

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGELOMPOKKAN BENDA MELALUI BERMAIN KEPINGAN GEOMETRI DI KELOMPOK A

Dyah Ayu Angraini
Dewi Komalasari

PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya
Jln. Teratai No. 4 Surabaya (dyahayu87@yahoo.co.id).(dewikomalsari.satmoko@gmail.com)

Abstract: This study used action research kelas. Tujuan this study is to determine an increased ability to classify objects by playing strip geometry. The subjects were a group of kindergarten children Tunas Harapan totaling 15 children consisting of 7 girls and 8 boys. The results showed an increased ability to classify 30.85% based on the evaluation of the results of the first cycle and cycle II.

Keywords: Grouping objects, playing pieces geometry, Early childhood

Abstrak: Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan mengelompokkan benda melalui bermain kepingan geometri. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Tunas Harapan yang berjumlah 15 anak terdiri dari 7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengelompokkan 30,85% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II.

Katakunci: Mengelompokkan benda, bermain kepingan geometri, Anak usia dini

Kemampuan mengelompokkan benda sangat dibutuhkan untuk anak usia dini. Mengelompokkan benda melatih anak dalam kemampuan mengidentifikasi kesamaan benda serta memahami hubungannya. terutama pada mengelompokkan dapat dikembangkan melalui berbagai bentuk permainan yang menyenangkan dan menarik bagi anak.

Kegiatan mengelompokkan benda di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan khususnya anak kelompok A masih belum maksimal, karena masih belum sesuai dengan capaian perkembangan anak di Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dan program pembelajaran sekolah. Berdasarkan pengalaman dan pengamatan yang selama ini dilakukan oleh peneliti pada saat memberikan materi pengembangan kemampuan mengelompokkan benda ditemukan sebanyak 10 anak atau 80 % dari 15 anak yang teridentifikasi masih kurang optimal, terutama dalam kegiatan mengelompokkan benda, masih banyak ditemukan anak yang kurang mampu mengelompokkan benda yang sama bentuknya sehingga peneliti menganggap perlunya dibuat

sebuah pembelajaran menarik yang dapat memudahkan anak dalam mengembangkan kemampuan mengelompokkan benda. Setelah melakukan pengamatan dan diskusi dengan rekan-rekan guru pengajar di Taman Kanak-kanak Tunas Harapan tentang cara yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda yang sesuai dengan prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, maka peneliti memilih kegiatan bermain kepingan geometri yang dipilih oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda, terutama bagi anak yang masih kurang mampu untuk mengelompokkan benda. Peneliti memilih menggunakan bermain kepingan geometri karena bermain kepingan geometri belum pernah dipakai, selain itu bermain kepingan geometri dibuat semenarik mungkin karena kepingannya terbuat dari potongan kayu yang tipis, pipih dan potongan kertas warna-warni sehingga aman dan menarik .

Kegiatan mengelompokkan yang terbaik tersedia dalam konteks yang bermakna

kegiatan yang otentik, dengan permainan yang menyenangkan diharapkan seluruh aspek perkembangan dapat dicapai secara bersama-sama, karena metode bermain dapat menarik anak untuk mengelompokkan benda.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah peningkatan kemampuan mengelompokkan benda melalui bermain kepingan geometri pada anak Kelompok A di TK Tunas Harapan Menturus Kudu Jombang. Tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengelompokkan benda melalui bermain kepingan geometri pada anak Kelompok A di TK Tunas Harapan Menturus Kudu Jombang. karena kegiatan bermain kepingan geometri tersebut belum pernah digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar ditaman kanak-kanak Tunas Harapan dan bermain kepingan geometri ini sangat menarik untuk anak.

Menurut Ginsbug dan Seo (dalam Seefeldt A.wasik,2008:394) pengelompokkan adalah mengelompokkan benda-benda yang serupa atau memiliki kesamaan adalah salah satu proses yang penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Supaya anak usia 3, 4, 5 tahun mampu menggolongkan atau mengelompokkan benda-benda mereka harus mengembangkan pengertian tentang saling memiliki kesamaan, keserupaan,dan perbedaan.

