalah salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Dengan menggunakan strategi, metode, materi atau bahan, dan media yang menarik, permainan dapat diikuti anak secara menyenangkan. Menurut Maria Montessori, mengemukakan bahwa dalam proses perkembangan anak, ada periode dimana anak sangat peka terhadap metode pembelajaran tertentu. Anak-anak sangat peka menggunakan pancha indra untuk memahami dunianya. Pemberian materi pembelajaran akan sangat efektif jika dilakukan secara

⁸ Permendiknas (NO. 18 Tahun 2010) hlm. 29

⁹ Sumantri, Muklas, *Belajar dan Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2011, hlm. 73

konkrit, dengan berbagai alat peraga yang dapat dipegang atau diraba, dilihat, didengar, dicium, atau dirasakan.¹⁰

Permainan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam penelitian ini adalah permainan Tangram. Dalam permainan ini membantu anak untuk mengenal bentuk-bentuk sederhana dalam geometrik. Peserta didik anak usia kelompok bermain dapat mengenal bangun-bangunan dengan mudah dengan menggunakan permainan Tangram tersebut. Permainan tangram sama halnya dengan bermain puzzle, jadi menarik untuk anak mempelajarinya karena bermain sambil belajar sangat cocok untuk anak usia dini.

Dari Observasi yang telah dilakukan di KB IT Mekar Insani Suryodiningratan Yogyakarta masih banyak anak yang belum berkembang dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana. Observasi tersebut menunjukan bahwa dari 12 anak didik hanya 3 anak yang dapat mengenal dan menyebutkan nama dan bentuk geometri dengan tepat. Hal tersebut juga diungkapkan guru kelas tentang kurangnya kemampuan membedakan bentuk-bentuk geometri dan menyebutkan nama dari bentuk geometri. Guru kelas menerapkan permainan tangram yang berbentuk puzzle, untuk membantu menjelaskan tentang bentuk geometri sederhana pada anak. Dalam kegiatan tersebut anak diminta menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang di perlihatkan oleh pendidik. Mengenalkan bentuk geometri

¹⁰ Shoba Dewey Chugany, *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermin*, (Jakarta : Gramedia, 2009), hlm 12

sederhana dapat dilakukan dengan kegiatan bermain sambil belajar, sehingga anak tidak mudah bosan dan akan lebih tertarik belajar.¹¹

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri sederhana pada anak melalui permainan tangram diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan anak. Permainan tangram akan dikenalkan dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan tangram. Sehubungan dengan paparan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Sederhana Di Kelompok Bermain Kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana penerapan permainan Tangram untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana di Kelompok Bermain kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta?
2. Bagaimana hasil dari penerapan permainan Tangram untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana di Kelompok Bermain kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta?

¹¹ Data diperoleh pada saat observasi pra penelitian di KB IT Mekar Insani Yogyakarta. Hari jum'at, tanggal 7 Desember 2018

3. Apa saja faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan Tangram untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana di Kelompok Bermain kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui penerapan permainan Tangram untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana di Kelompok Bermain kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta.
2. Mengetahui hasil dari penerapan permainan Tangram untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana di Kelompok Bermain kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta.
3. Mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapan permainan Tangram untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana di Kelompok Bermain kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

a. Teoritik

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu yang memungkinkan agar dikembangkan dalam penelitian selanjutnya. Menambah pengetahuan penerapan permainan Tangram untuk meningkatkan kemampuan mengenal

bentuk-bentuk geometri sederhana di Kelompok Bermain kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta

b. Secara praktis

Penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan kognitif peserta didik melalui permainan tangram yang lebih menyenangkan, yang nyata dan sangat berguna sebagai bahan evaluasi demi keberhasilan di masa mendatang serta sebagai acuan dalam membimbing anak didik.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh pada kegiatan meningkatkan bentuk-bentuk geometri sederhan melalui permainan tangram pada bulan Februari - Maret di kelompok usia 3-4 tahun PG B IT Mekar Insani tahun ajaran 2018/2019, dapat di simpulkan bahwa

1. Penerapan permainan tangram di lakukan selama pembelajaran yang merupakan inti dari pembelajaran. Permainan tangram menggunakan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana. Penggunaan permainan tangram pada proses pembelajaran membantu agar anak-anak dengan mudah mengingat nama-nama dan bentuk-bentuk geometri sederhana
2. Perkembangan kognitif di KB IT Mekar Insani mengalami perkembangan yang signifikan, sesuai dengan teori yang disebutkan diatas anak mampu mengingat nama dan bentuk geometri sederhana dan dapat menyusun puzzle sesuai bentuk yang diinginkan. Permainan tangram dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana hal ini di buktikan dengan terjadi peningkatan yang awalnya hanya 3 anak menjadi 10 anak.
3. Faktor pendukung Penerapan permainan tangram yang paling utama adalah sumber daya manusia yang tersedia, yaitu guru. Faktor yang mendukung penerapan permainan tangram untuk meningkatkan kognitif

anak ada beberapa poin, yaitu visi misi yang dimiliki sekolah, guru yang berkompeten dalam mengajar dan memberi bimbingan pada anak, guru pendamping yang selalu membantu dalam setiap pembelajaran, media yang tersedia, dan anak-anak yang tertarik untuk belajar mengenal bentuk-bentuk geometri.

