

**PENERAPAN BERMAIN BANGUN GEOMETRI UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1-10  
KELOMPOK A TK. BINA ANAPRASA**

**Sri Fatmawati**

**ABSTRAK**

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh anak kelompok A TK Bina Anaprasa yakni, rendahnya pengembangan salah satu aspek dari kemampuan kognitif khususnya pada penguasaan konsep membilang 1-10. Hal tersebut dapat dibuktikan pada pengamatan studi awal (refleksi awal), yang menunjukkan rendahnya tingkat pencapaian pengembangan kemampuan pada indikator membilang 1-10. Bermula hal tersebut, guru berupaya menemukan solusi pemecahan masalah melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan perlakuan 2 (dua) siklus, yang didukung dengan pemanfaatan bermain bangun geometri.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mencoba merumuskan permasalahan akan dibahas pada penelitian ini, yaitu Bagaimanakah tingkat capaian bidang pengembangan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK Bina AnaPrasa Rungkut Surabaya, melalui penerapan bermain geometri, dengan tujuan Ingin mengetahui seberapa besar tingkat capaian perkembangan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK Bina AnaPrasa Rungkut Surabaya melalui penerapan bermain geometri.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik observasi, guna mengamati kemampuan guru dan mengamati aktivitas anak. Yang didukung dengan teknik analisa data berbentuk analisis tabulasi yang dihitung secara matematis dengan menggunakan rumus statistik sederhana. Hasil penelitian tingkat pencapaian perkembangan kemampuan membilang anak kelompok A TK Bina Anaprasa menunjukkan siklus I mencapai 65% dan meningkat pada siklus II mencapai 87%, dengan rata-rata peningkatan setiap siklusnya sebesar 22%. Perolehan rata-rata persentase tersebut jika dikonvermasikan dengan pedoman penyekoran, maka dapat dikatakan mampu mencapai keberhasilan yang memuaskan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kegiatan bermain bangun geometri dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-10 pada anak pada kelompok A TK Bina Anaprasa. Penggunaan strategi bermain bangun geometri ini sebaiknya dimodifikasi dengan metode yang bervariasi agar situasi kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan.

Kata-Kata Kunci: Kemampuan membilang 1-10, bermain bangun geometri

**THE USE OF GEOMETRICAL SHAPE GAME TO IMPORVE  
COUNTING SKILL OF A GROUP CHILDREN  
AT BINA ANAPRASA KINDERGARTEN**

**Sri Fatmawati**

**ABSTRACT**

One of the problems faced by the children of A group at Bina Anaprasa kindergarten is they lack of cognitive skill development, especially the counting concept 1-10. It can be proven by the earlier study which shows the low achievement of counting skill 1-10. Based on that problem, the teacher tries to find a solution to solve it through a classroom action research in two cycles which is supported by the use of geometrical shape game.

Based on that background knowledge, the research questions in this research was how the improvement of counting skill 1-10 for the A group at Bina Anaprasa Rungkut Surabaya is. This research aims to know the improvement of counting skill 1-10 for the A group at Bina Anaprasa Rungkut Surabaya through geometrical game.

The data collecting technique used by the researcher is observation. It is used to observe teacher's ability and children's activity. To support the observation, the researcher uses tabulation as a data analysis technique. The tabulation was counted mathematically by simple statistical formula. The result shows that the children's counting skill at A group of Bina Anaprasa kindergarten is 65% in the first cycle. It becomes 87% in the second cycle. The average of the improvement is 22%. The percentage is confirmed to scores guidance, then it can be stated that the children can achieve the satisfying result.

Based on the result, it can be concluded that learning process by using geometrical shape game can improve children's counting skill 1-10 at A group of Bina Anaprasa kindergarten. The use of this game will be better if it is modified by various methods, in order the teaching and learning process will be more interesting.

Keywords : counting skill 1-10, geometrical shape game.

