PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN LOMPAT GEOMETRI PADA KELOMPOK B-3 DI RAUDLATHUL ATHFAL PERWANIDA REJOSO NGANJUK

SKRIPSI

Oleh:

Amim Nafi'ah

NIM: D98215017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JULI 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Amim Nafi'ah

NIM : D98215017

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 03 Juli 2019

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL

67968AFF869788155

6000

Amim Nafi'ah

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama : Amim Nafi'ah

NIM : D98215017

Judul : PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN LOMPAT GEOMETRI PADA KELOMPOK B-3 DI RAUDLATHUL ATHFAL PERWANIDA REJOSO NGANJUK

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 03 Juli 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd	Yahya Aziz, M.Pd.I
NIP. 197307222005011005	NIP. 197208291999031003

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh **Amim Nafi'ah** ini telah di pertahankan di depan

Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 30 Juli 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Dr. Eni Purwati, M.Ag
NIP. 196512211990022001

Penguji II

Moh. Faizin, M.Pd.I
NIP. 197208152005011004

Penguji III

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005

Penguji IV

Yahya Aziz, M.Pd.I
NIP. 197307222005011005

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Amim Nafi'ah
NIM : D98215017
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Islam Anak Usia Dini
E-mail address : amimnafiah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
√ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN LOMPAT GEOMETRI PADA KELOMPOK B-3 DI RAUDLATHUL ATHFAL PERWANIDA REJOSO NGANJUK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 2 Agustus 2019

Penulis

(Amim Nafi'ah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRACT

Nafi'ah, Amim. 2019. *Increase Ability To Recognize Geometry Shapes Through Geometry Jump Game In B-3 Group Of Raudlathul Athfal Perwanida Rejoso Nganjuk. Thesis, SI Study Program for Early Chilhood Islamic Education Faculty of Tarbiyah and Teacher Training Islamic University State of Sunan Ampel Surabaya. Counselor*: M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd. Yahya Aziz, M.Pd.I.

Keyword: *Ability To Recognize Geometry Shapes, Geometry Jump Game*

This Classroom Action Research performed in B-3 group of RA Perwanida Rejoso Nganjuk. The research is motivated by the low ability to recognize geometry shapes because the media or games used by teachers in learning activites are not optimal. Therefore, the researcher use the method by applaying geometry jump games so that children can improve their ability to recognize geometry shapes through the game.

The method used in this research is Classroom Action Research with the Kurt Lewin Model. Consists of pre cycle, cycle I, cycle II, and reflection. The subjects of this research were children of RA Perwanida B-3 group consisting of 20 children. The Classroom Action Research by Kurt Lewin model consist of 4 stage that is planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques used are observation, interview, written test assessment and documentation.

The results of the pre cycle percentage on the indicator mentioned six geometry shapes reaching 25% and in the indicator paired the geometry shape puzzle reaches 15%. In the cycle I there was an increase, that is in the indicator mentioned six geometry shape reaching 75% and in the indicator paired the geometry shape puzzle reached 55%. In the cycle II there was an increase again, that is in the indicator mentioned six geometry shape reaching 80% and in the indicator pairing geometry shape puzzle reached 90%. Therefore, it can be concluded that the ability to recognize geometry shapes in B-3 group of RA Perwanida Rejoso Nganjuk can be improved through geometry jumping games.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Amim Nafi'ah, 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Kelompok B-3 Di Raudlathul Athfal Perwanida Rejoso Nganjuk*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd. Yahya Aziz, M.Pd.I.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri, Permainan Lompat Geometri.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri yang dikarenakan media atau permainan yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran masih kurang maksimal. Dengan demikian, peneliti menggunakan cara dengan menerapkan permainan lompat geometri agar anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kurt Lewin. Terdiri dari pra siklus, siklus I, dan siklus II, serta refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk yang terdiri dari 20 siswa. Penelitian Tindakan Kelas model Kurt Lewin terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi, wawancara, penilaian tes tulis, dan dokumentasi.

Hasil prosentase pra siklus pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri mencapai 25% dan pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri mencapai 15%. Pada siklus I mengalami peningkatan, yaitu pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri mencapai 75% dan pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri mencapai 55%. Pada siklus II mengalami peningkatan kembali, pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri mencapai 80% dan pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri mencapai 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk dapat ditingkatkan melalui permainan lompat geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI..... vi
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI..... vii
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI viii
ABSTRAK ix
KATA PENGANTAR xi
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR LAMPIRAN xvii
DAFTAR GRAFIK xix

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 9
C. Batasan Masalah 9
D. Rumusan Masalah 9
E. Tindakan yang Dipilih 10
F. Tujuan Penelitian 10
G. Lingkup Penelitian 11
H. Manfaat Penelitian 13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II : KAJIAN TEORI

A. Hakikat Mengenal Bentuk Geometri 15
1. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri 15
2. Macam-Macam Bentuk Geometri 17
3. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri 20
4. Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri..... 22
B. Permainan Lompat Geometri 23
1. Pengertian Permainan Lompat Geometri 23
2. Manfaat Permainan Lompat Geometri 25
3. Karakteristik Permainan Lompat Geometri 26
4. Cara Membuat Permainan Lompat Geometri 26
5. Langkah-Langkah Pembelajaran Melalui Permainan Lompat Geometri 28
C. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Lompat Geometri 29
1. Kelebihan Permainan Lompat Geometri 29
2. Kekurangan Permainan Lompat Geometri..... 30
D. Penelitian Terdahulu 30

BAB III : METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian 33
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian.. 35
1. Setting Penelitian 35
2. Subyek Penelitian 35
C. Variabel Penelitian 36
D. Rencana Tindakan 36
1. Siklus I 37
2. Siklus II 41

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Data dan Cara Pengumpulannya 42
1. Sumber Data 42
2. Teknik Pengumpulan Data 43
F. Teknik Analisis Data 48
G. Indikator Kinerja 51
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 52
1. Identitas Guru 53
2. Identitas Peneliti 53

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Hasil Penelitian 54
1. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Penelitian 54
2. Siklus I 57
3. Siklus II 87
B. Pembahasan 112

BAB V : PENUTUP 123
A. Simpulan 123
B. Saran 124
DAFTAR PUSTAKA 126
RIWAYAT HIDUP 129
LAMPIRAN 130

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator ...	11
Tabel 2.1	Geometri Bangun Datar	18
Tabel 2.2	Geometri Bangun Ruang.....	19
Tabel 2.3	Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri	22
Tabel 3.1	Panduan Wawancara Sebelum Dilakukan Penelitian.....	45
Tabel 3.2	Panduan Wawancara Sesudah Dilakukan Penelitian	45
Tabel 3.3	Rubrik Penilaian Tes Tulis	46
Tabel 3.4	Klasifikasi Skala Penilaian	49
Tabel 3.5	Prosentase Ketuntasan Belajar	51
Tabel 3.6	Data Ketuntasan Belajar Antar Siklus	51
Tabel 4.1	Hasil Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Pada Pra Siklus	56
Tabel 4.2	Hasil Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus I Pertemuan Pertama	62
Tabel 4.3	Hasil Observasi Kegiatan Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama	65
Tabel 4.4	Hasil Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus I Pertemuan Kedua	75
Tabel 4.5	Hasil Observasi Kegiatan Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua	78
Tabel 4.6	Hasil Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Pada Siklus I	82
Tabel 4.7	Ketuntasan Belajar Siklus I.....	86
Tabel 4.8	Hasil Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus II Pertemuan Pertama	90
Tabel 4.9	Hasil Observasi Kegiatan Anak Pada Siklus II	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertemuan Pertama..... 93
Tabel 4.10 Hasil Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus II Pertemuan Kedua 101
Tabel 4.11 Hasil Observasi Kegiatan Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua 104
Tabel 4.12 Hasil Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Pada Siklus II 107
Tabel 4.13 Ketuntasan Belajar Siklus II 111

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II 130
Lampiran 2 Hasil Wawancara 146
Lampiran 3 Hasil Penilaian Lembar Kerja Siswa 150
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian 152
Lampiran 5 Dokumentasi Foto 155
Lampiran 6 Kartu Bimbingan 160

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Perbandingan Hasil Pra siklus, Siklus I, Siklus II 122

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia Pendidikan, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh.[1] Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 ayat 14 menyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[2] Nabi Muhammad SAW bersabda dalam sebuah hadits tentang pentingnya pendidikan terhadap anak sebagai berikut:

عَنْ اَبِىْ هُرَيْرَةَ اَنَّهُ كَانَ يَقُوْلُ قَالَ رَسُوْلُ اللهُ صَلَّى اللهُ عَلَيْهُ وَسَلَّم مَا مِنْ مَوْلُوْدٍ اِلَّا يُوْ لَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَاَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوَيُنَصِّرَ انِهِ أَوَيُمَجِّسَانِهِ

Artinya:

Hadits riwayat Abu Hurairah Radhiyalahu'anhu, ia berkata: Rasulullah SAW bersabda: "Setiap anak itu dilahirkan dalam keadaan fitrah. Kedua orang tuanyalah yang membuatnya menjadi seorang Yahudi, seorang Nasrani maupun seorang Majusi." (HR. Muslim).

Berdasarkan hadits di atas dijelaskan bahwa anak terlahir dalam keadaan fitrah (suci), dimana dia mempunyai kesiapan untuk dirinya sendiri. Dengan

[1] Suyadidan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2013), 17.
[2] Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia, *Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia,2003).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

demikian kedua orang tua harus mengetahui dan memperhatikan tentang pentingnya aspek perkembangan dan pertumbuhan serta masa depan seorang anak secara keseluruhan.

Selain orang tua dan lingkungan sekitar anak, lembaga Pendidikan Anak Usia Dini juga perlu menyediakan berbagai bentuk kegiatan untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Aspek perkembangan anak meliputi nilai moral agama (NAM), fisik motorik (FM), kognitif (KOG), sosial emosional (SE), bahasa (BHS) dan seni (S). Semua aspek perkembangan tersebut perlu mendapat stimulasi dari orang-orang yang ada di sekitar anak agar anak mampu tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya. Seperti yang tertera dalam Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 78 yaitu sebagai berikut:

وَاللهُ أَخْرَ جَكُم مِّن بُطُونِ أُمَهَتِكُمْ لَا تَعَلَمُو نَ شَيئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ

Artinya:

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, pengihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (Q.S. An-Nahl: 78)

Dari ayat di atas dapat dijelaskan bahwa aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapat stimulasi khusus di PAUD. Kemampuan kognitif anak dapat berkembang dan dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor gen dan faktor lingkungan. Gen merupakan faktor bawaan yang dibawa oleh anak sejak lahir, sedangkan faktor lingkungan merupakan tempat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimana anak dibesarkan, diasuh dan dididik.[3] Orang tua yang baik dan bijaksana dalam mendidik anak adalah orang tua yang mampu mengetahui dan mengerti potensi yang dimiliki oleh anak. Sehingga orang tua harus selalu membantu dalam pertumbuhan dan perkembangan anak terutama pada perkembangan intelektual sejak usia dini. Aspek perkembangan kognitif sangat penting dikembangkan pada anak usia dini dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mencari pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan logika matematika.

Kemampuan logika matematika termasuk kemampuan yang harus mendapat stimulasi dan mampu dikuasai dalam bidang perkembangan aspek kognitif.[4] Kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di Taman Kanak-Kanak antara lain mengenal konsep bilangan, perhitungan, pengurangan, geometri, pemecahan masalah dan strategi permainan.[5] Dari beberapa kemampuan logika matematika pada anak usia dini yang telah disebutkan, geometri adalah ilmu yang mempelajari bangun datar dan bangun ruang beserta salah satu cirinya.

Berdasarkan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak mengembangkan kecerdasannya melalui pengalaman dan praktik langsung dengan lingkungan fisik. Pengalaman praktik tersebut menjadi dasar kemampuan otak untuk berfikir dan belajar. Geometri merupakan bagian matematika yang sangat dekat dengan anak, karena hampir semua objek yang ada di sekitar lingkungan anak merupakan

---

[3] Gunarti, W dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta:Universitas Terbuka, 2010), 2.24.

[4] Guanglei Hong, Stephen W.Raudenbush, *Effect Of Kindergarten Retention Policy On Children's Cognitive Growth In Reading And Mathematics*, Journal Educational and Policy Analysis, Vol 27, No. 3, 2005, 205

[5] Yuliani Nurani Sujiono, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK*, (Jurnal PAUD, 2016), 97.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

objek dengan bentuk geometri.[6] Pengenalan geometri yang tepat di Taman Kanak-Kanak yaitu bentuk-bentuk geometri datar atau biasa disebut bangun ruang.

Pada usia 4-5 tahun anak usia dini mulai mengenal objek dasar matematika yang bersifat konkret, karena pada usia tersebut anak berada pada perkembangan berfikir pra-operasional konkret misalnya, anak belajar matematika dari benda-benda yang ada disekitarnya.[7] Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, mendeskripsikan, dan menggambarkan objek atau benda-benda yang ada disekitar lingkungan anak. Maka dari itu, pengenalan bentuk geometri perlu diberikan sejak dini menggunakan cara yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak

. Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, menyebutkan bahwa indikator aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri yaitu: indikator kemampuan usia anak 2-3 tahun adalah megenal dua buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan persegi, kemudian untuk anak usia 3-4 tahun adalah mengenal empat buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran, dan anak usia 5-6 tahun adalah mengenal enam buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat. Dari beberapa indikator yang ada, anak dapat menyebutkan macam-macam bentuk geometri bangun datar dan mengelompokkannya. Dan dengan demikian pembelajaran yang disampaikan guru di kelas dapat dikaitkan dengan kehidupan di lingkungan anak.

---

[6] Khusnul Safrina, M. Ikhsan, Anizar Ahmad, *Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Heile*, (Jurnal Didaktik Matematika, Vol 1, No 1, 2014), 10.

[7] Permata Sari, Ratih, *Kegiatan Bermain Matematika*, (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 7, No 2, 2013), 251-263.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Fakta di kelas terlihat masih banyak anak usia 5-6 tahun kurang memahami macam-macam bentuk geometri bangun datar yang disebabkan pembelajaran lebih diwarnai dengan metode ceramah dan pemberian tugas melalui lembar kerja siswa. Hal ini sesuai anggapa bahwa anak hanya mengandalkan kemampuan auditifnya ketika guru menjelaskan materi pembelajaran memalui metode ceramah menggunakan bahasa verbal. Sedangkan permasalahan masing-masing anak memiliki kemampuan yang berbeda dalam menangkap materi pembelajaran hanya melalui pendengaran.[8]

Berdasarkan hasil dari observasi penulis pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk, bahwa guru jarang menggunakan media untuk kegiatan belajar mengajar sehingga terlihat kurang menarik siswa. Setiap hari, guru cenderung melakukan kegiatan pembelajaran secara *indoor* dan dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru berpacu pada buku dan Majalah yang sudah disediakan oleh sekolah. Oleh karena itu, anak kurang antusias dan cenderung merasa kurang bersemangat, mudah bosan ketika pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan fakta di kelas dan hasil observasi, terlihat kemampuan mengenal bentuk geometri bangun datar anak masih rendah. Hasil wawancara yang dilakukan terdapat 20 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan, hanya 40% dari mereka atau hanya terdapat 5 anak yang dikategorikan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dalam mengenal bentuk geometri, sedangkan yang lainnya masih perlu bimbingan dari guru, ini merupakan ketuntasan yang rendah karena masih dibawah standar yang ditetapkan

[8] Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke-Praktik*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017), 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekolah yaitu sebesar 75%. Hal ini terbukti ketika pelajaran mengenal bentuk geometri, masih banyak anak yang kebingungan bahkan kesulitan menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang ditunjukkan guru melalui gambar di papan tulis dan gambar yang ada di majalah. Penyebab hal tersebut terjadi karena pembelajaran di RA Perwanida Rejoso Nganjuk cenderung menerapkan metode ceramah tanpa praktik langsung, sedangkan diperlukan metode yang menarik yaitu metode demonstrasi, permainan yang aktif, dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

Peneliti dan guru sepakat untuk meningkatkan kemampuan kognitif menggunakan permainan lompat geometri pada anak kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk. Dengan menggunakan permainan lompat geometri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri bangun datar.

Pada masa petumbuhannya anak-anak tidak dapat dipisahkan dari permainan. Sejak kecil mereka mengenal benda-benda yang ada disekitarnya memiliki bentuk yang sama dengan bentuk geometri seperti koin uang logam berbentuk lingkaran, buku berbentuk persegi panjang, almari berbentuk persegi panjang, bola berbentuk lingkaran dan benda-benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan keperluan bermain.[9] Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan konsep *"belajar sambil bermain"* atau *"bermain sambil belajar"*. Bermain dan permainan anak merupakan salah satu

[9] Latif, Mukhtar, *Orientasi Baru Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Grup, 2013), 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebutuhan bagi anak usia dini dan memiliki peranan penting dalam semua aspek perkembangan anak. Dengan demikian anak akan belajar memahami pengetahuan dengan cara berinteraksi melalui objek yang ada disekitarnya.

Alat permainan merupakan sarana dan prasarana untuk bermain, bermain adalah salah satu kunci sukses dalam mengajarkan matematika kepada anak usia dini, dimana anak mampu bereksplorasi dalam setiap kesempatan dan menjadikan pengenalan metematis sebagai pengalaman berharga baginya, misalnya, membilang, mengelompokkan, menghitung objek, dan membuat urutan bilangan.[10]. Menjelaskan bentuk geometri pada anak merupakan kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri.[11] Maksudnya bahwa mengenalkan macam-macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati objek nyata yang ada disekitarnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lain, misalnya seperti ketika anak mengamati bentuk buku yang mempunyai bentuk sama dengan segi empat atau persegi.

