MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA *SMART BOX* PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERSATUAN GILANGKECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG

ARTIKEL PENELITIAN

Disusun Oleh :

NANIK ERNAWATI
NPM : 13.1.01.11.0293P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

LEMBAR PESETUJUAN

SKRIPSI

ATAS NAMA :

NANIK ERNAWATI
NPM : 13.1.01.11.0293P

DENGAN JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA *SMART BOX* PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERSATUAN GILANG KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia ujian/sidang skripsi jurusan PG - PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 12 Maret 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Intan Prastihastari Wijaya M.Pd. M.Psi	**Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.**
NIDN. 0729078402	NIDN. 0701038303

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

ATAS NAMA :

NANIK ERNAWATI
NPM : 13.1.01.11.0293P

DENGAN JUDUL :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA *SMART BOX* PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERSATUAN GILANG KECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi PG-PAUD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal : 23 Maret 2015

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

PANITIA PENGUJI	TANDA TANGAN
1. Ketua : **Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.**	
2. Penguji I : **Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.**	
3. Penguji II : **Intan Prastihastari Wijaya M.Pd. M.Psi**	

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd.
NIDN. 0716046202

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA *SMART BOX* PADA ANAK KELOMPOK B TK DHARMA WANITA PERSATUAN GILANGKECAMATAN NGUNUT KABUPATEN TULUNGAGUNG

NANIK ERNAWATI

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Telp. (0354) 771576, 771503 Kediri 64112

ABSTRAK

Kata Kunci : kemampuan kognitif, bentuk-bentuk geometri, *smart box*

Di Taman Kanak–Kanak pada Kelompok B sudah dikenalkan bentuk–bentuk geometri. Guru TK harus merencanakan, mendesain dan mengadakan pusat sumber belajar yang sesuai dengan metode pengembangan kognitif yang tepat untuk tingkat kemampuan anak-anak yang berbeda dalam satu kelas, hal ini tentunya sangat berhubungan pada pembelajaran yang berpusat pada anak. Kenyataan di lapangan masih banyak guru yang melakukan pembelajaran konvensional atau berpusat pada guru, mendominasi anak, memberi tugas dan tidak memberi kesempatan pada anak untuk mengemukakan gagasannya sendiri.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung dengan menggunakan media *smart box*. Media ini digunakan dibuat dari bahan kardus bekas dan beberapa bahan lain yang ramah lingkungan. Selain itu media pembelajaran *smart box* mudah diperoleh, tidak mahal dan efektif, serta dapat digunakan menambah semangat dalam motivasi belajar anak. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RKM, RKH, lembar observasi, dan hasil penilaian unjuk kerja anak.

I. Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut : penggunaan media *smart box* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Hal ini ditunjukkan dari analisis yang didapat bahwa rata-rata kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung pada siklus I sebesar 67%, pada siklus II meningkat 73% dan pada siklus III meningkat menjadi 93% sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

II. PENDAHULUAN

Menurut Cavanagh (dalam Muslihuddin & Agustin, 2008: 11) kognitif merupakan bagian intelegensi yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan, dan penalaran dengan kemampuan kognitif inilah individu mampu memberikan respon terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal. Aspek kognitif dapat distimulasi dengan cara belajar sambil bermain salah satunya dengan pembelajaran geometri merupakan hal yang penting bagi anak karena anak dapat menganalisa karakteristik dan sifat-sifat bentuk geometri dua atau tiga dimensi (Sriningsih, 2008: 56).

Di Taman Kanak–Kanak pada Kelompok B sudah dikenalkan bentuk–bentuk geometri. Guru TK harus merencanakan, mendesain dan mengadakan pusat sumber belajar yang sesuai dengan metode pengembangan kognitif yang tepat untuk tingkat kemampuan anak-anak yang berbeda dalam satu kelas, hal ini tentunya sangat berhubungan pada pembelajaran yang berpusat pada anak. Kenyataan di lapangan masih banyak guru yang melakukan pembelajaran konvensional atau berpusat pada guru, mendominasi anak, memberi tugas dan tidak memberi kesempatan pada anak untuk mengemukakan gagasannya sendiri.

