

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-
BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA ANAK
KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN
TAHUN AJARAN 2012 / 2013**

NASKAH PUBLIKASI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1 Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

TRI MUJININGSIH

A 520090131

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417

Fax: 715448 Surakarta 57102

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Hasto Daryanto, M.Pd

NIP/NIK :

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : TRI MUJININGSIH

NIM : A 520 090 131

Program Studi : PAUD

Judul Skripsi : **UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN TAHUN AJARAN 2012 / 2013**

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat digunakan seperlunya.

Surakarta, Juni 2013

Pembimbing

Drs. Hasto Daryanto, M.Pd
NIK:

ABSTRAK

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK- BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KOTAK POS PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AISYIYAH TROKETON III PEDAN TAHUN PELAJARAN 2012 / 2013

Tri Mujiningsih, A520090131, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah
Surakarta, 2013

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak pos pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan Tahun Pelajaran 2012/ 2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek penelitian tindakan ini adalah anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah. Data dikumpulkan melalui metode observasi dan catatan lapangan. Analisis data dilaksanakan berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun dari hasil tindakan yang telah dilakukan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak pos pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III, sebelum tindakan 36,24%, pada siklus I meningkat menjadi 51,25 % , pada siklus II 62,81 % dan pada siklus III mencapai 84,68 %. Hasil penelitian ini sudah memenuhi indikator pencapaian. Hal ini membuktikan bahwa model pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri melalui kotak pos dapat dikatakan efektif dan berhasil dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Permainan kotak pos dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak

Kata kunci : *Bentuk Geometri, Permainan Kotak Pos*

A. PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi dan pemahaman konsep bentuk geometri dialami siswa TK Aisyiyah Troketon III Pedan, hal ini dapat dilihat dari Rendahnya kemampuan anak terhadap suatu bentuk geometri yang ditunjukkan dengan anak masih tertukar atau kebingungan pada saat menyebutkan salah satu bentuk geometri serta anak belum bisa membedakan dua buah bentuk geometri. Rendahnya motivasi dan pemahaman konsep bentuk geometri karena dalam hal ini guru kurang menarik dan kurang kreatif. Guru menjelaskan konsep bentuk pada anak hanya menggunakan media gambar dan belum menggunakan media yang sesuai, sehingga anak merasa lebih bosan dan tidak tertarik untuk belajar mengenal bentuk-bentuk geometri.

Peneliti terdorong untuk melakukan penelitian yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri dengan permainan kotak pos pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan. Kendala dalam pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri bukan saja terletak pada pada tingkat kemampuan anak, akan tetapi pada kurangnya media pembelajaran yang sesuai dan menarik untuk anak.

Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Selain itu, belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri. Contohnya pengenalan bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar, persegi panjang, kubus, balok dan silinder.

Permainan edukatif adalah Salah satu yang hal yang sangat penting bagi masa kanak-kanak. Tentu saja dengan menyadari konsep dasar dan petunjuk jenis-jenis permainan yang sesuai dengan kondisi anak dari segi umur, lingkungan dan sosial budaya tempat seorang anak berkembang dalam lingkungan kehidupannya. Dalam usaha untuk mencapai suatu pemahaman yang

benar, maka guru membutuhkan media atau permainan dalam suatu pembelajaran. Menurut Permendiknas No 58 Tahun 2009 kemampuan kognitif anak pada usia 5-6 tahun indikator kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, yaitu :

- 1.) Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat, dll)
- 2.) Membedakan ciri-ciri bentuk geometri
- 3.) Menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri.
- 4.) Mencontoh bentuk-bentuk geometri
- 5.) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri

Metode permainan yang digunakan peneliti adalah metode permainan kotak pos , Langkah – langkah permainan kotak pos adalah :

- 1.) Membuka tutup dan mengeluarkan isi kotak
- 2.) Menutup kotak kembali dan mengamati bentuk geometri dari isi kotak
- 3.) Memasukkan kembali bentuk-bentuk geometri yang sesuai dengan penampangnya.