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Mengingat banyaknya bukti tentang pentingnya materi pengembangan kemampuan membilang 1-10 sejak dini, maka anak perlu diberikan rangsangan-rangsangan, dorongan-dorongan dan dukungan berupa program yang terencana, bermanfaat dan menyenangkan. Peran pendidikan (orang tua, guru, orang dewasa lain) sangat diperlukan dalam upaya pengembangan kemampuan dasar ini. Untuk itu sebagai guru TK harus dapat mengembangkan dan mengaktualisasikan pengembangan pembelajaran kemampuan membilang 1-10 di sekolah sesuai dengan kreativitasnya, sejauh tidak bertentangan dengan prinsip dan asas pembelajaran di TK.

Sebagai implementasi dari pernyataan di atas, saat ini mulai banyak Taman Kanak-Kanak yang menggalakkan strategi pembelajaran bermain pada proses pembelajaran. Hal ini mengadaptasi berdasarkan hasil tulisan Martuti (2008: 2), yang mengemukakan mengenai pengalaman Frobel sebagai guru, yang lebih menekankan pada pentingnya bermain dalam belajar, karena dengan kegiatan bermain maupun permainan yang dinikmati anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan pengetahuan mereka. Frobel menganggap bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis. Artinya, bermain dapat digunakan sebagai strategi untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Melalui bermain juga berfungsi sebagai sarana *refresing* untuk memulihkan tenaga seseorang setelah bekerja dan dihinggapi rasa jenuh.

Kemampuan kognitif berdasarkan buku pedoman pembelajaran yang diterbitkan oleh Depdiknas (2007: 9), kemampuan kognitif merupakan salah satu kemampuan dasar yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Bidang pengembangan kemampuan kognitif, pada materi pengembangan membilang 1-10, bertujuan agar anak mampu mengolah perolehan belajarnya, menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu,

kemampuan memilah dan mengelompokkan, dan persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Akan tetapi pada kenyataan, berdasarkan pengamatan proses pembelajaran di TK Bina AnaPrasa Rungkut Surabaya, menunjukkan masih sering diterapkan sistem pendidikan, yang lebih menekankan pada proses pembelajaran dengan sistem hafalan, sehingga menyebabkan rendahnya pengembangan salah satu aspek dari kemampuan kognitif siswa kelompok A, yakni pengembangan konsep membilang 1-10 belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dapat dibuktikan pada pengamatan study awal (refleksi awal), pada pengembangan kemampuan membilang 1-10 untuk anak kelompok A belum dapat berkembang dengan baik.

Sebagaimana kenyataan yang terjadi pada anak kelompok A di TK Bina AnaPrasa Rungkut yang masih belum mampu mengurutkan bilangan dari angka 1 sampai dengan 10 atau sebaliknya, rendahnya kemampuan tersebut, dikarenakan proses pembelajaran yang dilaksanakan di TK Bina AnaPrasa Rungkut Surabaya selama ini hanya berfokus pada persiapan jangka pendek, yakni agar anak TK Bina AnaPrasa khususnya berhasil menghadapi tes atau ujian masuk Sekolah Dasar favorit.

### **Rumusan Masalah**

Bertolak pada latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

Bagaimanakah tingkat capaian bidang pengembangan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK Bina AnaPrasa Rungkut Surabaya, melalui penerapan bermain geometri ?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini, yaitu:

Ingin mengetahui seberapa besar tingkat capaian perkembangan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK Bina AnaPrasa Rungkut Surabaya melalui penerapan bermain geometri.

### **Keterbatasan Masalah**

Penelitian ini hanya dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Subyek penelitian, adalah anak usia dini kelompok A TK Bina Ana Prasa yang berjumlah 20 anak, terdiri dari 12 anak perempuan dan 8 anak laki-laki.
- b. Permainan dalam penelitian ini terbatas pada permainan bangun geometri.
- c. Waktu penelitian direncanakan akan dilaksanakan dalam bentuk siklus, dengan perincian setiap siklus dilakukan dalam 2 (dua) kali pertemuan, dengan waktu selama 30 menit.
- d. Generalisasi

Hasil dari penelitian ini, tidak dapat digeneralisasikan, penelitian ini hanya terbatas bagi anak kelompok A Bina Ana Prasa Surabaya

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **Pengertian Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain. Kegiatan bermain sangatlah penting dan vital bagi anak. Sebab aspek-aspek perkembangan, seperti kognitif, social dan perkembangan fisik, umumnya terstimulasi lewat kegiatan bermain. Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan yang menggiring perhatian anak kepada penguasaan sejumlah keterampilan (*skill*) tertentu dengan tanpa anak sadari.