Permainan yang sesuai untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri datar pada anak usia dini adalah permainan lompat geometri. Anak usia dini pada dasarnya lebih suka bermain di luar ruangan, dimana segala permainan yang dimainkannya dapat mempengaruhi memori ingatan dan sangat membantu

---

[10] Padlia, Anni, *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Balok Angka Di Taman Kanak-Kanak Al-Fallah Bandar Pasaman Barat,* (Jurnal Pesona PAUD, Vol 1, No 1, 2012), 3.

[11] Lestari, KW, *Konsep Matematika*, (Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengembangkan seluruh bagian dalam otak.[12] Permainan lompat geometri hampir sama dengan permainan tradisional engklek. Namun ada sedikit perbedaanya, pada permainan tredisional engklek yaitu melompati bentuk-bentuk geometri datar dengan menggunakan gacuk (alat bantu permainan engklek), sedangkan pada permainan lompat geometri, anak-anak terlebih dahulu melempar dadi besar lalu melompati bentuk-bentuk geometri datar yang sudah dibuat. Permainan lompat geometri ini menurut penulis dapat mendukung, meningkatkan dan memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan kognitif dengan mampu mengenal bentuk-bentuk geometri yang sudah disediakan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengangkat judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Kelompok B-3 Di Raudlathul Athfal Perwanida Rejoso Nganjuk".

[12] Andriyani Marlina, *Improving The Determining Ability o Of Geometry Shapes Through Tradtional Games Gotri Lagendri Of Grade B Students in Kindergarten,* (Journal Of Early Childhood Teacher Education, 2015), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang sesuai berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Guru jarang menggunakan media untuk kegiatan belajar mengajar sehingga pembelajaran terlihat kurang menarik anak.
2. Cara penyampaian kegiatan belajar mengajar belum sesuai dengan yang ada pada rencana pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang diberikan guru masih kurang.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada penggunaan permainan lompat geometri dengan materi pengenalan bentuk geometri yang bertemakan kendaraan darat dan kendaraan air.
2. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri bangun datar (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat).

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang muncul berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Bagaimana kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk ?
2. Bagaimana penerapan permainan lompat geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk ?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk ?

E. Tindakan yang Dipilih

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang telah diuraikan pada latar belakang di atas. Tidakan yang dipilih dalam penelitian ini adalah melalui permainan lompat geometri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang diperoleh dari rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk sebelum dilaksanakan tindakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan melompat geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.
3. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan melompat geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.

G. Lingkup Penelitian

Peneliti memberi batasan pada ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut:

1. Subyek penelitian meliputi anak kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah 20 anak.
2. Penelitian ini terbatas pada penggunaan permainan lompat geometri dengan materi pengenalan bentuk geometri.
3. Penelitian ini difokuskan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat).
4. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator.

Tabel 1.1

Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator
KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya.	Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleransi kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik dan teman.	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan.	Anak mau bersabar menunggu giliran bermain lompat geometri sesuai urutan dari guru.
KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan *satuan PAUD* dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan mengomunikasikan melalui	3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-cirinya.	Anak mampu menyebutkan 6 buah bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan bermain.		
KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, music, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus	Anak bisa melompat permainan lompat geometri menggunakan kaki kanan dan kirinya sesuai yang dicontohkan guru.
	4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di dekitar yang dikenalnya (nama, waktu, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya.	Anak bisa mengelompokkan geometri sesuai bentuk yang sama dan mampu menempel bentuk geometri pada polanya.

H. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian tindakan kelas ini diharapkan mampu memberikan referensi pada dunia pendidikan, khususnya anak usia dini dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya pada pengenalan bentuk geometri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan peneliti untuk berlatih mengenali beberapa masalah serta cara menyelesaikan masalah yang ditemukan tersebut. Dengan adanya permainan lompat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

geometri diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal bentuk geometri.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan guru untuk mengetahui tingkat kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Melalui permainan lompat geometri diharapkan dapat menumbuhkan minat untuk mengembangkan media lain dalam pembelajaran. Guru juga dapat memanfaatkan permainan lompat geometri sebagai acuan untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak dengan metode yang menarik dan menyenangkan.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai modal untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

d. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran sekolah tersebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Mengenal Bentuk Geometri

1. Pengertian Kemampuan Megenal Bentuk Geometri

Anak usia dini pada fase pra-operasional kemampuan berfikirnya adalah berfikir secara simbolis. Menurut Munandar (dalam Susanto), kemampuan merupakan daya kesanggupan atau kecakapan untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan atau potensi seseorang yang dibawa sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga orang tersebut mampu melakukan sesuatu. [13]

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengenal berasal dari kata kenal yang artinya mengetahui, teringat kembali. Kemudian bentuk adalah kata lain dari wujud, rupa, gambaran atau susunan.[14] Sedangkan menurut Jannah, geometri merupakan ilmu yang membahas tentang bentuk, bidang, dan ruang suatu benda.[15]

Lestari (dalam Rustiyanti) mengungkapkan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengungkapkan benda-

[13] Susanto, Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), 97.
[14] Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Gramedia, 2005), 541, 135.
[15] Jannah, Roudatul, *Membuat Anak Cinta Matematika dan Eksak Lainnya*, (Yogyakarta: Diva Press), 32.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.[16] Sedangkan Beaty (dalam Marlisa) mengungkapkan, mengenal bentuk geometri merupakan modal awal yang penting untuk diajarkan kepada anak karena salah satu kemampuan dalam perkembangan kognitif yaitu anak harus bisa membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan segi tiga.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kecakapan anak dalam mengetahui, menunjuk, menyebutkan dan mengelompokkan benda-benda atau objek yang ada di lingkungan sekitar anak berdasarkan dengan bentuk geometri. Pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini akan lebih bermanfaat apabila dilakukan dengan cara yang sesuai. Dengan demikian diperlukan strategi untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini yang tepat dan menarik sesuai dengan karakteristiknya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenalkan bentuk geometri bertujuan membantu anak dalam memahami, mengetahui, menggambarkan sehingga anak menjadi tahu tentang macam-macam bentuk geometri.

Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengatahui nama dan bentuk geometri. Kemudian anak mampu memberikan contoh bentuk benda yang ada

[16] Rusiyanti, D.W, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri pada Anak Kelompok A di TK Arum Puspita TriharjoPandak Bantul*, (E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. III (5), 2014):11,21,41.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disekitarnya sesuai dengan bentuk geometri yang telah diketahuinya. Sehingga anak mampu menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, serta mampu menceritakan suatu benda yang dibuat anak dari beberapa susunan bentuk geometri.

2. Macam-Macam Bentuk Geometri

Secara umum bentuk geometri terdiri dari bentuk geometri 2 dimensi dan bentuk geometri 3 dimensi. Bentuk geometri 2 dimensi disebut dengan bengun datar sedangkan bentuk geometri 3 dimensi disebut bangun ruang. Menurut Kusni, geometri 2 dimensi terdiri dari 5 buah meliputi: segitiga, persegi panjang, lingkaran, belah ketupat dan trapesium.[17]

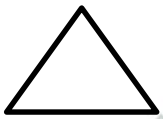
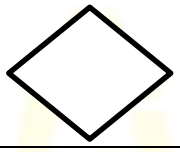
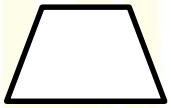
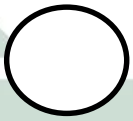
Jajar genjang adalah segi empat yang memiliki sisi sejajar. Persegi panjang adalah jajar genjang yang sudutnya berbentuk siku-siku. Belah ketupat adalah jajar genjang yang dua sisinya sama panjang. Trepesium adalah segi empat yang memiliki sepasang sisi sejajar. Lingkaran adalah bangun datar yang tidak memiliki sudut dan hanya memiliki 1 sisi saja.

[17] Kusni, *Geometri Dasar*, (Semarang:Uneversitas Negeri Semarang, 2008), 14-16.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 2.1.

Geometri Bangun Datar

Gambar	Nama
	Segi Tiga
	Jajar Genjang
	Persegi Panjang
	Belah Ketupat
	Trapesium
	Lingkaran

Sedangkan menurut Surya, geometri 3 dimensi meliputi: kubus, balok, prisma tegak segi tiga, limas.

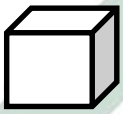
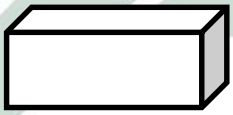
Kubus adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi, memiliki 6 sisi yang sama, 12 rusuk yang sama panjang, dan memiliki 8 titik sudut. Balok adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi panjang, memiliki 6 sisi dengan 3 pasang sisi yang sama, memiliki 12 rusuk dan 8 titik sudut. Prisma tegak segi tiga memiliki 5 buah sisi, 9 rusuk yang sama panjang, dan 6 titik sudut. Limas adalah bangun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ruang yang memiliki banyak alas, misalnya: limas segi tiga, limas segi empat, dan sebagainya. [18]

Tabel 2.2.

Gambar Geometri Bangun Ruang

Gambar	Nama
	Kubus
	Balok
	Tabung

Berdasarkan beberapa bentuk yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bentuk geometri dibagi menjadi dua jenis yaitu geometri bangun datar dan geometri bangun ruang. Namun tidak semua bentuk harus dipahami anak di Taman Kanak-Kanak.

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, menyebutkan bahwa indikator aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri adalah mengenal bentuk geometri 2 dimensi atau geometri bangun datar, dengan indikator: kemampuan usia anak 2-3 tahun adalah megenal dua buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan persegi, kemudian untuk anak usia 3-4 tahun adalah mengenal empat buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran, dan anak usia 5-

[18] Surya, Yohanes, *Matematika Asik, Mudah dan Menyenengkan*, (Tangerang: Kandel, 2009), 113.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6 tahun adalah mengenal enam buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat. Dan dalam penelitian ini bentuk yang harus di pahami anak usia dini ada 6 buah bentuk geometri datar yaitu segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium dan belah ketupat.

3. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini

Strategi pembelajaran merupakan aktivitas guru dalam mengajar dengan menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Agung Triharso, cara agar suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan adalah dengan menggabungkan bermain dan belajar.[19] Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan. Bermain membuat anak senang dan belajar membuat anak mendapatkan ilmu serta mengetahui hal-hal baru yang belum ia ketahui sebelumnya. Sehingga dengan belajar melalui bermain anak mampu menguasai materi serta mempraktekkannya langsung.

Prinsip bermain adalah anak harus mengutamakan bermain untuk belajar, bukan hanya bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dan pemilihan jenis permainan untuk anak usia dini harus sesuai dengan tahap perkembangan anak agar pesen edukatif dalam

[19] Triharso, Agung, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2013)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

permainan tersebut dapat ditangkap dengan mudah dan menyenangkan oleh anak.

Pola belajar sebagaimana bermain, dan bermain sebagaimana belajar akan membuat anak merasa *enjoy*, karena antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan dan menentang. Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan dalamcmengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini yaitu kegiatanya dikemas dalam bentuk permainan. Melalui kegiatan bermain anak akan mengetahui, memahami, dan mengenal bentuk geometri karena kemampuan dasar dalam mengenal bentuk geometri dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk bola itu seperti lingkaran, bentuk buku itu seperti persegi panjang, dan sebagainya).

Pemberian rangsangan dan stimulus yang tepat pada proses pembelajaran di Taman Kanak-Kanak akan memberikan dampak positif selanjutnya pada anak usia dini. Karakter anak akan terbentuk menjadi seorang pembelajar yang aktif apabila guru mampu menciptakan iklim belajar yang nyaman, menarik dan menyenangkan. Dari kegiatan belajar sambil bermain tersebut, hasil belajar dapat meningkat karena ketika anak belajar matematika khususnya dalam pembelajaran menganal bentuk geometri anak akan mampu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek benda yang konkret.

4. Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri

Dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun hendaknya memperhatikan perkembangan anak. Peraturan Menteri Nomor 58 Tahun 2009 terdapat tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun salah satunya yaitu tentang lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3

Indikator Pencapaian Perkembangan Menganal Bentuk Geometri

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
		Usia 5-6 tahun
Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk	1. Anak mampu menunjuk bentuk geometri sesuai perintah guru. 2. Anak mampu menyebutkan enam bentuk geometri yang ada pada permainan lompat geometri. 3. Anak mampu menyebutkan benda yang ada disekitarnya sesuai bentuk geometri. 4. Anak mampu memasangkan puzzle bentuk geomeri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Permainan Lompat Geometri

1. Pengertian Permainan Lompat Geometri

Dunia anak adalah dunianya bermain. Dalam Kamus Besar Bahas Indonesia, permainan berasal dari kata dasar main atau bermain yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak.[20] Artinya sebuah permainan merupakan aktivitas yang membuat hati seorang anak senang, nyaman, dan bersemangat. Menurut Fadlillah, permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak.[21]

Permainan untuk anak usia dini biasanya dirancang dengan tidak banyak menggunakan aturan dalam bermain agar anak merasa nyaman dalam melakukan permainan tersebut. Permainan tetap penting dalam program prasekolah karena melalui permainan akan terjadi sebuah pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu aktivitas atau kegiatan yang membuat hati seorang anak senang dan bersemangat serta di dalamnya terdapat unsur pembelajaran yang ingin dikembangkan sehingga dengan belajar melalui bermain anak akan mampu mengeksplore pengetahuan dan pengalamannya agar berkembang sesuai yang diharapkan.

---

[20] Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Gramedia, 2008)
[21] Fadlillah, Muhammad, *Desain Pembelajaran Paud*, (Yogyakarta:Ar-Ruzz Media, 2010), 216

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Permainan yang sesuai untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri datar pada anak usia dini adalah permainan lompat geometri. Kemampuan dasar yang harus dimiliki anak pada fase lompat adalah keseimbangan yang baik agar anak tidak mengalami kesulitan dalam sebuah tugas yang membutuhkan kemampuan motorik.[22] Permainan lompat geometri merupakan salah satu permainan yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif dalam mengenal bentuk geometri bangun datar. Permainan ini dibuat untuk anak kelompok B yaitu usia 5-6 tahun. Melalui permainan lompat geometri anak akan belajar tentang macam-macam bentuk geometri bangun datar.

Anak mengamati petunjuk permainan yang diberikan guru. Permainan lompat geometri hampir sama dengan permainan tradisional engklek. Namun ada sedikit perbedaanya, pada permainan tradisional engklek yaitu melompati bentuk-bentuk geometri datar dengan menggunakan gacuk (alat bantu permainan engklek), sedangkan pada permainan lompat geometri ini, anak-anak terlebih dahulu melempar dadu besar. Dadu tersebut berbentuk kubus dengan 6 sisi, kemudian ke-6 sisi dadu ditempeli bentuk geometri yang akan dikenalkan pada anak yaitu segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, trapesium dan belah ketupat. Setelah itu anak melompati bentuk-bentuk geometri datar yang sudah dibuat secara bergantian.

[22] Hasan, Maimunah, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta:DIVA Press, 2012), 99.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Manfaat Permainan Lompat Geometri

Permainan yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya disukai oleh anak, tetapi juga sangat bermanfaat bagi perkembangan anak usia dini. Rahmat menjelaskan melalui sebuah permainan anak belajar bagaimana cara menggunakan alat-alat bermain, mengembangkan kecakapan, bagaimana cara menghindari diri dari bahya serta bagaimana cara membangun kerjasama dengan anak yang lain.[23]

Manfaat permainan lompat geometri yaitu melatih daya nalar anak. Ketika anak melempar dadu besar disitu anak akan mengingat bentuk geometri apa yang muncul pada dadu besar yang telah dilemparnya. Kemudian ketika melompati papan geometri, juga dapat melatih daya ingat anak pada bentuk-bentuk geometri yang telah dilompatinya tanpa membayangkan lagi. Selain itu permainan lompat geometri ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal macam-macam bentukcgeometri sehingga setelah melakukan lompatan anak akan dengan mudah mengingatnya. Ketika melakukan permainan tersebut, tampak perilaku anak sangat murni, apa adanya tanpa dibuat-buat. Dan jika terjadi kesulitan peneliti langsung membantu agar semua anak dapat dengan mudah melakukan permainan tersebut.

[23] Rahmat, *Memanfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional*, Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 2, (Yogyakarta:Fakultas Trabiyah IAIN Sunan Kalijaga), 216.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Karakteristik Alat Permainan Lompat Geometri

Adapun karakteristik alat permainan lompat geometri menurut peneliti adalah sebagai berikut:

a. Permainan harus sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak, agar tidak merasa kesulitan saat melakukan permainan tersebut.

b. Alat permainan lompat geometri terbuat dari bahan duplek yang tidak berbahaya dan aman ketika digunakan anak, dalam pembuatannya peneliti juga memberi variasai warna yang menarik. Pemilihan dan penempatan alat-alat permainan juga harus diperhatikan demi keselamatan anak agar anak juga merasa nyaman ketika menggunakan dan mengikuti permainan tersebut.

