MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI MEDIA KOTAK POS GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI IV SUGIHWARAS KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

SKRIPSI

DiajukanUntukMemenuhi Sebagai Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
PadaJurusan PG-PAUD

OLEH :

ELOK HIKMATUR ROSYIDAH
NPM :14.1.01.11.0155P

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi Oleh :

ELOK HIKMATUR ROSYIDAH

NPM : 14.1.01.11.0155P

Judul :

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI MEDIA KOTAK POS GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK ATK PERTWI IV SUGIHWARAS KECAMATAN PRAMBONKABUPATEN NGANJUK

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian / Sidang Skripsi
Jurusan PG-PAUD FKIP UNP KEDIRI
Pada Tanggal : 4 Agustus 2016

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan :

Panitia Penguji:

1. Ketua : Isfauzi Hadi Nugroho, M.Psi.
2. Penguji I : Veny Iswantiningtyas, M.Psi.
3. Penguji II : Itot Bian Raharjo, S.Pd., M.M.

Mengetahui,
Dekan FKIP

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

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI MEDIA KOTAK POS GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A TK PERTIWI IV SUGIHWARAS KECAMATAN PRAMBON KABUPATEN NGANJUK TAHUN PELAJARAN 2015/2016

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

ELOK HIKMATUR ROSYIDAH
NPM :14.1.01.11.0155P

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Pembimbing I
ISFAUZI HADI NUGROHO, M.Psi.
NIDN. 0701038303

Pembimbing II
ITOT BIAN RAHARJO, S.Pd., M.M.
NIDN. 0718118401

ABSTRAK

ELOK HIKMATUR ROSYIDAH : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Media Kotak Pos Geometri Pada Anak Kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras, Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk. Skripsi, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 2016.

Anak didik kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras, Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk, kemampuan kognitif anak masih kurang artinya masih perlu adanya bimbingan atau arahan dari guru khususnya dalam kegiatan mengenal geometri (bentuk-bentuk). Oleh karena itu muncul gagasan bagaimana upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok A TK Pertiwi IV Sugihawaras, Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk. Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, peneliti melaksanakan kegiatan tersebut melalui kegiatan permainan kotak pos geometri.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan media kotak pos geometri dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri anak didik kelompok A TK Pertiwi IV Sugihawaras, Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk?

Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras, Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk, yang berjumlah 16 siswa yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refeleksi. Adapaun metode pengumpulan data meliputi observasi dan hasil karya.

Hasil perolehan pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan belajar anak didik 43,75%, oleh karena itu perlu diulang pada siklus II. Pada siklus II ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 68,75%, tetapi masih kurang memenuhi standar ketuntasan belajar anak sehingga perlu adanya kegiatan lanjutan pada siklus III dan pada siklus III ketuntasan belajar anak meningkat menjadi 87,5%. Nilai pada hasilini sesuai dengan standar ketuntasan belajar yang diharapkan, maka penelitian ini sudah dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kegiatan permainan kotak pos geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras, Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk, sehingga hipotesis diterima.

Kata Kunci : Mengenal Geometri, Media, Kotak Pos Geometri.

I.PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini berada dalam masa keemasan disepanjang rentang usia perkembangan manusia. Pada usia tersebut seluruh aspek perkembangannya tumbuh dan berkembang sangat luar biasa, begitu juga dengan perkembangan kognitif anak. Jika dilihat berdasarkan tahapan perkembangan kognitif anak usia TK, menurut Piaget (dalam Megawangi, 2005; 8) adalah termasuk ke dalam tahapan praoperasional yaitu kemampuan anak untuk berpikir tentang objek/benda, kejadian atau orang lain mulai berkembang. Namun cara berpikirnya masih tergantung objek konkrit dan pengalaman yang dialami secara langsung, anak berpikir dari hal-hal yang sifatnya konkrit menuju ke hal-hal yang sifatnya abstrak.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti mengambil judul **"Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri melalui Media Kotak Pos Geometri pada Anak Kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015-2016".** Dengan permainan kotak pos geometri diharapkan anak didik semakin tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga dapat mengenal konsep geometri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih rendahnya kemampuan kognitif anak khususnya pada pengenalan konsep geometri.
2. Guru masih menggunakan media gambar dalam menjelaskan konsep geometri pada anak dan belum mengoptimalkan penggunaan benda-benda nyata.

C. Pembatasan Masalah

Agar kajian pembahasan tidak meluas, maka peneliti akan memfokuskan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dititik beratkan pada pembahasan meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui media kotak pos geometri.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada anak Kelompok A di TK Pertiwi IV Sugihwaras, Kecamatan Prambon, Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016.

