MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN ROBOT GEOMETRI PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KADEMANGAN BLITAR TAHUN AJARAN 2014/2015

ARTIKEL PENELITIAN

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Jurusan PG PAUD FKIP UNP Kediri



Oleh:

SUPRIHATIN NPM. 13.1.01.11.0599 P

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN ROBOT GEOMETRI PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KADEMANGAN BLITAR TAHUN AJARAN 2014/2015

SUPRIHATIN

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri (64112) Telp. (0354) 776706

ABSTRAK

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari bangsa maju lainnya. Masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Untuk itu agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak. Masa awal anak – anak sering disebut sebagai tahap bermain, karena dalam periode ini hampir semua permainan menggunakan mainan.

Rumusan masalah penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman penelitian bahwa melalui kegiatan permainan robot geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di TK Dharma Wanita Kademangan kurang maksimal, berdasar pengamatan tersebut peneliti menemukan ide, gagasan atau rencana untuk melakukan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan permainan robot geometri di TK Dharma Wanita Kademangan dalam meningkatkan kemampuan berhitung permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah apakah melalui permainan robot geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TK Dharma Wanita Kademangan Blitar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kegiatan permainan robot geometri akan meningkatkan kemampuan berhitung bentuk geometri anak di TK Dharma Wanita Kademangan Blitar, penelitian PTK dilakukan di TK Dharma Wanita Kademangan Blitar.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode PTK, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri atas tahapan, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi, pengambilan data kuantitatif dan kualitatif, indikator keberhasilan adalah sebagai berikut meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan robot geometri lebih dari 75%.

Hasil penelitian siklus I diperoleh kegiatan permainan robot geometri dalam menempel di papan panel (kereta api) adalah 50% dengan kategori sangat kurang, kemudian peneliti melanjutkan perbaikan siklus II dengan peningkatan yang baik yaitu 82,95%.

Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa dengan permainan robot geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung bentuk geometri dan juga meningkatkan kinerja guru. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disarankan untuk menggunakan permainan robot geometri dalam memberikan pembelajaran terutama untuk meningkatkan kemampuan berhitung bentuk geometri.

Kata Kunci : Bentuk Geometri, Metode, Demonstrasi

I. PENDAHULUAN

Kemampuan kognitif merupakan sesuatu hal yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak. Dengan kemampuan kognitif ini, maka anak akan dipandang sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.

Berdasarkan uraian diatas, betapa besar peranan kegiatan mengelompokkan untuk permainan bentuk geometri dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Untuk itu penulis memilih menggunakan permainan geometri untuk mendukung penerapan metode demonstrasi, karena melalui permainan bentuk geometri, guru dapat menunjukkan dan menjelaskan cara — cara mengerjakan permainan geometri tersebut.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti mencoba mengadakan penelitian dengan judul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN ROBOT GEOMETRI PADA KELOMPOK B TK DHARMA WANITA KADEMANGAN BLITAR TAHUN AJARAN 2014/2015".

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif Pengertian Kognitif

Menurut Gagne, (dalam Jamaris, 2005 : 18) menyebutkan bahwa "kognitif" adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Menurut Chaplin, 2002: 31 dikatakan bahwa kognisi adalah konsep umum yang mencakup semua bentuk mengenal, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, menyangka, memberikan, membayangkan, memperkirakan, menduga, dan menilai. Sedangkan menurut Piaget (Hetherington dan Parke, 1975: 25 menyebutkan bahwa kognitif adalah bagaimana beradaptasi dan menginterprestasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya.

Anak TK berada pada fase pra karena anak mulai operasional pemahamannya menyadari bahwa tentang benda – benda disekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis, fase praoperasional dapat dibagi ke dalam tiga subfase yaitu: (1). Subfase fungsi simbolis yang terjadi pada usia 2-4 tahun, dimana anak telah memiliki kemampuan untuk menggambarkan suatu obyek yang secara fisik tidak hadir, (2) subfase berpikir secara egosentris yang terjadi pada usia spektif / cara berpikir orang lain, dan (3). Subfase berpikir secara intuitif yang terjadi pada usia 4-7 tahun, anak belum dimana memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada dibalik suatu kejadian.

