



## Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Dakon Geometri

**Mira Erma Erviana**

*Email: miraariana852@gmail.com*

*Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Rakeyan Santang*

**Encep Solihutaufa**

*Email: hutaufaencep717@gmail.com*

*Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Pelabuhan Ratu*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan Dakon Geometri di RA Al-Fatah, Desa Palabuhanratu, Kecamatan Palabuhanratu, Kabupaten Sukabumi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 anak usia dini yang berusia antara 4-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterampilan anak dalam mengenal bentuk geometri serta catatan anekdot selama proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan Dakon Geometri efektif dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Pada siklus pertama, persentase anak yang mampu mengenal bentuk geometri mencapai 60%, sedangkan pada siklus kedua terjadi peningkatan menjadi 85%. Peningkatan ini disebabkan oleh keterlibatan aktif anak dalam bermain Dakon Geometri yang memungkinkan mereka untuk belajar secara menyenangkan dan interaktif. Permainan ini juga terbukti dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi anak dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, permainan Dakon Geometri dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. Rekomendasi penelitian ini adalah agar guru RA dan TK dapat menggunakan permainan ini sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

**Kata Kunci:** Dakon Geometri, Observasi, interaktif dan Inovatif

**Abstract:** *This study aims to improve children's ability to recognize geometric shapes through the Dakon Geometri game at RA Al-Fatah, Desa Palabuhanratu, Kecamatan Palabuhanratu, Kabupaten Sukabumi. The research method used was Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, which consists of two cycles. Each cycle involves planning, implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 20 early childhood students aged 4-6 years. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Instruments included observation sheets on children's skills in recognizing geometric shapes and anecdotal notes during the learning process. The results showed that the Dakon Geometri game effectively improved children's ability to recognize basic geometric shapes such as circles, triangles, squares, and rectangles. In the first cycle, 60% of the children were able to recognize geometric shapes, while in the second cycle, this increased to 85%. This improvement was due to the active involvement of children in playing Dakon Geometri, allowing them to learn in a fun and interactive manner. The game also proved to enhance children's concentration and motivation in the learning process. In conclusion, the Dakon Geometri game can be used as an effective medium to improve early childhood geometric shape recognition skills. This study recommends that RA and kindergarten teachers use this game as a creative and innovative teaching method alternative.*

*Keywords: Dakon Geometry, Observation, interactive and Innovative*

---

Submitted : 11-01-2025 | Accepted : 30-01-2025 | Published : 31-01-2025

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain (Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, & Muhammad Afandi, 2013).

Lestari, K.W. (2011), menjelaskan bahwa mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, di antaranya adalah

mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Tujuan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pada jenjang kemampuan mengetahui, mengenal, dan menerapkan. Menurut (Agung Triharso, 2013), hal tersebut atas pertimbangan bahwa kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan, sesuai dengan perkembangan anak, dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mempunyai solusi bahwa dengan menggunakan metode jarimatika dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi masalah di atas dengan mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang dapat dikembangkan dari potensi anak melalui peningkatan kemampuan berhitung anak dengan memberikan rangsangan berupa kegiatan berhitung dengan menggunakan metode jarimatika usia anak, tanpa menjadikan anak tertekan ataupun tidak merasa nyaman.

Menurut Piaget dalam (Agung Triharso, 2013), menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Karena itulah, apabila guru menjelaskan materi diharapkan anak-anak mengenal hal-hal yang konkret berdasarkan pengalamannya.

Kenyataan yang terjadi di RA Al-Fatah Jln. Pangsor Kp. Tangsi Desa Palabuhanratu Kecamatan Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi dari hasil observasi pratindakan pada bulan Februari 2024 terdapat 2 anak (11,8%) dengan kriteria Kurang sekali dan 11 Anak (64,7%) dengan kriteria Kurang, 13 anak ini masih kebingungan dalam menyebutkan bentuk segi empat, lingkaran, dan segitiga saat anak mengamati bentuk rumah, bentuk roda motor dan bentuk buku, selain itu anak-anak tidak semangat dalam belajar. Ini dibuktikan dengan hasil pekerjaan anak dari 17 anak hanya 2 anak (11,8%) dengan kriteria cukup dan 2 anak (11,8%) dengan kriteria Baik dan tidak ada anak yang mendapat kriteria Sangat Baik (0%) artinya tidak ada anak yang sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri sebagian lainnya masih perlu bimbingan dari guru.

