

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KAPAL TEMPEL PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN TARBIYATUL ATHFAL KECAMATAN JETIS KABUPATEN MOJOKERTO

Nur Lailatul Maghfiroh
(lely_cunyi@yahoo.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Sri Setyowati
(trinilbrow@hotmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Salah satu bidang pengembangan di kelompok bermain adalah bidang pengembangan kognitif. Bidang pengembangan kognitif umumnya dikembangkan melalui kegiatan mengelompokkan, mengenal bentuk, mengenal konsep, berhitung. Berdasarkan hasil observasi di Kelompok Bermain Tarbiyatul Athfal Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto ditemukan 4 anak yang mampu mengenal konsep bentuk geometri dengan baik, sedangkan 11 anak belum berkembang sesuai harapan untuk mengenal konsep bentuk geometri. Peneliti mengetahui bahwa dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri tidak ada alat permainan yang menarik sehingga membuat anak merasa bosan dan tidak menghiraukan guru pada kegiatan berlangsung. Oleh karena itu salah satu cara untuk peningkatan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri yaitu dengan menggunakan permainan kapal tempel. Permainan kapal tempel pada anak Kelompok Bermain merupakan salah satu cara untuk peningkatan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat aktivitas dan efektivitas kemampuan mengenal konsep bentuk geometri dengan permainan kapal tempel pada anak Kelompok Bermain.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok Bermain Tarbiyatul Athfal Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya adalah statistik deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I diperoleh aktivitas anak sebesar 60% dan peningkatan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri sebesar 53%. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I maka penelitian berlanjut pada siklus II, karena kriteria pencapaian tingkat perkembangan anak yang diharapkan sebesar >76% belum tercapai. Pada siklus II diperoleh data aktivitas anak meningkat menjadi 100% dan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri sebesar 85%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kapal tempel dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri di kelompok bermain Tarbiyatul Athfal Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto.

Kata Kunci : Permainan, bentuk geometri.

ABSTRACT

One of development on play group is kognitif development. Kognitif field generally developed through classifying, recognize shapes, recognize concepts, and counting. Based from the observation result on play group Tarbiyatul Athfal Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto. There are 4 children that can the ability to recognize the geometri very well, while 11 children still cannot recognize the geometri very well. Researchers know that in improving the ability of the concept of geometric shapes nothing exciting game tool so it makes children feel bored and ignored the teacher on ongoing activities. There fore one way to increase the ability to recognize the concept of geometric shapes by using the paste ships games. Game ships paste on child playgroup is one way to improve the ability to know the concept of geometric shapes.

This research is using class action research with 2 cycles. Each cycle has 4 steps; planning, action, observation, and reflection. The subject of his research are children from playgroup Tarbiyatul Athfal Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto that consist of 15 children. The data collecting technique are using observation and documentatio, While data analysis using descriptive statistics.

Based on the analysis data in cycle I child activity by 60% and an increased ability to recognize the concept of geometric shapes by 53%. Based on research results in cycle I, the researcher continues to cycle II, because the criteria for the achievement levels of child development that is expected by >76% has not been reached. Date obtained in cycle II children at 100% activity and the ability to reognize the concept of geometric shapes by 85%. Based on these resuts we can condude that the game ships paste can improve the ability to know the concept of geometric shapes in playgroup Tarbiyatul Athfal Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto.

Key words: game, geometri shape

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan taman pendidikan pada jalur non formal, yang bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik psikis maupun fisik, yang meliputi: moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, untuk mempersiapkan anak didik dalam memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu bidang pengembangan yang diajarkan di kelompok bermain adalah bidang pengembangan kognitif, yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak usia 3-4 tahun sesuai dengan tahap perkembangan usianya.

Salah satu kemampuan kognitif yang diajarkan di kelompok bermain yaitu pengenalan konsep bentuk geometri, dengan pengenalan geometri anak dapat mengembangkan konsep, bentuk dan ukuran.

Usia Prasekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki oleh anak. Upaya pengembangan berbagai potensi dapat dilakukan melalui permainan. Permainan di kelompok bermain diharapkan tidak hanya berkaitan dengan kemampuan kognitif saja, melainkan juga dengan kesiapan mental, sosial, serta emosional

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada bulan Desember 2013 di Kelompok Bermain Tarbiyatul Athfal Dusun Kenongo Desa Mlirip Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto bahwa anak-anak belum menguasai kemampuan mengenal konsep bentuk geometri dengan baik karena belum tepatnya metode yang digunakan. Dari 15 anak hanya sekitar 4 saja yang mencapai hasil belajar dengan baik (memperoleh bintang 4).