B. METODE PENELITIAN

Sekolah yang digunakan peneliti sebagai tempat penelitian ini adalah TK Aisyiyah Troketon III Pedan, ini dilaksanakan pada akhir semester Genap (dua) akhir febuari sekitar tanggal 25 sampai 14 Maret 2013. Jenis Penelitian yang dilaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang menjadi subyek adalah siswa kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan dengan Jumlah 10 siswa, 6 siswa laki – laki dan 4 siswa perempuan. Penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak.

Pengambilan data dilakukan dengan observasi, catatan lapangan dan dokumentasi.

1. Observasi

Menurut Arikunto (1999:30) observasi adalah” suatu teknik yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Observasi dijadikan sampel untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar siswa di kelas. Sehingga data observasi diperoleh secara langsung dengan jalan melihat dan mengamati kegiatan siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode untuk memperoleh atau mengetahui sesuatu dengan buku-buku, arsip yang berhubungan dengan yang diteliti. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekolah dan nama siswa, dan kegiatan anak pada waktu pembelajaran.

3. Catatan Lapangan

Menurut Moleong (2002:15), Catatan lapangan yaitu “ pernyataan tentang semua peristiwa yang dialami yaitu yang didengar dan dilihat serta tidak boleh berisi penafsiran,hanya catatan sebagaimana adanya.” Catatan pengamatan menampakkan catatan tentang siapa, apa dan bagaimana suatu kegiatan manusia. Catatan lapangan diperoleh untuk mencatat kejadian-kejadian diluar rencana penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis diskriptif komparatif (untuk kemampuan kognitif) yaitu membandingkan hasil amatan dengan indikator pencapaian setiap siklus, dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III. penelitian ini akan dilakukan beberapa tahap sebagai berikut:

- a. Menstabilasikan skor berdasarkan hasil pengamatan kemampuan mengenal bentuk geometri. Adapun skoring hasil amatan dilakukan sebagai berikut:

M : diberi skor 4

MSB : diberi skor 3

MBB : diberi skor 2

MBB : diberi skor 1

- b. Menjumlah hasil skor untuk setiap anak.
- c. Menghitung prosentase pencapaian kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan kotak pos, dengan cara sebagai berikut :
 - 1). Prosentase Pencapaian Kemampuan Kognitif =
$$\frac{\text{Jumlah Skor Setiap Anak}}{\text{Skor Maximum}} \times 100\%$$
 - 2). Skor maximum = Jumlah butir amatan x Skor maximum butir amatan
Skor maximum = $8 \times 4 = 32$
- d. Membandingkan prosentase rata-rata pencapaian dengan indikator pencapaian pada setiap siklus yang telah ditentukan peneliti.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Tindakan yang dilakukan peneliti adalah untuk meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada Anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan Tahun Ajaran 2012/2013 . Adapun permasalahannya adalah “Apakah permainan kotak pos dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan tahun ajaran 2012/2013?”

Tindakan yang dilakukan selama penelitian adalah menggunakan permainan kotak pos. Setelah melakukan tindakan menggunakan permainan kotak pos pada siklus I terdapat Refleksi sebagai berikut:

- a). Banyak anak yang masih enggan atau malu-malu dalam mencoba menyebutkan dan menunjuk bentuk bentuk geometri, maka guru harus selalu memberikan motivasi agar anak berani mencoba.
- b). Masih ada beberapa anak yang kurang antusias terhadap pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri, maka perlu adanya alat peraga yang

menarik sehingga tumbuh kesadaran anak dalam pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri.

- c). Waktu yang dialokasikan dalam pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri selama 30 menit tidak cukup karena anak belum bisa semua, maka perlu adanya penambahan alokasi waktu.

setelah dilakukan siklus I yang terdiri dari 3 pertemuan ada 6 anak yang dapat menyebut dan menunjuk bentuk-bentuk geometri dengan benar, atau sudah 51,25 %. Jadi dari prasiklus sampai siklus I ada peningkatan sekitar 15,01 %, masih perlu dilakukan tindakan lanjutan