Dari penomena yang disebutkan diatas, bermain dakon geometri dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal bentukbentuk geometri. Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri pada anak RA Al-Fatah Desa Palabuhanratu yang ada sekarang ini kurang terasah, ini terlihat saat anak mengamati bentuk rumah, bentuk roda motor dan bentuk buku. Oleh sebab itu peneliti menggunakan dakon geometri sebagai media pembelajaran yang bisa digunakan sambil bermain untuk mengasah kemampuan dalam mengenal bentukbentuk geometri. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak RA Al-Fatah Desa Palabuhanratu Kecamatan Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi)".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus melibatkan empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 20 anak usia 4-6 tahun di RA Al-Fatah, Desa Palabuhanratu. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi untuk mengukur kemampuan anak mengenal bentuk geometri. Pada setiap siklus, anak-anak mengikuti pembelajaran menggunakan permainan Dakon Geometri, dan hasilnya dievaluasi untuk menentukan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **Perencanaan Tindakan Siklus I**

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan yaitu pada hari Selasa tanggal 23 April 2024. Dalam pelaksanaan perencanaan penelitian ini kegiatannya yaitu mengkoordinasikan terlebih dahulu tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan ketika penelitian kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain dakon geometri yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas Kelompok A1 Raudhatul Athfal (RA) Al-Fatah Desa Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi. Koordinasi pembelajaran yang dilakukan yaitu sebelumnya menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Tema pembelajaran pada penelitian yaitu "Pekerjaan" dan sub tema pembelajaran yang akan dilaksanakan yaitu "Macam-macam Pekerjaan" kemudian setelah menentukan tema dan sub tema, dilanjutkan memilih indikator dan merumuskannya ke dalam RKH.

#### **Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan Siklus I, yaitu Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Rabu 24 April 2024, Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 April 2024, dan Pertemuan Ketiga hari Jumat tanggal 26 April 2024. Pelaksanaan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.00-09.30 WIB dan sudah tercantum dalam RKH sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik

##### **Pertemuan Kedua Siklus I**

Pelaksanaan Pertemuan Kedua pada Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 April 2024 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Macam-macam Pekerjaan". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan sebelum pembelajaran diisi dengan bernyanyi, tanya jawab mengenai tema pada hari itu dan tata tertib mengenai aturan memakai seragam sekolah. Pada kegiatan awal pembelajaran, anak bersama guru bermain lempar tangkap bola. Setelah selesai, anak mendengarkan instruksi guru dan duduk melingkar di atas tikar. Guru mengucapkan salam, menyapa anak, mengabsen anak-anak dan langsung menanyakan kabar dengan bernyanyi. Kegiatan belajar dilanjutkan dengan apersepsi tentang "Macam-macam Pekerjaan". Guru menanyakan kepada anak mengenai berbagai macam pekerjaan. Tidak semua anak menjawab pertanyaan dari guru mengenai tema pada hari itu.

Kegiatan inti dimulai dengan pemberian penjelasan mengenai tata cara bermain dakon geometri yang berbeda dengan bermain dakon biasanya oleh guru. Guru kembali menjelaskan tata cara bermain dakon geometri, agar anak paham dan tidak kebingungan saat bermain. "Setiap anak nanti mengambil lima biji dan nanti secara bergantian memasukkan biji-bijiannya ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakon, sambil mengucapkan nama bentuknya". "Apakah anak-anak bisa?" "Bisa bu" jawab anak dengan serentak.