Prinsip Perkembangan Kognitif Anak TK menurut Piaget merupakan hasil dari proses asimilasi (assimilation), akomodasi (accomodation) dalam ekvilibrium (eqvilibrium). Proses asimilasi berapa proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespons lingkungan. Proses asimilasi adalah proses penyatuan informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada dalam benak anak.

2. Kemampuan Berhitung Bagi Anak Usia Dini

a. Pengertian Berhitung

Pengertian kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan. Sedangkan Ningsih (2008 : 63) mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang data.

3. Permainan Geometri

a. Pengertian Permainan Geometri

Masa balita merupakan masa yang penting bagi perkembangan otak anak. Untuk itu para orang tua harus membantu merangsang dapat perkembangan otak sang anak dengan memberikan pembelajaran melalui cara menyenangkan dan tidak yang membosankan. Salah satunya dengan permainan geometri. Menurut Depdiknas (2003 : 43) permainan geometri kegiatan bongkar menyusun kembali bentuk geometri menjadi bentuk utuh. Posisi awal geometri dalam keadaan acak - acakan bahkan keluar dari tempat anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Soebachman (2012 : permainan adalah permainan terdiri atas kepingan – kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi. Permainan geometri dapat dilakukan oleh anak - anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan geometri anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun

gambar. Pada tahap awal mengenal geometri mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar geometri dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian — bagian geometri tanpa petunjuk. Permainan geometri dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna atau logika.

b. Tujuan Permainan Geometri

Memberikan permainan pada anak yaitu permainan yang menarik dan memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak. Permainan anak yang diberikan dapat memberikan simbol. Permainan membuat anak belajar dengan senang, dan dengan belajar melalui permainan anak dapat yang menguasai pelajaran lebih menantang. Permainan geometri menurut Sunarti (2005: 49) mempunyai tujuan, yaitu:

- Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah
- Melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah
- 3. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah

c. Jenis Potongan Geometri

Dunia anak - anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah geometri. Geometri terdiri dari kepingan - kepingan. Kegiatan membongkar dan menyusun kembali geometri menjadi bentuk yang utuh bertujuan untuk melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan geometri yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya, sehingga membentuk suatu gambar yang utuh dan baik. Geometri merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam dalam merangkainya. Anak terbiasa dalam permainan geometri lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Beberapa jenis potongan geometri

menurut Depdiknas (2003:45 – 46), diantaranya :

1. Kepingan Bentuk Geometri

Teknik pembuatan kepingan bentuk geometri dari potongan yang telah disiapkan ditempelkan dengan menggunakan lem pada pola atau bidang datar yang telah ditentukan. Salah satu contoh penerapan membuat robot geometri.

- a. Siapkan sponati yang telah disediakan oleh guru
- b. Siapkan bahan kepingan bentuk geometri dan lem
- Potongan potongan geometri dan diberi lem untuk ditempelkan pada papan fanel.

Teknik penerapannya membuat "Permainan Robot Geometri" langkah – langkahnya pembuatannya :

- a. Guru mempersiapkan sponati
- b. Guru mempersiapkan perekat
- c. Guru mempersiapkan gunting
- d. Guru mempersiapkan memperlihatkan contoh gambar "dipapan fanel, kertas karton yang akan tempelkan pada lem yang akan ditempel.

Dalam kegiatan pembelajaran menempel dengan teknik "membuat permainan geometri.

B. Kajian Peneliti Terdahulu

Dari hasil penelitian yang dilakukan Fajar Ernawati pada tahun 2010 dengan judul Meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan mengelompokkan bentuk menggunakan media kalung geometri pada anak Kelompok В ΤK Kartika Kademangan Blitar, telah terbukti adanya peningkatan kemampuan berhitung bentuk geometri melalui permainan robot geometri. Penelitian itulah yang mendorong peneliti untuk mengikuti dan mengkaji lebih lanjut.