Pada Kelompok Bermain Tarbiyatul Athfal tidak ada alat permainan yang menarik. Maka dari itu pada saat pembelajaran dilakukan, anak terlihat kurang antusias mengikuti pelajaran yang ada. Sehingga anak tertentu saja yang mampu menerima kegiatan hanya beberapa saja sedangkan yang lain cenderung tidak memperhatikan, bicara sendiri dengan teman, dan bosan dengan kegiatan yang berlangsung. Dengan demikian anak kurang berminat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti dapat merumuskan permasalahan

(1) Bagaimanakah aktivitas permainan kapal tempel untuk peningkatan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anak Kelompok Bermain Tarbiyatul Athfal Dusun Kenongo Desa Mlirip Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto ? (2) Apakah kapal tempel terhadap efektivitas dapat meningkatkan

kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anak Kelompok Bermain Tarbiyatul Athfal Dusun Kenongo Desa Mlirip Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mendeskripsikan aktivitas dan efektifitas anak dalam kemampuan mengenal konsep bentuk geometri dengan penggunaan permainan Kapal tempel pada anak Kelompok Bermain Tarbiyatul Athfal Dusun Kenongo Desa Mlirip Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto.

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :1. Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam penerapan teori-teori tersebut dalam menunjukkan kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam pengembangan aspek kognitif dalam pengembangan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan Kapal tempel. 2. Manfaat Praktis : a. Bagi Guru: Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada Kelompok Bermain Tarbiyatul Athfal Dusun Kenongo desa Mlirip kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto. b. Bagi Orang Tua :Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anaknya. c. Bagi Mahasiswa: Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa sebagai calon pendidik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi ketika mengajar dikelas dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anak kelompok bermain.

Konsep geometri adalah salah satu kemampuan kognitif yang diajarkan di kelompok bermain. Secara umum kognitif diartikan sebagai potensi intelektual yang terdiri dari tahapan pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Kognitif berarti persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (aka) (Djaali, 2007:77).

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Unsur lain adalah pengulangan.

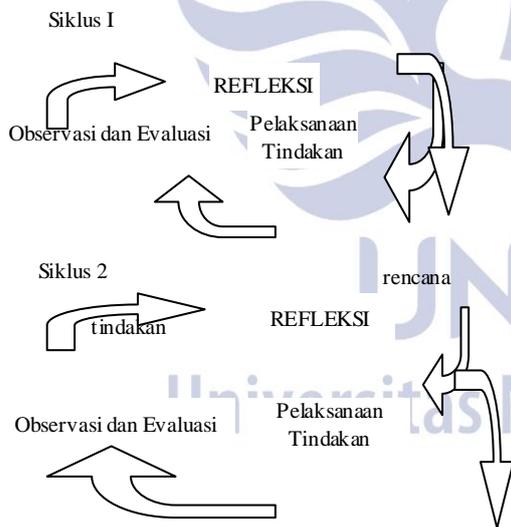
Permainan Kapal tempel adalah salah satu contoh untuk mengembangkan kreativitas

anak, dengan adanya permainan Kapal tempel ini, akan membuat anak mengekspresikan gagasan dan perasaan serta membuat anak lebih kreatif. Dengan permainan yang menantang anak memiliki kesempatan dalam memecahkan masalah, tetapi bukan masalah yang sebenarnya melainkan permainan yang harus dikerjakan anak.

Dengan permainan Kapal tempel ini, akan membuat anak mengekspresikan gagasan dan perasaan serta membuat anak lebih kreatif. Mengenal konsep geometri melalui permainan Kapal tempel ini agar anak tidak merasa bosan, dimana anak akan mengenal, menyebutkan dan mengelompokkan bentuk bentuk geometri yang sama dengan cara menempel satu persatu bentuk geometri tersebut ke Kapal tempel yang sudah disediakan oleh guru.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan desain model Gabungan Sanford dan Kemmis (dalam Taniredja, 2010 : 28) dengan rincian prosedur penelitian perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi Yang Langkah pada siklus I dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Berikut siklus penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 1
Siklus PTK
Adaptasi Depdiknas, 1999
Model Gabungan Sanford dan Kemmis
(Sumber : Taniredja, 2010: 28)

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif yaitu menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya.

Selanjutnya data di analisis dengan rumus sebagai berikut :

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

(Sumber: Anas Sujiono, 2010:43)

Keterangan :

P = Presentase

F = Jumlah kemampuan yang dicapai

N = Jumlah kemampuan maksimal

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan proses pembelajaran, yaitu : rencana pembelajaran (Rencana kegiatan mingguan dan rencana kegiatan harian) serta alat penilaian dan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri yang bisa dicapai melalui permainan kapal tempel, dengan tehnik pengumpulan data Alat yang digunakan untuk aktivitas anak berupa nilai skor, dikatakan berhasil apabila sudah mencapai 76%. Adapun tahap-tahap yang digunakan antara lain :

a. Perencanaan Tindakan

Dalam menyusun rencana tindakan pada siklus I dilaksanakan bersama dengan teman sejawat dengan menyiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH) dengan menggunakan permainan kapal tempel,, menetapkan jadwal pelaksanaan penelitian proses pembelajaran, menyiapkan pedoman observasi dan menyiapkan daftar nilai hasil pengamatan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam tahap ini, peneliti melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan permainan kapal tempel, sebagai bahan intervensi tindakan dan dibantu oleh teman sejawat dalam melakukan pengamatan atau penelitian tentang kemampuan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan kapal tempel pada anak kelompok bermain Tabiyatul Athfal Kecamatan Jetis Kabupaten Mojokerto.

