MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN TANGRAM PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BABADAN KECAMATAN KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi PG - PAUD FKIP UNP Kediri

OLEH :
RAHAYU SETIYORINI
NPM: 13.1.01.11.0395P

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

LEMBAR PENGAJUAN

Skripsi oleh :

RAHAYU SETIYORINI
NPM : 13.1.01.11.0395P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAIANAN TANGRAM PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BABADAN KECAMATAN KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian / Sidang Skripsi Jurusan PG PAUD
FKIP UNP Kediri

Tanggal : 14 Maret 2014

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

ii

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh :

RAHAYU SETIYORINI
NPM : 13.1.01.11.0395 P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN TANGRAM PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BABADAN KECAMATAN KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal : 23 Maret 2015

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Setya Adi Sancaya M.Pd
2. Penguji I : Intan P. Wijaya, M.Pd, M.Psi
3. Penguji II : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN. 071604202

iii

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN TANGRAM PADA ANAK KELOMPOK A TK DHARMA WANITA BABADAN KECAMATAN KARANGREJO KABUPATEN TULUNGAGUNG

RAHAYU SETIYORINI
NPM: 13.1.01.11.0395P
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi Dan Intan P.Wijaya, M.Pd,M.Psi
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Jl.KH.AchmadDahlan No.76 Telp.(0354) 776706 Kediri 64112

ABSTRAK

Permasalahan-permasalahan yang terjadidalam proses kegiatan belajar mengajar tersebu tberdampak pada hasil belajaran ak, dimana 43% anak tidak mampu menyebutkan bentuk – bentukgeometri. Dari fakta sederhana di atas, penyusun mencoba mengatasi permasalahan anak tersebut dengan menerapkan permaianan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khusunya dalam mengenal bentuk bentuk geometri. Permaianan Tangram dimanfaatkan sebagai alat dalam kegiatan pembelajaran karena masa kanak-kanak adalah masa bermain dan pembelajaran akan lebih bermakna jika dilakukan melalui bermain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak rendah kemudian rata-rata nilai kelompok A TK Dharmawanita Babadan meningkat dengan diterapkannya Permaianan Tangram dalam indikator menyebutkan bentuk – bentuk geometri. Peningkatan pada siklus I penelitian tindakan kelas ini meningkat rata-rata bintang 3 . Dalam pembuktian peningkatan kognitif anak, peneliti dan kolaborator melaksanakan siklus II untuk melakukan upaya peningkatan yang lebih dari penerapan permaianan Tangram yang mana kemudian hasil nilai rata-rata anak menjadi bintang 4. Kesimpulan yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah melalui permaianan tangram dapat meningkatakan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A TK Dharamwanita Babadan Kecamatan Karangrejo, Kabupaten Tulungagung, yang selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat berguna dalam meningkatkan proses belajar dan mengajar di TK manapun.

Kata Kunci : Bentuk Geometri, Permaianan Tangram.

I. LATAR BELAKANG

Perkembangankemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Dharma Wanita Babadan masih belum berkembang secara maksimal Sebagian besar anak didik merasa kesulitan mengenal dan membedakan bentuk – bentuk geometri terutama lingkaran ,segiempat dan segitiga. Hal ini bisa diketahui dengan melihat kegiatan anak sehari-hari. Peneliti sering mendapati anak-anak yang dapat mengenal bentuk geometri masih kurang , dari jumlah anak kelompok A 20 ,terdapat 8 anak mendapat bintang satu (43%),anakyang mendapat bintang dua 7 anak(33%),4 anak mendapat bintang tiga (19%),1anak mendapat bintang empat (5%) .

Banyaknya permainan di era sekaran Dari permasalahan dan data diatas peneliti mencoba memecahkan masalah dan mencari menggunakan permainan tangaram .Dengan permainan tersebut peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan bentuk geometri.

Belumberkembangnya kemampuan mengenal bentuk bentuk geometri pada anak kelompok A TK Dharma Wanita BabadanKecamatanKarangrejoKabupaten Tulungagung dapat terjadi karena faktor-faktor sebagai berikut :

1. Minat anak dalam mengenal bentuk bentuk geometri masih kurang.
2. Proses belajar mengajar di kelas yang dilakukan oleh guru belum berjalan optimal
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi anak.

Masalah penelitian ini adalah ”Apakah Pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan Tangram dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk bentuk geometri pada anak Kelompok ATK Dharma Wanita Babadan Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung .

Tangram adalah permainan yang paling tua yang dikenal dalam matematika. Permainan ini dikembangkan pertama kali di negeri Cina dan seringdisebut dengan puzzle Cina. Tangram berasal dari kata ”TANG dan GRAM”. Menurut Samuel Loyd ahli *puzzle* asal AS Dewa Tan menciptakan permainan ini 4000 tahun lalu. Tujuh potongan geometri pada Tangrammelambangkan matahari, bulan, dan lima planet: Mars, Jupiter, Saturnus, Merkurius, dan Venus. Namun ada juga yang menyatakan bahwa nama Tangram berasal dari bahasa Inggris *trangam*, yang artinya *puzzle*. Sementara yang lain berpendapat bahwa nama ini diambil dari nama Dinasti Tang di China. Cerita lain menyebutkan bahwa Tangram diciptakan secara tidak sengaja oleh seorang pemuda bernama Tan yang mencoba menyatukan kembali porselin yang pecah.

II. METODE PENELITIAN

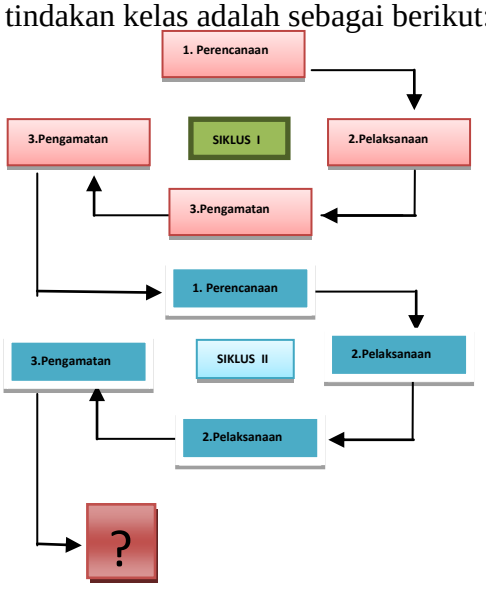
Penulis memilih Penelitian Tindakan Kelas ini untuk Mengetahui pelaksanaan pembelajaran untuk anak usia dini yang menerapkan permainan Tangram tersebut dan apakah pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan permainan Tangram dapat meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri pada anak.

Model rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan mengacu pada rancangan model Kemmis dan MC **Taggart** (1998) dengan 2 siklus, masing- masing siklus terdiri dari empat tahapan

yaitu:

1. Penyusunan rencana tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Pengamatan dan
4. Perefleksian

Alur pelaksanaan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Analisis data penelitian tindakan kelas ini dilakukan deskriptif kualitatif, membandingkan ketuntasan belajar anak antara waktu sebelum dilakukan tindakan (tindakan siklus I,dan tindakan siklus II). Tehnik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penilaian perkembangan anak dalam kegiatan bermain tangram adalah sebagai berikut:

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang 1, bintang 2, bintang 3, dan bintang 4 dengan rumus :

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

   P = prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

   f = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

   N = jumlahanakkeseluruhan
2. Membandingkan ketuntasan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum tindakan dilakukan dengan setelah tindakan dilakukan siklus I, dan tindakan siklus II.

III. HASIL PENELITIAN DAN KESIMPULAN

Kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus II ketuntasan

belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%).

Dari iketahui prosentase ketuntasan belajar anak pada Pra Tindakan mencapai 15%, pada siklus I mencapai 45 %, dan pada siklus II mencapai 90 %. Melalui upaya mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Babadan Kecamatan Karangrejo Kabupaten Tulungagung membawa hasil yang signifikan, karena pada tindakan siklus II ketuntasan belajar mencapai 90 %. Hasil tindakan setelah siklus II melebihi 75 % maka hipotesis tindakan diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Supiyah,2010.***Peningkatan Kemampuan Kognitif Dengan Menerapkan Metode Eksperimen Pada Pencampuran Warna Siswa TK Dharmawanita I Desa Padangan Tahun Pelajaran 2009/2010***

Akbar, Sa'dun.2009.***Penelitian Tindakan Kelas(Filosofi, Metodologi, & Implementasi*** **.**Yogyakart:Cipta Media Aksara

Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak Dan Sekolah Dasar.2007,***Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak- Kanak***

Aisyah, Siti, dkk (2008). ***Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini.***Jakarta: universitas Terbuka.

Arikunto. (2010). ***Spiral Penelitian Tindakan Kelas.***

Sujiono (2007:79).***Karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini***

Wardani, Igak. (2010). ***Penelitian Tindakan Kelas.*** Jakarta: Universitas Terbuka.

Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia (UNP) PGRI Kediri,2011.***Pedoman Penulisan Skripsi dan Laporan Penelitian.***

http://wahbuds.blogspot.com/2009/12/tangram.html

http://jelaga.blogsome.com/category/puzzles/

http://jelaga.blogsome.com/category/puzzles/

http://smpn5malang.wordpress.com/2010/09/28/free-games-tangram/#more-254