C. Kerangka Berpikir

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup mental (otak), dan segala upaya yang menyangkut aktivitas otak, yang memiliki enam jenjang : pengetahuan / hafalan / ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian / penghargaan / evaluasi.

Bermain geometri merupakan kegiatan eksploratif terhadap bangun geometri dan penyusunannya. Kegiatan ini bertujuan merangsang kepekaan anak terhadap unsur bangun pokok konstruksi. Dengan kegiatan ini, anak – anak dituntut kreatif membuat konstruksi atau bentuk sederhana dengan bangun pokok, yakni bangun geometri.

Dengan menggunakan geometri oen secara tepat dan bervariasi, sikap pasif anak dapat diatasi. Karena penggunaan geometri memungkinkan anak untuk berkreatifitas dalam menuangkan idenya sesuai dengan tingkat dan indikator yang dimiliki.

Mengklasifikasikan benda perlu dikembangkan untuk anak usia 4-5 tahun. Kita dapat meminta kepada anak untuk mengelompokkan benda atau bangun berdasarkan ciri – ciri tertentu seperti berdasarkan warna, bentuk, maupun ukuran. Dengan demikian, dalam kegiatan ini anak akan menggunakan pengetahuan dan daya pikirnya untuk melakukannya.

Anak perlu dikenalkan dengan beragam bentuk geometri, terlebih dahulu dalam bentuk dua dimensi. Kegiatan pemberian tugas bagi anak difokuskan pada benda geometri yang sederhana, seperti lingkaran, persegi empat dan segitiga dan jangan mencoba lebih banyak benda sebelum anak memahami ketiga bentuk tersebut. Hal ini bertujuan agar anak tidak mengalami kerancuan dengan nama berbagai objek.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti berpendapat bahwa melalui kegiatan mengelompokkan bentuk permainan robot geometri maka kemampuan kognitif anak kelompok B TK Dharma Wanita Kademangan Blitar dapat meningkat.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Setting Penelitian1. Subjek Penelitian

Lokasi Penelitian dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Robot Geometri pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Kademangan Blitar. Subjek penelitian ini adalah anak —anak, pendidik, serta model dengan tujuan agar tidak mengganggu proses kegiatan pembelajaran maupun program—program sekolah dimana penelitian ini dilaksanakan, sedangkan sasarannya adalah Kelompok B yang berjumlah 22

anak yang terdiri dari 11 anak laki – laki dan 11 anak perempuan.

Alasan dipilihlah kelas tersebut, karena anak pada Kelompok B tersebut kemampuan kognitifnya masih rendah yang mana masih banyak anak yang belum menguasai dalam permainan robot geometri dengan berbagai bentuk dan ukuran. Anak merasa asing dengan robot geometri bisa jadi karena jarangnya dipakai.

2. Setting Penelitian

Setting penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Kademangan Blitar, pada Semester II yang dimulai pada tanggal Januari sampai Maret 2015. Dilaksanakan dengan 2 siklus, yang mana setiap siklusnya dengan 2 pertemuan.

B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari dua siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, seperti yang telah didesain dalam faktor yang diselidiki. Kegiatan bentuk lain dalam upaya peningkatan kemampuan kognitif pada waktu sebelum dilaksanakan kegiatan merupakan prestasi belajar siswa, sedangkan observasi awal dilakukan untuk mengetahui tindakan yang tepat dalam rangka peningkatan kemampuan kognitif anak.

Dari observasi awal, ditetapkanlah bahwa tindakan yang dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan melalui permainan robot geometri. Dengan berpedoman pada refleksi awal tersebut, maka dilaksanakan penelitian ini dengan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahap Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi dan Refleksi.

C. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penilaian

- a. Lembar observasi terstruktur (inventory) aktivitas belajar siswa yang menunjukkan perkembangan motorik kasar,
- b. Lembar observasi terstruktur (inventory) aktivitas mengajar guru, Sedangkan tehnik pelaksanaan pengumpulan data aktivitas mengajar guru maupun perkembangan motorik kasar anak, dilakukan dengan cara melakukan observasi (kolaborasi), dengan menggunakan pedoman berupa

daftar invetary/lembar observasi terstruktur yang sebelumnya telah disepakati bersama oleh peneliti dan observer.