4. Cara Membuat Permainan Lompat Geometri

a. Alat-alat yang digunakan untuk membuat permainan lompat geometri antara lain:

1) *Cutter*

2) Pensil

3) Penggaris

4) Gunting

5) Lem

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Adapun bahan-bahan yang digunakan untuk membuat permainan lompat geometri antara lain:

1) Kertas karton
2) Krayon
3) Sterofoam
4) Cat air

c. Cara membuat permainan lompat geometri antara lain:

1) Menggambar pola 6 bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat pada duplek tebal. Bentuk ke-6 geometri tersebut memiliki ukuran yang berbeda-beda sesuai keinginan peneliti.
2) Memotong duplek yang sudah ada gambar pola geometri, kemudian gunting pola-pola tersebut dengan rapi. Usahakan tidak ada yang lancip agar tidak berbahaya ketika digunakan oleh anak.
3) Setelah ke-6 buah geometri sudah terpotong sesuai polanya, beri warna menggunakan krayon pada potongan geometri tersebut dengan warna yang menarik.
4) Setelah itu diamkan potongan geometri tersebut hingga kering.
5) Setelah kering potongan-potongan geometri ditata dengan rapi sehingga alat permainan lompat geometri pun dapat digunakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

5. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan Permainan Lompat Geometri

Adapun langkah-langkah menggunakan permainan lompat geometri adalah sebagai berikut:

a. Guru menyiapkan potongan-potongan bentuk geometri yang sudah jadi permainan lompat geometri, kemudian ditata
b. Selesai menata media permainan lompat geometri tersebut, guru masuk ke dalam kelas untuk mengkondisikan anak-anak. Anak-anak diajak untuk berbaris membentuk kereta api kemudian berjalan menuju permainan lompat geometri sambil bernyanyi "naik kereta api" supaya anak-anak tetapi terkondisikan dalam barisan dengan rapi.
c. Sesampainya di tempat permainan, guru mempersilahkan anak untuk duduk dan memperhatikan contoh serta aturan ketika melakukan permainan lompat geometri. Guru juga mengajak anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang akan dikenalkan kepada anak.
d. Setelah anak-anak memahami contoh dan aturan dalam bermaian, guru memanggil nama satu persatu anak untuk maju ke depan papan permainan lompat geometri untuk bersiap-siap melempar dadu yang sudah disiapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Setelah dadu dilempar oleh anak, sebelum melompat anak harus menyebutkan bentuk geometri yang muncul pada dadu yang telah dilemparnya.

f. Kemudian anak melakukan permainan lompat geometri. Lompatan yang dilakukan anak hampir sama dengan ketika anak bermain engklek yaitu menggunakan satu atau dua kaki secara bergantian. Namun ada perbedaan yaitu ketikan anak melewati bentuk geometri yang muncul pada dadu yang dilemparnya, anak harus melompat menggunakan dua kaki.

g. Setelah anak berhasil melompati ke-6 buah bentuk geometri dan sampailah difinsih. Ketika anak telah finish, guru menyiapkan puzzle yang berisi enam bentuk geometri. Tugas anak memasangkan puzzle tersebut sesuai polanya.

C. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Lompat Geometri

1. Kelebihan Permainan Lompat Geometri

a. Sangat aman digunakan untuk anak usia dini karena bahannya dari duplek.

b. Tidak mudah rusak dan tahan lama.

c. Menarik anak untuk melakukan permainan dengan melompat sehingga anak dapat bergerak bebas.

d. Permainan lompat geometri tidak hanya untuk mengenalkan bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

trapesium dan belah ketupat), tapi juga dapat mengenalkan warna pada anak.

e. Anak terbiasa sabar menunggu giliran karena permainan ini dilakukan secara bergantian.

2. Kekurangan Permainan Lompat Geometri

a. Memerlukan waktu yang cukup lama karena permainan lompat geometri ini dilakukan secara bergantian.

b. Bahan yang digunakan untuk membuat permainan lompat geometri ini adalah duplek tebal dan dilapisi cat, jadi prosesnya cukup lama dan tidak mudah dalam pembuatannya.

c. Cara bermain dengan didampingi guru dan sesuai petunjuk yang diberikan guru.

D. Penelitian Terdahulu

No.	Nama	Judul dan Tahun	Metode	Hasil
1.	Desy Wahyu Rustiyani	Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak, Bantul (2014).	Penelitian Tindakan Kelas (PTK).	Terjadi Peningkatan
2.	Siti Aminatur	Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk	Penelitian Tindakan	Terjadi Peningkatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Engklek Tradisional Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember (2017).	Kelas (PTK)	
3.	Elan, dkk	Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri (2017)	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Terjadi Peningkatan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri. Pertama adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Desy Wahyu Rustiyani (2014) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul".[24] Kedua adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Siti Aminatur (2017) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Jember dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Kecamatan

[24] Desy Wahyu, R," Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul": (Skripsi (Universitas Negeri Yogyakarta),2014).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gumukmas Kabupaten Jember".[25] Dan yang ke tiga adalah Jurnal PAUD dilaksanakan oleh Elan, dkk (2017) dari Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya dengan judul "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri" yang dilakukan pada kelompok TK B.[26]

Berdasarkan penelitian di atas dapat menginspirasi peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan fokus yang sama yaitu kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri dapat dilakukan melalui metode atau permainan yang menarik bagi anak usia dini. Maka, dengan menggunakan permainan lompat geometri ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk.

[25] Siti Aminatur, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Tradisional Engklek Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember": (Skripsi(Universitas Jember),2017).
[26] Elan, dkk, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1 No.1 Juni 2017, 66-75.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*), lebih dikenal dengan PTK. Menurut Suhardjono (dalam Dimyati), Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas.[27] Sedangkan menurut Sa'dun, penelitian tindakan kelas merupakan proses investigasi untuk memecahkan masalah di kelas, dan proses tersebut dilakukan secara bersiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas.[28] Dari beberapa pendapat yang telah dijelaskan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan cara untuk memperbaiki kinerja pendidik dalam memecahkan masalah di kelas yang dilakukan secara bersiklus dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran di kelas.

Jenis tindakan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan permainan lompat geometri. Permainan tersebut merupakan sebuah inovasi permainan yang dirancang untuk menerapkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Pemilihan permainan lompat geometri dimaksudkan agar anak lebih antusias dan senang sehingga cepat dalam mengenal bentuk geometri.

---

[27] Dimyati, Johni, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana Pernadamedia Grup, 2013), 119.
[28] Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008), 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

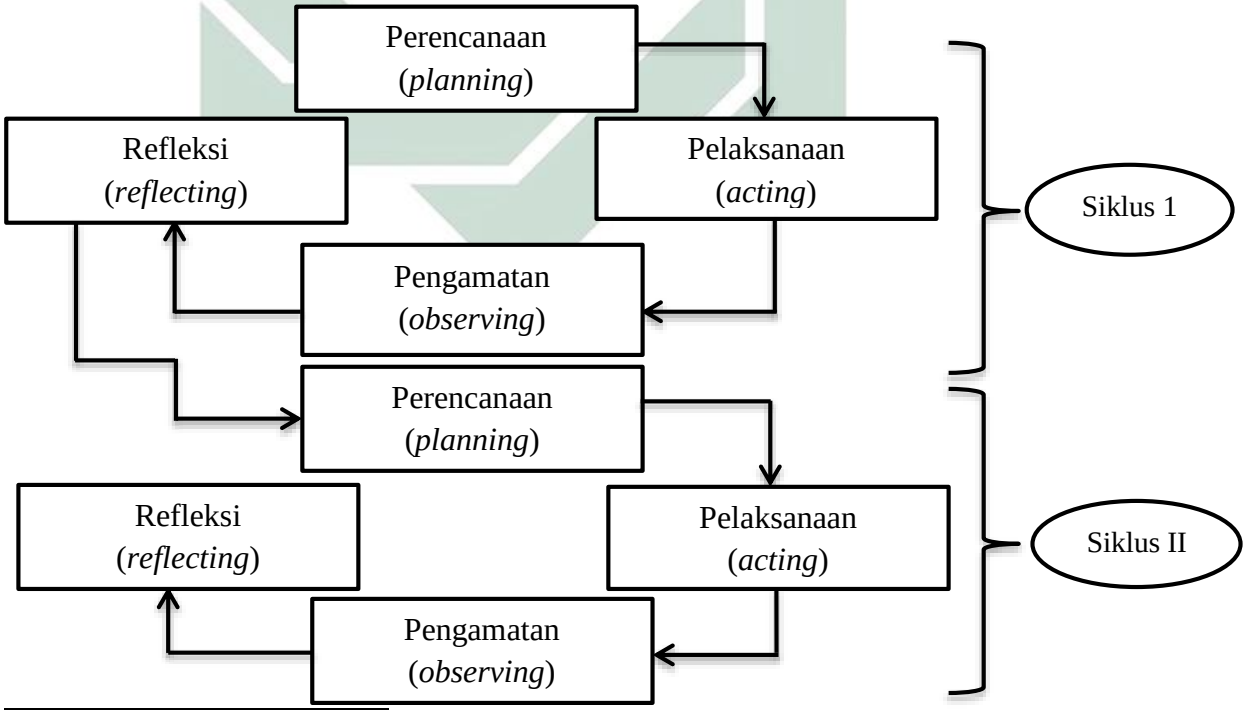
Peneliti mengamati dan melakukan penelitian ketika proses pembelajaran berlangsung. Peneliti menggunakan bentuk penelitian kolaboratif yaitu guru sebagai mitra kerja peneliti dalam merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model Kurt Lewin dengan konsep pokok penelitian yang terdiri dari empat komponen, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)
2. Pelaksanaan (*acting*)
3. Pengamatan (*observing*)
4. Refleksi (*reflecing*)

Adapun hubungan keempat komponen tersebut dipandang sebagai siklus yang digambarkan sebagai berikut:

Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin.[29]



[29] Jauhar Fuad dab Hamam, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2012), 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hubungan empat komponen di atas, dipandang sebagai satu siklus, dimana siklus selanjutnya saling terhubung dalam rencana tindakan siklus selanjutnya.

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian

Setting penelitian tindakan kelas ini terdiri dari: tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus penelitian.

a. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk tepatnya di Jalan PUD No.7, Banjarejo, Rejoso, Nganjuk.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksakanakn pada semester genap di kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk tahun ajaran 2018-2019. Penelitian Tindakan Kelas memerlukan beberapa siklus sehingga membutuhkan waktu ketika proses pembelajaran yang efektif sehingga penentuan waktu pada penelitian ini mengacu pada kalender akademik sekolah.

2. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah anak kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk dengan jumlah 20 anak yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu fenomena yang bervariasi atau suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi.[30]

Variabel dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel *Input* : Siswa-siswi kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk tahun ajaran 2018-2019.
2. Variabel Proses : Permainan lompat geometri.
3. Variabel *Output* : Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri.

D. Rencana Tindakan

Tahapan atau prosedur model penelitian tindakan kelas menurut Kurt Lewin yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Apabila dalam siklus I dinyatakan belum bisa menghasilkan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri, maka dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya yaitu siklus II dengan tujuan agar penelitian tindakan kelas tersebut dapat memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dan apabila pada siklus II masih belum sesuai dengan kriteria, dapat dilakukan siklus selanjutnya hingga tercapai kriteria indikator kinerja yang telah ditentukan. Adapun uraian tentang rencana tindakan pada setiap siklus yaitu sebagai berikut:

[30] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 185.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning)*

Tahap perencanaan (*planning*) merupakan langkah yang dilakukan guru ketika akan memulai tindakannya.[31]

Adapun perencanaan yang akan dilakukan peneliti dalam penelitian ini meliputi:

1. Meminta izin kepada kepala RA Perwanida Rejoso Nganjuk dan guru untuk melakukan penelitian di kelompok B-3.
2. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
3. Mempersiapkan media yaitu ”Permainan Lompat Geometri” yang akan digunakan untuk penelitian.
4. Mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS) setelah pemberian tindakan.
5. Mempersiapkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, dan belah ketupat).
6. Menyusun pedoman observasi untuk guru dan siswa selama proses pembelajaran.

[31] Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan*, (Yogyakarta: Aditya Media), 17.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pelaksanaan *(Acting)*

Menurut Sumarno, pelaksanaan merupakan aktivitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan adanya perbaikan dan peningkatan dalam proses pembelajaran pada kondisi kelas tertentu.[32]

Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan media permainan lompat geometri sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Adapun kegiatan pelaksanaan penelitian ini meliputi:

a. Kegiatan Awal:
   1. Guru mengajak anak berbaris dan senam di depan kelas masing-masing.
   2. Guru menyiapkan barisan yang rapi, anak-anak melepas sepatu kemudian masuk kelas dan duduk di bangku masing-masing.
   3. Guru mengajak anak berdoa sebelum kegiatan dilanjutkan menanyakan kabar dan melakukan absensi.
   4. Guru mengajak anak bernyanyi lagu sesuai tema yaitu " Naik Kereta Api".
   5. Guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema dan sub tema pada hari itu.
   6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian menyiapkan permainan yang akan dilakukan anak-anak.

[32] Ibid, 86.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kegiatan Inti:

1. Guru mengajak anak melakukan tanya jawab tentang tema dan sub tema yaitu macam-macam kendaraan di darat dan bentuknya
2. Guru mengajak anak berbaris membentuk kereta dengan rapi, menuju permainan lompat geometri yang sudah disiapkan.
3. Guru memperkenalkan media yang akan digunakan anak ketika proses pembelajaran yaitu permainan lompat geometri.
4. Guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri kepada anak.
5. Anak mempraktekkan permainan lompat geometri sesuai urutan.
6. Guru melakukan tes tulis hasil belajar setelah anak selesai melaksanakan pembelajaran melalui permainan lompat geometri, yaitu guru memberi penugasan kepada anak untuk menghitung geometri sesuai bentuk yang sama.

c. Kegiatan penutup:

1. Guru mengajak anak berdoa sesudah makan.
2. Guru mengajak anak bernyanyi “naik kereta api”.
3. Guru mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan dan menenyakan bagaimana perasaan anak-anak setelah belajar hari ini.
4. Guru memberikan penguatan tentang materi pembelajaran yang telah disampaikan.
5. Guru menginformasikan kegiatan esok hari.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6. Berdoa sebelum pulang, salam dan pulang.

c. Pengamatan *(Observing)*

Pengamatan (*observing*) merupakan suatu upaya untuk mengamati serta mendokumentasikan hal-hal apa saja yang terjadi selama proses pelaksanaan *acting* dilakukam.[33]

Adapun pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran untuk mengetahui keberhasilan guru dalam menerapkan permainan lompat geometri.
2. Mengemati aktivitas anak selama proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui antusias dan keaktifan anak selama proses pembelajaran menggunakan permainan lompat geometri.

d. Refleksi *(Reflecting)*

Refleksi merupakan langkah menengingat kembali kegiatan yang sudah lampau yang dilakukan oleh guru maupun siswa.[34] Refleksi tersebut berupa evaluasi yang telah dilakukan melalui pengamatan teman sejawat. Dalam refleksi ini, peneliti bersama mitra kerjanya mendiskusikan dan menganalisis hasil observasi yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan mencari kendala-kendala apa saja yang terjadi selama pembelajaran

[33] Ibid, 89.
[34] Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara), 19

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

meggunakan permainan lompat geometri. Jika ternyata hasil yang diperoleh belum berhasil maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

2. Siklus II

Siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus pertama. Kegiatan yang dilakukan pada siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Tahapan pada siklus II terdiri dari pengamatan (*planning*), pelaksanaan *(acting*), pengamatan *(observing*), dan refleksi *(reflecting).* Pada tahap refleksi peneliti dan guru melakukan diskusi kemudian menganalisis hasil observasi yang telah diperoleh kemudian merangkum hasil observasi sehingga peneliti dan guru mampu menyimpulkan tentang pelaksanaan pembelajaran pengenalan bentuk geometri melalui permainan lompat geometri untuk meningkatkan aspek perkembangan kognitif anak setelah melaksanakan kegiatan mulai dari siklus I sampai siklus II.

Pelaksanaan siklus I dan sikus II terjadi sebuah perbedaan yang terletak pada kegiatan inti bagian penugasan. Pada siklus I, anak diminta maju satu per satu untuk menyebutkan ke-enam bentuk geometri yang ada pada permainan lompat, kemudian anak melompati permainan lompat geometri secara bergiliran dan memasangkan puzzle bentuk geometri yang sudah disediakan oleh peneliti. Setelah itu anak menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Sedangkan kegiatan inti pada siklus II, setelah anak selesai melompati permainan lompat geometri, anak juga memasangkan puzzle bentuk geometri namun dilakukan secara berlomba dua anak maju ke depan, dimana anak yang selesai dengan cepat dan tepat akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendapatkan skor tertinggi. Setelah itu, anak mengerjakan tugas yang diberikan guru, penugasan pada siklus I dan siklus II diberi perbedaan sesuai tema dan sub tema. Penguatan yang dirancang peneliti di akhir permainan tersebut dimaksudkan agar anak lebih antusias dan permainan lompat geometri lebih menantang sehingga anak dapat dengan mudah mengenal bentuk geometri.

Dengan adanya perbedaan kegiatan inti pada siklus I dan siklus II, dimaksudkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri sehingga anak tidak kesulitan ketika mengenal dan mengelompokkan macam-macam bentuk geometri.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, peneliti memperoleh data dan informasi dari berbagai sumber antara lain:

a. Guru

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan “Permainan Lompat Geometri” dan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) ketika pemberian tugas di kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Anak kelompok B-3

Merupakan sumber data dan subjek pada penelitian tindakan kelas ini. Data yang didapat dari anak kelompok B-3 yang akan diolah sebagai hasil penelitian menjadi bentuk laporan.

c. Data kualitatif

1) Gambaran umum tentang subyek penelitian yaitu RA Perwanida Rejoso Nganjuk.
2) Materi yang disampaikan pada saat penelitian tindakan kelas.
3) Media berupa permainan lompat geometri yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas.
4) Lembar observasi aktivitas kegiatan anak.
5) Lembar observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

d. Data kuantitatif

1) Penilaian soal tes tulis setelah pemberian tindakan.
2) Nilai rata-rata siswa.
3) Ketuntasan kemampuan mengenal bentuk geometri.
4) Penilaian hasil observasi guru dan siswa.