Karakteristik Bermain Anak

#### **Hakikat Bermain**

Bermain merupakan satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Melalui bermain konsep-konsep menjadi jelas. Bermain memberi kesempatan anak untuk memuaskan rasa ingin tahu, membayangkan, dan menterjemahkan pengalaman bermain tersebut menjadi sesuatu yang bermakna bagi mereka.

#### **Manfaat Bermain**

Pentingnya nilai-nilai yang terdapat dalam aktivitas bermain bagi perkembangan anak usia dini belum benar-benar dimengerti oleh para orangtua, guru, dan duni pendidikan pada umumnya. Pada masa usia dini, bermain dan belajar bukanlah dua hal yang bertolak belakang.

Mengingat efek penting dari aktivitas bermain bagi pertumbuhan dan perkembangan kemampuan kognitif anak

usia dini, khususnya kemampuan membilang 1-10.

Langkah-Langkah meningkatkan kemampuan membilang di Taman Kanak-Kanak (TK)

- a. Guru dapat memulai dengan kegiatan sederhana, yaitu pemberian stimulasi dengan menggantungkan berbagai bentuk geometri berwarna-warni dalam kelas
- b. Guru dapat membuat bangun-bangun geometri tersebut bersama anak-anak dari bahan karton serta bahan *flannel* atau *velv*, dan gantungkan pada jendela kelas.
- c. Mengajak anak pada aktivitas mengelompokkan, yang termasuk di dalamnya adalah membagi sesuatu ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan kategori-kategori tertentu.
- d. Kemampuan membandingkan berbagai jenis bentuk geometri dapat membantu anak dalam pembentukan konsep keterkaitan atau hubungan.

### **METODE PENELITIAN**

#### **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif melalui penggunaan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan atau melukiskan kondisi yang sebenarnya dari suatu peristiwa. Peristiwa yang dimaksud adalah proses pelaksanaan langkah pembelajaran yang diterapkan dalam kelas dan prestasi belajar anak sebagai hasil dari penerapan metode atau strategi pembelajaran. Oleh sebab itu, metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini karena bertujuan untuk mendeskripsikan peristiwa-peristiwa di lapangan.

Alasan peneliti memilih jenis penelitian ini adalah :

- (1) Peneliti tidak harus meninggalkan tempat kerjanya
- (2) Peneliti dapat merasakan hasil dari tindakan yang telah direncanakan
- (3) Bila *treatment* (perlakuan) dilakukan pada responden maka responden dapat merasakan hasil *treatment* (perlakuan) dari penelitian tindakan tersebut

- (4) Merupakan upaya pemecahan masalah yang ada di kelas sehingga harapan pembelajaran akan menjadi baik.

### Rancangan Penelitian

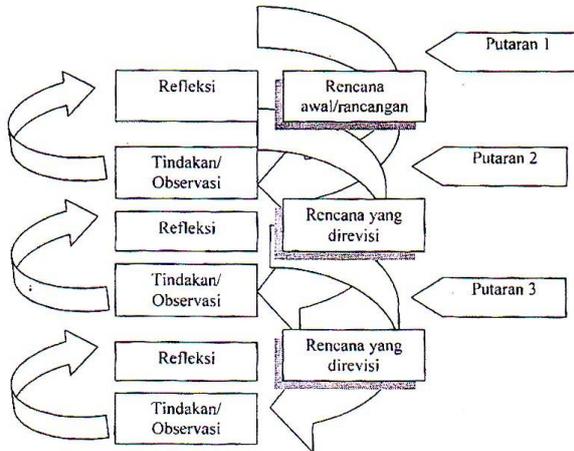
Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan Taggart (Sukidin, 2007:49), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penjelasan dari uraian di atas adalah:

1. Rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran.
2. Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep anak serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya metode pembelajaran permainan berhitung.
3. Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat

Penelitian ini menggunakan model PTK dari Kemmis dan Taggart (Sukidin, 2007:49), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya. Observasi dibagi dalam tiga putaran, yaitu putaran 1, 2 dan 3, dimana masing-masing putaran dikenai perlakuan yang sama (alur kegiatan yang sama). Dibuat dalam tiga putaran dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kemmis dan Taggart dalam Sukidin (2007:49), menggambarkan siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan sebagaimana diagram berikut:

Gambar Alur PTK diadaptasi dari Sumber: Sukidin, 2007:49



Gambar Alur PTK Diadaptasi Dari Sumber: Sukidin, 2007:49

### Teknik Analisis Data

Teknik Analisa Data aktivitas anak

Menghitung jumlah aktivitas anak dan guru yang diamati sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia. Adapun rumus prosentase yang digunakan adalah:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = nilai

F = skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

(Arikunto, 2006: 246)

Kriteria penilaian hasil kemampuan anak kelompok A TK Bina Annaprasa Surabaya tahun pengajaran dalam kemampuan membilang 1-10 melalui aktivitas bermain bangun geometri, sebagai berikut:

K (Kurang) : 0-55

C (Cukup) : 56-63

B (Baik) : 66-79

BS (Baik Sekali) : 80-100

Penelitian dinyatakan berhasil apabila nilai ketuntasan anak secara keseluruhan telah mencapai 80 % dari 20 anak atau sekitar 16 anak mampu menguasai indikator tingkat pencapaian perkembangan kemampuan membilang 1-10.

Anak dinyatakan tuntas (T) apabila mendapatkan bintang 3 atau lebih. Sebaliknya anak dinyatakan tidak tuntas (TT) apabila mendapatkan kurang dari bintang 3.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Lokasi penelitian adalah Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa yang terletak di kecamatan Rungkut Surabaya. Penelitian ini dilakukan selama 1 (satu) bulan, yaitu Agustus sampai pertengahan bulan September 2012. Sebagai subyek penelitian adalah anak kelompok A Taman Kanak-Kanak Bina Anaprasa Surabaya, yang terdiri dari 20 anak. Sengaja dipilih anak kelompok A sebab pada kelompok tersebut masih sulit untuk menyerap materi ajar yang berupa kemampuan membilang 1-10 .

Hal ini teridentifikasi dari hasil analisis refleksi awal yang dilakukan peneliti dengan cara mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan pembelajaran tahun 2012-2013 dengan melaksanakan *evaluasi awal* pada anak kelompok A pada materi pengembangan kemampuan membilang 1-10 . Hasil dari *evaluasi awal* masih banyak kemampuan anak kelompok A dalam bidang pengembangan kognitif, khususnya pada materi pengembangan kemampuan membilang 1-10 , masih bersifat hafalan. Hasil refleksi awal inilah yang digunakan peneliti untuk memutuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu;

1. Bidang pengembangan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A, masih rendah.
2. Partisipasi anak terhadap kegiatan pembelajaran, sangat rendah.
3. Terbatasnya daya konsentrasi pada anak kelompok A. Yang disebabkan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, serta keterbatasan alat peraga.
4. Pola mengajar guru yang kurang bervariasi. Guru masih belum sering menggunakan metode ceramah serta pemberian tugas.

Hal ini teridentifikasi dari hasil analisis refleksi awal yang dilakukan peneliti dengan cara mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan pembelajaran

tahun 2012-2013 dengan melaksanakan *evaluasi awal* pada anak kelompok A pada materi pengembangan kemampuan membilang 1-10 . Hasil dari *evaluasi awal* masih banyak kemampuan anak kelompok A dalam bidang pengembangan kognitif, khususnya pada materi pengembangan kemampuan membilang 1-10, masih bersifat hafalan. Hasil refleksi awal inilah yang digunakan peneliti untuk memutuskan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu :

5. Bidang pengembangan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A, masih rendah.
6. Partisipasi anak terhadap kegiatan pembelajaran, sangat rendah.
7. Terbatasnya daya konsentrasi pada anak kelompok A. Yang disebabkan guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, serta keterbatasan alat peraga.
8. Pola mengajar guru yang kurang bervariasi. Guru masih belum sering menggunakan metode ceramah serta pemberian tugas.