D. Tehnik Analisis Data

Sedangkan tehnik pelaksanaan pengumpulan data aktivitas mengajar guru maupun perkembangan motorik kasar anak, dilakukan dengan cara melakukan observasi (kolaborasi), dengan menggunakan pedoman berupa daftar invetary/lembar observasi terstruktur yang sebelumnya telah disepakati bersama oleh peneliti dan observer.

Tehnik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari penilaian perkembangan anak dalam membuat bentuk kepingan geometri menggunakan rumus untuk menentukan presentase kemampuan anak sebagai berikut:

- Seorang anak dikatakan ketuntasan belajar apabila mendapat nilai *3,
 *4
 - $P = \frac{\sum siswa tuntas belajar}{\sum siswa} x 100 \%$
- Untuk menganalisa data proses pembelajaran menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P : persentase anak yang mendapat bintang tertentu

f : jumlah anak yang dapat bintang tertentu

n : jumlah anak keseluruhan (Arikunto, 2003)

Membandingkan ketuntasan belajar (prosentase yang memperoleh *3 dan *4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I dan tindakan siklus II

E. Kriteria Ketuntasan

Seorang anak dikatakan mencapai ketuntasan jika taraf penguasaan telah lebih dari 75% dan belum mencapai ketuntasan apabila taraf penguasaan kurang dari 75%.

F. Rencana Jadwal Penelitian

Siklus I : 9 Januari 2015 Siklus II : 2 Februari 2015

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Tentang Setting Penelitian

Penelitian ini adalah salah satu upaya dalam rangka meningkatkan kemampuan motorik kasar pada kelompok B TK Dharma Wanita Kademangan Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar, yang mempunyai siswa 49 anak yang dibagi dalam 2 kelompok A dan kelompok B.

Penelitian ini berpusat pada anak kelompok B karena peneliti bertugas di TK tersebut sehingga diyakini peneliti mengetahui dengan baik kondisi anak tersebut. Dari jumlah anak didik kelompok B Laki – laki = 11, Perempuan = 11 pada saat peneliti dilaksanakan hadir semua.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I
 Adapun pelaksanaan pada
siklus I itu sebagai berikut:

Waktu Pelaksanaan:

9 Januari 2015

- a. Tahap Perencanaan
- b. Tahap Pelaksanaan tindakan
- c. Pengamatan:
- d. Hasil Penelitian Siklus I

Hasil Penilaian Anak Dalam Pembelajaran Permainan Robot Geometri Siklus I

		Nil	ai Keı	mamp		
	Nama			Didik		
No	Siswa	*	*	*	*	Keterangan
		1	2	3	4	
1.	Aurel			√		*1 Belum
2.	Adit			√		Mampu
3.	Aldo	1				*2 Mampu
4.	Fio		√			dengan
5.	Fatimah	1				bantuan
6.	Dika		\checkmark			guru
7.	Lingke		1			*3 Mampu
8.	Aziz					tanpa bantuan
9.	Putri	7				
10	Sabrin					guru *4 Mampu
11.	Rizal					tanpa
12.	Mita					bantuan
13.	Shena					guru dan
14.	Sigit					hasilnya
15.	Gesa					bagus
16.	Nissa					, ,
17.	Neva					
18.	Wulan					
19.	Husein					
20.	Tiara	V				
21.	Yogi	√				
22.	Reza			√		
J	JUMLAH		8	8	0	

Pada pertemuan siklus I didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak didik sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung.

Observasi terhadap kemampuan anak didik dan guru dalam siklus I ini, peneliti melakukan observasi sesuai dengan format yang telah dibuat. Hali ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses pembelajaran yang terjadi di kelas.