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan media kotak pos geometri dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri anak didik kelompok A TK Pertiwi IV Sugihawaras, Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk?"

Indikator keberhasilan tindakan adalah kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri setelah dilakukan tindakan lebih baik dari pada kemampuan kognitif anak sebelum dilakukan tindakan.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri sebelum penelitian dilakukan pada anak didik kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.
2. Melaksanaan penelitian tindakan kelas dengan permainan kotak pos geometri untuk mengembangkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri anak didik kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.
3. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri sesudah penelitian dilakukan pada anak didik kelompok A TK Periwi IV Sugihawaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.
4. Membandingkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah penelitian dilakukan pada anak didik kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.

F. Kegunaan Penelitian

Kegiatan penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yang berguna bagi banyak pihak secara teoritis maupun secara

praktis. Adapun kegunaan penelitian ini yang diharapkan antara lain:

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah "Penggunaan media kotak pos geometri dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2015/2016".

II.KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Pengembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Menurut Ahmad Susanto (2011; 24) 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 ditujukan kepada ide-ide belajar.

b. Teori Pengembangan Kognitif

Menurut Sujiono dkk (2008; 28),dalam mengoptimalkan pengembangan kognitif pada setiap individu maka para ahli telah mengemukakan berbagai teori, berikut akan diuraikan pendapat para ahli tersebut dengan teori-teori mereka.

Stenberg mengartikan sebagai suatu "deskripsi tiga bagian kemampuan mental " (proses berpikir, mengatasi pengalaan atau masalah baru dan penyesuaian terhadap sesuatu yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif.

2. Pembelajaran Kognitif Mengenal Bentuk Geometri di TK

a. Pengenalan Konsep Geometri

Menurut Clement, Wilson dan Sarama (dalam Seefeldt & Wasik, 2008 ;398) "Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan, memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Pengenalan ketiga bentuk geometri tersebut dapat dimulai dengan memperlihatkan bentuk-bentuk secara langsung dan dapat juga dengan mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda disekitarnya.

Menurut Beaty (1990; 206) mengungkapkan bahwa konsep bentuk geometri merupakan modal awal yang penting untuk dipelajari anak. Salah satu kemampuan dalam perkembangan kognitif anak yaitu anak harus dapat membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang dan segi tiga. Adapun menurut seorang ahli matematika dari Inggris, David George Kendall mendefinisikan " bentuk" sebagai berikut. Bentuk adalah seluruh informasi geometri yang akan tidak berubah ketika parameter lokasi skala, dan rotasinya dirubah. Sedangkan definisi geometri merupakan suatu dasar pemikiran akan bentuk, mulai daribentuk yang ada pada alam hingga bentuk yang merupakan suatu arsitektur (Wikipedia, 2011; 1).

Pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu standar isi pembelajaran matematika yang direkomendasikan oleh National Cauncil of Teacher of Matematichs (NCTM). Lebih jelas disebutkan bahwa pembelajran untuk anak prasekolah pada standar geometri bertujuan agar anak dapat menganalisa karakteristik dan sifat- sifat bentuk geometri dua atau tiga dimensi dan mengembangkan argumentasi matematika mengenai hubungan- hubungan geometri, (Sriningsih; 2008; 56).

b. Tahap-Tahap Belajar Geometri

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis. Mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainnya, karena itu mulai belajar geometri supaya tidak mulai dengan lurus- lurus, tetapi denga lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka daerah lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya.

c. Pengembangan Geometri

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran, kemampuan yang dikembangkan, menurut Sujiono (2007: 2.17), antara lain:

1) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya;
2) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya;
3) Membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, rendah;
4) Mengukur benda secara sederhana;
5) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek;
6) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri;
7) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri;
8) Mencontoh bentuk-bentuk geometri;
9) Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan segi empat;
10) Menyusun menara dari delapan kubus.

d. Pentingnya Pembelajaran Konsep Bentuk Geometri pada Anak Usia TK

Kegiatan pengenalan bentuk geometri dapat dilakukan seperti mengamati lingkungan sekitar dan mencari bentuk-bentuk yang akan diperkenalkan pada saat belajar mengenal bentuk dan diperkenalkanlah pada anak bentuk lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan bentuk lainnya, kemudian beri kesempatan anak untuk belajar mengamati bentuk geometri melalui permainan kotak pos geometri.