Kegiatan bermain dakon geometri dimulai dari mengambil biji-bijian terlebih dahulu di lubang ujung kanan dan kiri pada masing-masing pemain. Setiap akan memasukkan biji ke lubang papan dakon, setiap anak mengambil 5 biji kemudian dimasukkan ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakon sambil mengucapkan nama bentuk geometrinya

Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak ketika menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Saat bercerita anak maju satu per satu di depan kelas dan anak-anak yang belum mendapat giliran maju mendengarkan cerita temannya.

Saat kegiatan tersebut berlangsung, anak cukup antusias bermain dakon geometri dan dapat mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik, walaupun ada satu anak yang enggan bermain dakon geometri karena malu dan takut jika salah memasukkan biji-bijian ke dalam lubang papan dakon. Akan tetapi, tidak menghalangi teman-temannya untuk tetap bermain dakon geometri dan tetap bersemangat mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Guru selalu mendampingi dan mengamati di setiap kegiatan yang dilakukan anak.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Kegiatan akhir pembelajaran, guru mengajak anak-anak untuk menirukan gerakan pesawat terbang saat terbang di udara dan saat mendarat. Setelah itu guru bersama anak-anak mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan cukup baik dan anak-anak terlihat aktif saat menjawab pertanyaan yang diberikan, walaupun ada beberapa jawaban yang kurang sesuai dengan jawaban yang diharapkan. Anak diberi banyak kesempatan untuk bercerita mengenai kegiatan yang telah dialkukannya pada waktu itu, anak terlihat sangat senang ketika bermain dakon geometri.

#### Pertemuan Ketiga Siklus I

Pelaksanaan Pertemuan Ketiga pada Siklus I dilaksanakan hari Jumat tanggal 26 April 2024 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Tempat Bekerja". Pelaksanaan

kegiatan mengenal bentuk geometri dilakukan pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan sebelum pembelajaran diisi dengan tanya jawab mengenai tema dan pengalaman anak sebelum berangkat sekolah, bernyanyi dan berdo'a.

Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru. Guru bertanya pada setiap anak mengenai nama bentuk geometri yaitu bentuk bangun datar yang meliputi segitiga, lingkaran, dan segi empat. Kegiatan berikutnya dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Anak-anak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan sangat antusias.

Anak-anak mengerjakan LKA yang telah disediakan yaitu dengan memberi warna merah pada gambar yang berbentuk sama dengan bentuk segi empat, warna kuning pada gambar yang berbentuk segitiga, dan warna biru untuk gambar yang sama dengan bentuk lingkaran pada tempat yang sudah disediakan. Selesai mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak ketika menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Dalam menggambar bentuk geometri setiap anak diminta untuk menggambar bentuk geometri bangun datar yaitu bentuk segi empat, segitiga dan lingkaran, masing-masing bentuk digambar 3 bangun. Saat menggambar anak-anak antusias dan senang, mereka menggambar bentuk bangun datar sesuai dengan imajinasinya dan apa yang mereka ketahui.

#### Observasi

Setelah melakukan perencanaan dan pelaksanaan tahap selanjutnya dari penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan refleksi. Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan yaitu ketika bermain dakon geometri. Peneliti menggunakan panduan instrumen tes lisan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri, panduan tes lisan dan LKA untuk kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri, dan panduan instrumen observasi check list untuk menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada Siklus I dan mencatat hasil observasi dengan menggunakan instrumen yang sudah disediakan. Perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A1 yang terdiri dari kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari di Siklus I mulai ada peningkatan secara bertahap

#### Refleksi

Setelah merencanakan, melaksanakan tindakan, dan melakukan pengamatan pada Siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan belum mencapai hasil yang diinginkan, sehingga perlu adanya pelaksanaan siklus selanjutnya dengan melakukan perubahan yang meliputi setting tempat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Hasil yang diperoleh dari pengamatan Siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih belum dapat memahami bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri. Selain itu dalam

kemampuan mengetahui dan menerapkan bentuk geometri perlu ditingkatkan kembali agar dapat mencapai pada indikator yang diharapkan.