Pada Siklus II peneliti mengadakan perbaikan dengan merencanakan pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri peneliti akan mengganti bentuk kotak pos menjadi agak besar dan bergambar.
- 2) Untuk mengatasi waktu yang kurang dalam memaksimalkan proses pembelajaran peneliti dan guru sepakat untuk menambah alokasi waktu menjadi 45 menit.
- 3). Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, peneliti dan guru memberikan perhatian lebih kepada anak dengan memberikan reward kepada anak berupa sticker

Pada siklus II terdapat refleksi, ini merupakan perbaikan refleksi siklus I. Refleksi siklus II sebagai berikut:

- 1). Waktu yang disediakan tidak cukup karena beberapa anak ada yang belum sempat mencoba mempraktekkannya waktunya sudah habis, maka harus diadakan penambahan alokasi waktu.
- 2). Ada beberapa anak yang masih jenuh maka pada siklus III permainan kotak pos akan divariasikan antara kotak pos pada siklus I dan siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II yaitu $\geq 60\%$. Berdasarkan hasil tabulasi skor jika dibandingkan dengan rata-rata persentase pada siklus I mencapai peningkatan sekitar 11,56 % . Jumlah anak yang mampu menunjuk dan menyebut bentuk-

bentuk geometri sebanyak 6 anak dari jumlah keseluruhan 10 anak. Setelah dilaksanakan siklus II kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri meningkat 11,56 %. Dan masih perlu ditingkatkan lagi.

Pada Siklus III peneliti mengadakan perbaikan dengan merencanakan pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Supaya lebih menarik perhatian anak dalam pembelajaran guru kelas dan peneliti memadukan kotak pos pada siklus I dan kotak pos pada siklus II.
- 2) Penugasan lebih diutamakan kepada anak yang kemampuannya kurang.
- 3) Perubahan posisi duduk dilakukan supaya anak tidak bosan dan memberikan suasana baru.
- 4) Selalu memberikan motivasi dan reward pada anak agar lebih percaya diri.

Pada siklus III terdapat refleksi, ini merupakan perbaikan refleksi siklus II. Refleksi siklus III sebagai berikut:

Proses pelaksanaan siklus III berjalan dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan. Kelemahan yang ada pada siklus I dan II dapat teratasi pada siklus III dengan baik sehingga membuat kualitas pembelajaran meningkat. Perhatian dan antusias anak meningkat, meskipun ada beberapa anak yang terlihat kurang konsentrasi dalam mengikuti kegiatan. pada siklus III ini sudah meningkat yaitu 84,68 %. Hasil prosentase ini meningkat sebanyak 21,87 % dibanding dengan siklus II yang baru mencapai 62,81 %.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi atas tindakan pada siklus III dikatakan lebih berhasil. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan rata-rata prosentase kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri dibandingkan pada siklus-siklus sebelumnya. Dilihat dari hasil observasi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa permainan kotak pos dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III pedan, Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru tk Aisyiyah Troketon III Pedan tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak pos pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Troketon III Pedan . Dapat disimpulkan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada pra siklus ada 3 anak yang dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan benar atau sekitar 36,24%. Setelah dilaksanakan siklus I yang terdiri dari 3 pertemuan ada 6 anak yang dapat menyebut bentuk-bentuk geometri dengan benar atau sudah mencapai 51,25%. Pada siklus II berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan selama 3 pertemuan ada 7 anak yang mampu menyebut bentuk-bentuk geometri dengan benar atau sekitar 62,81%. Jadi dari siklus I sampai siklus II ada peningkatan dari 6 anak menjadi 7 anak atau mencapai peningkatan sekitar 11,56%. Pada siklus III yang dilaksanakan dalam 2 pertemuan dan berdasarkan hasil observasi ada 8 anak yang mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri dengan benar atau meningkat sekitar 84,68%. Jadi dari siklus II sampai siklus III ada peningkatan dari 7 anak sampai 8 anak atau sekitar 21,87%.

E. DAFTAR PUSTAKA

Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. Jakarta; PT indeks.

Sujiono, Yuliani Nuraini. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta; Universitas Terbuka.

Seefeldt, Carol. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta; PT Indeks.

<http://www.digilib.petra.ac.id/.../jiunkpe-ns-s1-2008-31403361-9052-hanurda-chapter2.pdf>) diakses pada tanggal 4-01-2013