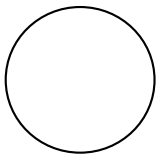
Mengingat betapa pentingnya pengenalan konsep bentuk geometri, maka untuk lebih meningkatkan kemampuan memahami konsep dalam pengenalan bentuk geometri anak dapat bermain kotak pos geometri, agar anak lebih tertarik untuk mempelajari bentuk geometri yang akhirnya diharapkan anak dapat memahami konsep-konsep bentuk geometri.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan pengenalan konsep bentuk geometri pada anak usia TK adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dimiliki anak setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya yaitu berupa anak sudah mengenal bentuk geometri, dapat menggambarkan suatu bentuk geometri secara lisan atau tulisan, dapat membuat bentuk geometri berupa produk seperti membentuk tanah liat/plastisin dan melipat kertas menjadi bentuk geometri, dapat menyebutkan persamaaan dan perbedaan dari dua buah bentuk geometri atau lebih.

e. Jenis-Jenis Bentuk Geometri yang Dipelajari di TK

Berdasarkan Depdiknas (2004; 28) menyebutkan bahwa indikator kamampuan anak usia TK 4-6 tahun harus menguasai 7 buah bentuk yaitu lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, jajaran genjang, belah ketupat, dan trapesium, untuk anak 2-3 tahun harus menguasai 2 bentuk yaitu lingkaran dan bujur sangkar. Sedangkan anak usia 3-4 tahun harus menguasai 4 bentuk geometri yaitu lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dijelaskan beberapa bentuk geometri yaitu:

1) Lingkaran
   Lingkaran, menurut Bird (dalam Yasri; 2000; 2) adalah suatu bidang sederhana yang dibatasi oleh suatu garis melingkar, setiap titik pada garis tersebut memiliki jarak yang sama terhadap satu titik di tengah lingkaran. Di bawah ini adalah gambar dari bentuk lingkaran:



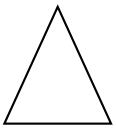
Gambar 2.1. Lingkaran

2) Bujur Sangkar
   Dalam Wikipedia.com (2008), mendefinisikan bujur sangkar adalah

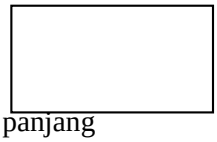
suatu poligon yang memiliki empat sisi, empat sudut tegak lurus dan dua buah sisi yang sejajar (paralel). Berikut ini adalah gambar dari bentuk bujur sangkar:

Gambar 2.2. Bujur Sangkar

3) Segitiga
Segitiga yaitu suatu bidang yang berisi tiga yang dibentuk dengan cara menghubungkan tiga buah titik P1, P2, dan P3 yang tidak segaris (sebagai titik sudutnya) dengan ruas-ruas garis P1 P2, P2 P3 dan P3 P1 (KBBI, 2005: 1010). Berikut ini adalah gambar segitiga:



4) Persegi panjang
Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya dan memiliki empat buah sudut yang kesemuanya adalah sudut siku-siku. Berikut ini adalah gambar persegi panjang:



Gambar 2.4. Persegi panjang

5) Jajaran genjang
Jajar genjang adalah datar dua demensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya dan memiliki dua pasangan sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut yang dihadapannya. Berikut ini adalah gambar jajaran genjang:

Gambar 2.5. Jajaran genjang

3. Media Kotak Pos Geometri

Permainan kotak pos geometri memberi kesempatan untuk para guru dalam membantu pembelajaran kognitif anak mengenal konsep bentuk geometri melalui bimbingan guru. Pentingnya permainan kotak pos geometri pada anak usia TK, karena anak dapat mempelajari kognitif tentang konsep bentuk geometri. Media kotak pos geometri berupa kotak bentuk kubus dengan tutup yang berlubang terdiri dari berbagai bentuk misalnya: persegi panjang, kubus, segitiga sama kaki, lingkaran dan sebagainya.

a. Fungsi media kotak pos geometri adalah:
   1. Anak dapat mengenal bentuk – bentuk geometri (benda 3 dimensi) dengan beberapa penampang
   2. Melatih kepekaan berpikir untuk memperkirakan memasukkan bentuk–bentuk geometri pada penampang yang benar
   3. Membandingkan bentuk geometri
   4. Mencoba–coba sampai terampil memasukkan bentuk geometri kedalam kotak melalui tutup kotak (penampangnya)
   5. Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri yang sejenis
b. Bahan dasar yang diperlukan untuk membuat kotak pos geometri adalah dari bahan yang tidak membahayakan anak, yaitu:
   1. Kayu yang berkualitas baik serta mudah dibentuk.
   2. Warna dari bahan cat atau pelitur berkualitas baik, tidak berbau, tidak luntur, mudah dibersihkan dan tidak membahayakan anak.