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi: teknik observasi, wawancara, penilaian tes tulis, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid. Berikut uraian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tentang teknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan.[35] Tujuan dilakukan teknik observasi yaitu untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas anak dan guru dalam penggunan permainan lompat geometri pada saat proses pembelajaran. Adapun instrumen yang digunakan peneliti yaitu instrumen observasi aktivitas anak dan instrumen observasi aktivitas guru.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber. Wawancara dilakukan secara berhadapan langsung antara interviewer dengan narasumber, kemudian kegiatannya dilakukan secara lisan.[36]

Narasumber dari penelitian ini adala guru kelas kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk. Tujuan dari teknik wawancara ini yaitu untuk mengumpulkan data mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak baik sebelum maupun sesudah diberi tindakan menggunakan permainan lompat geometri. Instrumen yang digunakan adalah panduan wawancara sebagai berikut:

---

[35] Joko Subagyo, *Metode Penelitian, dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 62.

[36] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Gia Indonesia, 2008), 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1

Panduan wawancara sebelum dilakukan penelitian terhadap guru kelas kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Nama Guru :
1. Berapa jumlah siswa kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk? 2. Bagaimana kemampuan mengenal bentuk geometri? 3. Apa yang menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri? 4. Media apa yang ibu gunakan dalam menyampaikan pembelajaran mengenal bentuk geometri? 5. Pernahkan ibu menggunakan alat permainan lompat geometri dalam menyampaikan pembelajaran mengenal bentuk geometri?

Tabel 3.2

Panduan wawancara sesudah dilakukan penelitian terhadap guru kelas kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Nama Guru :
1. Menurut ibu, bagaimana tentang cara pengaplikasian alat permainan lompat geometri dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri? 2. Adakah kesulitan yang ditemukan ketika mengajar dengan menerapkan alat permainan lompat geometri? 3. Bagaimana aktivitas anak dalam pembelajaran menggunakan alat permainan lompat geometri? 4. Menurut ibu, apa keuntungan yang didapat dari penggunaan alat permainan lompat geometri dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri? 5. Apa kesan ibu terhadap penggunaan alat permainan lompat geometri?

c. Penilaian tes tulis

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pemberian latihan soal berupa lembar kerja. Teknik laihan soal tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan anak mengenal bentuk geometri setelah mendapatkan tindakan dalam proses pembelajaran. Dalam instrumen latihan soal tersebut, terdapat beberapa

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

indikator yang harus dicapai anak setelah peneliti dan guru mendemonstrasikan alat permainan lompat geometri. Indikator tersebut meliputi: menghitung geometri sesuai bentuk yang sama dan melengkapi nama bentuk geometri.

Tabel 3.3

Rubrik Penilaian Tes Tulis

No.	Nama	Kegiatan							
		Siklus I				Siklus II			
		Menghitung geometri sesuai bentuk yang sama dan menyebutkannya				Menempel bentuk geometri dari potongan kertas lipat membentuk perahu			
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB
1.									
2.									
3.									
4.									
5.									
Dst									

Keterangan penugasan siklus 1 :

BB : anak belum mampu menghitung geometri sesuai bentuk yang sama, sehingga perlu dibantu guru dalam menyelesaikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

MB : anak mampu menghitung geometri sesuai bentuk yang sama dan hanya bisa menyebutkan 2-3 bentuk geometri dengan benar.

BSH : anak mampu menghitung geometri sesuai bentuk yang sama dan bisa menyebutkan 4-5 bentuk geometri dengan benar.

BSB : anak mampu menyelesaikan kegiatan sesuai perintah secara mandiri sampai tuntas dan mempu menyebutkan ke-6 bentuk geometri dengan benar.

Keterangan penugasan siklus II:

BB : anak belum mampu menempel bentuk geometri dari potongan kertas lipat membentuk perahu sehingga perlu dibantu guru dalam menyelesaikan.

MB : anak bisa menempel bentuk geometri dari potongan kertas lipat membentuk perahu namun mengerjakannya tidak sampai tuntas.

BSH : anak mampu menempel bentuk geometri dari potongan kertas lipat membentuk perahu hingga selesai namun hasilnya kurang rapi dan terlalu banyak menggunakan lem.

BSB : anak sudah mampu menyelesaikan kegiatan menempel bentuk geometri dari potongan kertas lipat membentuk perahu sesuai perintah secara mandiri sampai tuntas dan hasilnya rapi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan laporan tertulis berupa sumber informasi yang mendukung dan memperjelas adanya penelitian tindakan yang dilakukan.[37] Tujuan teknik dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu sebagai penunjang hasil penelitian yang dilakukan, yaitu berupa foto selama proses pembelajaran, RPPH yang digunakan peneliti selama proses pembelajaran dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk menggunakan permainan lompat geometi, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan keterangan keadaan sekolah yang digunakan oleh peneliti.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu berupa informasi dalam bentuk kalimat yang menggambarkan tentang berbagai aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung dan hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif yaitu berupa nilai hasil belajar anak pada setiap siklus yang diperoleh dari hasil tugas atau tes.

Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya pada berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif untuk mengetahui adanya peningkatan

[37] Risky Setiawan, *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research) Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuhu Medika, 2017), 121.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hasil belajar anak terhadap pelaksanaan siklus yang telah dilakukan. Analisis data dapat dihitung dengan rumus statistika sederhana sebagai berikut:

1. **Nilai Rata-Rata**

Instrument unjuk kerja digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Untuk mencari nilai rata-rata secara klasikal dari kumpulan nilai yang diperoleh anak dapat menggunakan rumus mean sebagai berikut:[38]

$$\boldsymbol{M} = \frac{\Sigma x}{\boldsymbol{N}}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (*mean*)

Σx = Jumlah nilai seluruh anak

N = Jumlah anak

Selanjutnya skor yang telah diperoleh dari nilai rata-rata masing-masing indikator dapat diklasifikasikan dalam bentuk predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:

Tabel 3.4

Klasifikasi Skala Penilaian

Penilaian	Kriteria
76-100	BSB = Berkembang Sangat Baik
56-75	BSH = Berkembang Sesuai Harapan
40-55	MB = Mulai Berkembang
< 40	BB = Belum Berkembang

[38] Bambang Prasetyo, Lina Miftahul, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penilaian Ketuntasan Aktivitas Belajar Siswa

Apabila terjadi sebuah peningkatan hasil belajar anak selama mendapatkan tindakan berarti kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan penelitian ini apabila mencapai prosentase 75% siswa mengalamai peningkatan dalam mengenal bentuk geometri. Untuk menghitung prosentase siklus I dan siklus II yaitu menggunakan rumus:

$$\boldsymbol{P = \frac{f}{N} \text{ x } 100\%}$$

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah frekuensi skor anak yang tuntas

N = Jumlah seluruh anak kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk

Untuk mengetahui prorentase yang diperoleh di atas dapat diklasifikasikan dalam bentuk kriteria. Kriteria tersebut sama dengan yang telah diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto yang memiliki prosentase sebagai berikut:[39]

[39] Suharsimi Arikunto, *Management Pendidikan*, (Jakarta: Cipta, 2005), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.5

Persentase Ketuntasan Belajar

Penilaian	Kriteria
76-100%	BSB = Berkembang Sangat Baik
56-75%	BSH = Berkembang Sesuai Harapan
40-55%	MB = Mulai Berkembang
< 40%	BB = Belum Berkembang

Kemudian data yang telah diketahui hasilnya akan di input dalam tabel data ketuntasan belajar anak antar siklus:

Tabel 3.6

Data Ketuntasan Belajar Antar Siklus

No.	Kategori	Skor	Ketuntasan belajar antar siklus			
			Indikator I		Indikator II	
			Jumlah siswa	%	Jumlah siswa	%
1.	BSB	4				
2.	BSH	3				
3.	MB	2				
4.	B	1				
Jumlah						

G. Indikator Kinerja

Suatu kriteria yang digunakan peneliti untuk melihat dan mengetahui tingkat keberhasilan dari kegiatan tindakan kelas dalam meningkatkan atau

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperbaiki proses belajar mengajar di kelas disebut dengan kriteri indikator kinerja.[40]

Penelitian tindakan kelas menggunakan permainan lompat geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk ini dinyatakan berhasil apabila telah mencapai indikator dalam uraian berikut ini:

1. Penelitian ini dikatakan selesai apabila rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat) mencapai 75%.
2. Jumlah anak minimal 75% mendapat nilai 75 atau lebih sebagai batas tuntas dan dikategorikan berhasil dengan keterangan berkembang sesuai harapan.
3. Nilai ketuntasan belajar anak mencapai nilai KKM sekolah minimal 65%.
4. Skor aktivitas guru dan siswa mencapai 75%.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan secara kolaboratif, dimana guru kelas sebagai guru pendamping dan mahasiswa sebagai peneliti. Tugas guru adalah menerapkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk. Adapun tugas guru dan peneliti adalah sebagai berikut:

[40] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Identitas Guru

Nama : Musfirotul Azizah

Jabatan : Guru Kelompok B-3

Tugas :Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran, mengamati pelaksanaan pembelajaran, serta terlibat dalam proses perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

2. Identitas Peneliti

Nama : Amim Nafi'ah

NIM : D98215017

Status : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya.

Tugas : Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, membuat lembar observasi, menilai hasil tugas dan evaluasi akhir materi, melakukan diskusi dengan guru, dan menyusun laporan hasil penelitian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), terlebih dahulu peneliti melaksanakan kegiatan observasi yang bertujuan untuk mengetahui dan melihat tentang bagaimana kondisi awal permasalahan kemampuan mengenal bentuk geometri di RA Perwanida Rejoso Nganjuk. Kondisi awal ini yang menjadi sebuah perbandingan nilai ketika kegiatan observasi dan nilai ketika penelitian di lapangan.

Pada saat kegiatan observasi dilakukan, terlihat masih banyak anak yang kebingungan ketika diberi penugasan materi mengenal bentuk geometri, sehingga anak kurang antusias mengikuti pembelajaran dengan baik. Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan magang mandiri tepatnya pada tanggal 18 Januari 2018. Pembelajaran yang ada di RA Perwanida sebenarnya sudah baik dan terstruktur, namun penggunaan media pembelajaran yang dapat menarik anak untuk belajar sangat terbatas, sehingga pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas.

Alasan guru saat peneliti melakukan wawancara yaitu terlalu banyak jumlah anak dalam satu kelas sehingga ketika menggunakan media pembelajaran terlihat kurang efektif dan memakan waktu banyak. Jadi guru memilih untuk menyampaikan materi pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan menulis dan menggambarkan suatu benda di papan tulis serta melakukan tanya jawab secara langsung ketika menjelaskan materi pembelajaran di papan tulis tersebut. Kemudian pada saat mengenalkan bentuk geometri guru menggunakan dua indikator pencapaian yaitu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) dan memasangkan bentuk geometri. Kemudian dalam penyampaian pembelajarannya guru memilih untuk menggambarkan macam-macam bentuk bentuk geometri tersebut di papan tulis dan anak menyebutkannya secara bersama. Selain itu, biasanya juga menggunakan puzzle bentuk geometri dan menyusun beberapa balok yang ada di kelas. Setelah itu dilanjutkan dengan mengerjakan penugasan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sudah ada di majalah yang disediakan sekolah. Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih rendah yang disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai sehingga anak masih kesulitan dalam mengenal bentuk geometri serta pembelajaran terlihat kurang menarik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.1

Hasil Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri

Pada Pra Siklus

No.	Nama Siswa	Kemampuan yang dicapai				
		Indikator I	KET	Indikator II	KET	Total Skor
1.	Abrian	3	BSH	3	BSH	6
2.	Alvin	2	MB	2	MB	4
3.	Alind	2	MB	2	MB	4
4.	Affan	2	MB	2	MB	4
5.	Azka	1	BB	1	BB	2
6.	Celin	2	MB	2	MB	4
7.	Cika	2	MB	2	MB	4
8.	Dissa	2	MB	2	MB	4
9.	Faiz	3	BSH	2	MB	5
10.	Hansel	3	BSH	3	BSH	6
11.	Indi	2	MB	2	MB	4
12.	Iza	2	MB	1	BB	3
13.	Kanza	2	MB	1	BB	3
14.	Kenzie	2	MB	3	BSH	5
15.	Mirza	2	MB	1	BB	3
16.	Nauval	2	MB	2	MB	4
17.	Rizky	3	BSH	2	MB	5
18.	Wawa	2	MB	2	MB	4
19.	Vivi	3	BSH	2	MB	5
20.	Zahfran	1	BB	1	BB	2
Jumlah Nilai		43		38		81
Nilai Rata-rata		2,1		1,9		4,05
Persentase		52,5%		47,5%		50,6%

Keterangan :

Indikator I: Menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat).

BB : Anak bisa menyebutkan 0-1 bentuk geometri saja.

MB : Anak bisa menyebutkan 2-3 bentuk geometri.

BSH : Anak bisa menyebutkan lebih dari 4-5 bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BSB : Anak mampu menyebutkan ke-6 bentuk geometri secara benar.

Indikator II: Memasangkan puzzle bentuk geometri.

BB : Anak belum mampu memasangkan puzzle bentuk geometri.

MB : Anak hanya bisa memasangkan 1-2 buah puzzle bentuk geometri.

BSH : Anak bisa memasangkan lebih dari 3-4 buah puzzle bentuk geometri.

BSB : Anak mampu memasangkan 5-6 buah puzzle bentuk geometri.

Dari data pra siklus di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk geometri masih kurang. Dapat dilihat pada indikator kemampuan menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) dari 20 siswa yang mendapatkan skor 3 (BSH) yaitu sebanyak 5 anak, yang mendapatkan skor 2 (MB) yaitu sebanyak 13 siswa, dan yang mendapatkan skor 1 (BB) sebanyak 2 siswa, sedangkan pada indikator kemampuan memasangkan puzzle bentuk geometri, dapat disimpulkan dari 20 anak yang mendapatkan skor 3 (BHS) yaitu sebanyak 3, yang mendapatkan skor 2 (MB) yaitu sebanyak 12 anak, dan yang mendapatkan skor 1 (BB) sebanyak 5 anak.

2. Siklus 1

a. Pertemuan Pertama Siklus 1

a) Perencanaan

Pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus 1 yaitu pada hari Jum’at 10 Mei 2019 dari pukul 07.30-10.00 WIB, dengan tema alat transportasi dan sub tema alat transportasi darat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), media lompat geometri, serta menyusun instrumen observasi aktivitas guru dan aktivitas anak. Perencanaan dibuat untuk digunakan pada tahap pelaksanaan.

b) Pelaksanaan dan c) Pengamatan

Kegiatan belajar mengajar pada hari ini menggunakan tema alat transportasi dengan sub tema alat transportasi darat.

Kegiatan pertemuan ke-1 peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum anak masuk ke dalam kelas yaitu anak berbaris di halaman kelas masing-masing. Sebelum masuk kelas, guru memimpin anak berdoa masuk kelas kelas dan barisan yang paling rapi dipersilahkan masuk kelas terlebih dahulu. Setelah masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan adalah guru menanyakan kabar memimpin berdoa bersama, anak–anak dipanggil secara urut maju ke dapan kelas untuk bergantain memimpin membaca kalimat syahadat, pancasila, asmaul husna dan ikrar sebagai pembiasaan. Kemudian guru melanjutkan dengan melakukan absensi, menanyakan hari tanggal dan tahun, setelah itu menuliskannya di papan tulis supaya anak-anak melihatnya. Guru juga mengajak anak bernyanyi bersama lagu sesuai tema yaitu “naik kereta api”, melakukan kegiatan apresiasi dan dilanjutkan dengan kegiatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri

Peneliti menjelaskan kepada anak tentang macam-macam alat transportasi darat. Peneliti melakukan tanya jawab singkat dengan anak mengenai salah satu bentuk dari alat transportasi darat yang sesuai dengan bentuk geometri, kemudian anak menjawab roda bentuknya lingkaran. Sebelum pada pengenalan permainan lompat geometri, peneliti menunjukkan kepada anak ke enam bentuk geometri pada permainan yang harus disebutkan oleh anak. Peneliti dibantu guru kelas dalam penyampaian materi menyebutkan bentuk geometri kepada anak. Setelah itu, peneliti dan guru mengenalkan permainan lompat geometri kepada anak dan menjelaskan bagaimana cara memainkannya sehingga anak bisa mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri.

Pertemuan ke-I ini, peneliti tidak memberikan penugasan berupa tes tulis, dalam artian peneliti dan guru memfokuskan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri. Setelah itu peneliti dibantu guru kelas untuk memprektekkan cara bermainan lompat geometri yaitu pertama anak harus melempar dadu yang ditempeli enam bentuk geometri yang akan dikenalkan kepada anak. Kemudian anak menyebutkan enem bentuk geometri tersebut sebelum

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan permainan. Namun ada aturan lain dalam permainan lompat geometri tersebut yaitu setelah melempar dadu, jika yang muncul adalah bentuk segitiga, anak harus melompat menggunakan dua kaki ketika melewati bentuk segitiga, dan pada bentuk lainnya anak melompat menggunakan satu kaki atau engklek. Selesai melakukan permainan lompat geometri, sesuai dengan indikator yang dicapai yaitu anak memasangkan puzzle bentuk geometri. Dan melakukannya secara bergantian maju ke depan kelas.

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan dengan tujuan untuk melihat kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui alat permainan lompat geometri. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati anak dalam menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) dan memasangkan puzzle bentuk geometri.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, terdapat anak yang belum memahami macam-macam bentuk geometri yang ditunjukkan oleh guru serta masih banyak anak yang salah dan tidak sesuai ketika memasangkan puzzle bentuk geometri.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri, guru sudah baik dalam mengkondisikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas. Guru memanggil satu per satu anak untuk maju di depan kelas secara bergantian untuk melakukan kegiatan sesuai indikator yaitu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) dan memasangkan puzzle bentuk geometri. Namun pada kegiatan penutup, guru tidak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini karena keterbatasan waktu. Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus satu pertemuan ke-1 selama pembelajaran melalui permainan lompat geometri menunjukkan nilai sebesar 37 dengan perolehan skor 84,09.