Faktor penghambat dalam penerapan permainan tangram diantaranya anak merasa jemu jika media yang digunakan hanya beberapa, guru kurang kreatif, ada anak yang belum terlalu lancar dan jelas dalam berbicara. Minat belajar anak yang masih kurang.

B. SARAN

1. Guru hendaknya lebih kreatif dalam merancang pembelajaran dengan disajian dalam bentuk permainan, agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik bagi anak.
2. Guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang kondusif, memilih media yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan anak untuk permainan tangram.
3. Pada penilaian dan evaluasi penerapan permainan tangram, disarankan agar sekolah menata ulang manajemen waktunya, misalnya dengan menambah waktu pelaksanaan penilaian dan evaluasi di akhir semester, sehingga keterbatasan waktu yang menjadi kendala dalam penilaian dan evaluasi dapat diminimalisasi.
4. Guru yang menjadi faktor pendukung utama dalam implementasi program Bahasa Inggris disarankan agar lebih sabar dalam

membimbing dan meneladani siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris, sehingga konsistensi penggunaan Bahasa Inggris lebih terjaga.

5. Guru yang menjadi faktor pendukung utama dalam penerapan permainan tangram disarankan agar lebih sabar dalam membimbing dan meneladani siswa dalam penerapan permainan tangram, sehingga materi yang disampaikan dapat di terima anak dengan baik.



Daftar Pustaka

- Ahmad Tamzeh, 2009. *Pengantar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Terasa.
- Arif Sadiman, Dkk, 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan, Jakarta : Raja Grafindo Persada.,
- Colleen, Adams. 2004. "Tangram Puzzles: Describing and Comparing Attributes of Plane Geometric Shapes (Math for the Real World)".Rosen Publishing Group. America..
- Djoehaeni, Masitoh Setiasih Ociah, 200. *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta, Permeksiknas.,
- Idayati, 2017. Laporan Penelitian Perbaikan Pembelajaran, Universitas Terbuka
- Imam Gunawan, 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, Jakarta; PT Bumi Aksara.
- Isjoni, 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* , Bandung: Alfabeta.
- Janice J. Observasi 2013. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta : Kencana.
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan, Modal Penyelenggaraan PAUD Terpadu dengan perpustakaan mainan, 2011, Balai Pengembangan Pendidikan Nonformal dan Informal Regional I Medan.
- Lestari K.W. 2011. *Konsep Matematika*. Jakarta: Deprtemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal Dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Mahmmad Idrus, 2009. *Metode penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif Kualitatif dan Kuantitatif*, edisi 2, Jakarta: Erlangga.
- Majid, A. (2013). *Perencanaan Pembelajaran – Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Maulidya Ulfah, Suyadi, 2013. *Konsep Dasar PAUD* Bandung: PT REMAJA POSDAKARYA.
- Moelong Lexy J.. 2007. " Metodologi Penelitian Kualitatif", (Bandung: Remaja Rosdakarya,

Muhammad Idrus, 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*, edisi 2, Jakarta: Erlangga,.

Peraturan Perundang-Ndangan Nomor 146 Tahun 2015 Pasal 5 Tentang Kurikulum PAUD

Permendiknas NO. 18 Tahun 2010

Pitadjeng, 2006. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*, Juct Depsiknas,.

Runtukahu, 2013. *Pembelajaran Matematika Dasar*. Yogyakarta, Penerbit : ARRUZZ..

Shoba Dewey Chugany,2009. *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermin*, Jakarta : Gramedia.

Sri Subarinah, Inovasi, 2006. *Pembelajaran Matematika SD*, Jakarta: Dipdaknas,.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) Paud Kurikulum 2013
Permendikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan
Anak Usia Dini

Sugiono, 2008. “*Metode Penelitian Pendidikan*”, Bandung : PT IKPI.

Sugiono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung:
Alfa Beta.

Sugiyono, 2013. *Cara Mudah Menyusun Sekripsi, Tesis, Dan Disertasi*, Bandung:
Alfabeta,.