4. Metode Pembelajaran di TK

Metode adalah cara menyampaikan/menstransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik Sujiono, (2007; 7.3). Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan dan dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang ditetapkan. Setiap guru akan menggunakan metode yang sesuai

dengan tujuan dan gaya melaksanakan kegiatan.

Sebagai alat untuk mencapai tujuan tidak selamanya metode berfungsi secara optimal. Oleh karena itu, dalam memilih suatu metode yang akan digunakan, guru TK perlu memilih alasan yang kuat dan memperhatikan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut seperti karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang dibinanya. Yang dimaksud karakteristik tujuan adalah pengembangan kognitif, fisik, sosial emosional, moral dan nilai-nilai agama dan seni, Sujiono (2007: 7.4).

Macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak TK, adalah :

5. Metode Bermain

Bermain adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu (Dworetsky, 1990; 395). Bermain adalah kegiatan non serius dan segalanya ada dalam kegiatan itu sendiri yang dapat memberikan kepuasan bagi anak (Hetherington & Parke, 1997; 481). Menurut Dearden (hetherimgton and Parke, 1997; 481) bermain merupakan pekerjaan nonserius dan segalanya ada dalam itu sendiri yang memberikan kepuasan pada anak.

6. Penerapan Permainan Kotak Pos Geometri

Kotak pos geometri merupakan alat permainan yang sangat sesuai sebagai alat untuk mengenal konsep bentuk geometri. Cara anak memainkan kotak pos geometri melalui tahapan sebagai berikut:

a. Tahapan pertama, membuka tutup dan mengeluarkan isi kotak
b. Tahap kedua, Menutup kotak kembali, dan mengamati bentuk geometri dari isi kotak
c. Tahapan ketiga, memasukkan kembali bentuk–bentuk geometri yang sesuai dengan penampangnya.

Jika anak mendapat kesulitan tentang memasukkan bentuk geometri ke dalam kotak pos, maka bantuan yang dapat diberikan oleh guru adalah merangsang perhatian anak terhadap persamaan bentuk penampang geometri dengan dengan bentuk lubang–lubang pada tutup kotak pos. Satu bentuk geometri hanya boleh masuk pada lubang dan tidak boleh masuk pada lubang penampang geometri yang tidak sama dan tidak boleh masuk pada penampang geometri yang lain walaupun masuk.

Bermain kotak pos geometri akan menghasilkan beberapa pengalaman yang sangat berharga bagi anak. Melalui permainan ini, anak-anak dapat mengetahui suatu konsep bentuk geometri serta mendapat kesempatan untuk melatih kerja sama mata dan tangan serta koordinasi fisik.

B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Sulastri (2014) melakukan penelitian dengan judul Meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui media bentuk rumah untuk anak kelompok A TK Pertiwi V Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian kemampuan mengenal geometri yang dilakukan Sulastri mengalami peningkatan setelalah menggunakan media rumah. Dari 30 anak kemampuan pada anak dalam mengenal geometri dari nilai awal 20,6 % meningkat menjadi 75%.

C. Kerangka Berpikir

Pada umumnya dalam memberikan pelajaran tentang konsep bentuk geometri guru hanya menggunakan media gambar, dan anak langsung diberi tugas, imbasnya anak kurang mengerti dan tidak bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran dan hal itu membuat penilaian anak tidak sesuai dengan perkembangan anak.

Dengan menggunakan permainan kotak pos geometri, anak akan memahami konsep bentuk geometri dengan menyenangkan karena anak akan terjun langsung dalam permainan kotak pos

geometri sehingga anak akan dapat memahami konsep bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan sebagainya.

Peran permainan kotak pos geometri dalam pembelajaran konsep bentuk geometri pada anak usia dini sangat penting yaitu sebagai saluran penyampaian pesan dari guru kepada anak didik agar pesan atau informasi tersebut dapat diterima anak dengan baik. Melihat kegunaan dan keuntungan dari permainan kotak pos geometri pada kegiatan pembelajaran, maka media kotak pos geometri merupakan salah satu media yang tepat untuk untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Pengenalan konsep bentuk geometri pada anak usia dini sangat penting. Dengan mengenal bentuk-bentuk geometri anak dapat menggambarkan suatu bentuk geometri secara lisan atau tulisan, dapat membuat bentuk geometri berupa produk seperti membentuk tanah liat/ plastisin, dapat melipat kertas menjadi bentuk geometri dan dapat menyebutkan persamaan dan perbedaan dari dua buah bentuk geometri atau lebih.