Dari hasil observasi aktivitas anak selama pembelajaran melalui permainan lompat geometri, anak terlihat sangat bersemangat bahkan tidak sabar menunggu giliran untuk maju ke depan kelas mempraktekkan permainan lompat geometri tersebut. Namun ketika diberi penjelasan tentang aturan bermain, anak kurang memperhatikan sehingga ketika menyebutkan dan memasangkan puzzle geometri masih banyak anak yang mengalami kesulitan. Dari hasil observasi aktivitas anak selama pembelajaran melalui permainan lompat geometri menunjukkan nilai sebesar 27 dengan perolehan skor 61,36.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.2. Hasil Observasi Kegiatan Guru
Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1. Menyiapkan anak berbaris sebelum masuk kelas.	2	Guru hanya menyiapkan anak berbaris masuk kelas tanpa diajak bernyanyi.
	2. Membuka pelajaran dengan salam, berdoa, tanya kabar, melakukan absensi, menanyakan hari, tanggal dan tahun.	4	Guru melakukan kegiatan membuka pelajaran secara runtut yang terdiri dari (salam, berdoa, tanya kabar, melakukan absensi, hingga menanyakan hari, tanggal dan tahun) dengan suara yang jelas dan lantang.
	3. Melakukan apersepsi	3	Guru melakukan apersepsi dengan cukup baik
	4. Menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.	4	Guru menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran secara lengkap dan jelas
2.	**Kegiatan Inti**		
	1. Menyampaikan materi tentang bentuk geometri.	4	Guru menyampaikan materi tentang bentuk geometri dengan jelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	2. Memberikan contoh cara bermain lompat geometri kepada anak dan mengajak anak mempraktikannya.	4	Guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dengan jelas, disertai penjelasan yang mendukung dan dapat dipahami anak sehingga anak mampu mempraktikannya
	3. Membimbing anak menyelesaikan tugas.	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugas dengan baik, serta melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak dalam mengerjakan tugas
	4. Mengajak anak untuk tanya jawab tentang tugas yang sudah diberikan guru.	4	Guru melakukan tanya jawab tentang tugas yang diberikan kepada berupa kalimat pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami anak
4.	**Kegiatan Penutup**		
	1. Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini.	1	Guru tidak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	2. Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.	4	Guru sudah menyampaikan pesan dan menginformasikan tentang kegiatan esok hari kepada anak-anak dengan baik dan sangat jelas
	3. Penerapan SOP kegiatan penutup (berdoa, salam, pulang).	3	Guru melaksanakan SOP kegiatan penutup (berdoa, salam, pulang) namun dengan suara yang kurang lantang
Jumlah Skor Keseluruhan		**37**	
Nilai Yang Diperoleh		**84,09**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 11

Skor maksimum : 4

Nilai yang diperoleh : $\frac{\sum Skor\ Keseluruhan}{\sum Aspek\ Pengamatan\ \ x\ Skor\ Maksimum}$ x 100

$= \frac{37}{11\ x\ 4}$ x 100

= 84,09

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.3. Hasil Observasi Kegiatan Anak
Pada Siklus I Pertemuan Pertama

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1. Berbaris sebelum masuk kelas	3	Anak mau berbaris namun belum rapi dan belum sesuai aturan guru
	2. Melaksanakan SOP kegiatan pembukaan (salam, berdoa, menjawab kabar, *ice breaking*)	3	Anak melakukan SOP kegiatan pembukaan (salam, berdoa, menjawab kabar, *ice breaking*) namun kurang semangat dan belum runtut
	3. Mengikut dan memperhatikan ketika berdiskusi tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.	2	Anak memperhatikan ketika berdiskusi tema, sub tema, dan tujuan pembelajaran namun belum bisa kondusif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	4. Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	1	Anak tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan kegiatan kegiatan yang akan dilakukan
2.	**Kegiatan Inti**		
	1. Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi kegiatan dan menjelaskan media yang akan digunakan	3	Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi kegiatan dan menjelaskan media yang akan digunakan, namun belum kondusif
	2. Anak memperhaikan ketika guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dan anak bisa mempraktikannya	3	Anak memperhaikan ketika guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri, namun ketika mempraktikkannya masih dibantu guru
	3. Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru	2	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru, namun masih dengan bantuan guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	4. Anak melakukan unjuk kerja hasil penugasannya serta bisa menjawab pertanyaan dari guru	3	Anak melakukan unjuk kerja hasil penugasannya dan bisa menjawab lebih dari satu pertanyaan
4.	**Kegiatan Penutup**		
	1. Anak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini	2	Anak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini, namun hanya sekilas saja
	2. Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.	2	Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari, namun masih ramai sehingga kurang kondusif
	3. Anak melaksanakan kegiatan SOP penutup (berdoa, salam, pulang).	3	Anak melaksanakan kegiatan SOP penutup (berdoa, salam, pulang) namun kurang semangat
Jumlah Skor Keseluruhan		**27**	
Nilai Yang Diperoleh		**61,36**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor maksimum : 4

Nilai yang diperoleh : $\frac{\sum Skor\ Keseluruhan}{\sum Aspek\ Pengamatan\ \ x\ Skor\ Maksimum}$ x 100

$= \frac{27}{11\ x\ 4}$ x 100

= 61,36

d) Refleksi

Setelah melakukan tindakan pada siklus pertama selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas tentang kelebihan dan beberapa kendala yang terjadi selama siklus pertama berlangsung. Kelebihan yang muncul pada pertemuan pertama siklus I ini yaitu antusias dan semangat anak ketika diajak peneliti untuk mempraktekkan permainan lompat geometri sangat tinggi. Kemudian dari kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran peneliti dan guru dapat memperbaiki dengan mencari solusi sebagai modal perbaikan pada siklus selanjutnya. Sehingga kendala yang terjadi pada siklus pertama dapat terselesaikan dengan solusi yang tepat.

Adapun kendala pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

1) Pada saat guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan, masih banyak anak yang ramai sendiri dan tidak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperhatikan. Sehingga anak belum bisa menyebutkan ke enam bentuk geometri secara benar.

2) Permainan lompat geometri sebelum digunakan anak ditata secara rapi oleh peneliti, namun ketika anak mulai melompatinya, permainan tersebut berantakan yang diakibatkan lantai kelas terlalu licin sehingga peneliti harus menata ulang permainan lompat geometri setelah digunakan oleh satu per satu anak. Disitu pembelajaran melalui permainan lompat geometri menjadi terlihat kurang efektif.
3) Ketika kegiatan penutup, guru tidak melakukan diskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini, sehingga anak masih sulit mengingat macam-macam bentuk geometri yang sudah dipelajarinya.

Dari bebrapa kendala di atas solusi yang bisa dilakukan yaitu,

1) Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru dan peneliti perlu melakukan kegiatan sebagai pengkondisian kelas. Anak bisa diajak bernyanyi atau melakukan kegiatan *ice breaking*. Setelah anak terkondisikan dan mau memperhatikan, barulah guru mulai menjelaskan kegiatan secara menarik sehingga mampu dipahami oleh anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Penataan permainan lompat geometri pada lantai yang licin harus diberi selotip agar tidak berantakan ketika digunakan oleh anak.
3) Guru harus bisa membagi waktu agar kegiatan berdiskusi sebelum pulang tetap bisa tersampaikan sehingga memudahkan anak mengingat kegiatan apa saja yang sudah dilaksanakan pada hari ini. Dengan demikian anak mampu mengingat macam-macam bentuk geometri yang sudah dipelajarinya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pertemuan Kedua Siklus I

a) Perencanaan

Pelaksanaan pertemuan kedua pada siklus 1 yaitu pada hari Sabtu 11 Mei 2019 dari pukul 07.30-10.00 WIB, dengan tema alat transportasi dan sub tema alat transportasi darat. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan media lompat geometri, serta menyusun instrumen observasi aktivitas guru dan aktivitas anak. Perencanaan dibuat untuk digunakan pada tahap pelaksanaan.

b) Pelaksanaan dan c) Pengamatan

Kegiatan belajar mengajar pada hari ini masih sama pada pertemuan pertama yaitu menggunakan tema alat transportasi dengan sub tema alat transportasi darat.

Kegiatan pertemuan ke-2 peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum anak masuk ke dalam kelas yaitu anak berbaris di halaman kelas masing-masing. Sebelum masuk kelas, pada hari itu guru mengajak anak melakukan senam ceria untuk melatih perkembangan fisik motorik anak. Selanjutnya guru memimpin anak berdoa masuk kelas kelas dan barisan yang paling rapi dipersilahkan masuk kelas terlebih dahulu. Setelah semua anak masuk ke dalam kelas dan duduk dibangku masing-masing, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pada pertemuan pertama yaitu berdoa, membaca syahadat beserta artinya, membaca pancasila, asmaul husna, mengucapkan ikrar dan absensi. Pada hari itu peneliti mengajak anak bernyanyi “angka 1-10” sebagai pengkondisian. Kemudian guru melakukan kegiatan apresiasi dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri.

Sebelum masuk kegiatan inti, guru melakukan tanya jawab dengan anak tentang tema hari ini mulai dari menyebutkan macam-macam alat transportasi di darat sampai menyebutkan salah satu bentuk bagian dari alat transportasi darat yang sama seperti bentuk geometri. Selain itu, guru juga mereview kepada anak untuk meyebutkan ke enam bentuk geometri yang ada pada permainan lompat geometri. Pada siklus I pertemuan ke dua ini, indikator yang akan diobervasi masih sama dengan pertemuan pertema yaitu anak mampu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat) dan anak mampu memasangkan puzzle bentuk geometri. Kemudian anak bergiliran maju satu persatu untuk mempraktekkan permainan lompat geometri dengan melakukan dua indikator dan aturan bermain yang sama pada pertemuan pertama.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah semua anak melakukan permainan lompat geometri, pada pertemuan kedua ini peneliti memberikan penugasan berupa tes tulis. Pemberian penugasan tersebut bertujuan untuk meminimalisir rasa bosan anak dengan bermain permainan lompat geometri. Peneliti menjelaskan penugasan yang diberikan kepada. Tugas anak yaitu menghitung geometri sesuai bentuk yang sama. Peneliti menyajikan penugasan sesuai tema yaitu berupa gambar kereta api yang terbuat dari enam macam bentuk geometri yang dikenalkan kepada anak.

Selama kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ini, peneliti melakukan pengamatan dengan tujuan untuk melihat kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui alat permainan lompat geometri. Kegiatan yang dilakukan peneliti adalah mengamati anak dalam menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) dan memasangkan puzzle bentuk geometri.

Berdasarkan hasil pengamatan, anak mulai memahami intruksi dan aturan yang diberikan guru. Pada pertemuan ke-2 ini, peneliti memberikan penugasan setelah anak melakukan permainan lompat geometri yaitu berupa menghitung geometri sesuai bentuk yang sama. Pemberian penugasan berupa tes tertulis tersebut bertujuan agar anak lebih mudah dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengenal dan mengingat enam bentuk geometri yang dikenalkan. Selain itu, agar pembelajarannya bervariasi, tidak hanya praktek permainan lompat geometri saja namun ada penambahan berupa penugasan sehingga anak merasa tidak bosan.

Ketika anak melakukan penugasan pada hari itu, terlihat banyak anak yang sudah mulai sedikit memahami cara mengerjakannya. Kemudian setelah selesai mengerjakan, ketika ditanya oleh peneliti sebagian besar anak sudah bisa menyebutkan ke-enam bentuk geometri yang ada pada penugasan. Namun masih ada beberapa anak yang kebingungan dalam mengerjakan penugasan sehingga peneliti perlu melakukan pendampingan. Selain itu pengalokasian waktu kurang diperhatikan sedikit sehingga memakan 15 menit waktu istirahat anak yang menyebabkan anak kurang terkondisikan pada saat itu.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melelui permainan lompat geometri, kegiatan apersepsi yang dilakukan guru kurang menarik. Dimana guru tidak membangun pengetahuan anak pada kegiatan dipertemuan sebelumnya sehingga anak kurang memperhatikan. Kemudian untuk aktivitas guru yang lain seperti cara menyampaikan materi dan penugasan kepada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak sudah tersampaikan dengan jelas sehingga anak mudah memahami penugasan yang diberikan. Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan kedua menunjukkan nilai sebesar 38 dengan perolehan skor 86,36.

Dari hasil observasi aktivitas anak dalam penggunaan permainan lompat geometri, anak sangat bersemangat mempraktekkan permainan tersebut sehingga sudah mulai banyak anak yang mampu menyebutkan ke enam bentuk geometri dengan lancar. Dari hasil observasi aktivitas anak pada siklus I pertemuan kedua menunjukkan nilai sebesar 29 dengan perolehan skor 65,09.

Tabel 4.4. Hasil Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus I Pertemuan Kedua

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1. Menyiapkan anak berbaris sebelum masuk kelas.	3	Guru menyiapkan anak berbaris sebelum masuk kelas dan mengajak anak bernyanyi saja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	2 Membuka pelajaran dengan salam, berdoa, tanya kabar, melakukan absensi, menanyakan hari, tanggal dan tahun.	4	Guru melakukan kegiatan membuka pelajaran secara runtut yang terdiri dari (salam, berdoa, tanya kabar, melakukan absensi, hingga menanyakan hari, tanggal dan tahun) dengan suara yang jelas dan lantang.
	3 Melakukan apersepsi	1	Guru tidak melakukan apersepsi
	4 Menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.	4	Guru menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran secara lengkap dan jelas
2.	**Kegiatan Inti**		
	1 Menyampaikan materi tentang bentuk geometri.	4	Guru menyampaikan materi tentang bentuk geometri dengan jelas
	2 Memberikan contoh cara bermain lompat geometri kepada anak dan mengajak anak mempraktikannya.	4	Guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dengan jelas, disertai penjelasan yang mendukung dan dapat dipahami anak sehingga anak mampu mempraktikannya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	3 Membimbing anak menyelesaikan tugas.	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugas dengan baik, serta melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak dalam mengerjakan tugas
	4 Mengajak anak untuk tanya jawab tentang tugas yang sudah diberikan guru.	4	Guru melakukan tanya jawab tentang tugas yang diberikan kepada berupa kalimat pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami anak
4.	**Kegiatan Penutup**		
	1 Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini.	3	Guru melakukan kegiatan berdiskusi tentang apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini namun masih kurang
	2 Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.	4	Guru sudah menyampaikan pesan dan menginformasikan tentang kegiatan esok hari kepada anak-anak dengan baik dan sangat jelas
	3 Penerapan SOP kegiatan penutup (berdoa, salam, pulang).	3	Guru melaksanakan SOP kegiatan penutup (berdoa, salam, pulang) namun dengan suara yang kurang lantang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
Jumlah Skor Keseluruhan		**38**	
Nilai Yang Diperoleh		**86,36**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 11

Skor maksimum : 4

Nilai yang diperoleh : $\frac{\sum Skor\ Keseluruhan}{\sum Aspek\ Pengamatan\ \ x\ Skor\ Maksimum}$ x 100

$= \frac{38}{11\ x\ 4}$ x 100

= 86,36

Tabel 4.5. Hasil Observasi Kegiatan Anak

Pada Siklus I Pertemuan Kedua

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1 Berbaris sebelum masuk kelas	3	Anak mau berbaris namun belum rapi dan belum sesuai aturan guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	2 Melaksanakan SOP kegiatan pembukaan (salam, berdoa, menjawab kabar, *ice breaking*)	3	Anak melakukan SOP kegiatan pembukaan (salam, berdoa, menjawab kabar, *ice breaking*) namun kurang semangat dan belum runtut
	3 Mengikut dan memperhatikan ketika berdiskusi tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.	2	Anak memperhatikan ketika berdiskusi tema, sub tema, dan tujuan pembelajaran namun belum bisa kondusif
	4 Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	3	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan cukup baik
2.	**Kegiatan Inti**		
	1 Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi kegiatan dan menjelaskan media yang akan digunakan	2	Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi kegiatan dan menjelaskan media yang akan digunakan, namun hanya sebagian saja
	2 Anak memperhaikan ketika guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dan anak bisa mempraktikannya	3	Anak memperhaikan ketika guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri, namun ketika mempraktikkannya masih dibantu guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	3 Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru	2	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru, namun masih dengan bantuan guru
	4 Anak melakukan unjuk kerja hasil penugasannya serta bisa menjawab pertanyaan dari guru	3	Anak melakukan unjuk kerja hasil penugasannya dan bisa menjawab lebih dari satu pertanyaan
4.	**Kegiatan Penutup**		
	1 Anak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini	3	Anak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dengan cukup baik
	2 Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.	2	Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari, namun masih ramai sehingga kurang kondusif
	3 Anak melaksanakan kegiatan SOP penutup (berdoa, salam, pulang).	3	Anak melaksanakan kegiatan SOP penutup (berdoa, salam, pulang) namun kurang semangat
Jumlah Skor Keseluruhan		**29**	
Nilai Yang Diperoleh		**65,9**	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 11

Skor maksimum : 4

Nilai yang diperoleh : $\frac{\sum Skor\ Keseluruhan}{\sum Aspek\ Pengamatan\ \ x\ Skor\ Maksimum}$ x 100

$= \frac{29}{11\ x\ 4}$ x 100

= 65,09

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.6
Hasil Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri
Pada Siklus I

No.	Nama Siswa	Kemampuan yang dicapai				
		Indikator I	KET	Indikator II	KET	Total Skor
1.	Abrian	4	BSB	3	BSH	7
2.	Alvin	3	BSH	3	BSH	6
3.	Alind	2	MB	2	MB	4
4.	Affan	3	BSH	2	MB	5
5.	Azka	1	BB	2	MB	3
6.	Celin	3	BSH	3	BSH	6
7.	Cika	3	BSH	3	BSH	6
8.	Dissa	3	BSH	3	BSH	6
9.	Faiz	3	BSH	4	BSB	7
10.	Hansel	3	BSH	3	BSH	6
11.	Indi	3	BSH	2	MB	5
12.	Iza	1	BB	2	MB	3
13.	Kanza	3	BSH	2	MB	5
14.	Kenzie	3	BSH	3	BSH	6
15.	Mirza	3	BSH	2	MB	5
16.	Nauval	2	MB	2	MB	4
17.	Rizky	4	BSB	3	BSH	7
18.	Wawa	3	BSH	3	BSH	6
19.	Vivi	3	BSH	3	BSH	6
20.	Zahfran	2	MB	2	MB	4
Jumlah Nilai		55		52		107
Nilai Rata-rata		2,7		2,6		5,35
Persentase		67,5%		65%		66,8%

Keterangan :

Indikator I: Menyebutkan 6 buah bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat).