Adanya fenomena permasalahan di atas, mendorong peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang dengan menggunakan media smart box. Alasan peneliti memilih menggunakan media *smart box*, karena media ini dibuat dari bahan kardus bekas dan beberapa bahan lain yang ramah lingkungan. Selain itu media pembelajaran *smart box* mudah diperoleh, tidak mahal dan efektif, serta dapat digunakan menambah semangat dalam motivasi belajar anak.

III. KAJIAN PUSTAKA

3.1 Kajian Teori Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011: 48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan), namun terwujud atau tidaknya potensi tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal).

Adapun pengembangan kognitif menurut Yuliani NuraniSujiono (2009: 7) dapat diarahkan pada kemampuan-kemampuan berikut :

1) Pengembangan *Auditory* (PA) , Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak.
2) Pengembangan *Visual* (PV), Kemampuan yang berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepi anak terhadap lingkungan sekitarnya.
3) Pengembangan Taktil (PT), Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indra peraba).
4) Pengembangan *Kinestetik* (PK), Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan atau keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif.
5) Pengembangan *Aritmatika* (PAr), Berhubungan dengan kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.
6) Pengembangan Geometri (PG), Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.
7) Pengembangan Sains Permulaan, Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *sainstific* atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

b. Tahapan-Tahapan Kemampuan Kognitif

Tahapan-tahapan perkembangan intelektual dirumuskan oleh Piaget berhubungan dengan pertumbuhan otak anak. Terdapat empat tahapan

perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Yusuf, 2002) yang terdiri dari :

1) Tahapan sensorimotor (0-2 tahun).
2) Tahapan pra-operasional (2-7 tahun)
3) Tahap operasional konkret (8-11 tahun)
4) Tahap operasional formal (11 tahun ke atas)

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif pada setiap tahapannya memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan dengan tahapan yang lainnya. Adapun cara berpikir anak usia dini ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

1) *Tranductive reasoning*, artinya anak berpikir yang bukan induktif atau deduktif tetapi tidak logis.
2) Ketidak jelasan hubungan sebab akibat, artinya anak mengenal hubungan sebab akibat secara tidak logis.
3) *Animims*, artinya anak menganggap bahwa semua benda itu hidup seperti dirinya.
4) *Artifical*, artinya anak mempercayai bahwa segala sesuatu di lingkungan itu mempunyai jiwa seperti manusia.
5) *Perceptually bound*, artinya anak menilai sesuatu berdasarkan apa yang dilihatnya atau yang didengarnya.
6) *Mental experiment*, artinya anak mencoba melakukan sesuatu untuk menemukan jawaban dari persoalan yang dihadapinya.
7) *Contration,* artinya anak memusatkan perhatiannya kepada sesuatu ciri yang paling menarik dan mengabaikan ciri yang lainnya.
8) *Egocentrim*, artinya anak melihat dunia dilingkungannya menurut kehendak dirinya sendiri. (Yudha dan Rudhyanto, 2004)

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif

Menurut Ahmad Susanto (2011: 59-60) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain: a) Faktor Hereditas atau Keturunan, b) Faktor Lingkungan, c) Faktor Kematangan, d) Faktor Pembentukan e) Faktor Minat dan Bakat, f) Faktor Kebebasan

3.2 Kajian Teori Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri

a. Pengertian Geometri

Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga pernyataan tersebut didukung Clements dkk (dalam Carol Sefeeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 398). Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

b. Tahap-Tahap Pengenalan Geometri

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya menurut Wahyudi (2005: 115) yaitu:

1) Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga
2) Membedakan bentuk
3) Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya
4) Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentukknya
5) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.

c. Jenis-jenis Geometri

Mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda dapat menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak. Jenis-jenis geometri secara umum yaitu geometri 2 dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri 3 dimensi yang biasa disebut bangun ruang. Menurut Kusni (2008: 14-16) geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya: lingkaran, Bujur Sangkar atau Persegi Empat, Segitiga, Persegi Panjang, Jajaran Genjang, Belah Ketupat dan Trapesium.