Adapun hasil observasi dalam pembelajaran permainan robot geometri pada siklus I sebagai berikut :

Hasil observasi guru dalam pembelajaran permainan robot geometri siklus I

Hasil Observasi Guru Data Dalam Pembelajaran Permainan Robot Geometri

	Geometri						
No.	Item Observasi	Skor					
110.	item Observasi	В	C	K			
1.	Guru menyampaikan						
	apersepsi tentang						
	pembelajaran melalui						
	kegiatan mengenal						
	bentuk						
2.	Penugasan guru tentang						
	materi pembelajaran						
	dengan bentuk – bentuk						
	geometri						
3.	Guru memberi contoh						
	tentang teknik melalui						
	permainan robot						
	geometri						
4.	Guru mengelola kelas			V			
	dengan baik selama						
	kegiatan pembelajaran						
5.	Guru memberi						
	bimbingan kepada anak						
	yang membutuhkan						
	bimbingan dalam						
	permainan robot						
	geometri						
6.	Guru melakukan penutup		√				
	dan mengevaluasi hasil						
	kegiatan anak						

e. Tahap Refleksi

Pada pelaksanaan siklus I, masih ditemukan beberapa kendala yang dihadapi peneliti seperti :

- 1) Guru belum menyampaikan materi secara detail dan menyeluruh
- 2) Sebagian anak kurang tertarik terhadap permainan robot geometri karena media terlalu kecil
- 3) Anak masih belum maksimal dalam permainan robot geometri
- Anak belum optimal dalam menempelkan sponati di papan fanel yang ada
- Anak masih perlu motivasi dan bimbingan dalam kegiatan permainan robot geometri

2. Pelaksanaan Siklus II

Adapun pelaksanaan pada siklus II itu sebagai berikut :

Waktu Pelaksanaan:

Selasa, 15 Januari 2015

- a. Tahap Perencanaan
- b. Tahap Pelaksanaan Tindakan
- c. Pengamatan:
- d. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan lembar observasi terhadap anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Kademangan Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar diperoleh hasil kemampuan pembelajaran permainan robot geometri yang dapat dilihat dalam tabel berikut :

Hasil penilaian anak dalam pembelajaran permainan robot geometri siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan Anak Didik			uan	Keterangan
	SIS Wa	* 1	* 2	*	*4	
1.	Aurel					*1 Belum
2.	Adit				√	Mampu
3.	Aldo			\checkmark		*2 Mampu
4.	Fio			\checkmark		dengan
5.	Fatimah			\checkmark		bantuan
6.	Dika				√	guru
7.	Lingke				√	*3 Mampu
8.	Aziz				√	tanpa
9.	Putri			\checkmark		bantuan
10	Sabrin					guru *4 Mampu
11.	Rizal					tanpa
12.	Mita					bantuan
13.	Shena					guru dan
14.	Sigit					hasilnya
15.	Gesa					bagus
16.	Nissa					
17.	Neva					
18.	Wulan		7			
19.	Husein				•	
20.	Tiara		7			
21.	Yogi					
22.	Reza					
	JUMLAH		2	11	9	

Pada pertemuan siklus II didapat data yang menunjukkan tingkat keberhasilan anak didik sewaktu proses pembelajaran sedang berlangsung.

Observasi terhadap kegiatan pembelajaran permainan yang dilakukan oleh anak didik dan guru dalam siklus II ini peneliti melakukan observasi sesuai dengan format yang telah dibuat. Hal ini ditujukan untuk mengetahui dan memperoleh gambaran tentang perkembangan proses yang terjadi di kelas.

Adapun hasil observasi guru dalam pembelajaran permainan robot geometri pada siklus II

geometri pada siklus II.							
No.	Item Observasi	Skor					
110.	Item Observasi	В	C	K			
1.	Guru	\checkmark					
	menyampaikan						
	apersepsi tentang						
	pembelajaran						
	melalui kegiatan						
	mengenal bentuk						
2.	Penugasan guru	√					
	tentang materi						
	pembelajaran						
	dengan bentuk –						
	bentuk geometri						
3.	Guru memberi	√					
	contoh tentang						
	teknik melalui						
	permainan robot						
	geometri	,					
4.	Guru mengelola	٧					
	kelas dengan baik						
	selama kegiatan						
	pembelajaran		,				
5.	Guru memberi		V				
	bimbingan kepada						
	anak yang						
	membutuhkan						
	bimbingan dalam						
	permainan robot						
6.	geometri Guru melakukan	اما			-		
0.		V					
	penutup dan						
	mengevaluasi						
	hasil kegiatan anak						
	i aliak			ľ	1		

Keterangan hasil penelitian siklus II sesuai table.