BB : Anak bisa menyebutkan 0-1 bentuk geometri saja.

MB : Anak bisa menyebutkan 2-3 bentuk geometri.

BSH : Anak bisa menyebutkan lebih dari 4-5 bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BSB : Anak mampu menyebutkan ke-6 bentuk geometri secara benar.

Indikator II: Memasangkan puzzle bentuk geometri.

BB : Anak belum mampu memasangkan puzzle bentuk geometri.

MB : Anak hanya bisa memasangkan 1-2 buah puzzle bentuk geometri.

BSH : Anak bisa memasangkan lebih dari 3-4 buah puzzle bentuk geometri.

BSB : Anak mampu memasangkan 5-6 buah puzzle bentuk geometri.

Dari tabel di atas diketahui bahwa nilai rata-rata pada indikator anak mampu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) adalah 2,7 yang ternasuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang), sedangkan nilai rata-rata indikator anak mampu memasangkan puzzle bentuk geometri adalah 2,6 yang termasuk dalam kategori MB (Mulai Berkembang) sehingga perlu adanya peningkatan dalam nilai rata-rata.

Prosentase ketuntasan pada indikator anak mampu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) adalah sebesar 67,5%, dan pada indikator anak mampu memasangkan puzzle bentuk geometri adalah sebesar 65%. Sedangkan hasil persentase keseluruhan pada siklus I antara indikator I dan indikator II yaitu sebesar 66,8%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Refleksi

Setelah melakukan tindakan pada siklus pertama selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas tentang kelebihan dan kekurangan yang terjadi selama pertemuan kedua berlangsung serta mencari alternatif solusinya.

Dari hasil pengamatan di atas, kekurangan yang perlu dievaluasi adalah ketika melakukan tanya jawab tentang penugasan, sebaiknya guru dan peneliti menggunakan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh anak. Peneliti cukup mengajukan pertanyaan " Apa saja nama bentuk geometri yang ada di penugasan tersebut?" sehingga dari pertanyaan sederhana itu anak mudah untuk menjawabnya. Sebelum menjelaskan materi kegiatan, sebaiknya guru dapat membangun semangat belajar anak dengan melakukan apersepsi seperti mengajak anak menceritakan pengalaman lucu atau membangun pengetahuan anak dengan mengingat kegiatan pada pertemuan sebelumnya.

Kemudian peneliti juga perlu melakukan pendampingan dengan memenuhi kebutuhan anak dalam mengerjakan tugas agar anak tidak merasa kebingungan. Selain itu, guru dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti juga perlu memperhatikan alokasi waktu sesuai dengan yang sudah ditentukan oleh sekolah agar tidak memakan 15 menit waktu istirahat anak.

c. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Siklus 1

Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok B-3 dilakukan menggunakan pemberian penugasan tertulis yang diberikan pada pertemuan kedua di setiap siklusnya. Pemberian tugas tersebut dilakukan agar anak tidak merasa bosan dengan permainan lompat geometri. Dengan demikian pada pertemuan kedua di siklus I dan siklus II anak lebih mudah dan semangat mengerjakan penugasan karena sebelumnya anak sudah diajak bermain lompat geometri terlebih dahulu.

Kegiatan yang dilakukan pada hari pertama dan kedua dalam siklus I dan siklus II bertujuan untuk mengetahui bagaimana aktivitas yang dilakukan guru dan anak dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Berikut tabel ketuntasan belajar anak pada siklus I :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.7

Ketuntasan Belajar Siklus I

No	Kategori	Skor	Ketuntasan Belajar Pada Siklus I			
			Indikator Menyebutkan		Indikator Memasangkan	
			Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1.	BSB	4	2	10%	1	5%
2.	BSH	3	13	65%	10	50%
3.	MB	2	3	15%	9	45%
4.	BB	1	2	10%	-	-

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 20 anak dalam satu kelas, pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) terdapat 2 anak mendapat skor 4 (BSB) yaitu sebesar 10%, 13 anak mendapat skor 3 (BSH) yaitu sebesar 65%, 3 anak mendapatkan skor 2 (MB) yaitu sebesar 15%, dan 2 anak mendapatkan skor 1 (BB) yaitu sebesar 10%. Kemudian pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri terdapat 1 anak mendapatkan skor 4 (BSB) yaitu sebesar 5%, 10 anak mendapatkan skor 3 (BSH) yaitu sebesar 50%, dan 9 anak mendapatkan skor 2 (MB) yaitu sebesar 45%.

Jadi, dari data di atas dapat disimpulkan bahwa dari prosentase ketuntasan kemampuan secara keseluruhan di atas dapat dikatakan masih kurang sehingga perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya (siklus II).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Siklus II

a. Pertemuan Pertama Siklus II

a) Perencanaan

Pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus II yaitu pada hari Senin 13 Mei 2019 dari pukul 07.30-10.00 WIB, dengan tema alat transportasi dan sub tema alat transportasi air. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), media lompat geometri, serta menyusun instrumen observasi aktivitas guru dan aktivitas anak. Perencanaan dibuat untuk digunakan pada tahap pelaksanaan.

b) Pelaksanaan dan c) Pengamatan

Kegiatan belajar mengajar pada pertemuan pertama siklus II yaitu menggunakan tema alat transportasi dengan sub tema alat transportasi di air.

Kegiatan pertemuan pertama, peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran dari sebelum anak masuk ke dalam kelas. Pada pertemuan pertama siklus II ini sama seperti pada pertemuan pertama siklus I yaitu indikator yang akan diobservasi adalah anak mampu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) dan memasangkan puzzle bentuk geometri melalui permainan lompat geometri. Sebelum masuk ke kelas, seperti biasa anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

selalu melakukan pembiasaan yaitu berbaris di depan kelas masing-masing. Setelah masuk ke dalam kelas anak juga selalu melakukan pembiasaan seperti biasa yaitu berdoa, membaca kalimat syahadat, pancasila, asmaul husna dan mengucapkan ikrar. Namun pada pertemuan ini anak tidak melakukan kegiatan yang melibatkan fisik motorik seperti biasanya. Peneliti mengajak anak berbaris membentuk kerata api. Setelah anak bisa berbaris rapi, anak diajak berjalan menuju ke permainan lompat geometri sambil bernyanyi "naik kereta api". Semua anak terlihat senang melakukannya.

Kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti yang sama dengan kegiatan inti pada siklus I pertemuan pertama, dimana peneliti memfokuskan anak pada pengenalan bentuk geometri melalui permainan lompat geometri. Peneliti dibantu guru mengulang kembali mempraktekkan permainan lompat geometri dan anak-anak menyimaknya. Setelah itu guru kembali melakukan tanya jawab mengenai bagaiman cara menggunakan permainan lompat geometri tersebut. Terlihat beberapa anak yang masih ingat bagaimana cara menggunakan permainan tersebut. Kemudian guru memanggil satu persatu anak untuk maju ke depan mempraktekkan kembali permainan lompat geometri dalam mengenal bentuk geometri. Alhamdulillah anak bisa melakukannya dengan sangat baik dan penuh semangat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Banyak anak yang sudah mampu menyebutkan enam bentuk geometri secara jelas.

Kemudian ketika memasangkan puzzle bentuk geometri, peneliti membuat sebuah perbedaan dari yang ada pada siklus I yaitu peneliti menyiapkan dua buah puzzle dalam artian dua anak maju kedepan dan memasangkan puzzle bentuk geometri tersebut secara berlomba. Anak yang mampu memasangkan semua puzzle tersebut dan selesai dengan cepat, maka akan mendapatkan skor BSB (Berkembang Sangat Baik). Perbedaan tersebut bertujuan agar anak lebih antusias dan bersemangat dalam melakukan kegiatan tersebut.

Dari hasil observasi aktivitas guru dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melelui permainan lompat geometri, guru sudah maksimal dalam menyampaikan materi kepada anak. Namun ketika kegiatan apersepsi, guru hanya melakukanya secara sekilas dan masih kurang sehingga materi yang tersampaikan masih kurang dipahami oleh anak. Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan pertama menunjukkan nilai sebesar 41 dengan perolehan skor sebesar 93,18.

Dari hasil observasi aktivitas anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri, masih ada beberap anak yang ramai sendiri ketika guru menjelaskan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehingga ketika menyebutkan macam-macam bentuk geometri anak masih ada yang merasa kesulitan. Selain itu, ada anak yang masih susah dikondisikan dan tidak mau sabar menunggu giliran sehingga kurang kondusif. Dari hasil observasi aktivitas anak pada siklus II pertemuan pertama menunjukkan nilai sebesar 34 dengan perolehan skor sebesar 77,27.

.

Tabel 4.8. Hasil Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1 Menyiapkan anak berbaris sebelum masuk kelas.	4	Guru menyiapkan anak berbaris sebelum masuk kelas kemudian mengajak anak bernyanyi, senam dan tebak-tebakan.
	2 Membuka pelajaran dengan salam, berdoa, tanya kabar, melakukan absensi, menanyakan hari, tanggal dan tahun.	4	Guru melakukan kegiatan membuka pelajaran secara runtut yang terdiri dari (salam, berdoa, tanya kabar, melakukan absensi, hingga menanyakan hari, tanggal dan tahun) dengan suara yang jelas dan lantang.
	3 Melakukan apersepsi	3	Guru melakukan apersepsi dengan cukup baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	4 Menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.	3	Guru menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran namun hanya sekilas
2.	**Kegiatan Inti**		
	1 Menyampaikan materi tentang bentuk geometri.	4	Guru menyampaikan materi tentang bentuk geometri dengan jelas
	2 Memberikan contoh cara bermain lompat geometri kepada anak dan mengajak anak mempraktikannya.	4	Guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dengan jelas, disertai penjelasan yang mendukung dan dapat dipahami anak sehingga anak mampu mempraktikannya
	3 Membimbing anak menyelesaikan tugas.	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugas dengan baik, serta melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak dalam mengerjakan tugas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	4 Mengajak anak untuk tanya jawab tentang tugas yang sudah diberikan guru.	4	Guru melakukan tanya jawab tentang tugas yang diberikan kepada berupa kalimat pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami anak
4.	**Kegiatan Penutup**		
	1 Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini.	3	Guru melakukan kegiatan berdiskusi tentang apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini namun masih kurang
	2 Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.	4	Guru sudah menyampaikan pesan dan menginformasikan tentang kegiatan esok hari kepada anak-anak dengan baik dan sangat jelas
	3 Penerapan SOP kegiatan penutup (berdoa, salam, pulang).	4	Guru sudah melaksanakan SOP kegiatan penutup (berdoa, salam, pulang) secara runtut, jelas dan suara yang lantang
Jumlah Skor Keseluruhan		**41**	
Nilai Yang Diperoleh		**93,18**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 11

Skor maksimum : 4

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nilai yang diperoleh : $\frac{\sum Skor\ Keseluruhan}{\sum Aspek\ Pengamatan\ \ x\ Skor\ Maksimum}$ x 100

$= \frac{41}{11\ x\ 4}$ x 100

= 93,18

Tabel 4.9. Hasil Observasi Kegiatan Anak

Pada Siklus II Pertemuan Pertama

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1 Berbaris sebelum masuk kelas	3	Anak mau berbaris namun belum rapi dan belum sesuai aturan guru
	2 Melaksanakan SOP kegiatan pembukaan (salam, berdoa, menjawab kabar, *ice breaking*)	3	Anak melakukan SOP kegiatan pembukaan (salam, berdoa, menjawab kabar, *ice breaking*) namun kurang semangat dan belum runtut
	3 Mengikut dan memperhatikan ketika berdiskusi tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.	3	Anak mengikuti dan memperhatikan ketika berdiskusi tema, sub tema dan tujuan pembelajaran tanpa adanya tanya jawab

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	4 Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	3	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan cukup baik
2.	**Kegiatan Inti**		
	1 Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi kegiatan dan menjelaskan media yang akan digunakan	3	Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi kegiatan dan menjelaskan media yang akan digunakan, namun belum kondusif
	2 Anak memperhaikan ketika guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dan anak bisa mempraktikannya	4	Anak mau memperhaikan ketika guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dan anak bisa mempraktikannya dengan baik sesuai contoh dari guru
	3 Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru	3	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru, namun belum selesai hingga tuntas
	4 Anak melakukan unjuk kerja hasil penugasannya serta bisa menjawab pertanyaan dari guru	3	Anak melakukan unjuk kerja hasil penugasannya dan bisa menjawab lebih dari satu pertanyaan
4.	**Kegiatan Penutup**		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1 Anak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini	3	Anak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dengan cukup baik
	2 Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.	3	Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari dengan cukup tertib
	3 Anak melaksanakan kegiatan SOP penutup (berdoa, salam, pulang).	3	Anak melaksanakan kegiatan SOP penutup (berdoa, salam, pulang) namun kurang semangat
Jumlah Skor Keseluruhan		**34**	
Nilai Yang Diperoleh		**77,27**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 11

Skor maksimum : 4

Nilai yang diperoleh : $\frac{\sum Skor\ Keseluruhan}{\sum Aspek\ Pengamatan\ \ x\ Skor\ Maksimum}$ x 100

$= \frac{34}{11\ x\ 4}$ x 100

= 77,27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Refleksi

Setelah melakukan tindakan pada siklus pertama selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas tentang kelebihan dan beberapa kendala yang terjadi.

Terdapat kelebihan pada pertemuan pertama siklus II ini, yaitu guru memberi sedikit pembeda pada saat anak memasangkan puzzle bentuk geometri, dimana anak memasangkan puzzle tersebut secara berlomba dua anak dan yang berhasil memasangkan semua bentuk puzzle geometri dengan cepat dan tepat maka akan mendapatkan skor tertinggi yaitu 4. Alhamdulillah beberapa anak sudah mampu melakukannya dengan baik sesuai aturan.

Adapun kendala dari hasil pengamatan di atas, yang perlu dievalusai yaitu pengkondisian anak perlu dilakukan sebelum melakukan permainan lompat geometri. Guru harus membuat aturan sebelum bermain yang bisa dipahami anak. Anak yang namanya belum dipanggil harus tetap duduk dibangku menunggu giliran sehingga anak mampu melakukan permainan lompat geometri secara tertib dan kondusif serta tidak berebut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Peneliti bisa mendampingi dan menuntun anak ketika menyebutkan bentuk geometri, agar anak mampu menyebutkan ke enam bentuk secara benar. Peneliti juga bisa memberikan penguatan pada anak dengan mengajak menyebutkannya secara bersama. Dengan demikian anak bisa mengingat bentuk apa saja yang disebutkannya bersama dengan peneliti dan disitu anak tidak akan merasa kesulitan dalam menyebutkan enam bentuk geometri.

b. Pertemuan Kedua Siklus II

a) Perencanaan

Pelaksanaan pertemuan pertama pada siklus II yaitu pada hari Selasa 14 Mei 2019 dari pukul 07.30-10.00 WIB, dengan tema alat transportasi dan sub tema alat transportasi air. Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), media lompat geometri, serta menyusun instrumen observasi aktivitas guru dan aktivitas anak. Perencanaan dibuat untuk digunakan pada tahap pelaksanaan.

b) Pelaksanaan dan c) Pengamatan

Kegiatan belajar mengajar pada hari ini masih sama pada pertemuan pertama yaitu menggunakan tema alat transportasi dengan sub tema alat transportasi di air.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan pertemuan ke-2 peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum anak masuk ke dalam kelas yaitu anak berbaris di halaman kelas masing-masing. Sebelum masuk kelas, pada hari itu guru mengajak anak melakukan senam ceria untuk melatih perkembangan fisik motorik anak. Selanjutnya guru memimpin anak berdoa masuk kelas kelas dan barisan yang paling rapi dipersilahkan masuk kelas terlebih dahulu. Setelah semua anak masuk ke dalam kelas dan duduk dibangku masing-masing, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti pada pertemuan pertama yaitu berdoa, membaca syahadat beserta artinya, membaca pancasila, asmaul husna, mengucapkan ikrar dan absensi.

Pada hari itu peneliti mengajak anak bernyanyi "angka 1-10" sebagai pengkondisian. Kemudian guru melakukan kegiatan apersepsi dengan mengajak anak melakukan tebak-tebakan menyebutkan benda-benda yang ada di kelas yang bentuknya sama seperti bentuk geometri. Alhamdulillah anak mampu menjawab tebak-tebakan dengan bersemangat.

Kemudian guru dan peneliti menyiapkan permainan yang akan digunakan anak-anak. Masih sama seperti pada pertemuan sebelumnya, setelah permainan siap digunakan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti dibantu guru untuk memanggil satu per satu anak maju melakukan permainan lompat geometri. Anak sudah banyak yang bisa memahami instruksi yang diberikan guru sehingga pada pertemuan kedua ini sudah banyak anak yang bisa menyebutkan semua bentuk geometri dengan baik.