Menurut Surya (2009: 113) geometri 3 dimensi (bangun ruang) adalah bangun yang memiliki sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi bangun ruang adalah bidang (permukaan) yang membatasi bangun ruang tersebut, rusuk adalah garis (lurus atau lengkung) yang merupakan perpotongan dua sisi, dan titik sudut adalah titik yang merupakan perpotongan beberapa

rusuk. Jenis-jenis bangun ruang menurut Arumsari (2009: 288-292) diantaranya: Kubus, Balok, Prisma tegak segitiga, Limas, Tabung dan Kerucut.

d. Tujuan Pengenalan Geometri

1) Tujuan Umum

Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas (dalam Herman, 2010: 312) yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval

2) Tujuan Khusus

Menurut Clements dkk (dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 399) pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu: memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentfikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok, membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosisi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu

e. Manfaat Pengenalan Geometri

Menurut Wahyudi (2005: 109) bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

1) Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang
2) Anak akan membedakan bentuk-bentuk
3) Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya
4) Akan akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran

f. Indikator tingkat pencapaian perkembangan mengenal bentuk-bentuk geometri

Dalam penelitian ini indikator yang diukur antara lain :

1) Mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri.
2) Mampu mengelompokkan bentuk-bentuk geometri.
3) Mampu membuat bentuk-bentuk geometri

3.3 Kajian Teori Media *Smart Box*

a. Pengertian Media *Smart Box*

Smart box menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah kotak pintar. Kotak permainan mandiri merupakan salah satu media sebagai tempat permainan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah meningkatkan kemampuan daya ingat siswa pada pelajaran yang telah lalu dan melatih ketangkasan siswa. (Menurut Dinas Pendidikan Nasional dalam Oemar Hamalik, 2002: 42)

b. Karakteristik Media *Smart Box*

Media *smart box* dikatakan sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak mempunyai beberapa kelebihan diantaranya dikemukakan oleh Sadiman (1984: 14) sebagai berikut :

1) Bersifat konkrit
2) Dapat mengatasi batas ruang dan waktu,
3) Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan
4) Dapat memperjelas suatu masalah.
5) Murah dan mudah didapat.

c. Penggunaan Media *Smart Box* untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri

Elkolin (dalam Abidin, 2009: 15) menyatakan bahwa bermain mempengaruhi kemampuan kognitif anak melalui empat cara sebagai berikut :

1) Bermain mempengaruhi motivasi anak
2) Bermain mendorong perkembangan mental anak
3) Bermain memfasilitasi desentralisasi kognitif anak
4) Bermain memupuk perkembangan perilaku yang disengaja

3.4 Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Ifan Prasetiyo (2010). Penelitian yang berjudul *Upaya meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media smart box di anak didik kelompok A TK Melati Desa Kenconorejo Kecamatan Tulis Kabupaten Batang Jember, IKIP PGRI Jember*. Sebelum tindakan dari 20 anak hanya 3 anak (15%) yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Pada siklus I nilai rata-rata adalah 64,65 dengan keberhasilan 60% dan meningkat menjadi 95% dengan nilai rata-rata 80,8 pada siklus II.Menunjukkan bahwa hasil penelitian melalui *media smart box* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri

3.5 Kerangka Berfikir

Kurangnya media di TK Dharma Wanita Persatuan Gilang untuk pembelajaran juga memperburuk keadaan pembelajaran. Selain belajar dengan guru anak dapat memanfaatkan alat peraga dan media sebagai sumber belajar. Namun tidak semua Taman Kanak–Kanak mempunyai media dan alat peraga yang dapat digunakan dalam tiap kegiatan belajar mengajar hal ini dikarenakan adanya perbedaan tingkat kemampuan keuangan di Taman Kanak-Kanak. Di sinilah guru diminta untuk lebih kreatif dan terampil memanfaatkan berbagai barang dan benda yang ada di sekitar lingkungan menjadi sumber belajar yang menarik bagi anak.

Oleh sebab itu, dilakukan penelitian dengan menggunakan media *smart box* yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif. *Smart box* merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan kepada anak mengenai bentuk–bentuk geometri. *Smart box* dibuat dari bahan kardus bekas dan beberapa bahan lain yang ramah lingkungan.

