

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



SKRIPSI

**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 penyimpakan 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

Penyusun



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 dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan 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 munaqosyah pada hari tanggal dan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini dinyatakan lulus dengan perbaikan, maka setelah membaca, meneliti, dan mengoreksi perbaikan 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 dimunaqosyahkan. 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

Penguji I

Dra. Nadlifah, M.Pd.

NIP. 19680807 199403 2 003

Penguji 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



Dr. Ahmad Kufi, M.Ag.

NIP. 19661121 199203 1 002

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 آلِهِ وَصَحْبِهِ
أَجْمَعِينَ

Puji syukur kehadiran 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 uswatun 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 mencurahkan 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 Permainan 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 di capai. 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 menunjukan 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 jenuh 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.v
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



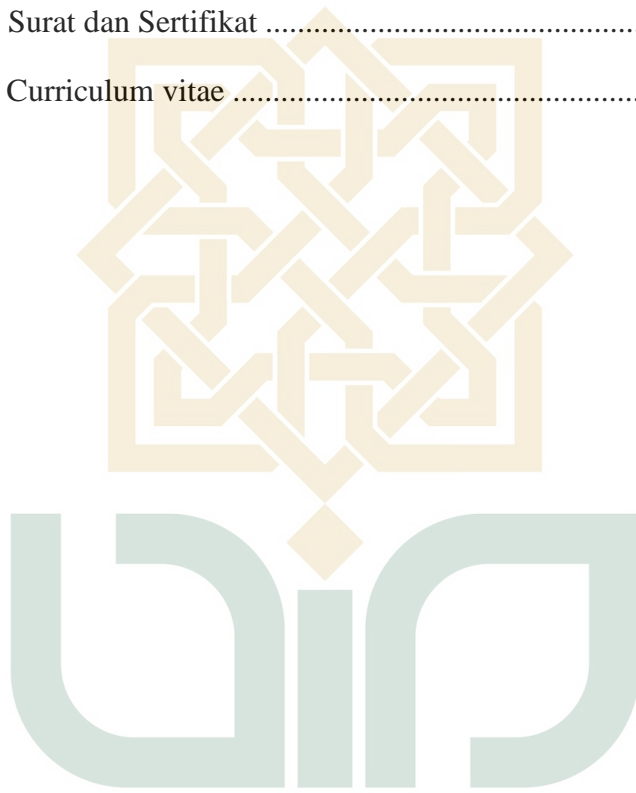
Daftar Gambar

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
Lampiran 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, berakhlak 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 kerja, 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 penuh 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 berfikir dalam konteks bermain. Dalam kompetensi inti 3 dan 4 yang diuraikan dalam Kompetensi 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 genetis 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, Permensiknas, 2005, hlm. 20

dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa Inggris “*intellect*”. Menurut Chaplin diartikan sebagai berikut “Proses Kognitif, proses berfikir, daya menghubungkan kemampuan nilai dan kemampuan mempertimbangkan juga kemampuan mental dan intelegensi”. 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 panca indra untuk memahami dunianya. Pemberian materi pembelajaran akan sangat efektif jika dilakukan secara

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

⁹ Sumani, 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 menunjukkan 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 diperoleh pada kegiatan meningkatkan bentuk-bentuk geometri sederhana melalui permainan tangram pada bulan Februari - Maret di kelompok usia 3-4 tahun PG B IT Mekar Insani tahun ajaran 2018/2019, dapat disimpulkan bahwa

1. Penerapan permainan tangram dilakukan 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 di atas 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 dibuktikan 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 jenuh 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 disajikan 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 di sampaikan 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, Permensiknas,.
- 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.
- Kementrian 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 Depdiknas,.
- 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: Dipdiknas,.
- 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 Skripsi, 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 Febuari 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.	Fasilitis ruang kelas	2 ruang kelas A dan B
3.	Fasilitas ruang kantor guru	1 ruang guru
4..	Fasilitas area bermain	1 area bermaian 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 Permaian tangram	12 permaian 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 berjalannya 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 permaian tangram di sini sudah mengalami modivikasi, kalau permainan tangram yang asli terbuat dari kayu sedangkan di sini kita buat dari bahan yang ramah lingkungan, yaitu kertas karton dan ketas 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?	Melalu 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 di gunakan guru untuk menjelaskan bentuk-bentuk geometri sederhana?	Metode yang di gunakan bercerita dan tanya jawab
5.	Apa sajakah media yang di gunakan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri sederhana?	Puzzle 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 penilaiannya yaitu (BB) Belum berkembang, (MB) Mulai Berkembang, (BSH) Berkembang Sesuai 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 dlam 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 diantaanya: , kejenuhan anak, guru kurang kreatif dalam pembelajaran, lambat dalam berbicara, 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 Febuari 2019

Waktu : 07.30- 08.00

Lokai : Ruang Kelas KB B

Sumber Data : Guru dan Peserrta 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-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

Lokai : Ruang Kelas KB B

Sumber Data : Idayanti

Peneliti tiba di sekolahan 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 terkaiat permainan Tangram dan bentuk-bentuk geomerti.

Catatan Lapangan 3

Metode Pengumpulan Data : Wawancara

Hari/ tanggal : Selasa, 19 Maret 2019

Waktu : 07.30- 11.00

Lokai : 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 surst-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 kantong 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 menerapkan permainan tangram untuk meningkatkan kognitif anak.