Setelah semua anak melakukan permainan lompat geometri, pada pertemuan kedua ini peneliti kembali memberikan penugasan berupa tes tulis. Pemberian penugasan tersebut bertujuan untuk meminimalisir rasa bosan anak dengan bermain permainan lompat geometri. Selain itu agar kegiatan pembelajaran terlihat bervariasi antara siklus I dan siklus II.

Peneliti menjelaskan penugasan yang diberikan kepada anak. Peneliti menunjukkan tiga buah potongan kertas lipat berbentuk geometri yaitu satu buah persegi panjang, dan dua buah segitiga. Anak-anak diajak menyebutkan apa saja bentuk geometri yang ditunjukkan oleh peneliti. Tugas anak yaitu menempelkan tiga buah potongan kertas lipat bentuk geometri yang terdiri dari 1 buah persegi panjang dan 2 buah segitiga membentuk perahu. Setelah selesai menjelaskan dan anak bisa meahaminya, peneliti dibantu guru membagikan potongan kertas lipat tersebut kepada anak-anak secara bergantian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudian anak bisa mengerjakan di lembar kerja sesuai dengan instruksi dari guru dan peneliti.

Dari hasil observasi aktivitas guru, semua kegiatan pembelajaran pada hari itu dilaksanakan dengan baik. Mulai dari kegiatan pembukaan, pengkondisian kelas, sampai kegiatan akhir dapat terlaksana. Terlihat dari hasil penugasan anak yang sudah hampir semuanya bisa mengerjakan penugasan yang diberikan sampai tuntas. Jadi dapat diartikan bahwa semua penjelasan kegiatan belajar mengajar yang disampaikan guru bisa dipahami anak. Dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II pertemuan kedua menunjukkan nilai sebesar 42 dengan perolehan skor sebesar 95,45.

Dari hasil observasi kegiatan anak, masih ada 1 sampai dua anak yang ramai sendiri, namun anak tersebut bisa dikondisikan dengan memberi aturan bahwa anak yang masih ramai tidak akan mendapat giliran maju untuk bermain. Dengan aturan tersebut anak bisa sabar menunggu giliran dengan duduk rapi di bangku masing-masing sambil memperhatikan temannya yang sedang melakukan permainan lompat geometri, sehingga pembelajaran berlangsung dengan baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketika diberikan penugasan, Alhamdulillah anak mampu mengerjakannya sampai tuntas sesuai yang dicontohkan guru. Ada beberapa anak yang lebih kreatif dengan memberi tambahan warna pada penugasan. Dari hasil observasi aktivitas anak pada siklus II pertemuan kedua menunjukkan nilai sebesar 39 dengan perolehan skor sebesar 88,06.

Tabel 4.10. Hasil Observasi Kegiatan Guru Pada Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1 Menyiapkan anak berbaris sebelum masuk kelas.	4	Guru menyiapkan anak berbaris sebelum masuk kelas kemudian mengajak anak bernyanyi, senam dan tebak-tebakan.
	2 Membuka pelajaran dengan salam, berdoa, tanya kabar, melakukan absensi, menanyakan hari, tanggal dan tahun.	4	Guru melakukan kegiatan membuka pelajaran secara runtut yang terdiri dari (salam, berdoa, tanya kabar, melakukan absensi, hingga menanyakan hari, tanggal dan tahun) dengan suara yang jelas dan lantang.
	3 Melakukan apersepsi	3	Guru melakukan apersepsi dengan cukup baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	4 Menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.	3	Guru menyampaikan tema, sub tema dan tujuan pembelajaran namun hanya sekilas
2.	**Kegiatan Inti**		
	1 Menyampaikan materi tentang bentuk geometri.	4	Guru menyampaikan materi tentang bentuk geometri dengan jelas
	2 Memberikan contoh cara bermain lompat geometri kepada anak dan mengajak anak mempraktikannya.	4	Guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dengan jelas, disertai penjelasan yang mendukung dan dapat dipahami anak sehingga anak mampu mempraktikannya
	3 Membimbing anak menyelesaikan tugas.	4	Guru membimbing anak menyelesaikan tugas dengan baik, serta melakukan pendampingan dan memenuhi kebutuhan anak dalam mengerjakan tugas
	4 Mengajak anak untuk tanya jawab tentang tugas yang sudah diberikan guru.	4	Guru melakukan tanya jawab tentang tugas yang diberikan kepada berupa kalimat pertanyaan dengan jelas dan mudah dipahami anak
4.	**Kegiatan Penutup**		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil Pengamatan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1 Berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini.	4	Guru melakukan kegiatan berdiskusi tentang apa saja yang sudah dilakukan pada hari ini namun masih kurang
	2 Menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.	4	Guru sudah menyampaikan pesan dan menginformasikan tentang kegiatan esok hari kepada anak-anak dengan baik dan sangat jelas
	3 Penerapan SOP kegiatan penutup (berdoa, salam, pulang).	4	Guru sudah melaksanakan SOP kegiatan penutup (berdoa, salam, pulang) secara runtut, jelas dan suara yang lantang
Jumlah Skor Keseluruhan		**42**	
Nilai Yang Diperoleh		**95,45**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 11

Skor maksimum : 4

Nilai yang diperoleh : $\frac{\sum Skor\ Keseluruhan}{\sum Aspek\ Pengamatan\ \ x\ Skor\ Maksimum}$ x 100

$= \frac{42}{11\ x\ 4}$ x 100

= 95,45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.11. Hasil Observasi Kegiatan Anak
Pada Siklus II Pertemuan Kedua

No.	Aspek Pengamatan	Hasil pengematan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	1 Berbaris sebelum masuk kelas	4	Anak sudah mau berbaris dengan rapi dan mengikuti aturan guru
	2 Melaksanakan SOP kegiatan pembukaan (salam, berdoa, menjawab kabar, *ice breaking*)	4	Anak melakukan SOP kegiatan pembukaan (salam, berdoa, menjawab kabar, *ice breaking*) dengan penuh semangat dan suara yang lantang serta runtut
	3 Mengikut dan memperhatikan ketika berdiskusi tema, sub tema dan tujuan pembelajaran.	4	Anak sudah mengikuti dan memperhatikan ketika berdiskusi tema, sub tema dan tujuan pembelajaran serta mampu melakukan tanya jawab dengan guru
	4 Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	3	Anak memperhatikan ketika guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan cukup baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil pengematan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
2.	**Kegiatan Inti**		
	1 Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi kegiatan dan menjelaskan media yang akan digunakan	3	Anak memperhatikan ketika guru menyampaikan materi kegiatan dan menjelaskan media yang akan digunakan, namun belum kondusif
	2 Anak memperhaikan ketika guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dan anak bisa mempraktikannya	4	Anak mau memperhaikan ketika guru memberikan contoh cara bermain lompat geometri dan anak bisa mempraktikannya dengan baik sesuai contoh dari guru
	3 Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru	3	Anak mengerjakan tugas yang diberikan guru, namun belum selesai hingga tuntas
	4 Anak melakukan unjuk kerja hasil penugasannya serta bisa menjawab pertanyaan dari guru	3	Anak melakukan unjuk kerja hasil penugasannya dan bisa menjawab lebih dari satu pertanyaan
4.	**Kegiatan Penutup**		
	1 Anak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini	3	Anak melakukan kegiatan berdiskusi tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dengan cukup baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Pengamatan	Hasil pengematan	Kriteria
1.	**Kegiatan Awal**		
	2 Anak memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari.	4	Anak mau memperhatikan guru menyampaikan pesan-pesan dan menginformasikan kegiatan esok hari dengan baik dan tertib
	3 Anak melaksanakan kegiatan SOP penutup (berdoa, salam, pulang).	4	Anak melaksanakan kegiatan SOP penutup (berdoa, salam, pulang) secara runtut dan bersemangat
Jumlah Skor Keseluruhan		**39**	
Nilai Yang Diperoleh		**88,06**	

Keterangan :

Jumlah aspek pengamatan : 11

Skor maksimum : 4

Nilai yang diperoleh : $\frac{\sum Skor\ Keseluruhan}{\sum Aspek\ Pengamatan\ \ x\ Skor\ Maksimum}$ x 100

$= \frac{39}{11\ x\ 4}$ x 100

= 88,06

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.12
Hasil Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri
Pada Siklus II

No.	Nama Siswa	Kemampuan yang dicapai				
		Indikator I	KET	Indikator II	KET	Total Skor
1.	Abrian	4	BSB	4	BSB	8
2.	Alvin	3	BSH	4	BSB	7
3.	Alind	2	MB	3	BSH	5
4.	Affan	3	BSH	3	BSH	6
5.	Azka	2	MB	2	MB	4
6.	Celin	3	BSH	4	BSB	7
7.	Cika	3	BSH	3	BSH	6
8.	Dissa	4	BSB	3	BSH	7
9.	Faiz	4	BSB	4	BSB	8
10.	Hansel	3	BSH	4	BSB	7
11.	Indi	3	BSH	3	BSH	6
12.	Iza	3	BSH	3	BSH	6
13.	Kanza	3	BSH	3	BSH	6
14.	Kenzie	4	BSB	4	BSB	8
15.	Mirza	2	MB	3	BSB	5
16.	Nauval	3	BSH	3	BSH	6
17.	Rizky	4	BSB	4	BSB	8
18.	Wawa	4	BSB	4	BSB	8
19.	Vivi	3	BSH	4	BSB	7
20.	Zahfran	2	MB	2	MB	4
Jumlah Nilai		62		67		129
Nilai Rata-rata		0,7		3,3		6,45
Persentase		77,5%		82,05%		80,06%

Keterangan :

Indikator I: Menyebutkan 6 bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat).

BB : Anak bisa menyebutkan 0-1 bentuk geometri saja.

MB : Anak bisa menyebutkan 2-3 bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BSH : Anak bisa menyebutkan lebih dari 4-5 bentuk geometri.

BSB : Anak mampu menyebutkan ke-6 bentuk geometri secara benar.

Indikator II: Memasangkan puzzle bentuk geometri.

BB : Anak belum mampu memasangkan puzzle bentuk geometri.

MB : Anak hanya bisa memasangkan 1-2 buah puzzle bentuk geometri.

BSH : Anak bisa memasangkan lebih dari 3-4 buah puzzle bentuk geometri.

BSB : Anak mampu memasangkan 5-6 buah puzzle bentuk geometri.

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada indikator anak mampu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) adalah 3,1 yang termasuk dalam kategori BSH (Berkembang Sesuai Harapan), sedangkan nilai rata-rata indikator anak mampu memasangkan puzzle bentuk geometri adalah 3,3 yang termasuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik).

Kemudian, persentase ketuntasan pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) adalah sebesar 77,5% dan pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri adalah sebesar 82,5%. Sedangkan persentase keseluruhan pada siklus II antara indikator I dan indikator II adalah sebesar 80,06% yang termasuk dalam kategori BSB (Berkembang Sangat Baik). Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemajuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada siklus II memenuhi ketuntasan berkembang sangat baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c) Refleksi

Setelah melakukan tindakan pada siklus pertama selesai, langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas tentang kelebihan dan beberapa kendala yang terjadi.

Dari hasil pengamatan di atas, Alhamdulillah tidak terjadi kendala. Pada pertemuan ini guru mampu melaksanakan hampir semua kegiatan pembelajaran dengan baik. Kemudian anak sudah bisa dikondisikan, sehingga mulai tertib dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Siklus II

Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri pada siklus II dilakukan dengan mengerjakan penugasan tertulis yang dilakukan pada hari kedua siklus II sama seperti pada pertemuan kedua siklus I. Pada pertemuan pertama siklus II, anak difokus pada indikator yang ingin dicapai yaitu menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) dan memasangkan puzzle bentuk geometri. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri juga terlihat saat anak mampu menyebutkan dan memasangkan puzzle bentuk geometri menggunakan permainan lompat geometri. Selain itu, anak juga mampu mengerjakan penugasan tanpa melihat permainan lompat geometri yang berarti anak sudah mampu mengenal keenam bentuk geometri tersebut yang terdiri dari (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat).

Berikut tabel ketuntasan hasil belajar anak pada siklus II:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.13

Ketuntasan Belajar Siklus II

No	Kategori	Skor	Ketuntasan Belajar Pada Siklus II			
			Indikator Menyebutkan		Indikator Memasangkan	
			Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
1.	BSB	4	6	30%	9	45%
2.	BSH	3	10	50%	9	45%
3.	MB	2	4	20%	2	10%
4.	BB	1	-	-	-	-

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 20 anak dalam satu kelas pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium, belah ketupat) diketahui ada 6 anak mendapatkan skor BSB (30%), 10 anak mendapatkan skor BSH (50%), dan 4 anak mendapatkan skor MB (20%). Sedangkan pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri diketahui ada 9 anak mendapatkan skor BSB (45%), 9 anak mendapatkan skor BSH (45%), dan 2 anak mendapatkan skor MB (20%) .

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Pembahasan

RA Perwanida Rejoso Nganjuk adalah salah satu lembaga Raudhatul Athfal yang berlokasi di daerah Rejoso. Pembelajaran yang ada di RA Perwanida sebenarnya sudah baik dan terstruktur, namun kurangnya guru dalam menggunaan media pembelajaran yang dapat menarik anak untuk belajar sehingga pembelajaran hanya diwarnai dengan metode ceramah dan pemberian tugas. Alasan guru saat peneliti melakukan wawancara adalah terlalu banyak jumlah anak dalam satu kelas sehingga ketika menggunakan media pembelajaran terlihat kurang efektif. Jadi guru memilih untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan menulis dan menggambarkan suatu benda di papan tulis serta melakukan tanya jawab secara langsung ketika menjelaskan materi pembelajaran di papan tulis tersebut.

Kemudian pada kemampuan mengenal bentuk geometri di kelompok B-3 masih rendah yang disebabkan karena kurang memaksimalkan dalam penggunaan media pembelajaran. Ketika pembelajaran mengenalkan bentuk geometri, biasanya guru hanya menggunakan puzzle dan beberapa balok kayu yang ada di kelas serta menggunakan media yang sangat simple seperti dalam mengenalkan bentuk guru hanya menggambarkan bentuk geometri tersebut di papan tulis. Setelah itu dilanjutkan dengan megerjakan penugasan berupa Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sudah ada di majalah yang disediakan sekolah. Hal tersebut menjadikan anak tidak anusias dan kurang bersemangat,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahkan pembelajarannya terlihat kurang menarik yang menyebabkan anak mudah bosan. [41]

Pada pembelajaran mengenal bentuk geometri di kelompok B-3, guru biasanya hanya mengenalkan tiga bentuk geometri kepada anak yaitu bentuk persegi, lingkaran dan segitiga. Sedangkan berdasarkan Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, menyebutkan bahwa indikator aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri yaitu: indikator kemampuan usia anak 2-3 tahun adalah megenal dua buah bentuk geometri yaitu lingkaran dan persegi, kemudian untuk anak usia 3-4 tahun adalah mengenal empat buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran, dan anak usia 5-6 tahun adalah mengenal enam buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat.

Pengenalan bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk tidak sesuai dengan karakteristik anak usia dini menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, dimana guru hanya mengenalkan tiga bentuk geometri saja, sedangkan pada anak kelompok B (usia 5-6 tahun) anak sudah bisa dikenalkan enam buah bentuk geometri yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat. Selain itu, media yang digunakan masih abstrak sehingga sulit untuk dipahami anak.

[41] Hasil wawancara, MF, 27 April 2019, Pukul 10:00 WIB.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini lebih mudah dengan menggunakan media berupa alat permainan yang menarik anak untuk belajar. Dengan sebuah media anak akan lebih bersemangat serta memudahkan anak dalam memahami atau menguasai suatu materi pembelajaran. Permainan merupakan suatu alat yang digunakan sebagai perantara yang membawa informasi pembelajaran dan bertujuan memudahkan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian sebuah media permainan sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Akan tetapi, hal tersebut berbeda dengan pada proses belajar mengajar yang dilakukan di RA Perwanida Rejoso Nganjuk khususnya pada kelompok B-3 yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media tidak pernah dilakukan oleh guru dengan alasan terlalu banyak murid dalam satu kelas sehingga pembelajaran dilakukan dengan pemberian tugas dari majalah yang sudah disediakan oleh sekolah. Guru juga mengatakan bahwa dengan menggunakan media membutuhkan waktu yang sangat banyak dan pengkondisian kelas menjadi kurang maksimal sehingga guru memilih untuk menggambar bentuk geometri di papan tulis dan melakukan tanya jawab langsung dengan anak ketika pembelajaran tersebut berlangsung.

Melihat kondisi yang terjadi ketika proses belajar mengajar di RA Perwanida pada kelompok B-3 kurang maksimal dalam mendesain sebuah pembelajaran, dan guru juga jarang menggunakan media ketika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyampaikan materi agar memudahkan anak dalam memahami materi yang disampaikan. Terutama pada kegiatan mengenal bentuk geometri, guru hanya menggunakan media simple berupa gambar di papan tulis tanpa memikirkan bahwa karakteristik anak usia dini kebih mudah dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang konkret.