Selanjutnya kegiatan pembelajaran diuraikan sebagai berikut:

#### (a) Kegiatan Awal ( ± 30 menit )

- (1) Guru mengucapkan salam.
- (2) Guru melakukan absensi pada anak yang tidak hadir.
- (3) Guru memberikan motivasi anak dengan mengadakan tanya jawab mengenai materi ajar mengenai kemampuan membilang 1-10 dengan tema lingkunganmu, sub tema Sekolah.
- (4) Guru memberikan penghargaan pada anak untuk memberikan semangat pada anak yang berhasil menyampaikan gagasannya mengenai jenis-jenis alat-alat sekolah.
- (5) Guru memberikan apersepsi selanjutnya untuk menyampaikan tujuan inti dari materi pembelajaran.
- (6) Melakukan metode bercakap-cakap dan tanya jawab dengan menggunakan pembelajaran strategi bermain bermain bangun geometri

#### (b) Kegiatan Inti ( ± 60 menit )

- (1) Pada inti pembelajaran guru memperlihatkan gambar dan alat

permainan yang berupa bangun-bangun geometri.

- (2) Memberikan tugas pada anak untuk menyebutkan macam-macam bentuk bangun-bangun geometri sesuai dengan alat permainan yang ditunjukkan oleh guru.
  - (3) Guru melakukan bimbingan untuk menyebutkan serta mengurutkan bilangan yang terdapat pada bangun geometri secara urut dan benar.
  - (4) Guru memberi tugas pada anak untuk menghitung bangun-bangun geometri yang akan digunakan untuk bermain.
  - (5) Guru memotivasi rasa keingintahuan anak dengan pertanyaan pembuka, misal berapakah jumlah bangun segitiga?
  - (6) Sebagai tindak lanjut anak melakukan anak memberi nilai bilangan pada suatu himpunan, misal anak memberikan simbol angka 2 (dua) pada himpunan segitiga yang berjumlah 2 (dua)
  - (7) Guru dan anak menyimpulkan materi pembelajaran.
- (c) Kegiatan Akhir ( ± 30 menit )
- (1) Guru memberikan pertanyaan mengenai tema dan sub tema hari ini secara klasikal.
  - (2) Guru bersama anak membahas kembali materi pembelajaran.
  - (3) Guru mengucapkan salam penutup.

Tabel Perincian Perlakuan atau Tahapan Tindakan Melalui Bermain Bangun geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang 1-10 Pada Anak Kelompok A Pada Siklus I.

No	Perencanaan	Tindakan	Observasi	Refleksi
1.	- Menyusun rencana perbaikan	- Menjelaskan KBM dan informasi hasil Sikus I	- Mengamati perilaku anak terhadap penerapan bermain bangun-bangun geometri	- Mencatat hasil observasi
2.	- Memadukan hasil refleksi awal agar siklus I lebih efektif	- Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan aktivitas menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10	- Memantau dan membimbing aktivitas anak pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan bermain bangun geometri	- Mengevaluasi hasil observasi
3.	- Menyiapkan format pengamatan, dan lembar observasi	- Memberikan bantuan secukupnya pada masing-masing anak	- Mengamati catatan dan pemahaman masing-masing anak	- Memperbaiki untuk siklus selanjutnya

Tabel Hasil Data Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Bermain Bangun Geometri

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian				Jumlah	%	
				1	2	3	4			
	Anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari	1. Anak dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10	1. Keterampilan mengelola kesiapan anak			√		3	12.5	
		2. Anak dapat menghitung bangun-bangun geometri	2. Kemampuan memberi penjelasan tentang bentuk-bentuk bangun geometri			√		3	12.5	
		3. Anak dapat memberi nilai bilangan pada suatu himpunan	3. Membimbing anak bermain bangun geometri			√		3	12.5	
		4. Anak dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan	4. Membimbing anak bekerja sama			√		2	8.3	
			5. Memotivasi anak dengan lembar kerja anak			√		2	8.3	
			6. Keterampilan mengelola proses pembelajaran					2	8.3	
			7. Guru menjelaskan cara bermain dengan geometri					2	8.3	
			8. Memberi umpan balik					2	8.3	
			9. Memberikan pujian kepada anak					2	8.3	
			10. Mengevaluasi hasil kerja anak					2	8.3	
	Jumlah						12	12	24	100
	Presentase						30%	30%	60%	