IV. METODE PENELITIAN

a. Subyek dan Setting Penelitian

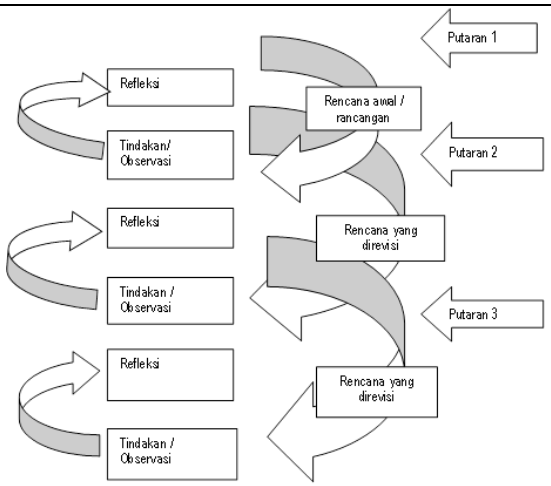
Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Desa Ngunut Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 15 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Adapun pertimbangan dilakukannya penelitian ini adalah ditemukan fakta bahwa masih kurangnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, sehingga peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran melalui media *smart box*.

b. Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas kolaboratif. Model kolaboratif digunakan karena dalam penelitian ini diperlukan bantuan untuk melakukan observasi pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan 3 siklus, masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan :

1) Penyusunan Rencana Tindakan
2) Pelaksanaan Tindakan
3) Observasi atau Pengamatan
4) Refleksi



Bagan : Tahapan penelitian Tindakan kelas

Model Siklus Kemmis dan Mc Taggart

(dalam Arikunto, 2002)

Siklus I, Siklus II, Siklus III

1. Perencanaan
   a. Peneliti menyiapkan rencana pembelajaran
   b. Mempersiapkan bahan dan alat
   c. Mempersiapkan materi
2. Pelaksanaan Tindakan
   a. Peneliti memberikan tugas kepada anak
   b. Peneliti memberikan kesempatan anak untuk belajar
3. Observasi dan pengamatan
   Pengamatan dilakukan untuk mencari kesulitan anak pada saat kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri
4. Refleksi
   Dari hasil pengamatan diadakan refleksi. Hal ini akan berlanjut terus dan selalu diakhiri dengan evaluasi sejauh mana keberhasilan dalam proses strategi pengamatan dan keberhasilan dalam materi pembelajaran.

c. Instrumen Pengumpulan data

1. Instrumen penelitian yang digunakan

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa unjuk kerja (*performance*) kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui penggunaan media *smart box*. Unjuk kerja ini digunakan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan

2. Model dari setiap instrument

a. Rencana pembelajaran

Peneliti menggunakan rencana kegiatan mingguan (RKM) terlebih dahulu yang berbentuk spider weeb (jaring laba-laba) yang kemudian dituangkan dalam bentuk Rencana Kegiatan Harian (RKH)

b. Lembar hasil belajar

Penilaian tersebut berupa format-format penilaian, misalnya : buku bantu penilaian dan rangkuman penilaian.

Berikut ini adalah instrumen lembar penilaian unjuk kerja kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1

Tabel Analisis Unjuk Kerja

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Aisyah						
2.	Ayu						
3.	Hasan						
4.	Hasnah						
5.	Jafran						
6.	Jenita						
7.	Kevin						
8.	Mario						
9.	Nadya						
10.	Puput						
11.	Raffi						
12.	Rahma						
13.	Toni						
14.	Topa						
15.	Zidan						
Jumlah							
Prosentase							

3. Teknik Skoring

Dalam pembelajaran, peneliti melakukan penilaian sesuai perkembangan anak yang berupa skor indikator berikut ini :

No	Uraian	Keterangan
1	★1	jika anak belum dapat mengenal bentuk-bentuk geometri secara tepat dan benar
2	★2	jika anak sudah mulai berkembang dalam kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri, tepat dan teliti
3	★3	jika anak sudah berkembang sesuai dengan harapan, tepat dan teliti dalam mengenal mengenal bentuk-bentuk geometri
4	★4	jika anak mampu dengan sangat baik dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dengan tepat dan teliti

d. Teknik Analisa Data

1. Prosedur Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini digunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penilaian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh.

2. Langkah Proses Refleksi

Hasil kegiatan berhitung yang telah dinilai di evaluasi kembali untuk di analisis untuk mengetahui kegagalan atau keberhasilan yang dialami oleh guru.

3. Kriteria Refleksi

Suatu penelitian dapat dikatakan berhasil apabila kemampuan anak setelah dilakukan tindakan menjadi lebih baik dari sebelumnya.