Menurut Motessori (dalam Triharso, 2013:2) ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Kepingan adalah salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian satu kepingan (atau satu tanda, satu isyarat) setelah suatu perilaku kejadian muncul. Pengertian lain dari tabungan kepingan adalah salah satu cara atau teknik untuk pengukuhan tingkah laku yang ditujukan seorang anak yang sesuai dengan target yang telah disepakati. Dengan menggunakan hadiah untuk penguatan secara simbolik menurut Walker, (dalam Purwanta 2005:174). Jenis Kepingan (token) sebagai simbol pengukuhan yang sering di gunakan antara lain adalah: bintang

emas, kertas kupon, sepotong kecil kertas warna, uang logam, stiker, peranko, Kancing plastik, kayu kecil-kecil.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan sebagai suatu bentuk investigasi yang bersifat reflektif partisipatif, kolaboratif dan spiral, yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan sistem, metode kerja, proses, isi, kompetensi dan situasi (Supardi, 2011:104). Bisa juga dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto,2010:130).Penetapan jenis penelitian ini di-dasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan mengelompokkan anak di kelompok A TK Tunas Harapan.

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan alasan supaya tidak meninggalkan lembaga tempat mengajar. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi (Arikunto,2010:137). Hubungan antara keempat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. "Siklus" inilah yang sebetulnya menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak terbatas dalam satu kali intervensi saja, tetapi berulang hingga mencapai ketuntasan yang diharapkan (Arikunto, 2010).

Lokasi penelitian ini bertempat di TK Tunas Harapan , Kecamatan Kudu, Kabupaten Jombang. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Tunas Harapan yang berjumlah 15anak ta-hun pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Dipilih di TK Tunas Harapan dikarenakan berdasarkan hasil pengamatan di kelas banyak anak yang belum mampu meningkatkan dalam hal mengelompokkan.

Pengumpulan data ini diperoleh data berupa dokumentasi dan pengamatan.

Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas anak, dan instrument kemampuan mengelompokkan benda. Berikut prosedur pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian. Pengamatan dilakukan selama kegiatan berlangsung. Pada penelitian ini, observasi pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan berdasarkan lembar pengamatan. Penelitian ini dibantu dengan teman sejawat.

Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami, dalam rangka pengumpulan data dan refleksi terhadap data. Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung.

Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan mengelompokkan benda dilakukan melalui bermain kepingan geometri. Pada saat bermain kepingan geometri yang terbuat dari potongan kayu dan kertas yang tipis, pipih berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat dengan cara mengambil satu persatu kepingan geometri dan memasukkannya kedalam kardus yang dinding depannya bergambar kepingan geometri. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan dokumentasi berupa foto. Foto ini dapat dijadikan sebagai bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari pengamatan, perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan. Beberapa data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil pengamatan aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap penerapan bermain kepingan geometri. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor.

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah jikalau hasil dari siklus I mencapai 75% dari jumlah anak (15 anak) memperoleh bintang tiga dari segi kemampuan mengelompokkan benda anak. Jika nilai rata-rata kemampuan mengelompokkan benda anak belum tercapai

pada siklus I maka penelitian ini ber-lanjut pada siklus ke II. Namun jika indikator keberhasilan telah mencapai rata-rata 75% pada siklus I maka tetap dilanjutkan kesiklus ke II hal ini dilakukan sebagai upaya pemantapan data pada siklus I.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di bab 4 maka dapat disimpulkan bahwa bermain kepingan geometri dapat meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda anak dikelompok A TK Tunas Harapan Kudu Jombang. Pada Siklus I kemampuan mengelompokkan pada anak belum berhasil memenuhi target yaitu $\geq 75\%$ hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I pada pertemuan I mendapat 43,75%, pertemuan II mendapat 50% sehingga di dapat rata-rata sebesar 46,87%.