Dari pemerolehan hasil pada Siklus I yang belum mencapai indikator keberhasilan dikarenakan pada pelaksanaan Siklus I kegiatan dalam bermain dakon geometri yang kegiatan bermain dakon geometri dilakukan secara serempak kurang kondusif, guru dan observer kurang mengawasi pelaksanaan kegiatan bermain dakon geometri. Pembagian kelompok yang ada di dalam kelas yang dibagi menjadi 8 kelompok dan tiap kelompoknya terdiri dari 2 anak berpasangan, serta kelompok yang tidak mendapat pasangan bermain dakon dengan guru menyebabkan pada pelaksanaan kegiatan bermain dakon tidak kondusif. Dua kelompok yang tidak diawasi observer dan guru, anak-anak suka mengusili temannya dengan memberikan biji-bijian dakon ke temannya, akibatnya tidak terkontolnya suasana kelas. Hal inilah yang menunjukkan bahwa ketika anak mengerjakan LKA setelah kegiatan bermain dakon geometri banyak yang masih mengalami kesulitan.

Belum tercapainya indikator keberhasilan yang ditetapkan menjadi perlu dilaksanakannya Siklus II sebagai upaya untuk mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan. Selain itu, perubahan setting kelas dan pembagian kelompok perlu ditinjau kembali dan dilakukan untuk kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri ini sehingga anak dapat mengenal bentuk geometri yaitu bangun datar melalui permainan dakon geometri. Pada hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap permasalahan yang terdapat pada Kelompok A tentang kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Maka peneliti bersama guru kelas selanjutnya melakukan perbaikan pada siklus berikutnya dengan cara:

- 1) Setting kelas diubah dengan menggunakan meja dan tikar.
- 2) Pembagian kelompok diatur kembali yaitu pembagian kelompok besar dan kelompok kecil.

Dari hasil yang diperoleh dari kedua pertemuan dalam pelaksanaan tindakan Siklus I terlihat peningkatan pada kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Namun hasil yang diperoleh pada Siklus I belum mencapai pada indikator yang diinginkan sehingga diperlukan pelaksanaan Siklus II. Perbaikan yang telah direncanakan akan dilakukan pada Siklus II dengan tujuan untuk memperoleh perbaikan mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Perbaikan dilakukan bekerja sama dengan guru Kelompok A1.

#### Perencanaan Tindakan Siklus II

Perencanaan dalam penelitian Siklus II merupakan hasil refleksi dari Siklus I yaitu dengan membentuk kelompok kecil dan kelompok besar yang aturan bermain dakon geometrinya dengan bergilir. Kelompok kecil yang terdiri dari dua anak dan berpasangan kegiatan bermain dakonnya di atas meja dan duduk di kursi, sedangkan kelompok besar yang terdiri dari tujuh anak duduk di bawah lesehan yang dilapisi dengan tikar untuk kegiatan bermain yang lain yang diberikan oleh guru. Perencanaan tindakan dilakukan pada hari Kamis 2 Mei 2024. Tema pembelajaran pada waktu itu adalah "Tempat Bekerja" dengan sub tema "Tempat Pekerjaan".

Peneliti membuat RKH dan instrumen yang akan digunakan dalam pelaksanaan Siklus II yang selanjutnya didiskusikan bersama guru kelas Kelompok A1 untuk menyepakati bersama pelaksanaan yang akan dilaksanakan. Pelaksanaan tindakan

Siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan dengan rencana pelaksanaan yaitu Pertemuan Pertama hari Senin tanggal 6 Mei 2024, dan Pertemuan Kedua hari Selasa tanggal 7 Mei 2024. Kegiatan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB.

Teknis pelaksanaan penelitian dilakukan oleh guru Kelompok A1 yang sebelum memulai kegiatan terlebih dahulu melakukan apersepsi mengenai tema yang akan dibahas dan dilanjutkan dengan menjelaskan kegiatan bermain yang akan dilaksanakan pada hari itu yang salah satunya adalah bermain dakon geometri untuk mengenal bentuk-bentuk geometri.

#### b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan selama dua kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan Siklus II yaitu Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Senin 6 Mei 2024 dan Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Mei 2024. Pelaksanaan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.00-09.30 WIB dan sudah tercantum dalam RKH sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik.