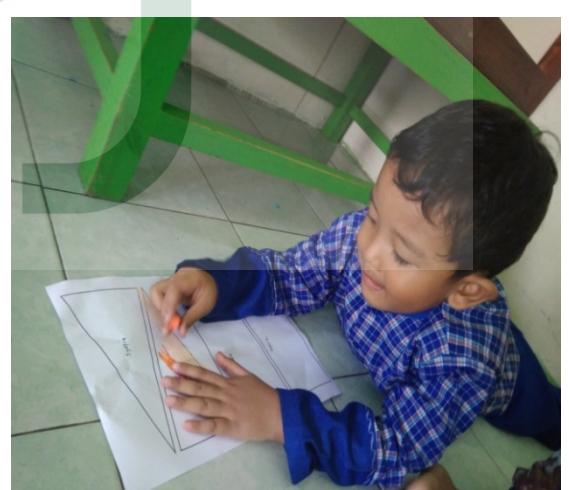
Sujino, Metode Pengembangan Kognitif. Tangerang Selatan : Universitas
Terbuka.

Sumani, Muklas, 2011. *Belajar dan Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya,
Bandung.

Susanto Ahmad, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.

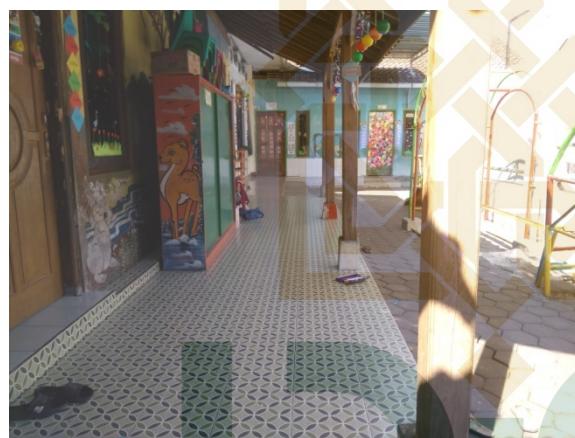
Lampiran 1

A. Kegiatan belajar anak





B. Sarana dan Prasarana





PEDOMAN DOKUMENTASI

PENERAPAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI KELOMPOK BERMAIN IT MEKAR INSANI YOGYAKARTA

Hari, Tanggal : Senin, 18 Maret 2018

Waktu : 07.30

Tempat : KB IT Mekar Insani

Sumber Data : Staf Administrasi KB IT Mekar Insani

No	Dokumen / Arsip KB IT Mekar Insani	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Profil Lembaga (Sejarah Singkat)	V	
2.	Visi, Misi Dan Tujuan Lembaga	V	
3.	Data Guru	V	
4.	Data Siswa	V	
5.	Data Sarana Dan Prasarana	V	
6.	Struktur Kurikulum Rancangan Program Semester	V	
7.	Rancangan Program Tahunan	V	
8.	Rancangan Program Mingguan	V	
9.	Rancangan Program Harian	V	
10.	Standar Oprasional Prosedur	V	
11.	Lembar Assesmen Anak	V	
12.	Kegiatan <i>Parents Meeting</i>	V	
13.	Kegiatan <i>Swimming</i>	V	
14.	Kegiatan Jalan Santai	V	
15.	<i>Minitrip</i>	V	

PEDOMAN OBSERVASI

PENERAPAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI KELOMPOK BERMAIN IT MEKAR INSANI YOGYAKARTA

Hari, Tanggal : Senin, 25 Februari 2019

Waktu : 08.00- 11.00 WIB

Tempat : KB IT MEKAR INSANI

Sumber : Guru

No	Indikator	Deskripsi
1.	Fasilitas halaman sekolah	1 halaman sekolah
2.	Fasilitas ruang kelas	2 ruang kelas A dan B
3.	Fasilitas ruang kantor guru	1 ruang guru
4..	Fasilitas area bermain	1 area bermain yang luas
5.	Fasilitas ruang ibadah	1 ruang ibadah
6.	Fasilitas kamar mandi	3 kamar mandi anak dan 1 kamar mandi guru
7.	Fasilitas dapur	1 dapur
8.	Fasilitas tempat cuci tangan	3 tempat mencuci tangan
9.	Fasilitas ruang perpustakaan	1 perpustakaan
10.	Fasilitas UKS	1 ruang uks
11.	Fasilitas Permainan tangram	12 permainan tangram
12.	Bagaimana pengenalan yang di berikan guru terhadap anak mengenai bentuk geometri sederhana	Awal pengenalan guru menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan gambar
13.	Apakah anak paham dengan pengenalan bentuk geometri yang diberikan guru	Hanya beberapa anak yang paham
14.	Alat yang di gunakan guru untuk mengenalkan bentuk geometri	Pada awalnya menggunakan gambar