Jumlah

- a) Guru melakukan apresepsi pembelajaran dengan baik.
- b) Metode pembelajaran guru sudah sesuai dengan kegiatan permainan robot geometri.
- Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kegiatan permainan robot geometri
- d) Guru selalu memotivasi dan membimbing kegiatan anak dalam permainan
- e) Guru melakukan kegiatan penutup dengan baik

e. Tahap Refleksi

C. Proses Analisis Data

Data-data yang diperoleh dianalisis dengan anak didik yang tuntas belajar dibagi dengan jumlah anak didik seluruhnya dikali seratus persen. Sehingga hasil keseluruhan dari siklus I sampai pada siklus II dapat peneliti cantumkan pada tabel keseluruhan hasil analisis dibawah ini :

Hasil Analisis Permainan Robot geometri

No	Siklus		rkem	lai bang Didik	Prosentase Tuntas	
		*	*	*	*	Belajar
		1	2	3	4	-
1.	Pra	8	11	2	1	45 %
2.	I	6	8	8	0	50 %
3.	II	2	11	9	0	82,95 %

Pembelajaran dianggap berhasil Jika 75 % dari jumlah anak didik telah tuntas belajar dengan mendapatkan *3 dan *4. Maka pada pembelajaran siklus II sudah tercapai ketentuan dalam pembelajaran kemampuan membuat permainan robot geometri.

D. Pembahasan dan Pengambilan Simpulan

1. Pembahasan

a. Siklus I

Berdasarkan analisis hasil pengolahan data yang dibuat sendiri oleh supervisor dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah daya serap pada siklus I sudah baik, walaupun guru sudah berusaha namun masih banyak kelemahan-kelemahan diantaranya sebagian anak masih kesulitan dalam permainan robot geometri yang sesuai dengan pola yang ada karena media terlalu kecil, kemampuan anak menempel di papan fanel belum tepat, sebagian yang lain anak didik masih sibuk dengan kegiatannya sendiri. Begitu pula hasil belajar siswa belum sesuai dengan harapan. Namun dengan adanya kegiatan permainan robot geometri dapat meningkatkan ketelitian dan ketelatenan anak dalam mengikuti pembelajaran yang semakin meningkat. Pada pertemuan berikutnya guru melanjutkan kegiatan yang telah dicapai dan berupaya mengatasi kendala yang masih ada.

b. Siklus II

Keadaan belajar siswa pada siklus sudah menunjukkan peningkatan yang menyenangkan. Adanya peningkatan kemampuan siswa dalam pelaksanaan kegiatan permainan robot geometri. Secara umum siswa dapat menempel pada papan fanel dengan tepat, sehingga hasil yang diperoleh mengalami peningkatan yang berarti. Siswa tertarik dengan permainan yang sesuai dengan tema. Hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa sudah memuaskan.

2. Pengambilan Simpulan

Dari hasil pembahasan siklus I dan siklus II didapatkan hasil sebagai berikut : siklus I sebesar 50 % dan siklus II sebesar 82,95 %. Sehingga hipotesis yang berbunyi "Kegiatan Permainan Robot Geometri" diterima karena terbukti efektif dapat meningkatkan kemampuan fisik motorik kasar anak.