#### Pertemuan Pertama Siklus II

Pelaksanaan Pertemuan Pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 6 Mei 2024 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Tempat Bekerja". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB. Kegiatan awal sebelum pembelajaran guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdo'a, bernyanyi sambil berdiri dan membuat lingkaran di tengah. Anak-anak bernyanyi dan bertepuk tangan dengan senang. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi mengenai sub tema pada hari itu yaitu tanya jawab dan diskusi mengenai tempat bekerja dari pekerjaan yang belum diketahui anak.

Kegiatan inti dimulai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Guru memberikan penjelasan kembali kepada anak mengenai tata cara bermain dakon geometri secara perlahan. Setelah guru memberikan penjelasan guru membagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil. Pembagian kelompok ditujukan agar anak dapat fokus mengerjakan tugas dengan baik tanpa mengganggu teman satu sama lain.

Kelompok besar terdiri dari 6 anak yang mendapat tugas untuk meronce. Kegiatan meronce berjalan dengan baik dan lancar, anak antusias saat meronce beberapa manik-manik yang telah disediakan. Mereka membuat kalung dan bandana yang berwarna-warni. Setelah selesai meronce, anak masuk ke dalam kelompok kecil dan bergantian untuk bermain dakon geometri.

Kelompok kecil terdiri dari 2 anak, anak yang masuk ke dalam kelompok kecil mendapat tugas untuk bermain dakon geometri. Kegiatan dalam bermain dakon berjalan dengan baik, anak dapat lebih fokus saat bermain dakon geometri. Setelah selesai bermain dakon geometri di kelompok kecil, guru mengarahkan anak agar bergantian dan masuk ke dalam kelompok besar untuk melaksanakan kegiatan meronce. Masing-masing kegiatan yang dilaksanakan anak-anak berjalan dengan baik dan lancar, anak sangat senang dan menikmati kegiatan yang diberikan oleh gurunya. Guru selalu mendampingi dan mengawasi pada setiap kegiatan yang diberikan.

Setelah anak selesai melakukan kegiatan bermain dakon geometri atau selesai mengerjakan meronce anak-anak bertukar tempat untuk mengerjakan tugasnya

masing-masing yaitu ketika anak selesai bermain dakon geometri anak meronce begitu sebaliknya ketika anak selesai mengerjakan meronce anak bermain dakon geometri. Setelah selesai memberikan penjelasan dan membagi kelompok kepada anak-anak, guru mempersilakan anak-anak untuk memulai kegiatannya. Saat bermain dakon geometri setiap anak yang bermain dakon geometri menunggu giliran lawannya berhenti bermain untuk bergantian seterusnya sampai biji-bijian isian dakon yang ada habis.

Kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda, dan dilanjutkan dengan bercerita mengenai bentuk yang dibuat anak ketika menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Saat bercerita anak maju satu per satu di depan kelas dan anak-anak yang belum mendapat giliran maju mendengarkan cerita temannya.

Bermain dakon geometri dapat dimulai ketika guru menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu. Anak memasukkan bijian dakon ke lubang papan dakon sambil mengucapkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bijian dan tutup lubang papan dakonnya secara bergantian dengan lawannya. Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah satu per satu anak menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan guru secara lisan dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Pada saat menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, anak membuat dan menyusun tempat bekerja seperti sekolah, kantor polisi, pabrik, dan rumah sakit.