V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Gambaran selintas setting penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdapat empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah anak didik 15 yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

Pada siklus I, II dan III jumlah anak yang mengikuti observasi sebanyak 15 anak. Anak yang hadir dalam keadaan siap menerima pelajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan di luar dan dalam kelas, dengan menggunakan media *smart box*.

b. Deskripsi temuan penelitian

1. Rencana umum pelaksanaan tindakan

Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti bersama kolaborator mempersiapkan media, sarana dan sumber belajar yang dilaksanakan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

2. Pelaksanaan tindakan pembelajaran siklus I, siklus II, siklus III

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti melaksanakan langkah-langkah :

1) Peneliti membuat RKH
2) Menyiapkan materi
3) Lembar Penilaian Unjuk Kerja Anak

b. Tahap tindakan pelaksana

1) Guru mempersiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran: *smart box*, bentuk-bentuk geometri, piring
2) Guru mengajak anak untuk belajar di luar ruangan
3) Guru mendemostrasikan cara-cara melakukan kegian dengan *smart box*, yang didalamnya sudah diisi acak bentuk geometri, beri kesempatan masing-masing anak untuk mengambilnya dan suruh anak meletakkannya pada piring yang sesuai bentuk dan warnanya
4) Guru membagi anak menjadi individu
5) Anak melakukan kegiatan
6) Guru memberikan semangat dan pujian agar anak melakukan dengan sungguh dan semangat

e. Tahap pengamatan/observasi

Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti bersama teman sejawat melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran, serta hasil unjuk kerja anak. Dengan cara melakukan penilaian pada lembar penilaian yang telah disediakan.

Data hasil penilaian unjuk kerja anak terhadap proses pengembangan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Unjuk Kerja Siklus I

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Aisyah		√				√
2.	Ayu			√		√	
3.	Hasan				√	√	
4.	Hasnah		√				√
5.	Jafran				√	√	
6.	Jenita				√	√	
7.	Kevin		√				√
8.	Mario	√					√
9.	Nadya				√	√	
10.	Puput			√		√	
11.	Raffi				√	√	
12.	Rahma				√	√	
13.	Toni				√	√	
14.	Topa	√					√
15.	Zidan				√	√	
Jumlah		2	3	2	8	10	5
Prosentase		13%	20%	13%	53%	67%	33%

f. Refleksi Siklus I

Berdasarkan data tabel 4.1 diketahui perolehan nilai dari 15 anak terdapat 2 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 13%, 3 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 20%, sedangkan 2 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 13% dan 8 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 53%.

Tabel 4.2
Hasil Unjuk Kerja Siklus II

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Aisyah			√		√	
2.	Ayu				√	√	
3.	Hasan				√	√	
4.	Hasnah		√				√
5.	Jafran				√	√	
6.	Jenita				√	√	
7.	Kevin		√				√
8.	Mario	√					√
9.	Nadya				√	√	
10.	Puput				√	√	
11.	Raffi				√	√	
12.	Rahma				√	√	
13.	Toni				√	√	
14.	Topa		√				√
15.	Zidan				√	√	
Jumlah		1	3	1	10	11	4
Prosentase		7%	20%	7%	67%	73%	27%

g. Refleksi Siklus II

Berdasarkan data tabel 4.2 di atas diketahui bahwa terdapat peningkatan perolehan nilai anak meskipun belum maksimal, hal ini dapat dilihat dari 15 anak terdapat 1 anak mendapatkan nilai bintang 1 (★) dengan prosentase 7%, 3 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 20%, sedangkan 1 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 7% dan 10 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 67%..

Tabel 4.3
Hasil Unjuk Kerja Siklus III

No	Nama Anak	Hasil Penilaian				Kriteria Ketuntasan Minimal: 75%	
		★	★★	★★★	★★★★	Tuntas	Belum tuntas
1.	Aisyah				√	√	
2.	Ayu				√	√	
3.	Hasan				√	√	
4.	Hasnah				√	√	
5.	Jafran				√	√	
6.	Jenita				√	√	
7.	Kevin				√	√	
8.	Mario		√				√
9.	Nadya				√	√	
10.	Puput				√	√	
11.	Raffi				√	√	
12.	Rahma				√	√	
13.	Toni				√	√	
14.	Topa			√		√	
15.	Zidan				√	√	
Jumlah		0	1	1	13	14	1
Prosentase		0%	7%	7%	87%	93%	7%

h. Refleksi Siklus III

Berdasarkan data tabel 4.3 di atas diketahui bahwa penilaian nilai anak meningkat dengan baik, dari 15 anak tidak ada anak mendapatkan nilai bintang 1 (★), ada 1 anak mendapatkan nilai bintang 2 (★★) dengan prosentase 7%, sedangkan 1 anak mendapatkan nilai bintang 3 (★★★) dengan prosentase 7% dan 13 anak mendapatkan nilai bintang 4 (★★★★) dengan prosentase 87%.

c. Pembahasan & pengambilan simpulan

1. Siklus I

Pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan daya serap pada siklus I sudah baik.