Pada aktivitas anak siklus I pertemuan I mendapat 37,5% dan pada pertemuan II mendapat 43,75% sehingga di dapat rata-rata sebesar 40,62%. Dan pada kemampuan mengelompokkan benda anak pada pertemuan I anak yang mampu mencapai 45 % dan anak yang belum mampu mendapat 55%, pada pertemuan II anak yang sudah mampu 51,7% dan yang belum mampu 48,3% sehingga di dapat rata-rata pada anak yang mampu mencapai 48,25% dan anak yang belum mampu mencapai 51,65%. Sehingga Kegiatan mengelompokkan benda melalui bermain kepingan geometri untuk kemampuan mengelompokkan belum optimal.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru memberikan apresiasi tentang tema hari ini kurang menyenangkan menarik, anak tidak mau duduk berkelompok sesuai pembagian, karena guru membagi kelompoknya kurang jelas, keterlibatan anak dalam suatu kegiatan hanya 4 anak yang aktif dan terlibat melakukan kegiatan, anak kurang konsentrasi, mereka asyik bicara dengan temannya, karena guru kurang jelas saat menjelaskan, kurang memberikan bimbingan kepada anak, Kegiatan mengelompokkan benda dilakukan melalui bermain kepingan geometri pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki

semua kekurangan pada proses pembelajaran ini dengan cara memperbaiki cara menjelaskan sehingga hasil pembelajaran sesuai yang diharapkan anak-anak sudah mulai menyukai kegiatan Kegiatan mengelompokkan benda dilakukan melalui bermain kepingan geometri.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi target keberhasilan yaitu $\leq 75\%$ mendapat nilai bintang 3 dan bintang 4, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru pada siklus II pada pertemuan I mendapat 68,75%, pertemuan II mendapat 93,75% sehingga di dapat rata-rata sebesar 81,25%. Pada aktivitas anak siklus II pertemuan I mendapat 68,75% dan pada pertemuan II mendapat 93,75% sehingga di dapat rata-rata sebesar 81,25%. Dan pada kemampuan mengelompokkan benda anak pada pertemuan I anak yang belum bisa mencapai 26,6% dan anak yang sudah mampu mendapat 73,4%, pada pertemuan II anak yang sudah mampu 85% dan yang belum mampu 15% sehingga di dapat rata-rata pada anak yang mampu mencapai 79,2% dan anak yang belum mampu mencapai 20,8%. Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran pada siklus II sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yang ditentukan.

PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran Siklus I masih banyak hal-hal yang harus dibenahi diantaranya dalam pengkondisian anak, cara guru membuka kegiatan dengan apresiasi menyampaikan sub tema kemudian anak mendengarkan penjelasan guru tentang bagaimana cara mengelompokkan bermain kepingan geometri, selama pembelajaran guru terus mendampingi membantu, membimbing, memotivasi, sehingga anak-anak kurang begitu tertarik dengan pembelajaran mengelompokkan benda melalui bermain kepingan geometri. Pada Siklus I kemampuan mengelompokkan kepingan geometri pada anak belum berhasil memenuhi target yaitu $\geq 75\%$ hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I mendapat 43,75 %, aktivitas anak 37,5% dan kemampuan mengelompokkan benda anak yang belum bisa