III. METODE PENELITIAN

A. Subjek dan *Setting* Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, dengan sasaran penelitian adalah anak didik kelompok A yang berjumlah 16 anak, terdiri dari 8 anak laki-laki dan 8 anak perempuan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti sewaktu melaksanakan penelitian kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri di TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk, terungkap bahwa dari 16 anak, yang mendapat bintang 1 sebanyak 7 anak, yang mendapat bintang 2 sebanyak 6 anak dan yang mendapat bintang 3 sebanyak 3 anak.

Peneliti ingin meneliti di kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk karena peneliti mengajar di kelas tersebut,sehingga memudahkan dalam mencari data, peluang waktu yang luas dan subjek penelitian yang sesuai dengan profesi penulis. Selain itu peneliti melihat masalah tentang pengembangan kognitif khususnya kemampuan mengenal bentuk geometri anak didik masih rendah.

B. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif. Kolaboratif artinya bentuk kerjasama antara peneliti dan teman sejawat yang memungkinkan lahirnya kesamaan pemahaman dan kesepakatan terhadap suatu permasalahan serta pengambilan keputusan yang demokratis sehingga pada akhirnya melahirkan kesamaan tindakan. Model Kolaboratif digunakan karena dalam penelitian ini diperlukan bantuan untuk melakukan observasi pada saat pembelajaran berlangsung, karena peneliti terlibat secara penuh dan langsung dalam setiap siklus selama penelitian.

C. Analisis Data

Analisis data dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dengan analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan membandingkan ketuntasan belajar anak antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, tindakan siklus III.

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Menghitung distribusi perolehan tanda bintang sebagai hasil penilaian perkembangan anak dengan rumus:

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

   Keterangan:

   P : Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

   f : Jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

   N : Jumlah keseluruhan anak (1 kelas)
2. Membandingkan ketuntasan belajar anak (jumlah prosentase yang memperoleh bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan, tindakan siklus I, tindakan siklus II, dan tindakan siklus III.

   Norma pengujian hipotesis tindakan adalah jika ada peningkatan ketuntasan belajar dari waktu pra tindakan sampai dengan tindakan siklus III (ketuntasan mencapai sekurang-kurangnya 75%), maka tindakan peneliti

dinyatakan berhasil sehingga hipotesis tindakan diterima.

D. Rencana Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama enam bulan mulai bulan September sampai Pebruari, untuk lebih jelasnya dibaca perincian jadwal pelaksanaan dalam bentuk tabel berikut:

IV. LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Selintas *Setting* Penelitian

Kegiatan pembelajaran kognitif mengenal bentuk geometri melalui permainan kotak pos geometri pada anak didik kelompok A yang telah dilakukan di TK PERTIWI IV SUGIHWARAS Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk. Semua anak didik hadir dalam pembelajaran ini yaitu berjumlah 16 anak, yang terdiri dari 8 anak laki- laki dan 8 anak perempuan. TK Pertiwi IV Sugihwaras terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B, terdiri dari 2 kelas, kelompok A 1 kelas, kelompok B 1 kelas. Ada 4 peneliti, 1 peneliti sebagai Kepala Sekolah, 3 peneliti sebagai peneliti kelas dan memiliki 3 ruang, 2 ruang untuk kelas, dan 1 ruang untuk kantor, memiliki kamar mandi 2 ruang, gedung pinjam pakai.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti membagi menjadi tiga siklus yang disesuaikan dengan alokasi waktu dan bidang pengembangan yang akan dipelajari. Dengan prosedur penelitian meliputi: penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Deskripsi masing- masing siklus dikemukakan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil penelitian awal, jumlah anak yang sudah mampu mencapai indikator keberhasilan masih sedikit. Dari 16 anak hanya 3 anak yang dapat menyelesaikan tugas tanpa bantuan dari peneliti sedangkan 13 anak masih memerlukan bantuan peneliti.