Tabel Hasil Data Pengamatan Capaian Perkembangan Kemampuan Membilang 1-10 Anak Kelompok A TK Bina Anaprasa Surabaya Melalui Bermain Bangun Geometri

No	Subyek	Anak dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10				Anak dapat menghitung bangun-bangun geometri				Anak dapat memberi nilai bilangan pada suatu himpunan				Anak dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan				Ket
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	AR			√			√					√				√	IT	
2	A.YR.			√			√					√				√	IT	
3	ADK.S.		√			√						√				√	IT	
4	AA.P.		√			√						√				√	IT	
5	B.I.P.		√			√						√				√	IT	
6	D.I.		√			√						√				√	IT	
7	ES.		√			√						√				√	IT	
8	D.A.I.		√			√						√				√	IT	
9	ER.		√			√						√				√	IT	
10	A.F.		√			√						√				√	IT	
11	EP.		√			√						√				√	IT	
12	M.D.P.		√			√						√				√	IT	
13	M.S.		√			√						√				√	IT	
14	M.RH.		√			√						√				√	IT	
15	M.A.N.		√			√						√				√	IT	
16	M.F.H.		√			√						√				√	IT	
17	M.F.Z.		√			√						√				√	IT	
18	M.A.A.F.		√			√						√				√	IT	
19	N.P.		√			√						√				√	IT	
20	NNI		√			√						√				√	IT	
Jumlah		-	18	56		21	52			-	36	32		-	6	30	28	T=17
Total			74	56		73	52			68	36	32		64	30	28	T=17	TT=3
Presentase			92.5%	56%		91.25%	52%			85%	36%	32%		80%	30%	28%	T=17	TT=3

Tabel Perincian Perlakuan atau Tahapan Tindakan Yang Dilaksanakan Pada Siklus II

No	Perencanaan	Tindakan	Observasi	Refleksi
1.	- Meyusun rencana perbaikan	- Menjelaskan KEM dan informasi hasil Siklus I	- Mengamati perilaku anak terhadap penggunaan bermain bangun geometri	- Mencatat hasil observasi
2.	- Memadukan hasil refleksi siklus I agar siklus II lebih efektif	- Pelaksanaan kegiatan pembelajaran	- Memantau dan membimbing aktivitas anak pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran	- Mengevaluasi hasil observasi
3.	- Menyiapkan format pengamatan, dan lembar observasi	- Memberikan bantuan secukupnya pada masing-masing anak	- Mengamati catatan dan pemahaman masing-masing anak	- Memperbaiki untuk siklus selanjutnya

Tabel Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan bermain bangun geometri Siklus II

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian				Jumlah	%	
				1	2	3	4			
	Anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari	1. Anak dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10	1. Keceriaan anak pada saat permulaan belajar			√		4	11	
			2. Anak dapat menghitung bangun-bangun geometri.	2. Kemampuan menyimak penjelasan guru tentang bentuk-bentuk bangun geometri				√	4	11
		3. Anak dapat memberi nilai bilangan pada suatu himpunan.	3. Kemampuan menggunakan alat peraga		√			2	8.7	
			4. Anak dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan	4. Kemampuan bekerjasama			√		4	11
		5. Ketertarikan anak pada aktivitas bermain bangun geometri	6. Keantusiasan anak mencoba untuk bisa	5. Ketertarikan anak pada aktivitas bermain bangun geometri		√			2	8.7
				6. Keantusiasan anak mencoba untuk bisa			√		3	13
		7. Keaktifan anak bermain bangun geometri	8. Bertanya pada kegiatan yang belum dipahami	7. Keaktifan anak bermain bangun geometri		√			2	8.7
				8. Bertanya pada kegiatan yang belum dipahami				√	4	11
		9. Selalu bersemangat	10. Menunjukkan unjuk kerja	9. Selalu bersemangat		√			3	13
				10. Menunjukkan unjuk kerja			√		2	8.7
Jumlah							4	32	36	100
Presentase							10%	80%	90%	