HASIL WAWANCARA

PENERAPAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI KELOMPOK BERMAIN IT MEKAR INSANI YOGYAKARTA

Hari, Tanggal : Senin, 18 Maret 2019

Waktu : 08.00-12.00 WIB

Tempat : PG IT Mekar Insani

Sumber : Ibu Idayanti

NO	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana sejarah berdirinya KB IT Mekar Insani?	Awalnya hanya TK terus seiring berjalananya waktu berkembang dan di dirikan Play Groub, awal peminatnya lumayan banyak ada 30 an anak terus di jadin 2 ruang A dan B ,lebih jelasnya ada di sejarah berdirinya TK Mekar Insani
2.	Visi dan Misi KB IT Mekar Insani?	Ada dalam dokumentasi
3.	Berapa jumlah guru dalam satu kelas?	Dalam satu kelas ada satu guru pengajar dan satu guru pendamping
4.	Berapa usia anak yang saya observasi di KB IT Mekar Insani?	Rata-rata anak di kelas PG B sekitar 3-4 tahun
5.	Berapa jumlah anak dalam satu kelas di KB IT Mekar Insani Yogyakarta?	Jumlah siswa yang ada di PG ada 12 anak
6.	Ada berapa jumlah anak yang belum memahami bentuk-bentuk geometri sederhana?	Dari 12 anak yang ada di PG B hanya 3 yang sudah memahami dan dapat menyebutkan nama bentuk warna dan dapat bermain tangram (puzzel) jadi masih ada 9 anak yang belum dapat memahami tentang geometri
7.	Apa saja bahan yang di butukan untuk membuat permainan tangram?	Jadi permainan tangram di sini sudah mengalami modifikasi, kalau permainan tangram yang asli terbuat dari kayu sedangkan di sini kita buat dari bahan yang ramah lingkungan, yaitu kertas karton dan kertas warna

HASIL WAWANCARA

PENERAPAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI KELOMPOK BERMAIN IT MEKAR INSANI YOGYAKARTA

Hari, Tanggal : Selasa, 19 Maret 2019

Waktu : 10.00-12.00 WIB

Tempat : PG IT Mekar Insani

Sumber : Ibu Idayanti

NO	Pertanyaan	Deskripsi
1	Bagaimana perkembangan kognitif di KB IT Mekar Insani?	Sejauh ini mulai berkembang anak mulai memahami sedikit demi sedikit tentang geometri
2	Bagaimana pemahaman anak tentang bentuk –bentuk geometri sederhana terhadap perkembangan kognitif anak di KB IT Mekar Insani?	Anak masih perlu bimbingan untuk memahami tentang geometri terhadap perkembangan anak, dengan mengetahui bentuk dan nama geometri menambah kemampuan berfikir anak dalam hal pengetahuan dan mengingat benda-benda yang ada di sekitarnya.
3	Bagaimana guru memberikan pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri sederhana?	Melalui kegiatan bermain terbantu banget dengan adanya warna yang menarik untuk anak sehingga anak dapat mengingat nama dan bentuk dengan adanya warna yang diketahui anak atau yang disukai anak
4	Metode apa yang digunakan guru untuk menjelaskan bentuk-bentuk geometri sederhana?	Metode yang digunakan bercerita dantanya jawab
5.	Apa sajakah media yang digunakan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri sederhana?	Puzzel tangram, balok berbagai bentuk dan LKA (Lembar Kerja Anak)

HASIL WAWANCARA

PENERAPAN PERMAINAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI KELOMPOK BERMAIN IT MEKAR INSANI YOGYAKARTA

Hari, Tanggal : Jum'at, 22 Maret 2019

Waktu : 10.00 WIB

Tempat : PG IT Mekar Insani

Sumber : Ibu Idayanti

NO	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Apakah media tangram berdampak pada peningkatan kognitif anak dalam pemahaman bentuk-bentuk geometri sederhana?	Peningkatan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana berdampak positif, signifikan
2.	Berapa lama waktu yang di gunakan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri sederhana dengan media tangram untuk peningkatan kemampuan kognitif anak di KB IT Mekar Insani?	Kurang lebih satu bulan
3.	Bagaimana hasil penerapan permainan tangram terhadap pemahaman anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sederhana?	Berdampak terhadap perkembangan anak yaitu dengan peningkatan jumlah anak yang awalnya hanya tiga anak yang memahami bentuk-bentuk geometri sederhana menjadi sembilan anak.
4.	Berapa peningkatan jumlah anak setelah penerapan permainan tangram terhadap pemahaman bentuk-bentuk geometri sederhana?	6 anak
5.	Apa yang di gunakan sekolah dalam Indikator penilaian	Indikator penilaianya yaitu (BB) Belum berkembang,(MB) Mulai Berkembang, (BSH) Berkembang Sesua Harapan, dan (BSB) Berkembang Sangat Baik.
6.	Apakah ada faktor pendukung dalam penerapan permainan tangram untuk meningkatkan kemampuan kognitif	Ada beberapa faktor pendukung diantaranya: Visi misi yang dimiliki sekolah, guru