mencapai 75%. Sehingga pembelajaran mengelompokkan benda melalui bermain kepingan geometri untuk kemampuan mengelompokkan belum optimal.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru memberikan apresiasi di kegiatan awal, guru kurang berekspresi, cara guru menjelaskan materi pembelajaran mengelompokkan kurang jelas kurang dimengerti anak, tidak berurutan dengan suara yang pelan, dalam membimbing dan memotivasi anak dalam bermain kepingan geometri masih kurang, saat merecalling kurang menyenangkan sehingga menyebabkan anak kurang maksimal dalam memperhatikan, merespon dan bermain kepingan geometri serta menjawab pertanyaan guru. Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada proses pembelajaran mengelompokkan benda ini dengan cara guru membuka kegiatan dengan apresiasi menyampaikan sub tema kemudian anak mendengarkan penjelasan guru tentang bagaimana cara mengelompokkan bermain kepingan geometri, selama pembelajaran guru terus mendampingi membantu, membimbing, memotivasi, melakukan pendekatan agar anak lebih optimal untuk meningkatkan kemampuan mengelompokkan anak melalui bermain kepingan geometri. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi target keberhasilan yaitu ≤ 75 dari jumlah anak yaitu pada aktivitas guru mencapai 81,25%, aktivitas anak 81,25% dan kemampuan mengelompokkan anak 79,2%. Pada penelitian ini tentang aktivitas guru mendapat selisih 12,5%, pada aktivitas anak selisihnya 12,5% dan pada kemampuan mengelompokkan benda mendapat selisih 30,85%. Melalui bermain kepingan geometri dapat meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda anak hal ini dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk guru.

Menurut Shaw (dalam Beaty, 2013:274) Pemilahan dan Pengelompokan merupakan dua jenis kegiatan penting yang mendorong pelogikaan deduktif. Kegiatan ini merangsang

bahasa logika dan membangun dasar bagi pemikiran lebih matang. Mengelompokkan merupakan salah satu proses dasar yang anak-anak gunakan untuk mengembangkan kemampuan berlogika, merupakan cara menempatkan objek yang serupa dikelas atau katagori yang sama.

Menurut Motessori (dalam Triharso, 2013:2) ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama sehingga segala sesuatu dapat menjadi kesempatan belajar yang sangat menyenangkan.

Kepingan adalah salah satu teknik modifikasi perilaku dengan cara pemberian satu kepingan (atau satu tanda, satu isyarat) setelah suatu perilaku kejadian muncul. Pengertian lain dari tabungan kepingan adalah salah satu cara atau teknik untuk pengukuhan tingkah laku yang ditujukan seorang anak yang sesuai dengan target yang telah disepakati.

Keunggulan bermain kepingan geometri untuk meningkatkan kemampuan mengelompokkan. Menurut Kazdin (dalam Purwanta, 2005:176) bahwa kepingan geometri dapat dilihat dengan jelas oleh anak, dapat diraba, dan dapat dihitung maksudnya bahwa salah satu dari tiga karakteristik kepingan itu harus terpenuhi. Anak harus memahami cara penggunaan kepingan tersebut, kepingan juga terbuat dari bahan yang mudah didapat dari potongan kayu atau kertas yang menarik. Keterkaitan bermain kepingan geometri dengan kemampuan mengelompokkan benda anak usia dini adalah dengan bermain kepingan geometri yang tipis dan yang terbuat dari potongan kayu atau kertas berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat, dapat digunakan sebagai simbol atau alat untuk meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk. Dengan bermain kepingan geometri diharapkan agar anak merasa senang, memiliki rasa ingin tau yang tinggi, menemukan sesuatu yang baru

dan dapat belajar mengelompokkan benda dengan baik.

Selain itu untuk mengelompokkan benda yang sama diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda anak usia dini.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa melalui bermain kepingan geometri dapat meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda anak dikelompok A TK Tunas Harapan Kudu Jombang dapat dikatakan berhasil.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya meningkatkan kemampuan bermain kepingan geometri dapat meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda anak dikelompok A TK Tunas Harapan Kudu Jombang dikemukakan beberapa saran sebagai berikut. Bahwa melalui bermain kepingan geometri dapat menarik minat anak dalam kemampuan mengelompokkan benda sebaiknya guru juga memperbanyak referensi yang lain dan kegiatan yang lebih bervariasi dalam meningkatkan kemampuan mengelompokkan benda.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman-Taman Kanak*. Bandung: Yrama Widya.
- Barbara A. Wasik & Carol Seefedt. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Beaty, Janice j 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Fajar Inter Pratama Mandiri
- Edi Purwanta. 2005. *Modifikasi Perilaku*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Permendiknas. 2009. *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*.