Catatan Lapangan 5

Metode Pengumpulan Data : Dokumentasi

Hari/ tanggal : Senin, 18 Maret 2019

Waktu : 07.30- 11.00

Lokai : Ruang Kelas KB B

Sumber Data : Idayanti

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

Lampiran 4

Surat-surat dan Sertifikat

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: fk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

BUKTI SEMINAR PROPOSAL

Nama Mahasiswa : Tri Wulandari
Nomor Induk : 15430049
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester : VIII
Tahun Akademik : 2018/2019
Telah Mengikuti Seminar Proposal Riset Tanggal : 28 Februari 2019
Judul Skripsi :

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

Selanjutnya kepada mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbingnya berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal yang telah diseminarkan.

Yogyakarta, 28 Februari 2019

Ketua Prodi PIAUD



Dr. Hj. Erni Munastiwi, M.M.
NIP. 19570918 199303 2 002



Sertifikat

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

Diberikan kepada:

Ti Wulandari

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
HIN Sunan Kalijaga

[Signature]
Dn. Siti Rahaini Dzuhayatin, MA
NIP. 19630517 199003 2 002

Yogyakarta, 22 Agustus 2015

Ketua Panitia

[Signature]
M. Maqdonul Faiz
NIM. 13360019



opak2015



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117
http://tarbiyah.uin-suka.ac.id. Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

Sertifikat

Nomor : B-2451/Un.02/DT.1/PP.02/06/2018

Diberikan kepada:

Nama : TRI WULANDARI
NIM : 15430049
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Nama DPL : Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan/Magang II tanggal 26 Februari s.d 18 Mei 2018 dengan nilai:

95,45 (A)

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus Magang II sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti Magang III.

Yogyakarta, 7 Juni 2018

a.n Wakil Dekan Bidang Akademik
Ketua Laboratorium Pendidikan,

Fery Brianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 19840217 200801 1 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 586117
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>, Email: ftk@uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

Sertifikat

Nomor: B.5088.a/Un.02/WD.T/PP.02/12/2018

Diberikan kepada:

Nama : TRI WULANDARI
NIM : 15430049
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III mulai tanggal 8 Oktober sampai dengan 23 November 2018 di TK Mutiara dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I. dan dinyatakan lulus dengan nilai 95,65 (A).

Yogyakarta, 27 Desember 2018

Wakil Dekan I,
Kebum Laboratorium Pendidikan



Ery Istanto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.
NIP. 19840217 200801 1 004



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
LEMBAGA PENELITIAN DAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SERTIFIKAT

Nomor: B-350.3/Un.02/L.3/PM.03.2/P3.1633/10/2018

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga memberikan sertifikat kepada:

Nama : Tri Wulandari
Tempat, dan Tanggal Lahir : Kulon Progo, 20 Juli 1997
Nomor Induk Mahasiswa : 16430049
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Pendek, Tahun Akademik 2017/2018 (Angkatan ke-96), di:

Lokasi : Bometen RW 8, Ngandong
Kecamatan : Gantiwarno
Kabupaten/Kota :
Provinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 04 Juli s.d. 31 Agustus 2018 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 95,54 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status mata kuliah intra kurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munasqasyah Skripsi.



Yogyakarta, 02 Oktober 2018
Ketua



Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A.
NIP. : 19720912 200112 1 002

TRAINING TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

diberikan kepada

Nama : Tri Wulandari
NIM : 15430049
Fakultas : Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Raudlatul 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
Predikat Kelulusan		Memuaskan	

Standar Nilai:

Angka	Nilai	Huruf	Predikat
86 - 100	A		Sangat Memuaskan
71 - 85	B		Memuaskan
56 - 70	C		Cukup
41 - 55	D		Kurang
0 - 40	E		Sangat Kurang



Kepala PTIPD
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 Raudhotul Athfal
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

art. Rektor

Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama

Dr. Siti 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



Yogyakarta, August 12, 2019
Director

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





شهادة اختبار كفاءة اللغة العربية

الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.43.18.59/2019

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Tri Wulandari
تاريخ الميلاد : ٢٠ يوليو ١٩٩٧

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ٢ أغسطس ٢٠١٩، وحصلت على درجة :

٤٧	فهم المسموع
٣٩	التركيب النحوية والتعبيرات الكتابية
٣٥	فهم المقروء
٤٠٣	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكاكرتا، ٢ أغسطس ٢٠١٩

المدير



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

رقم التوظيف : ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨٠٣١٠٠٥





PENGEMBANGAN KEPERIBADIAN DAN TASHSILUL QURAN
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 PKTQ Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta
pada tanggal 24 April 2016

Yogyakarta, 24 April 2016

a.n Dekan
Wakil Dekan III

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Ketua PKTQ

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

Asiq Fikri Almas
NIM. 13490077

UIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
BM-05/03/R0

FM-UINSK

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 Febuari 2019	2	Bimbingan BAB 1 2 3	
3	20 Febuari 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 Lengkap : Mabeyan Pedukuhan VIII Karang Sewu Galur
 Kulon Progo
 No.HP/E-mail : 0815-7525-2802 / wtri3740@gmail.com
 Orang tua
 Ayah : Sae'an
 Ibu : Sutyem
 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