	anak?	yang berkopeten dalam mengajar dan memberi bimbingan pada anak , guru pendamping yang selalu membantu dalam setiap pembelajaran, anak-anak yang tertarik untuk belajar mengenal bentuk-bentuk geometri.
7.	Apakah ada hambatan dalam proses peningkatan kemampuan kognitif anak melalui media tangram?	Ada beberapa hambatan diantanya: , kejemuhan anak, guru kurang kreatif dalam pembelajaran, lambat dalam bebicara, dan minat belajar anak yang masih kurang.
8	Apakah permainan tangram efektif dalam peningkatan kemampuan kognitif anak di KB IT Mekar Insani?	Efektif, terbukti dengan meningkatnya jumlah anak yang memahami bentuk-bentuk geometri ..



Lampiran 3

Catatan Lapangan 1

Metode Pengumpulan Data : Observasi

Hari/ tanggal : Senin, 25 Februari 2019

Waktu : 07.30- 08.00

Lokasi : Ruang Kelas KB B

Sumber Data : Guru dan Peserta Didik

Pembelajaran dimulai pukul 07.30 tapi sebelum pembelajaran dimulai anak-anak mengaji, hafalan surat-surat pendek dan doa sehari-hari. Setelah selesai anak-anak berbaris di luar kelas bersiap memasuki kelas, kemudian membaca doa sebelum belajar. Sambil mengkondisikan kelas guru mengajak anak-anak bernyanyi dan bertanya pada anak-anak tentang kegiatan yang dilakukan pada waktu libur.

Guru pendamping menyiapkan bahan dan alat-alat untuk pembelajaran.

Jam 08.00 guru memulai memperkenalkan materi yang akan dilakukan hari ini dan kegiatan apa saja yang bisa dikerjakan anak-anak. Setelah menjelaskan sedikit tentang pembelajaran yang akan dilakukan, guru menginstruksikan sebelum memulai anak memakan senek yang telah disediakan, anak-anak cuci tangan dan berdoa, kemudian memakan senek bersama-sama. Setelah semua selesai guru mulai membagikan alat-alat yang akan digunakan untuk mengerjakan tugasnya. Jam 10.00 anak-anak selesai mengerjakan tugas-tugas bersiap ganti baju dan makan siang. Selesai makan siang anak-anak berkumpul dan berjamaah mengerjakan solat zuhur dan dilanjutkan doa selesai belajar dan doa pulang sekolah, Jam 11.30 anak-anak penjemputan pulang.

Catatan Lapangan 2

Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/ tanggal : Senin, 18 Maret 2019

Waktu : 07.30- 11.00

Lokasi : Ruang Kelas KB B

Sumber Data : Idayanti

Peneliti tiba di sekolah jam 07.00 menunggu anak-anak datang . 07.30 anak-anak sudah banyak yang datang , peneliti menyimak anak membaca iqro dan hafalan surat pendek dan doa-doa sehari-hari. Ibu idayanti adalah guru kelas di KB B dalam kesempatan ini peneliti melakukan wawancara terkait sejarah berdirinya KB IT Mekar Insani, visi, misi, jumlah guru, jumlah anak , dan terkait permainan Tangram dan bentuk-bentuk geomerti.



Catatan Lapangan 3

Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/ tanggal : Selasa, 19 Maret 2019

Waktu : 07.30- 11.00

Lokasi : Ruang Kelas KB B

Sumber Data : Idayanti

Peneliti sampai di sekolah jam 07.30. menunggu anak-anak datang dan mendampingi anak-anak membaca iqro, hafalan surat-surat pendek dan doa sehari-hari. Peneliti melakukan wawancara dengan ustazah idayanti terkait dengan kelanjutan penerapan permainan tangram untuk meningkatkan kognitif anak.

Catatan Lapangan 4

Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/ tanggal : jum'at, 22 Maret 2019

Waktu : 07.30- 11.00

Lokai : Ruang Kelas KB B

Sumber Data : Idayanti

Peneliti datang jam.07.30 menunggu anak-anak datang dan mendampingi anak-anak membaca iqro, hafalan surat-surat pendek dan doa sehari-hari. Kemudian persiapan untuk jalan-jalan mencari objek kentongan yaitu salah satu alat komunikasi tradisional yang menjadi tema pembelajaran selama sepekan ini. Melihat objek secara langsung membuat anak-anak senang sekaligus rivresing melihat lam di sekitar.

Peneliti mengikuti kegiatan dan melakukan wawancara dengan ustazah idayanti terkait hambatan dan pendukung dalam penerapan permaianan tangram untuk meningkatkan kognitif anak.