Kegiatan bermain dakon berjalan dengan tertib, anak-anak merasa senang saat bermain dan berhati-hati saat memasukkan biji-bijian ke dalam lubang papan dakon. Seperti halnya saat anak mengerjakan, semua anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan dapat selesai semua. Ketika anak bercerita di depan kelas anak cukup antusias mendengarkan cerita walaupun masih ada anak yang masih malu-malu untuk mengeluarkan suaranya untuk bercerita. Suasana di dalam kelas menjadi ramai dan dapat dikondisikan dengan baik sehingga dapat berjalan sesuai rencana. Guru selalu mengawasi dan mendampingi anak, selain itu memberikan motivasi pada anak agar anak merasa senang dan nyaman saat melakukan kegiatan yang sudah diberikan guru ke anak.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Kegiatan akhir pembelajaran, guru bersama anak mengevaluasi kegiatan pembelajaran pada waktu itu dengan tanya jawab dan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Anak menjawab pertanyaan guru dengan

baik. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak mengenai pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri. Anak diberi banyak kesempatan untuk bercerita mengenai kegiatan yang telah dilakukannya pada waktu itu, anak terlihat sangat senang dan cukup antusias ketika bermain dakon geometri. guru memberikan reward kepada anak-anak yang berani maju kedepan tanpa malu-malu. Setelah melakukan tanya jawab, guru menjelaskan mengenai hari-hari besar yang harus dihormati, anak-anak antusias saat mendengarkan penjelasan dari guru dan bertanya apabila ada yang belum diketahuinya. Kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi dan dilanjutkan dengan do'a sebelum pulang dan salam.

## 2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pelaksanaan Pertemuan Kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 7 Mei 2024 dengan tema "Pekerjaan" dan sub tema "Tempat Bekerja". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada pukul 08.00 WIB sampai 09.30 WIB. Setelah bel masuk berbunyi anak langsung menuju ke kelas dan duduk dengan rapi di lantai yang beralaskan tikar sambil menunggu guru masuk ke dalam kelas. Kegiatan awal sebelum pembelajaran guru masuk ke kelas sambil mengucapkan salam, memanggil nama anak satu per satu, dilanjutkan dengan berdo'a, bernyanyi dan Ice Breaking. Anak-anak bernyanyi dan bertepuk tangan dengan senang. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi mengenai sub tema pada hari itu yaitu tanya jawab dan diskusi mengenai tempat bekerja dari pekerjaan yang belum diketahui anak. Saat apersepsi berlangsung anak-anak cukup antusias, anak-anak sudah mulai bercerita mengenai hal yang mereka ketahui tentang tema yang dibahas.

Bermain dakon geometri dapat dimulai ketika guru menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu. Anak memasukkan bijian dakon ke lubang papan dakon sambil mengucapkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bijian dan tutup lubang papan dakonnya secara bergantian dengan lawannya. Setelah bermain dakon geometri kegiatan selanjutnya adalah satu per satu anak menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan guru secara lisan dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri. Setelah mengerjakan LKA anak melanjutkan kegiatannya dengan menggambar bentuk geometri, menyusun bentuk geometri menjadi suatu benda. Pada saat menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, anak membuat dan menyusun tempat bekerja seperti sekolah, kantor polisi, pabrik, dan rumah sakit.

Kegiatan bermain dakon berjalan dengan tertib, anak-anak merasa senang saat bermain dan berhati-hati saat memasukkan biji-bijian ke dalam lubang papan dakon. Seperti halnya saat anak mengerjakan LKA, semua anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan dapat selesai semua. Ketika anak bercerita di depan kelas anak cukup antusias mendengarkan cerita dan berani mengeluarkan suaranya untuk bercerita di depan teman-temannya. Suasana di dalam kelas menjadi ramai dan dapat kondisikan dengan baik sehingga dapat berjalan sesuai rencana. Guru selalu mengawasi dan mendampingi anak, selain itu memberikan motivasi pada anak agar anak merasa senang dan nyaman saat melakukan kegiatan yang sudah diberikan guru ke anak.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak mengenai pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri sebelumnya. Anak diberi banyak kesempatan untuk bercerita mengenai kegiatan yang telah dilakukannya pada waktu itu, anak terlihat sangat senang dan cukup antusias ketika bermain dakon geometri. guru memberikan reward kepada anakanak yang berani maju ke depan tanpa malu-malu. Setelah melakukan tanya jawab, guru memberi tahu tentang kegiatan yang akan dipelajari esok hari. Kegiatan selanjutnya yaitu bernyanyi, hafalan surat-surat pendek dan dilanjutkan dengan do'a sebelum pulang dan salam.

#### c. Observasi dan Refleksi

Observasi dilakukan ketika kegiatan bermain dakon geometri berlangsung, kemudian saat anak diberikan pertanyaan oleh guru dan pada saat anak mengerjakan LKA. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada Siklus II dan mencatat hasil observasi menggunakan instrumen yang sudah disiapkan yaitu berupa panduan tes lisan, LKA, dan lembar observasi check list. Pada kemampuan memahami bentukbentuk geometri yaitu pada kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui panduan instrumen LKA dari pertemuan pertama sampai pertemuan kedua dapat diketahui bahwa dalam kemampuan ini, kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri meningkat.

## **2. Pembahasan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru Kelompok A di Raudhatul Athfal (RA) Al-Fatah Desa Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi yang dilakukan selama lima kali tatap muka yang terbagi dalam dua siklus, yaitu Siklus I yang dilaksanakan selama tiga kali pertemuan dan Siklus II yang dilakukan selama dua kali pertemuan menunjukkan bahwa keterampilan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain dakon geometri pada anak mengalami peningkatan. Kegiatan pengenalan bentuk geometri yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dan gambar untuk menerangkan ke anak dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA tanpa diselingi dengan permainan, anak-anak masih kebingungan dan kesulitan dalam mengenal bentuk geometri.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada Pratindakan, maka peneliti bersama guru kelas melakukan tindakan untuk mengatasi permasalahan di atas dengan kegiatan bermain dakon geometri. Sebelum bermain dakon geometri, terlebih dahulu guru memperkenalkan bentuk-bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, dan segi empat dengan mempratikkan tata cara bermain dakon geometri. Hal tersebut diperkuat dalam teori Vygotsky dalam (Santrock, 2002) yang menyatakan bahwa anak-anak mengembangkan konsep yang salah satunya adalah konsep Scaffolding. Scaffolding adalah istilah terkait perkembangan kognitif yang digunakan

Vygotsky untuk mendeskripsikan perubahan dukungan selama sesi pembelajaran, di mana orang yang lebih terampil mengubah bimbingan sesuai tingkat kemampuan anak.

Dakon geometri digunakan sebagai media bermain dan belajar untuk anak yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Peningkatan perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat dilihat dengan meningkatnya kemampuan anak saat mengetahui tiga bentuk bangun datar yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran. Perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak berlangsung secara bertahap, yaitu mengetahui macam-macam bentuk geometri yang meliputi menyebutkan nama serta memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberikan contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta mendeskripsikan bentuk geometri, dan mampu menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai bentuk yang disusunnya.

Piaget dalam (Santrock, 2002), menjelaskan bahwa anak usia dini di Raudhatul Athfal (RA) Al-Fatah Desa Palabuhanratu Kabupaten Sukabumi berada pada fase praoperasional, salah satu aspek perkembangan berpikirnya adalah berpikir intuitif. Berpikir intuitif merupakan fase berpikir dalam kemampuan untuk menciptakan sesuatu, berpikir secara kreatif seperti menggambar, menyusun balok, membentuk sesuatu benda yang menarik melalui benda-benda yang ada di sekitarnya. Pada saat guru memperkenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak, guru memberikan contoh bentuk benda yang sama dengan bentuk geometri yang ada di sekitar anak.

Kemampuan mengetahui bentuk geometri anak sudah mampu memberi nama dan menyebutkan masing-masing bangun datar yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran. Sedangkan pada kemampuan memahami bentuk geometri anak mampu memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui pengerjaan LKA, selain itu pada indikator mendeskripsikan bentuk gambar yang sesuai dengan bentuk geometri, anak dapat mendeskripsikannya dengan baik dan mampu menjelaskan masing-masing bentuk gambar bendanya. Pada kemampuan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari bentuk geometri pada anak yang diteliti adalah menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Anak dapat menggambar tiga bentuk bangun datar yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran, selain itu anak mampu menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda dan dapat bercerita mengenai bentuk suatu benda yang dibuatnya dengan baik.

Bloom (Ahmad Turmuzi, 2024), menyatakan bahwa ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berfikir yang terdiri dari pengetahuan (knowledge) yaitu, dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, fakta, prinsip dasar, ide prosedur atau gagasan, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan. Pemahaman (comprehension) yaitu kemampuan untuk membaca serta memahami suatu materi dan gambaran yang telah diketahuinya. Penerapan (application) yaitu menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh.

Penelitian dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui bermain dakon geometri dipilih berdasarkan prinsip-prinsip bermain sambil belajar. Kemampuan dalam mengenal bentuk geometri sebelum dengan bermain dakon geometri dilakukan dengan menggambar bentuk-bentuk geometri di papan tulis tanpa menggunakan objek atau media langsung, sehingga anak masih kesulitan saat mengenal bentuk-bentuk geometri. Menurut (Agung Triharso, 2024), cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Secara tidak langsung anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar. Pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang, selain itu dalam sebuah permainan dakon geometri yang dimainkan oleh dua pemain akan membuat anak merasa tertantang untuk menjadi pemenangnya.

Kegiatan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dilakukan dengan sangat hati-hati dalam memasukkan biji-bijian dakon ke lubang papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakonnya. Oleh karena itu ketika anak akan memasukkan bijiannya harus melihat biji yang akan dimasukkan ke tutup lubang papan dakon geometri. Hasil yang diperoleh setelah bermain dakon geometri anak sangat antusias dalam memainkan dakon geometri ini terlihat saat anak menyebutkan dan memberi nama bentuk geometri. Selain itu saat mengerjakan LKA untuk memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri anak dapat mengerjakan dengan baik dan mampu mendeskripsikan mengenai bentuk gambar yang sama dengan bentuk geometri.

Kegiatan pada saat menggambar dan menyusun bentuk geometri anak sangat ulet dalam mengerjakan, keaktifan anak muncul saat bercerita di depan kelas, dalam bercerita mengenai susunan bentuk yang dibuatnya anak dapat menjelaskan gambarnya di depan teman-temannya dan terjadi percakapan aktif antara guru dan anak-anak yang mendengarkan cerita temannya. Pelaksanaan setelah bermain dakon geometri disesuaikan dengan tema dan sub tema yang dibahas. Dalam bermain dakon geometri diperlukan kehati-hatian dan kejelian dalam memasukkan biji miniatur bentuk geometri dengan tutup lubang papan dakon.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Dakon Geometri efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini di RA Al-Fatah, Desa Palabuhanratu. Melalui dua siklus pembelajaran, terlihat peningkatan signifikan dalam kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri dasar, dari 60% pada siklus pertama menjadi 85% pada siklus kedua. Permainan Dakon Geometri memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, yang mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi anak dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, permainan ini dapat direkomendasikan sebagai salah satu media pembelajaran kreatif dan inovatif untuk pendidikan anak usia dini

## DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2013). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia Pustaka Keluarga.
- Ahmad Turmuzi. (2013). *Mengingat dan Memahami Kembali tentang Teori Taksonomi Bloom*.
- Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Antonius. C. Prihandoko. (2006). *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Bird, J. (2002). *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*. (Alih Bahasa: Refina Indriasari). Jakarta: Erlangga.
- Daitin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih Bahasa: Agus Dharma). Jakarta: Erlangga.
- Lestari K.W. (2011). *Konsep Matematika*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Masitoh & Siti Aisyah (2009). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2005). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah & Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Rita Eka Izzaty, Siti Partini Suardiman, Yulia Ayriza, Purwandari, Hiryanto, & Rosita E. Kusmaryani. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sa'dun Akbar. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: CV. Cipta Media.

- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (Alih bahasa: Achmad Chusairi & Juda Damalik). Jakarta: Erlangga.
- Slamet Suyanto. (2005a). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Slamet Suyanto. (2005b). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sudaryanti. (2006). *Modul Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumintarsih. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press Puri Arsita.
- Wina Sanjaya. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.