c. Pengamatan

Dalam tahap ini peneliti menyajikan hasil pengamatan yang dilakukan terhadap anak setelah mengikuti pembelajaran. Hasil pengumpulan data dapat diperoleh dari lembar observasi anak, dan lembar observasi kemampuan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan kapal tempel.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis terhadap proses pembelajaran pada Siklus II sudah berjalan dengan baik dan memenuhi target yang ditentukan. Pada kegiatan belajar mengajar guru dalam memberikan apersepsi suara guru sudah keras dan jelas, penataan ruang atau *setting* kelas lebih menarik, dalam mendemonstrasikan permainan kapal tempel dan tehnik-tehniknya sudah maksimal sehingga anak mengerti cara menggunakan permainan kapal tempel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk hasil penelitian ini akan dibahas tentang proses penelitian yang dilakukan selama di lapangan dari awal hingga diperoleh data penelitian.

Siklus I

Tindakan yang dilakukan terdiri dari : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

Kesimpulan belum tercapainya target hasil kemampuan yang diinginkan pada siklus I bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan kapal tempel masih memerlukan motivasi serta inovasi-inovasi dengan memberi kesempatan kepada anak dalam mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan kapal tempel.

Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, guru melakukan tindakan perbaikan dalam memberi apersepsi, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, cara mendemonstrasikan kegiatan diperjelas serta dalam memberi penguatan disesuaikan dengan tema. Tindakan yang dilakukan terdiri dari : Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data pada Siklus I dan Siklus II, maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan kapal tempel memperoleh hasil yang belum sesuai harapan pada Siklus I, namun pada Siklus II sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan. Hal ini dapat dilihat pada rekapitulasi aktivitas guru anak pada kemampuan mengenal konsep bentuk geometri, sebagai berikut :

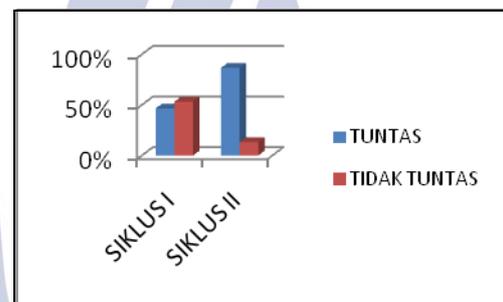
Tabel 1

Perbandingan Kemampuan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan kapal tempel pada anak

Kriteria	Siklus 1		Siklus 2	
	N	%	N	%
Tuntas	8	53%	13	87%
Tidak Tuntas	7	46%	2	13%

(Sumber : Hasil perhitungan rekapitulasi penilaian aktivitas anak pada kemampuan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan kapal tempel)

Grafik olah data berdasarkan tabel hasil pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada peningkatan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan kapal tempel mulai dari Siklus I dan Siklus II adalah sebagai berikut :



Grafik 1

Perbandingan Kemampuan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan kapal tempel pada anak

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan penelitian dari siklus I ke siklus II dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan kapal tempel dalam proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri. Aktivitas guru yang semakin baik dapat meningkatkan kinerja anak. Disamping itu permainan kapal tempel dapat memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal konsep bentuk geometri anak pada program pembelajaran.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat dikemukakan beberapa saran yang dapat berguna bagi semua pihak, yaitu :

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru PAUD bahwa permainan Kapal tempel juga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anak.
2. Untuk Kelompok Bermain, khususnya sekolah dengan karakteristik yang relatif sama dapat menerapkan metode pembelajaran serupa untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri pada anak secara lebih efektif.
3. Untuk guru atau peneliti lain, diharapkan dapat melanjutkan untuk temuan yang lebih signifikan dengan mencoba instrumen yang lebih baik, juga dengan subjek yang relatif lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- B.E.F. Montolalu, dkk, 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Depdiknas, 2006. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Depdiknas, 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58*, Jakarta.
- Djamarah, Syaiful dan Zain Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Furchan, Arief. *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Handayani Rini, 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta, Pusat Penerbitan
- Hasan, Maimunah. 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Diva Press.
- Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kank-Kanak*. Jakarta : Aneka Cipta.
- Martuti, A. 2008. *Mendirikan Dan Mengelola PAUD*. Yogyakarta : Kreasi Wacana
- Montolalu, B.E.F. 2010. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Murdiati, Anik. 2002. *Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* Jakarta : Diva Press
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta : Pinus Book Publisher
- Nurlaela. 2012. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jogjakarta : Gava Media
- Novia, Aprilia. 2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Bumi Aksara
- Riduwan. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara
- Riyanto, Ahmad. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta : Kaifa
- Sarwiji. 2009. *Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta
- Sumantri. 2005. *Model Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Pribadi, Benny. dkk. 2011. *Komputer Dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Seefeldt, Carol dan Wasik, Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Indeks.
- Wahidmurni dan Ali Nur. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang : Universitas Negeri Malang.
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.