Catatan Lapangan 5

Metode Pengumpulan Data : Dokumentasi

Hari/ tanggal : Senin, 18 Maret 2019

Waktu : 07.30- 11.00

Lokasi : Ruang Kelas KB B

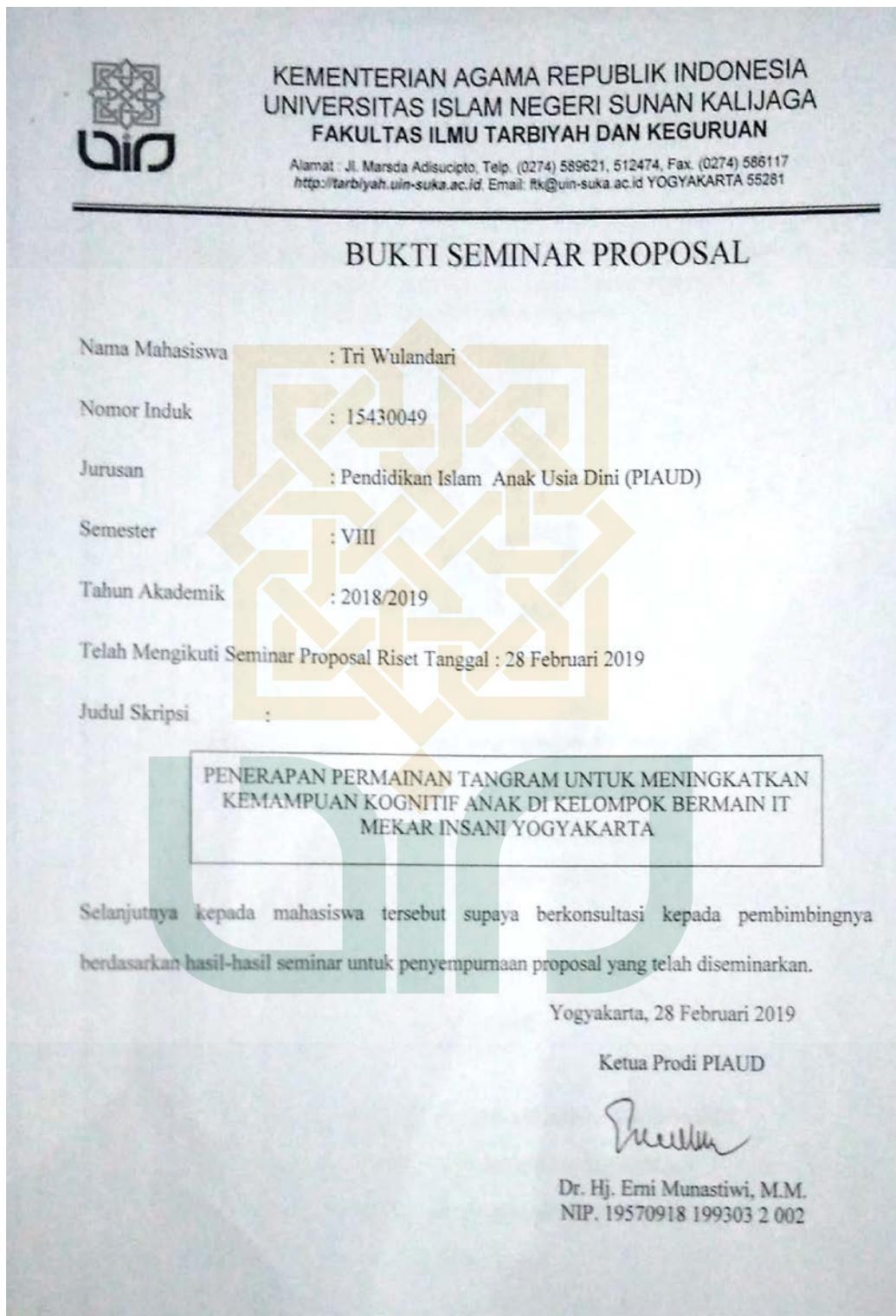
Sumber Data : Idayanti

Dokumentasi yang dibutuhkan peneliti di berikan oleh pihak sekolah guna memenuhi data-data yang diperlukan dalam melengkapi data yang diperlukan peneliti untuk melengkapi tugas akhir. Semua yang berkait dengan KB IT Mekar Insani Yogyakarta. peneliti melakukan pengamatan di sekitar sekolah dan mengambil gambar sebagai bukti dokumentasi.