2. Siklus II

Pembelajaran yang dilakukan sudah menunjukkan daya serap pada siklus II sudah menjadi lebih baik (meningkat).

3. Siklus III

Keadaan belajar pada siklus III secara umum siswa dapat memahami materi pembelajaran, sehingga hasil yang diperoleh mengalami peningkatan.

Dengan demikian hipotesis yang berbunyi pembelajaran dengan : Penggunaan media *smart box* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung.

d. Kendala dan keterbatasan

- Bertolak dari penelitian siklus I sampai dengan siklus II penelitian ini juga menunjukkan bahwa banyak hambatan dan tantangan yang harus dihadapi oleh guru dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran. Hambatan tersebut antara lain: terbatasnya waktu pembelajaran karena tuntutan kurikulum terhadap materi yang harus diajarkan pada setiap semester. Sedangkan tantangan yang dihadapi oleh guru adalah kesiapan dan kesediaan guru untuk merencanakan kegiatan, metode serta media yang benar-benar dapat mengajak anak untuk berfikir. Tantangan lainnya adalah perencanaan waktu, bagaimana guru memanfaatkan waktu yang ada dengan sefesien mungkin sehingga tuntutan kurikulum dapat tercapai dan guru dapat mengajarkan anak secara bermakna.

VI. SIMPULAN DAN SARAN

a. Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah, rumusan hipotesis dan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut : penggunaan media *smart box* dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. Hal ini ditunjukkan dari analisis yang didapat bahwa rata-rata kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung pada siklus I sebesar 67%, pada siklus II meningkat 73% dan pada siklus III meningkat menjadi 93% sehingga hipotesis tindakan dalam penelitian ini dapat diterima.

b. Saran

1. Bagi Lembaga TK

Lembaga Pendidikan khususnya pendidikan Taman kanak-kanak hendaknya menyediakan media-media pembelajaran yang menari bagi anak, sehingga proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan perkembangan anak akan tercapai lebih maksimal. Khususnya pada kemampuan bidang kognitif.

2. Bagi Orangtua

Orangtua diharapkan dapat membimbing anaknya dalam kegiatan belajar mengajar di rumah, serta menyediakan media-media pembelajaran yang dapat membantu anak meningkatkan kemampuan kognitif, maupun bidang kemampuan yang lainnya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi ataupun acuan sebagai dasar penelitian berikutnya yang berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

DAFTAR PUSTAKA

1) Abidin, Yusuf. 2009. *Guru dan Pembelajaran Bermutu*. Bandung: Rifki.
2) Ahmad, Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
3) Arikunto, Suharsimi. Suhardjono, Supardi. 2002. Cetakan Keenam. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
4) Arif, S. Sadiman. 1984. *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, Penempatan*. Jakarta: Rajawali
5) Arumsari, dkk. 2009. *Pelajaran Matematikan Untuk SD/MI Kelas 5*. Yrama Widya, Bandung.
6) Asri, Budiningsih. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
7) Azhar, Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
8) Desmita, 2005. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
9) Hamalik, Oemar. 2002. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru Algessindo.
10) Juwita, Kenny Dewi, dkk. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia.
11) Kusni. 2008. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
12) Sabrinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
13) Siti Partini. 2003. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini.* Yogyakarta: FIP UNY.
14) Soemiarti, Patmonodewo. 1995. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
15) Sriningsih, N. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
16) Surya, Yohanes. 2009. *Matematika Asyik, Mudah dan Menyenangkan 5 B*. Tangerang: Kandel.
17) Wahyudi dan Damyanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
18) Yudha dan Rudyanto. 2004. *Pembelajaran Kooperatif untuk meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Bandung: Depdiknas.
19) Yuliani, Nurani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indek.
20) Yusuf, Syamsu. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
21) Zaman, Badru. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Zulkifli. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya