

## ABSTRAK

Siti Aisyah, 2019. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Segi Empat Melalui Permainan Balok Pada Anak Usia Dini Di PPT Kuncup Kenanga Kecamatan Kenjeran Surabaya*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya. Dosen Pembimbing : Nanang Rokhman Saleh, S.Ag., M.Th.I.

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk segi empat. Untuk mengatasi itu, maka perlu adanya tindakan kelas berupa permainan balok. Permainan balok merupakan salah satu permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal bentuk segi empat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk segi empat pada anak kelompok B di PPT Kuncup Kenanga kecamatan Kenjeran kota Surabaya melalui permainan balok.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian anak usia 3-4 tahun di PPT Kuncup Kenanga Surabaya yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif. Indikator penelitian ini adalah bila kemampuan anak dalam mengenal bentuk segi empat mencapai  $\geq 75\%$ .

Hasil penelitian menunjukkan kemampuankognitif anak yang dicapai anak didik kelompok B PPT Kuncup Kenanga Surabaya mengalami peningkatan dibandingkan sebelumnya. Kemampuan mengenal bentuk segi empat anak pada pra siklus sebesar mengalami peningkatan sebesar 35,83%. pada siklus I memperoleh rata-rata presentase sebesar 58,88%, berkembang sesuai harapan, dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata presentase sebesar 82,71%, berkembang sangat baik.

Kesimpulan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk segi empat di PPT Kuncup Kenanga kecamatan Kenjeran Surabaya dengan kriteria berkembang sangat baik. Untuk itu disarankan kepada para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk segi empat dengan permainan balok.

Kata Kunci : Mengenal Segi Empat, Permainan Balok