Lampiran 4

Surat-surat dan Sertifikat





Getifikat

NO. PAN-OPAK.UIN-SUKA.VIII.2015

opak2015

Diberikan kepada:

Sebagai

PESERTA

Orientasi Pengenalan Akademik Dan Kemahasiswaan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Pada Tanggal 20-22 Agustus 2015

Mengetahui,

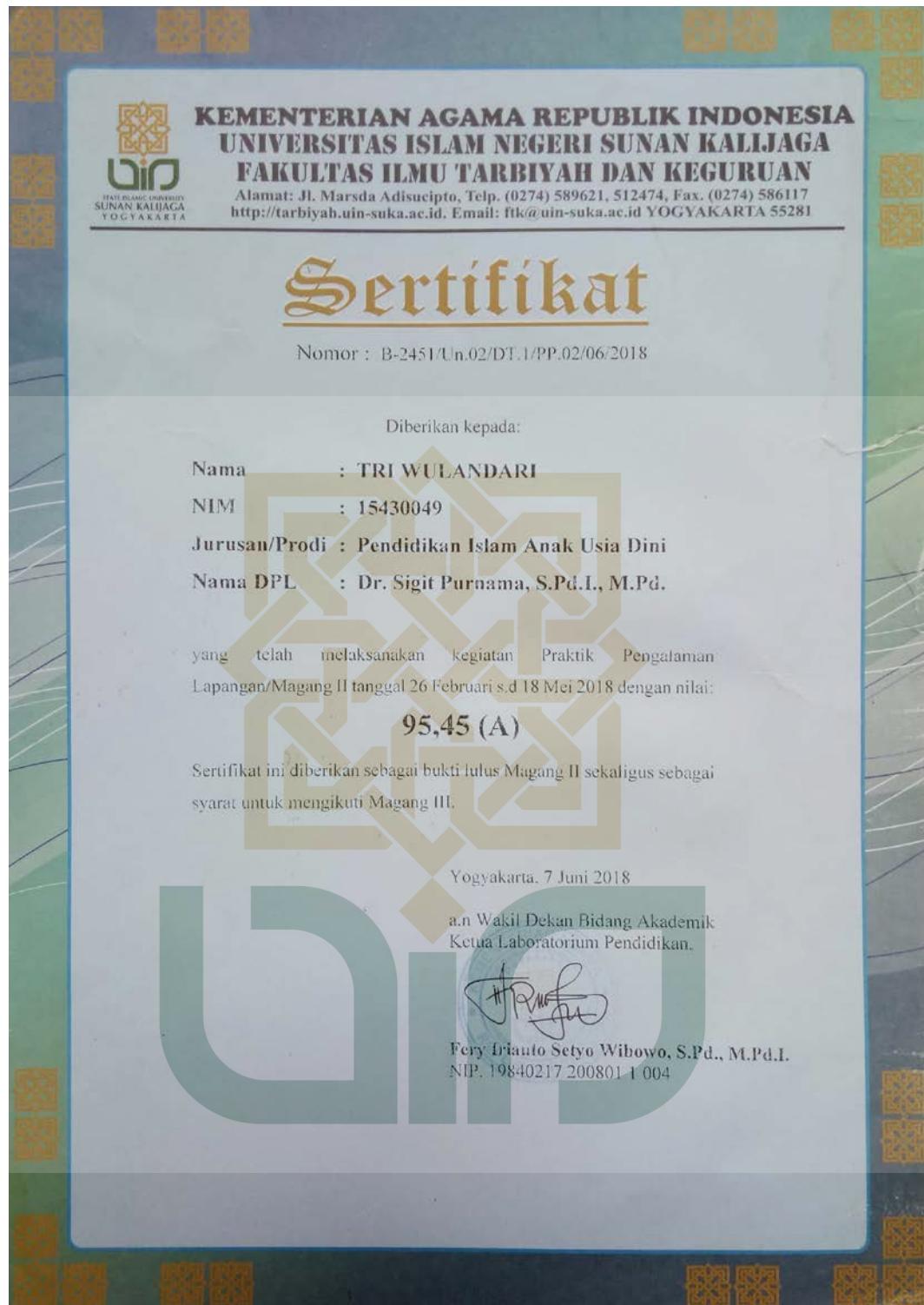
Wakil Rektor

Bid. Kemahasiswaan dan Kerjasama

KEMENTERIAN
PUPR
N Sunan Kalijaga
Dr. Siti Khadijati Dzuhayatin, M.P.
NIP. 19630517 199003 2 002

Ketua Panitia
M. Muqarrubul Faiz
NIM. 13360019

Yogyakarta, 22 Agustus 2015







SERTIFIKAT
 Nomor: UIN-021/3/PP-00.90.43.22.23/2016

TRAINING TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Tri Wulandari
 NIM : 15430049
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Raudhatul Athfal
 Dengan Nilai :

No.	Materi	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	Microsoft Word	85	B
2.	Microsoft Excel	30	E
3.	Microsoft Power Point	80	B
4.	Internet	90	A
5.	Total Nilai	71,25	B

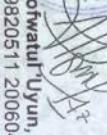
Menyatakan

Standar Nilai:

Nilai	Angka	Huruf	Predikat
85 - 100	A		Sangat Memuaskan
71 - 85	B		Memuaskan
56 - 70	C		Cukup
41 - 55	D		Kurang
0 - 40	E		Sangat Kurang

Yogyakarta, 31 Agustus 2016

Kepala PTID


Dr. Shofwatul Uyun, S.T., M.Kom.
 NIP. 19820511 200604 2 002

Nomor: UIN.02/R.3/PM.03/2/4397/2015



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA**

Sertifikat

diberikan kepada:

Nama : TRI WULANDARI
NIM : 15430049
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Raudhah Athifah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Sebagai Peserta

atas keberhasilannya mengikuti seluruh kegiatan

SOSIALISASI PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI

Bagi Mahasiswa Baru UIN Sunan Kalijaga Tahun Akademik 2015/2016

Tanggal 24 s.d. 26 Agustus 2015 (24 jam pelajaran)

Yogyakarta, 1 September 2015

a.T. Rektor

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama



Dr. Sti Ruhaini Dzuhayatin, M.A.
NIP. 19630517 199003 2 002



MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.43.9.64/2019

This is to certify that:

Name : **Tri Wulandari**
Date of Birth : **July 20, 1997**
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **August 12, 2019** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	37
Structure & Written Expression	44
Reading Comprehension	42
Total Score	410

Validity: 2 years since the certificate's issued



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19680915 199803 1 005



وزارة الشؤون الدينية
جامعة سونان كالنجا الإسلامية الحكومية بجوكجاكرتا
مركز التنمية اللغوية



شهادة
اختبار كفاءة اللغة العربية
الرقم: 2019/UIN.02/L4/PM.03.2/6.43.18.59

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأنَّ

الاسم : Tri Wulandari
تاريخ الميلاد : ٢٠ يوليو ١٩٩٧

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٢٠١٩، ٢٠١٩، وحصلت
على درجة :

فهم المسموح	٤٧
التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية	٣٩
فهم المفروض	٣٥
مجموع الدرجات	٤٠٣

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ٢٠١٩، ٢٠١٩



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠





PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN DAN TAHSINUL QUR'AN
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Sertifikat

Nomor : 125/B-2/PKTQ/FITK/IV/2016

Menerangkan bahwa :

TRI WULANDARI

telah dinyatakan lulus dalam :

SERTIFIKASI AL-QUR'AN

dengan nilai **77.5 (B)**

yang diselenggarakan oleh PTKQ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta

pada tanggal 24 April 2016

Yogyakarta, 24 April 2016

an Dekan
Wakil Dekan III

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ketua PTKQ
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Dr. Muqowim, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19730310 199803 1 002

Afiq Hikri Almas
NIM . 13490077





KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Tri Wulandari
 NIM : 15430049
 Pembimbing : Lailatu Rohmah M.S.I
 Judul Skripsi : PENERAPAN PERMAIANAN TANGRAM UNTUK
 MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DI
 KELOMPOK BERMAIAN IT MEKAR INSANI
 YOGYAKARTA
 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
 Progam Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

No.	Hari/Tanggal	Konsultasi ke-	Materi Bimbingan	Tanda Tangan Pembimbing
1	7 Januari 2019	1	Penunjukan Dosen pembimbing Skripsi	
2	12 Februari 2019	2	Bimbingan BAB 1 2 3	
3	20 Februari 2019	3	ACC Proposal Skripsi	
	14 Maret 2019	4	Bimbingan Pedoman Penelitian	
5	10 April 2019	5	Bimbingan Skripsi BAB 1 2 3	
6	25 April 2019	6	Bimbingan Skripsi BAB 4	
7	22 Juli 2019	7	Bimbingan Skripsi BAB 4 dan 5	
8	27 Juli 2019	8	Bimbingan Bab 1 2 3 4 dan 5	
9	14 agustus 2019	9	Bimbingan BAB 1 2 3 4 dan 5	
10	16 Agustus 2019	10	ACC SKRIPSI	

Yogyakarta, 16 Agustus 2019

Pembimbing



Lailatu Rohmah M.S.I

NIP. 19840519 200912 2 003

Lampiran 7

CURICULUM VITAE

Nama	: Tri Wulandari
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir	: Kulon Progo, 20 Juli 1997
Agama	: Islam
Status	: Belum Menikah
Alamat Kengkap	: Mabeyan Pedukuhan VIII Karang Sewu Galur Kulon Progo
No.HP/E-mail	: 0815-7525-2802 / wtri3740@gmail.com
Orang tua	
Ayah	: Saean
Ibu	: Sutiym
Riwayat Pendidikan	
2002-2003	TK ABA Sorogaten
2003-2009	SD Muhammadiyah Wonopeti III
2009-2012	Mts Darul'Ulum Muhammadiyah Galur
2012-2015	MA Darul'Ulum Muhammadiyah Galur