E. Kendala dan Keterbatasan

penelitian Pelaksanaan tidaklah selancar yang diharapkan kendala dan hambatan juga mewarnai perjalanan penelitian ini misalnya dalam proses kegiatan permainan berlangsung ada beberapa anak yang kurang teliti dan telaten dalam menempel sponati di papan fanel, peneliti dengan sabar membimbing dan memotivasi anak tersebut, disamping kendala dan hambatan dalam proses pembelajaran, peneliti juga terkendala dengan waktu, tenaga dan biaya dikarenakan peneliti juga sekaligus guru di sekolah yang diteliti, upaya mempersiapkan proses pembelajaran setiap hari serta banyaknya kegiatankegiatan yang harus dipersiapkannya.

Namun dengan ketekunan dan kesabaran serta motivasi dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul meningkatkan kemampuan berhitung bentuk geometri melalui permainan robot geometri pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Kademangan Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar ini dengan baik.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pada dasarnya pengembangan motorik kasar dimaksudkan agar anak mampu melakukan gerakan-gerakan otot besar pada bagian-bagian tubuh anak, sehingga dengan berfungsinya morotik kasar anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus diperoleh data hasil analisis penggunaan permainan robot geometri kertas koran dalam membuat kolase pada siklus I mencapai 50 %, dan mengalami peningkatan pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan 82,95 %.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan sebagai berikut : permainan dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak Kelompok B TK Dharma Wanita Kademangan Blitar, khususnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung bentuk geometri dengan baik.

B. Saran

1. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam geometri, permainan robot hendaknya dilakukan secara bertahap dan berulang - ulang sesuai kemampuan anak. Yaitu melalui metode demonstrasi karena melalui metode demonstrasi, anak pengalaman mendapat langsung melalui pendengaran dan penglihatan sehingga anak memperoleh pengalaman yang nyata dan pemahaman yang tepat.

2. Bagi Sekolah

Bagi sekolah yang ingin mengatasi masalah kesulitan anak dalam kemampuan berhitung bisa menggunakan permainan "robot geometri" dalam pembelajaran, sehingga anak bisa menirukan langkah – langkah metode tersebut dengan seksama dan secara keseluruhan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Meningkatkan

kemampuan berhitung pada penelitian ini masih belum maksimal, yaitu belum mencapai 100%. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya, disarankan mencoba memperbaiki untuk ini bidang penelitian pada pengembangan kognitif dengan menggunakan media pembelajaran yang lain yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, 1988. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek. Jakarta: Bineka Cipta

Departemen Pendidikan Nasional. 2004. Kurikulum TK dan RA. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Depdiknas. 2007. Pedoman Pembelajaran Bidang Kognitif Di Taman Kanak -Kanak. Jakarta: Depdiknas

Depdiknas. 2007. Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak – Kanak. Jakarta: Depdiknas

Jamaris, Martini. 2006. Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak - Kanak. Jakarta: PT. Grasindo

Muslich, Masnur, 2009, Melaksanakan PTK Itu Mudah. Jakarta: PT. Bumi

Seefeld, Carol dan Wasik, Barbara A. 2008. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : PT. Indeks

Soebachman, 2012. Permainan Asyik Bikin Anak Pintar. Yogyakarta: **INAZNA Books**

Tim Pengembang Kurikulum. 2007. Kerangka Dasar Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.

Sunarti, Evis dan Rulli Purwanti. 2005. Ajarkan Anak Ketrampilan Hidup Sejak Dini. Jakarta: Elex Media Komputindo

http.://toyo-utoy-blogspotcom/2009/05/kognitif-anak-usiadini-html. (online) diakses tanggal 8 Nopember 2014

http.:/tatangjmwordpress.com/2008/07/311 kognitif/(online), diakses tgl. 23 Oktober 2014

http.:/toyo-utoy-blogspotcom/2009/05/kognitif-anak-usiadini-html.

http: www.artikata.com/arti-324774demontrasi, html, (online), diakses tanggal 8 Nopember 2014

http.://ahmad.zainudin.com/art/pendidikananak/52-aspek-aspekperkembangan anak

Pembimbing II

Dema Yulianto, M.Psi

NIDN: 0710078203

Kediri, 11 April 2015 Pembimbing I

Anik Lestariningrum, M.Pd NIDN: 0708027803