Tabel Hasil data Pengamatan Aktivitas Anak Pada Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Bermain bangun geometri

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Aspek yang diamati	Penilaian				Jumlah	%	
				1	2	3	4			
	Anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari	1. Anak dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10	1. Keceriaan anak pada saat permulaan belajar			√		3	13	
			2. Anak dapat menghitung bangun-bangun geometri.	2. Kemampuan menyimak penjelasan guru tentang bentuk-bentuk bangun geometri		√			2	8.7
		3. Anak dapat memberi nilai bilangan pada suatu himpunan.	3. Kemampuan menggunakan alat peraga		√			2	8.7	
			4. Anak dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan	4. Kemampuan bekerjasama		√			2	8.7
		5. Ketertarikan anak pada aktivitas bermain bangun geometri	6. Keantusiasan anak mencoba untuk bisa	5. Ketertarikan anak pada aktivitas bermain bangun geometri		√			2	8.7
				6. Keantusiasan anak mencoba untuk bisa			√		3	13
		7. Keaktifan anak bermain bangun geometri	8. Bertanya pada kegiatan yang belum dipahami	7. Keaktifan anak bermain bangun geometri		√			2	8.7
				8. Bertanya pada kegiatan yang belum dipahami				√	2	8.7
		9. Selalu bersemangat	10. Menunjukkan unjuk kerja	9. Selalu bersemangat		√			3	13
				10. Menunjukkan unjuk kerja			√		2	8.7
Jumlah							14	9	23	
Presentase							35%	22.5%	57.5%	

Tabel Data Hasil Pengamatan Perbandingan Tingkat Capaian Perkembangan Kemampuan Kemampuan Membilang 1-10 Melalui Bermain bangun geometri Pada Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Banyak Anak dan Aspek yang diamati				Rata-Rata ketuntasan
		Anak dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10	Anak dapat menghitung bangun-bangun geometri	Anak dapat memberi nilai bilangan pada suatu himpunan	Anak dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan	
1	I	74%	67.5%	62.5%	60%	65%
2	II	92.5%	91,25%	85%	80%	87%
	<b>Peningkatan Persiklus</b>	18.4%	23.7%	22.5%	20%	22%

Data tersebut di atas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus pertama ke siklus kedua. Hal ini terlihat dari rata-rata peningkatan pencapaian perkembangan pada setiap indikator kemampuan bidang pengembangan kemampuan membilang 1-10 sebesar 22% pada setiap siklusnya. Penyajian data didekripsikan selengkapnya pada grafik batang 4.1 berikut ini :

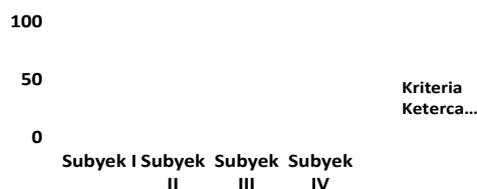


Gambar Peningkatan Tingkat Capaian Perkembangan Kemampuan Membilang 1-10 Anak Kelompok A TK Bina Anaprasa dengan Memanfaatkan Bermain Bangun Geometri

Tabel Perbandingan Kreteria Yang ditetapkan Dengan Hasil Pada Siklus II

Siklus	Banyak Anak dan Aspek yang diamati				Rata2 Siklus
	Menyebutkan dan menunjukkan bangun geometri	Mengelompokkan benda yang menyerupai bangun datar geometri	Meniru atau menjiplak bangun geometri	Memasangkan bangun geometri sesuai bingkainya	
<b>Kreteria Ketercapaian</b>	75%	75%	75%	75%	81.25%
<b>II</b>	92.5%	91,25%	85%	80%	87%
<b>Keterangan</b>	Terlampau	Terlampau	Terlampau	Terlampau	Terlampau

Menujuk pada data tersebut di atas, menunjukkan bahwa kondisi anak yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan bidang pengembangan kemampuan kognitif khususnya pada meteri pengembangan kemampuan membilang 1-10, yang terdiri dari beberapa indikator capaian perkembangan diantaranya: 1) Anak dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10, 2) Anak dapat menghitung bangun-bangun geometri, 3) Anak dapat memberi nilai bilangan pada suatu himpunan, 4) Anak dapat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan telah memenuhi kreteria yang telah ditetapkan.



Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa penerapan bermain bermain bangun geometri yang dimplementasikan melalui aktivitas mengelompokkan, menghitung, memberi nilai serta mengerjakan penjumlahan dan pengurangan dalam upaya optimalisasi kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK Bina Anaprasa Surabaya dapat dikatakan berhasil.

## SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan yang telah dijabarkan mengenai optimalisasi kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A di TK Bina AnnaPrasa, dengan memanfaatkan bermain bangun geometri sebagai manifestasi perbaikan pelaksanaan kegiatan pembelajaran, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

Dari hasil analisis tentang pembelajaran dengan bermain bangun geometri dalam rangka mengoptimalkan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK Bina Anaprasa adalah sebagai berikut : Data hasil rata-rata prosentase ketuntasan capaian perkembangan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A pada siklus I rata-rata persentase mencapai 65% dan meningkat pada siklus II menjadi 87%, secara keseluruhan rata-rata peningkatan capaian perkembangan kemampuan membilang 1-10 anak kelompok A TK Bina Anaprasa Surabaya mengalami peningkatan pada setiap siklus sebesar 22%.

### B. Saran

Berdasarkan temuan penelitian dan kondisi lapangan tempat penelitian dalam upaya peningkatan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A TK Bina Anaprasa Surabaya mengingat besarnya manfaat hasil penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengemukakan saran kepada beberapa pihak, antara lain sebagai berikut:

#### 1. Bagi Anak

Diharapkan anak mampu mengembangkan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan geometri, melalui bermain bangun geometri, secara bervariasi.

#### 2. Bagi Guru

Sebagai praktisi pendidikan seorang guru hendaknya termotivasi untuk mencari metode dan cara bermain serta pendekatan yang lebih memberikan hasil optimal untuk peningkatan

kemampuan kemampuan membilang 1-10 pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak (TK), melalui modifikasi bermain yang ada.

#### 3. Bagi Lembaga

Hendaknya memperbanyak jumlah bangun geometri, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ayahbunda. 2007. *Dari A Sampai Z Perkembangan Anak*. Jakarta: PT Gaya Favorit Press
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Praktik* Jakarta:Rineka: Cipta
- ....., 2008, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2000, *Permainan Berhitung Di Taman Kanak Kanak*, Jakarta, Dirjen Dikdasmen Direktorat Dikdas.
- \_\_\_\_\_, 2004, *Standar Kompetensi Taman Kanak-Kanak dan Raudlatul Athfal*, Jakarta, Dirjen Manajemen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- \_\_\_\_\_, 2006, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Dirjen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- \_\_\_\_\_, 2007, *Pedoman Pembelajaran Kognitif Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Dirjen Manajemen Dikdasmen, Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kurrien, Zakiyah, 2004. *Memberdayakan Anak Belajar*. Surabaya: Plan
- Martuti, A. 2008. *Mengelola PAUD*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Montolalu BEF, 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: UT

Patmonodewo, Soemiarti.1994. *Buku Ajar Prasekolah*. Jakarta: Dikti

Subinarto, Djoko. 2005. *Jurus Jitu Mengasah Otak si Kecil*. Bandung: Media Inc.

Sudono, Anggani, 1995 *Alat permainan dan Sumber Belajar*. Yakarta Depdikbud

Sugianto Mieke, 1995. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: UT

Sujiono, Y.N. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: PT Indeks

Sukidin, dkk., 2007, *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*, Surabaya, Insan Cendekia..

Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Rachmani, Immanuella F.. 2003. *Multiple Intelligences* Seri Ayahbunda hal. 15-16 Jakarta: PT Aspirasi Pemuda

Rachmawati, Yeni dan Kurniati, Euis, 2010, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, Kencana Prenada Media.

.....*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2004, Bandung, Citra Umbara.

[http://id.wikipedia.org/pembelajaran kognitif](http://id.wikipedia.org/pembelajaran_kognitif),diakses 19 Maret 2010.