Berdasarkan hasil analisa perhitungan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada pra tindakan masih rendah yaitu dengan rata-rata prosentase sebesar 18,75% dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

Kemampuan peneliti dalam pembelajaran juga sangat mempengaruhi keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Tabel 4.4. merupakan tabel yang menunjukkan kemampuan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Tabel tersebut bermanfaat sebagai bahan refleksi bagi peneliti untuk menentukan keberhasilan anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan analisis data aktivitas peneliti pada siklus I dapat diketahui peneliti menggunakan media yang sesuai namun kurang menguasai media. Indikator kemampuan peneliti dalam menjelaskan kegiatan mengenal bentuk geometri dengan media kotak pos geometri sudah baik, karena dalam menjelaskan materi cukup jelas dan menarik perhatian anak.

Peneliti memberi pertanyaan dan memberi kesempatan anak untuk bertanya di kategorikan cukup karena peneliti tidak member kesempatan anak untuk bertanya, setelah menjelaskan materi peneliti langsung memberikan tugas pada anak didik.

Pada indikator peneliti aktif dalam pembelajaran dikategorikan dalam kondisi cukup karena peneliti kurang aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, peneliti hanya mengamati kegiatan tidak membantu anak yang mengalami kesulitan dalam menyelesaiakan tugas

C. Kendala dan Keterbatasan

1. Kendala

Dalam penelitian ini, selama pelaksanaan hanya terjadi sedikit kendala. Karena penggunaan bahan kotak pos geometri yang di dapat melalui pembelian dimana harga kotak pos geometri masih dirasa mahal . sedangkan pembuatan kotak pos geometri dari bahan kardus ataupun dari kayu, membutuhkan waktu yang agak lama, yaitu melalui proses pemotongan berbagai bentuk geometri. Namun dengan menggunakan media kotak pos ini banyak membantu anak mengembangkan kognitif dalam mengenal bentuk geometri sehingga pada pelaksanaan siklus III hasil yang dicapai sudah optimal.

2. Keterbatasan

Sedangkan keterbatasan yang peneliti dalam melaksanakan penelitian ini terdapat pada saat pelaksanaan siklus I dimana media kotak pos geometri kurang banyak sehingga sangat mempengaruhi hasil penelitian, namun hal tersebut dapat diatasi dengan baik.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran melalui permainan kotak pos geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada anak didik kelompok A TK Pertiwi IV Sugihwaras Kecamatan Prambon Kabupaten Nganjuk.

A. Saran untuk Tindakan Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dengan kegiatan bermain kotak pos geometri sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Setelah peneliti menyimpulkan dari hasil observasi, agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif lagi, maka perlu adanya saran- saran dalam menggunakan kegiatan bermain peran sebagai berikut:

1. Bagi Guru TK yang ingin mengembangkan kemampuan kognitif AUD dalam mengenal bentuk geometri dapat menerapkan permainan kotak pos geometri dalam mengenalkan konsep bentuk geometri pada anak sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.
2. Bagi Kepala Sekolah, permainan kotak pos geometri dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dan akan berguna bagi kehidupan anak nanti dan alangkah baiknya apabila sekolah dapat menambah media kotak pos geometri.

Daftar Pustaka

Beaty, H Wayne. 1990. *Pengembangan Konsep Geometri*. Universitas Gajah Mada.

Dworetsky, John P. 1990. *Introduction to Child Development. 4th ed*.New York. Wesk. Publising Company.

Estiwi, Enggar. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Kelompok A Melalui Pemanfaatan Alam dan Lingkungan Sekitar*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Faj'riah, Yasri. 2000. *Pengenalan Bentuk Geometri dengan Media Balok*. FKIP UNTAN

Hasan Alwi, dkk. 2005. KBBI. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional. Balai Pustaka

Megawangi, R. Dona, R. Yulisinta, F. Dina, W.F. 2005. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation.

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Munandar, Utami. 2000. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rieneka Cipta.

Ruseffendi, E.T. 1991. *Dasar–Dasar Matematika Modern*. Bandung : Tarsito.

Seefeldt & Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Indeks.

Sue Docket & Marlyn Fleer. 2000. *Play and Pedagogi in Early Childood Bending the Rules*, Sidney : Harcout.

Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*, Bandung : Pustaka Sebelas.

Sujiono. Yuliani Nurani, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sulastri. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Media Bentuk Rumah*. Tuban : Uniro

Universitas Nusantara PGRI Kediri. 2011. *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Usman & Setiawati, 2001. *Upaya optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.

Wiraatmadja, Rochiati. 2005. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Depdiknas. 2004. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudlatul Athfal*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas.2006. *Pedoman Pembelajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Ditjen Mandikdasmen, Depdiknas.

Wikipedia Bahasa Indonesia. *Geometri*. http : //id.wikipedia.org/ wiki / geometri. Diakses tanggal 15 Desember 2015.