Berbagai macam media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, salah satunya adalah permainan lompat geometri. Media lompat geometri merupakan salah satu jenis media yang konkret, dimana media permainan lompat geometri dapat dipegang langsung oleh anak dengan cara melompatinya. Permainan lompat geometri hampir sama dengan permainan tradisional engklek. Namun ada sedikit perbedaan, pada permainan tradisional engklek, anak melompat dengan menggunakan gacuk (alat bantu permainan), sedangkan pada permainan lompat geometri, anak terlebih dahulu melempar dadu yang berisi gambar enam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, trapesium dan belah ketupat) yang akan dikenalkan kepada anak. Setelah anak melempar dadu tersebut, peneliti melihat bentuk apa yang muncul pada dadu yang dilempar oleh anak, jika lingkaran maka anak melompat pada bentuk lingkaran menggunakan dua kaki dan bentuk lainnya dilompati anak menggunakan engklek satu kaki. Media permainan lompat geometri bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengenal bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penggunaan media permainan lompat geometri memiliki banyak manfaat, selain anak lebih bersemangat dalam belajar, penggunaan permainan lompat geometri juga dapat melatih anak dalam meningkatkan motorik kasarnya yang dilakukan dengan melompat. Selain itu, manfaat untuk guru yaitu menjadikan anak lebih bersemangat, memudahkan anak dalam memahami pembelajaran mengenal bentuk geometri dan membuat anak tertarik menggunakan permainan lompat geometri karena bentuk dan warnanya menyerupai aslinya.

Penggunaan media permainan lompat geometri dalam penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk, yang dibuktikan dengan cara penggunaan dan macam-macam kegiatan yang dilakukan di setiap siklus berbeda. Tujuannya adalah agar anak tidak mudah bosan saat mengikut kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dengan anak yang mulai tertarik menggunakan permainan lompat geometri dan pada akhir permainan peneliti menyediakan puzzle yang berisi 6 buah bentuk geometri terbuat dari steroafom. Anak diminta untuk memasangkan puzzle ke-6 bentuk geometri sesuai polanya yang dilakukan secara bersaing dua anak. Disitu anak terlihat sangat antusias melaksanakannya.

Penggunaan permainan lompat geometri juga mampu membuat anak senang, yang dibuktikan dengan antusias dan semangat anak ketika bersaing memasangkan puzzle bentuk geometri. Penggunaan media permainan lompat geometri dilakukan hampir sama pada setiap siklusnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hanya saja penggunaan media permainan lompat geometri terjadi sedikit kesalahan pada siklus I. Ketika dilompati oleh anak permainannya menjadi berantakan yang disebabkan lantai kelas terlalu licin. Dengan demikian pada siklus II, peneliti mensiasati dengan menempeli selotip pada setiap bentuk geometri yang ada pada permainan geometri sehingga media bisa digunakan anak dengan lebih baik dan aman. Selain itu, yang menjadi pembeda bada setiap siklus yaitu pada penugasan. Pemberian penugasan secara tertulis diberikan peneliti pada pertemuan kedua di siklus I dan siklus II dengan tujuan untuk meminimalisir rasa bosan anak menggunakan permainan lompat geometri saja. Selain itu agar terdapat variasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan pemberian penugasan diharapkan anak mudah dalam mengingat dan mengenal ke-enam bentuk geometri tersebut.

Pada siklus pertama pertemuan pertama dengan indikator yang akan dicapai yaitu anak mampu menyebutkan ke enam bentuk geometri. Caranya yaitu sebelum melempar dadu, anak harus menyebutkan semua bentuk geometri yang ada di dalam permainan lompat geometri dengan tujuan agar memudahkan anak mengingat dan lebih mengenal bentuk geometri yang dikenalkan kepada anak. Ketika anak menyebutkan, peneliti bisa sambil melakukan penilaian dengan memberi skor anak mampu menyebutkan berapa bentuk geometri yang benar sesuai dengan indikator penilaian yang sudah dibuat. Dan terlihat pada siklus I pertemuan pertama ini masih banyak anak yang hanya mampu meyebutkan 2-3 bentuk saja.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemudian indikator kedua, anak memasangkan puzzle bentuk geometri sesuai dengan polanya. Puzzle tersebut terbuat dari strofoam yang diberi warna oleh peneliti. Terlihat pada siklus I pertemuan pertama ini, masih banyak anak yang hanya bisa memasangkan 2-3 puzzle yang sesuai dengan polanya.

Pada siklus pertama pertemuan kedua, dengan dua indikator yang sama pada pertemuan sebelumnya. Caranya sama, anak diajak untuk mempraktikkan permainan lompat geometri terlebih dahulu seperti pada pertemuan pertama, setelah anak selesai melakukan permainan lompat geometri, peneliti menyiapkan puzzle geometri dan tugas anak adalah memasangkan puzzle tersebut sesuai dengan polanya kemudian menyebutkannya. Selain itu, pada pertemuan kedua ini peneliti memberikan penugasan tes tertulis yaitu berupa menghitung jumlah geometri sesuai dengan bentuk yang sama. Caranya, peneliti menyiapkan macam-macam bentuk geometri membentuk gambar kereta api pada lembar kerja. Anak diminta untuk menghitung jumlah geometri sesuai bentuk yang sama. Setelah selesai anak diminta untuk menyebutkan apa saja bentuk geometri yang ada pada penugasan tersebut. Setelah itu guru dan peneliti mengkoreksi hasil jawaban anak.

Pada pertemuan pertama siklus kedua penggunaan permainan lompat geometri sama seperti pada siklus I. Sebelum permainan digunakan, anak terlebih dahulu diajak peneliti untuk menyebutkan semua bentuk geometri yang ada pada permainan lompat geometri. Kemudian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti memberikan contoh cara menggunakan permainan lompat geometri dan anak-anak melihat sambil tetap duduk rapi dibangku. Setelah itu peneliti dibantu guru untuk mempersiapkan anak berbaris membentuk kereta dan diajak berjalan menuju ke permainan lompat geometri. Pada pertemuan pertama siklus II ini, terlihat sudah ada peningkatan, dimana beberap anak sudah bisa menyebutkan 4-5 bentuk geometri dengan lancar. Setelah anak selesai melompati permainan, anak kembali memasangkan puzzle bentuk geometri. Disitu anak terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam belajar.

Pada pertemuan kedua siklus II, anak melakukan permainan lompat geometri dan menyebutkan keenam bentuk geometri yang ada pada permainan. Sangat terlihat sebuah peningkatan yang baik pada pertemuan ini yaitu anak-anak sangat bersemangat dalam menyebutkan keenam bentuk geometri. Banyak anak yang mampu menyebutkan keenam bentuk geometri dengan lancar. Pada pertemuan kedua siklus II ini, peneliti menyiapkan dua buah puzzle. Tugas anak yaitu bersaing dua anak untuk memasangkan ke-6 bentuk geometri yang ada pada puzzle. Anak terlihat sangat antusias karena yang tercepat memasangkan puzzle tersebut dengan tepat akan mendapatkan skor tertinggi. Selain itu, pemberian penugasan yang diberikan peneliti yaitu menempelkan tiga potongan kertas berbentuk persegi panjang dan segitiga membentuk perahu. Setelah peneliti memberikan contoh cara mengerjakan di papan tulis, anak-anak terlihat tidak sabar ingin menempel bentuk perahu seperti yang ada di papan tulis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan hasil penugasan anak sangat baik, anak mampu menempelkan potongan bentuk geometri membentuk perahu seperti contoh, bahkan beberapa anak terlihat kreatif dengan menambahi warna disekitar bentuk perahu tersebut. Setelah itu guru menghapiri satu per satu anak untuk melakukan tanya jawab menyebutkan bentuk geometri yang ada pada penugasan yang sudah selesai dikerjakannya. Pada pertemuan ini anak sudah bisa dikondisikan dan anak mulai tertib dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sampai selesai.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan lompat geometri yang dilakukan pada anak kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk dapat memberikan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan cara anak menguasai kegiatan menyebutkan 6 bentuk geometri dan memasangkan puzzle bentuk geometri.

Penggunaan permainan lompat geometri yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas pada kelompok B-3 RA Perwanida Rejoso Nganjuk ini menunjukkan hasil keberhasilan yang dapat dilihat dari indikatro setiap siklus yang mengalami peningkatan yang dapat dijelaskan di bawah ini:

1. Hasil pra siklus menunjukkan bahwa pada pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri mencapai persentase sebesar 25% dan pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri mencapai persentase sebesar 15%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Hasil siklus I menunjukkan bahwa pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri mencapai persentase sebesar 75% dan pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri persentase sebesar 55%.
3. Hasil siklus II menunjukkan bahwa pada indikator menyebutkan enam bentuk geometri mencapai persentase sebesar 80% dan pada indikator memasangkan puzzle bentuk geometri persentase sebesar 90%.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti sebanyak II siklus di atas, dapat diimplementasikan dengan ayat Al-Qur'an Surat An-Nahl ayat 78 seperti yang telah dije;askan pada latarbelakang yang berbunyi:

وَاللهُ أَخْرَ جَكُم مِّن بُطُونِ أُمَهَتِكُمْ لَا تَعَلَمُو نَ شَيئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ

Artinya:

"Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, pengihatan dan hati, agar kamu bersyukur." (Q.S. An-Nahl: 78)

Berdasarkan ayat Al-Qur'an di atas peneliti juga dapat mengambil kesimpulan bahwa cara mengenalkan bentuk geometri melalui permainan lompat geometri pada anak usia dini yaitu dimulai melalui "pendengaran", dimana mampu anak mendengarkan ketika peneliti menyebutkan enam bentuk geometri yang akan dipelajari. Kemudian melalui "penglihatan", yaitu anak melihat bagaimana peneliti memberikan contoh cara bermain permainan lompat geometri sehingga anak mampu melakukan permainan dengan baik dan yang terakhir yaitu melalui "hati", ketika anak melakukan kegiatan

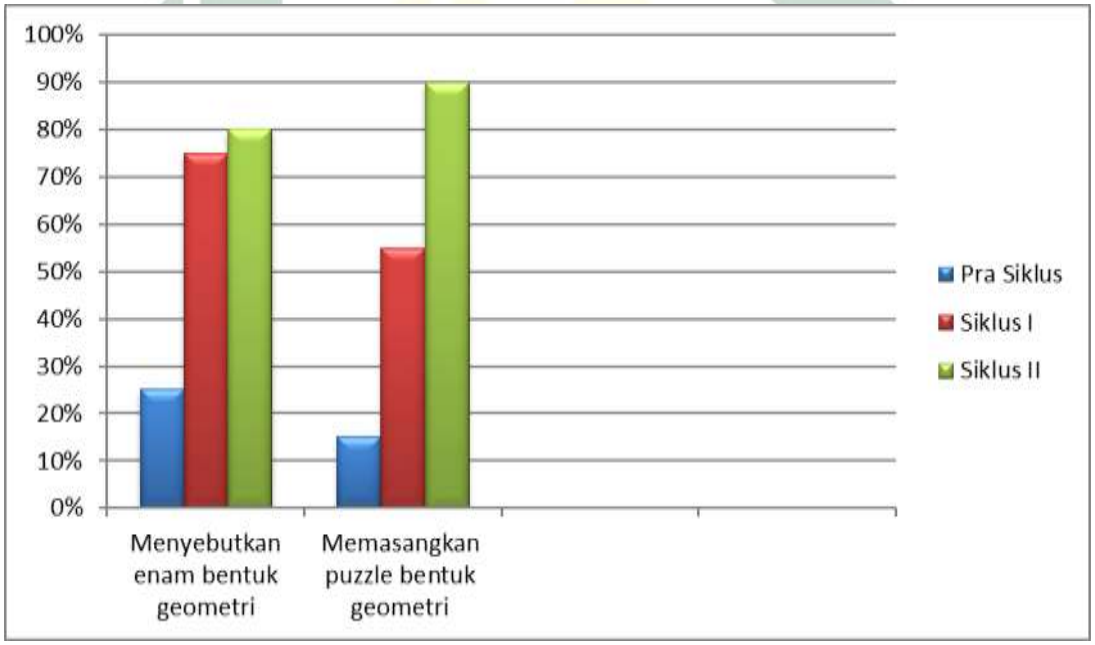
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pembelajaran dengan suasana hati yang senang, anak akan mudah menerima pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri dengan baik sesuai yang diharapkan.

Adapun grafik perbandingan dari hasil pra siklus, siklus I dan siklus II peningkatan kemampuan mengenal geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk menggunakan alat permainan lompat geometri yaitu sebagai berikut:

Grafik 4.1

Perbandingan hasil Pra Siklus, Siklus Pertama (I), dan Siklus Kedua (II)



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan penjabaran pembahasan tentang penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan menganal bentuk geometri pada kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas masih rendah dengan faktor keterbatasan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, dimana guru hanya menggunakan media yang simple. Kemudian dalam penyampaian pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak, guru hanya menggambarkan bentuk-bentuk geometri di papan tulis saja tanpa menggunakan media konkritnya.
2. Penggunaan alat permainan lompat geometri dalam peningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B-3 di RA Perwanida Rejoso Nganjuk dapat digunakan dengan baik. Penerapan permainan lompat geometri dilakukan peneliti dengan memberi pembeda pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dipertemuan kedua setiap siklusnya, dimana anak diberi penugasan berupa lembar kerja siswa setelah anak melakukan permainan lompat geometri. Kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat mengaktifkan anak dengan menerapkan permainan lompat geometri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti yang telah dijelaskan. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang mendapatkan nilai 86,36 (BSH), sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai 95,45 (BSB). Kemudian dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan nilai 65,9 (BSH), sedangkan pada siklus II terdapat peningkatan menjadi 88,6 (BSB). Dengan demikian dalam proses pembelajaran guru dan siswa mampu menggunakan alat permainan lompat geometri dengan baik.

3. Dengan menggunakan alat permainan lompat geometri terdapat peningkatan dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok B-3 dengan tingkat ketuntasan belajar anak pada siklus I sebesar 75% (15 anak) untuk indikator menyebutkan enam bentuk geometri dan 55% (11 anak) untuk indikator memasangkan puzzle bentuk geometri. Kemudian pada sikuls II terjadi peningkatan dengan prosentase ketuntasan belajar anak pada sikuls I sebesar 80% (16 anak) untuk indikator menyebutkan enam bentuk geometrid an 90% (18 anak) untuk indikator memasangkan puzzle bentuk geometri.

B. Saran

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan di RA Perwanida Rejoso Nganjuk, adapun beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu:

1. Dalam kegiatan pembelajaran, sebagai guru harus lebih kreatif inovatif dan bervariasi dalam menerapkan media pembelajaran

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang sesuai agar dapat menunjang kemampuan anak terutama dalam kemampuan mengenal bentuk geometri.

2. Pihak sekolah sebaiknya juga dapat menyediakan media pembelajaran yang lebih lengkap untuk anak sehingga disetiap kegiatan belajar mengajar dapat disesuaikan media apa saja yang akan digunakan agar pembelajaran terlihat lebih menarik dan tidak monoton.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Andriyani Marlina, 2015, *Improving The Determining Ability o Of Geometry ShapeThrough Tradtional Games Gotri Lagendri Of Grade B Students in Kindergarten*, Journal Of Early Childhood Teacher Education.

Anita Yus, 2011, *Penelitian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana), Edisi Pertama.

Arikunto, Suharsimi, *Penelitian Tindakan*, Yogyakarta: Aditya Media.

Bambang Prasetyo, Lina Miftahul, *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Basrowi dan Suwandi, 2008, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, Bogor: Gia Indonesia.

Depdiknas, Undang-Undang Republik Indonesia, 2003, *Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia.

Depdiknas, 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta:Gramedia.

Desmita, 2013, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Dimyati, Johni, 2013, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, Jakarta: Kencana Pernadamedia Grup.

Douglas H Clements, 2011, Julie Samara, *Early Childhood Teacher Education: The Case of Geometry*, Journal of Mathematics Teacher Education Vol 14, No. 2.

Fadlillah, Muhammad, 2010, *Desain Pembelajaran Paud*, Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Gunarti, W dkk, 2010, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Universitas Terbuka.

Hasan, Maimunah, 2012, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta:DIVA Press.

Jauhar Fuad dab Hamam, 2012, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.

Joko Subagyo, 2006, *Metode Penelitian, dalam Teori dan Praktek*, Jakarta: PT Rineka Cipta.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Khusnul Safrina, M. Ikhsan, Anizar Ahmad, 2014, *Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Heile*, Jurnal Didaktik Matematika, Vol 1, No 1.

Kunandar, 2008, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Kusni, 2008, *Geometri Dasar*, Semarang:Uneversitas Negeri Semarang.

Latif, Mukhtar, 2013, *Orientasi Baru Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Grup.

Lestari, KW, 2011, *Konsep Matematika*, Jakarta: Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Lev Semenovich Vygotsky, 2004, *Imagination And Creativity in Chilhood*, Journal Of Russian and East European Psychology, Vol . 42.

Mudlofir Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah,, 2017, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke-Praktik*, Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Montolalu, 2008, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Padlia, Anni, 2012, *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Balok Angka Di Taman Kanak-Kanak Al-Fallah Bandar Pasaman Barat*, Jurnal Pesona PAUD, Vol 1, No 1.

Permata Sari, Ratih, 2013, *Kegiatan Bermain Matematika*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 7, No 2.

Rahmat, *Memanfaatkan Permainan bagi Pendidikan Emosional*, Jurnal Ilmu Pendidikan Islam, Vol. 4, No. 2, Yogyakarta:Fakultas Trabiyah IAIN Sunan Kalijaga.

Risky Setiawan, 2017, *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research) Teori dan Praktik*, Yogyakarta: Nuhu Medika.

Rusiyanti, D.W, 2014, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri pada Anak Kelompok A di TK Arum Puspita TriharjoPandak Bantul*, E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta, Vol. III (5).

Sa'dun Akbar, 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Cipta Media Aksara.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Slamet Suyanto, 2013, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: KENCANA.

Triharso, Agung, 2013, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*, Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Suyadidan Maulidya Ulfa, 2013, *Konsep Dasar PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Surya, Yohanes, 2009, *Matematika Asik, Mudah dan Menyenengkan*, Tangerang: Kandel.

Yuliani Nurani Sujiono dkk, 2007, *Metode Perkembangan Kognitif*, Jakarta: Universitas Terbuka.

Zainal Arifin, 2014, *Penelitian Pendidikan*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id