JURNAL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MELOMPAT BENTUK DIKELOMPOK A TK DHARMA WANITA I PANGGUNG DUWET KADEMANGAN BLITAR

DEVELOP THE ABILITY TO RECOGNIZE SHAPES OF GEOMETRY THROUGH THE JUMP FORM GAME IN GROUP A TK DHARMA WANITA I PANGGUNG DUWET KADEMANGAN BLITAR

Oleh:

RIKA ELOK RAHAYU
NPM : 12.1.01.11.0561

Dibimbing oleh :

1. **Dr. Zainal Afandi, M.Pd.**
2. **Rosa Imani Khan, M.Psi.**

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

2016

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Rika Elok Rahayu
NPM	: 12.1.01.11.0561
Telepun/HP	: 085 812 226 469
Alamat Surel (Email)	: Rikaelokrahayu@gmail.com
Judul Artikel	: Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk Di Kelompok A Tk Dharma Wanita I Panggung Duwet Kademangan Blitar
Fakultas – Program Studi	: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan-Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulid merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui

Kediri, 25 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Zainal Afandi, M.Pd.	Rosa Imani Khan, M.Psi	Rika Elok Rahayu
NIDN. 0005076902	NIDN.0705068602	NPM. 12.1.01.11.0561

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MELOMPAT BENTUK DI KELOMPOK A TK DHARMA WANITA I PANGGUNG DUWET KADEMANGAN BLITAR

RIKA ELOK RAHAYU
NPM : 12.1.01.11.0561
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri
Rikaelokrahayu@gmail.com
Dr. Zainal Afandi, M.Pd. dan Rosa Imani Khan, M.Psi.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti bahwa pembelajaran kognitif di Taman Kanak-kanak yaitu kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih kurang.Faktor penyebabnya adalah rendahnya minat anak karena kurangnya media yang menarik sehingga anak tidak antusias dan kurang fokus dalam pembelajaran yang disampaikan.Selain itu, kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran.

Permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah apakah pembelajaran melalui permainan melompat bentuk geometri terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri di kelompok A TK DHARMA WANITA I panngungduwet Kademangan Blitar?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak kelompok A TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Kademangan Blitar tahun ajaran 2015/2016,yang berjumlah 20 anak. Penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus dengan prosedur umum yang meliputi : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Instrumen yang digunakan adalah RPPM, RPPH, Lembar Penilaian anak dan Lembar Observasi Guru.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan kegiatan permainan melompat bentuk terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Kademangan Blitar Tahun ajaran 2015/2016.Terlihat dari prosentase rata-rata kemampuan anak yang tuntas belajar dalam siklus I mencapai 40%, siklus II mencapai 65% dan siklus III mencapai 85%.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini direkomendasikan : (1) bagi guru, harus selalu kreatif dalam pembuatan media pembelajaran (2) bagi lembaga pendidikan TK DHARMA WANITA I Panggungduwet untuk menambah alat permainannya dengan papan melompat bentuk geometri.
Kata kunci: Kemampuan mengenal bentuk geometri, Permainan melompat bentuk

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun yang merupakan usia efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. usia ini sering disebut " usia emas " yang hanya datang sekali, tidak dapat diulang lagi dan sangat menentukan unuk pengembangan kualitas manusia selanjutnya. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh anak dari lingkungan sekitar, termasuk stimulasi yang diberikan oleh orang dewasa, akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang. Oleh karena itu diperlukan upaya yang mampu memfasilitasi anak dalam masa tumbuh kembangnya berupa kegiatan pembelajaran sosial yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak (Mashitoh dkk, 2005).

Fakta dilapangan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri ini kurang maksimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya motivasi yang diberikan guru terhadap peserta didik dan penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif. Peran orang tua dalam pengembangan kognitif ini juga belum optimal.

Apakah pembelajaran melalui permainan melompat bentuk geometri terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak Kelompok A TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015 / 2016 ? Pertanyaan ini yang akan peneliti jawab melalui penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Belum berkembangnya kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak Kelompok A dapat terjadi karena tingkat pemahaman tentang bentuk-bentuk geometri pada anak belum berkembang maksimal. Guru kurang kreatif dalam membuat media pembelajaran sehari-hari, media yang digunakan kurang memacu kreativitas anak. dalam mengikuti pembelajaran di kelas anak kurang mendapat motivasi dan peran orang tua yang belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Upaya pengkajian dan pemecahan masalah hanya dilakukan berdasarkan faktor yang bersumber dari proses belajar dan pembelajaran . untuk itu peneliti bermaksud memecahkan masalah tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

D. Perumusan dan Pemecahan Masalah

Rumusan masalah adalah "Apakah pembelajaran melalui permainan melompat bentuk terbukti dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak-anak di Kelompok A TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015 / 2016 ?."

Indikator keberhasilan tindakan : Anak akan lebih mengenal bentuk-bentuk geometri setelah dilakukan tindakan daripada sebelum dilakukan tindakan.

E. Tujuan Penelitian

Peneliti dengan judul " Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk di Kelompok A TK DHARMA WANITA I Panggungduwet" dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran melalui permainan melompat bentuk dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Tahun Ajaran 2015 / 2016 ?.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau sumbangan pada perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.

2. Kegunaan Praktis

   a. Bagi anak

      Penelitian ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan melompat bentuk.

   b. Bagi sekolah

      Penelitian ini dapat meningkatkan kegiatan pembelajaran di sekolah.

   c. Bagi guru

      Penelitian ini bermanfaat sebagai salah satu informasi bagi guru untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal

bentuk-bentuk geometri melalui permainan melompat bentuk.

G. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah : " penerapan permainan melompat bentuk dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Tahun Ajaran 2015 / 2016 ".

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Depdiknas (2007), Kemampuan kognitif merupakansalah satu dari bidang pengembangan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Gessel dan Amatruda (dalam Sujionio, 2008), Menjelaskan bahwa anak usia 3-4 tahun mulai berbicara dengan jelas berarti masa ini disebut masa perkembangan fungsi bicara. Bruner (dalam Sujiono, 2008), Mengemukakan bahwa pada dasarnya segala ilmu dapat diajarkan pada semua anak dalam segala usia asalkan materinya benar-benar sesuai. Menurut Sujino, dkk (2008), Kognitif adalah suatu proses dalam berfikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, nilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Suyono (2005), Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Menurut Padmonodewo (2003), kognitif diartikan sebagai kecerdasan atau berfikir.Kogitif adalah pengertian yang sangat luas mengenai berfikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan.

b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Sujiono, dkk 2008),semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahap yang meliputi :

1.) Sensorimotor (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleksi dan inderanya untuk

berinteraksi dengan lingkungannya.

2.) Praoperational (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang lebih jelas.

3.) Konkret Operasional (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah bisa memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkret. Ia berfikir secara reversible (berkebalikan) maksudnya ialah anak dapat memahami suatu pernyataan.

4.) Formal Operasional (11 tahun keatas)

Menurut Piaget tahap ini dicapai anak usia 11-15 tahun. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya.

Piaget (dalam Hildayani, dkk 2007), mengatakan bahwa anak usia TK (4-6 tahun) berada pada perkembangan berpikir Praoperasional.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Menurut Sujiono dkk (2008), faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan antara lain sebagai berikut :

1.) Faktor hereditas / keturunan
2.) Faktor lingkungan
3.) Kematangan
4.) Pembentukan
5.) Minat dan Bakat
6.) Kebebasan

d. Metode Pengembangan Kognitif Pada Anak Usia TK

1.) Metode bercerita
2.) Metode bercakap-cakap
3.) Metode pemberian tugas
4.) Metode demonstrasi
5.) Metode eksperimen

2. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

a. Pengertian Bentuk Geometri

Kata geometri berasal dari bahasa yunani yaitu “ geo “ yang artinya bumi dan “ metro “ yang artinya mengukur, maksudnya mencakup mengukur segala sesuatu yang ada di bumi (dalam Fauzia, 2013). Menurut Bird (2002), adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang dan

ruang.Suyanto (2005), menyatakan bahwa geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume dan mempunyai sisi panjang dan luas. Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu didalam sistem matematika yang didalamnya mempelajari garis, ruang dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran dan lain-lain.

b. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Lestari K.W (2011), menjelaskan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri.

c. Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini

Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Karena dunia anak adalah dunia bermain, maka akan lebih mudah mengenalkan bentuk-bentuk geometri melalui permainan. Piaget (dalam Triharso, 2013), menyatakan bahwa anak Usia TK berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan kearah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir inuitif.

3. Permainan Melompat Bentuk Geometri

a. Pengertian Permainan Melompat Bentuk Geometri

Menurut Romlah (2001), permainan adalah merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Definisi “melompat”, menurut kamus

besar bahasa Indonesia adalah melakukan gerak dengan mengangkat kaki ke depan (ke bawah ke atas) dengan cepat. Sedangkan "bentuk" menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah rupa atau wujud yang ditampilkan. Menurut Negoro (2003), geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, bidang dan ruang.Permainan melompat bentuk geometri adalah permainan yang mengenalkan titik, bidang dan ruang dalam gerakan keatas dan kebawah dengan cepat, kearah rupa atau wujud yang ditampilkan dengan tujuan belajar yang menyenangkan.

b. Karakteristik Permainan

Bermain pada masa kanak-kanak mempunyai karaktristik tertentu yang membedakannya dari permainan orang dewasa. Menurut Hurlock (1995), karakteristik permainan pada masa anak-anak sebagai berikut :

1.) Bermain dipengaruhi tradisi
2.) Bermain mengikuti pola yang dapat diramalkan.
3.) Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia.
4.) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia.
5.) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia.
6.) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin.
7.) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal.
8.) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia.

c. Tujuan dan fungsi bermain

Tujuan dan fungsi bermain menurut Mutiah (2010), bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan anak meliputi kognisi, sosial, emosional, komunikasi, kesadaran diri dan ketrampilan motorik. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, membangun konsep pengetahuan,

mendorong anak untuk berpikir kreatif dan meningkatkan kopetensi sosial anak.

4. Alat Permainan Edukatif (APE) Papan Melompat Bentuk
   a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

      Sugianto T (1995), mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Direktorat PAUD, Depdiknas (2003), mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.Dari kedua pengertian tersebut menggaris bawahi bahwa pada alat permainan edukatif terdapat unsur perencanaan pembuatan secara mendalam dengan mempertimbangkan karakteristik anak dan mengaitkan pada pengembangan sebagai aspek perkembangan anak.

   b. Kategori Alat Permainan Edukatif
      1.) Alat permainan tersebut ditujukan untuk anak usia dini.
      2.) Difungsikan untuk mengembangkan berbagai pengembangan anak.
      3.) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam-macam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna.
      4.) Aman atau tidak berbahaya bagi anak.
      5.) Dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas.
      6.) Bersifat konstrutif atau ada sesuatu yang di hasilkan.
      7.) Mengandung nilai pendidikan

B. Kerangka Berpikir

Dunia anak adalah dunia bermain dalam arti bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Sebab itulah

pembelajaran di Taman Kanak-kanak dilakukan secara menyenangkan, menantang dan bervariasi. Dengan adanya permainan melompat bentuk geometri sebagai salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan kognitif dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri.

BABIII
METODE PENELITIAN

A. **Subjek dan Seting Penelitian**.

1. Subjek Penelitian

   Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 7 anak perempuan.

2. Setting Penelitian.

   Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Dharma Wanita I Desa Panggung Duwet Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar.

B. Prosedur Penelitian

1. Metode Yang Digunakan.

   Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu model Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2002) yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu:

   a. Perencanaan (*plan*)
   b. Pelaksanaan (*act*)
   c. Pengamatan (*observese*)
   d. Refleksi (*raffect*).

C. Instrument Pengumpulan Data

a. Jenis Data Yang Diperlukan

1.) Data tentang kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak-anak kelompok A TK Dharma Wanita I Desa Panggungduwet Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015 / 2016.

2.) Data tentang pelaksanaan pembelajaran oleh guru pada saat tahap PTK dilaksanakan.

b. Teknik Instrument Yang Digunakan

1.) Data tentang kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan melompat bentuk geometri pada kelompok A TK Dharma Wanita I Desa Panggungduwet Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015 / 2016

D. Teknik Analisis Data

Langkah-langkah analisis data sebagai berikut :

1. Menghitung prosentase anak yang mendapatkan bintang satu, bintang dua, bintang tiga dan bintang empat. Menghitung perolehan tanda bintang dengan rumus :

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

   P = prosentase anak mendapatkan bintang tertentu

   F = jumlah anak yang mendapatkan bintang tertentu

   N = jumlah anak keseluruhan
2. Membandingkan ketentuan belajar (jumlah prosentase anak yang mendapatkan bintang 3 dan bintang 4)
3. Membandingkan ketuntasan belajar (prosentase anak yang mendapat bintang 3 dan bintang 4) antara waktu sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan siklus 1. Siklus 2 dan siklus 3. kriteria keberhasilan tindakan adalah terjadinya kenaikan ketuntasan belajar (setelah tindakan siklus 3 ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya 75%)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar pada Semester II bulan Mei pada anak kelompok A pada tahun ajaran 2015 / 2016 dengan mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan melompat bentuk geometri. Dengan jumlah anak sebanyak 20 anak.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil pengamatan pada permasalahan yang dihadapi oleh anak dalam kegiatan pengembangan kemampuan kognitif, sebagaimana telah diuraikan pada bagian pendahuluan, peneliti melakukan serangkaian tindakan untuk mengatasi pemasalahan tersebut. Tindakan peneliti ini terdiri dari tiga siklus, dengan prosedur penelitian meliputi : penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi. Deskripsi masing-masing siklus dikemukakan berikut ini :

1. **Kondisi pra Tindakan**

   Pada kondisi sebelum dilaksanakan tindakan, kemampuan kognitif anak pada kelompok A di TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Ajaran 2015 / 2016 masih rendah.

2. **Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

   a. Tahap Perencanaan

   Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan satu kali pertemuan pada tanggal, 4 Mei 2016. Tahap Pelaksanaan

   b. Tahap Pengamatan (Observasi)

Hasil Penilaian Unjuk Kerja

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri				Kriteria ketuntasan minimal bintang tiga	
		Bintang satu	Bintang dua	Bintang tiga	Bintang empat	Tuntas	Belum tuntas
1.	Adela			√		√	√
2.	Alek		√				√
3.	Anggi		√				√
4.	Arum	√					√
5.	Aurin		√				√
6.	Denis	√					√
7.	Dhani			√		√	
8.	Dika	√					√
9.	Dimas				√	√	
10.	Fachrul		√				√
11.	Hudram		√				√
12.	Kevin			√		√	
13.	Kheisa				√	√	
14.	Nayla			√		√	
15.	Nacyta		√				√
16.	Rafa	√					√
17.	Rafli	√					√
18.	Radit			√		√	
19.	Yudi		√				√
20.	Zidan			√		√	
	Jumlah	5	7	6	2	8	12
Presentasi		25%	35%	30%	10%	40%	60%

Menjelaskan bahwa porsentase anak yang mendapatkan bintang satu sebesar 25% atau sebanyak 5 anak, presentase anak yang mendapatkan bintang dua sebesar 35% atau sebanyak 7 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga sebesar 30% atau sebanyak 6 anak dan persentase anak yang mendapat bintang empat sebesar 10% masih 2 anak.

c. Tahap Refleksi

Prosentase kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus I sebesar 40%, terjadi peningkatan 15% dari porsentase kemapuan mengenal bentuk geometri pada pra tindakan. Sehingga dapat diambil kesimpulan berdasarkan perolehan prosentase pada Siklus I masih belum berkembang mencapai keberhasilan, sehingga diadakan perbaikan pada siklus II

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan pada tanggal, 11 Mei 2016 jumlah anak yang mengikiti pelajaran pada siklus II ini sebanyak 18 anak terdiri dari 7 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

b. Tahap Pelaksanaaan

c. Tahap Pengamatan (observasi)

Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan Siklus II sebagai berikut

Hasil Penilaian Unjuk Kerja

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri				Kriteria Ketuntasan minimal bintang tiga	
		Bintang satu	Bintang dua	Bintang tiga	Bintang empat	Tuntas	Belum tuntas
1.	Adela				√	√	
2.	Alek		√				√
3.	Anggi			√		√	
4.	Arum	√					√
5.	Aurin			√		√	
6.	Denis	√					√
7.	Dhani			√		√	
8.	Dika		√				√
9.	Dimas				√	√	
10.	Fachrul			√		√	
11.	Hudram		√				√
12.	Kevin			√		√	
13.	Kheisa				√	√	
14.	Nayla				√	√	
15.	Nacyta			√		√	
16.	Rafa	√					√
17.	Rafli		√				√
18.	Radit			√		√	
19.	Yudi			√		√	
20	Zidan			√		√	
Jumlah		3	4	9	4	13	7
presentasi		15%	20%	45%	20%	65%	35%

Berdasar bintang satu sebesar 15% atau sebanyak 5 anak, persentae anak yang mendapatkan bintang dua sebesar 20% atau sebanyak 4 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga sebesar 45% sebanyak 9 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang empat 20% atau sebanyak 4 anak.

d. Tahap Refleksi

pada siklus II sebesar 65%, terjadi peningkatan 25% dari porsentase kemapuan mengenal bentuk geometri pada siklus I. Sehingga dapat diambil kesimpulan berdasarkan perolehan porsentase pada siklus II telah berhasil meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri dengan menggunakan permainan melompat bentuk geometri namun masih belum mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75% , sehingga diadakan perbaikan pada siklus III

4. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Pelaksanaan tindakan siklus III dilaksanakan satu kali pertemuan pada tanggal, 18 Mei 2016.

b. Tahap Pelaksanaaan

c. Tahap Pengamatan (observasi)

Adapun hasil dari pelaksanaan tindakan siklus III sebagai berikut:

Hasil Penilaian Unjuk Kerja

No	Nama Anak	Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri				Kriteria Ketuntasan minimal bintang tiga	
		Bintang satu	Bintang dua	Bintang tiga	Bintang empat	Tuntas	Belum tuntas
1.	Adela				√	√	
2.	Alek			√		√	
3.	Anggi			√		√	
4.	Arum		√				√
5.	Aurin			√		√	
6.	Denis		√				√
7.	Dhani			√		√	
8.	Dika			√		√	
9.	Dimas				√	√	
10.	Fachrul			√		√	
11.	Hudram			√		√	
12.	Kevin			√		√	
13.	Kheisa				√	√	
14.	Nayla				√	√	
15.	Nacyta				√	√	
16.	Rafa		√				√
17.	Rafli			√		√	
18.	Radit				√	√	
19.	Yudi			√		√	
20	Zidan				√	√	
	Jumlah	0	3	10	7	17	3
	presentasi	0%	15%	50%	35%	85%	15%

bintang satu sebesar 0% atau sebanyak 0 anak, persentase anak yanmg mendapatkan bintang dua sebesar 15% atau sebanyak 3 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang tiga sebesar 50% sebanyak 10 anak, prosentase anak yang mendapatkan bintang empat 35% atau sebanyak 7 anak.

Pada tindakan siklus III masih dibawah rata-rata prosentase kemampuan kognitif sebesar 85% dari kriteria yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75%.

e. Tahap Refleksi

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pada siklus III telah berhasil menungkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri dengan permainan melompat bentuk geometri yaitu telah melampaui target keberhasilan yang telah ditetapkan sebesar 75%.

C. Pembahasan dan Penarikan Kesimpulan

Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif dalam Mengenal bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk Mulai dari Tindakan Siklus I sampai dengan Tindakan Siklus III pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Panggung Duwet

No	Hasil penilaian	Pra Tindakan	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II	Tindakan Siklus III
1.	Bintang 1	35%	25%	15%	0%
2.	Bintang 2	40%	35%	20%	15%
3.	Bintang 3	25%	30%	45%	50%
4.	Bintang 4	0%	10%	20%	35%
	Jumlah	100%	100%	100%	100%

Hasil Penilaian Prosentase ketuntasan Belajar Anak dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mulai Tindakan Siklus I sampai Siklus III pada anak Kelompok A TK DHARMA WANITA I Panggungduwet.

No	Jumlah anak didik	Prosentase ketuntasan belajar		
		Siklus I	Siklus II	Siklus III
1.	20	40%	65%	85%

D. Kendala dan Keterbatasan

Kurangnya penyampaian dan menjelaskan mengenai mengenal bentuk geometri melalui permainan melompat bentuk geometri, dan guru kurang aktif mengajak anak dalam mengikuti pembelajaran permainan melompat bentuk geometri. Ketrampilan pendidik dalam penggunaan media juga kurang memusatkan perhatian anak dalam pembelajaran berlangsung. Hambatan yang dialami peneliti yaitu terdapat beberapa anak tidak masuk sekolah.

Keterbatasan yang dialami peneliti yaitu tentang media papan permainan melompat bentuk geometri yang kurang menarik bagi anak-anak karena bentuknya yang sederhana dan pembuatannya yang membutuhkan waktu yang cukup lama karena, menunggu cat yang mengering baru bisa digunakan. Selain itu media papan melompat bentuk ini banyak beredar di pasaran tetapi dengan bahan yang berbeda.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan seluruh hasil pembahasan serta analisis yang dilakukan dengan menggunakan permainan melompat bentuk geometri mempunyai pengaruh positif, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan melompat bentuk dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Tahun Ajaran 2015 / 2016.

B. Saran

Berdasarkan latar belakang masalah dan kesimpulan selanjutnya

disampaikan saran-saran sebagai berikut :

1. Untuk Guru TK

   Sesuai dengan permasalahan yang dibahas peneliti mengajukan saran yang dapat digunakan guru TK untuk selalu kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat peraga dalam kegiatan pembelajaran. Guru harus terampil dalam menyampaikan materi dan menciptakan alat-alat permainan sesuai dengan tema yang diajarkan.

2. Untuk Sekolah

   sesuai dengan permasalahan yang dibahas peneliti mengajukan saran yang dapat digunakan pada lembaga pendidikan TK DHARMA WANITA I Panggungduwet Kademangan Blitar untuk menambah alat permainannya dengan papan melompat bentuk geometri terkait demi meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik di sekolah.

3. Untuk Orang Tua

   Dalam perkembangan penelitian diperlukan dorongan dan dukungan dari orang tua dan lingkungan. Orang tua sangat besar perannya dalam perkembangan kemampuan dan kepribadian anak karena melalui perkembangan kepribadian dan sosial dapat terbentuk.

Daftar Pustaka

Arikunto,S, Suhardjono, dan Supardi. 2006.*Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bina Aksara.

Arikunto, Suharsini, dkk.2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara

Depdiknas.2008. *Pedoman pembelajaran Bidang Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Depiknas

Depdikbud. 1994. *Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-kanak*.(BBG PKB-TK). Jakarta

Depdiknas.2007. *Penilaian Hasil Belajar di Sekolah*. Jakarta : Depdiknas Dirjen Manajemen Pendasmen Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan SD.

Herman, Y.Y., dkk.(1999). *Proses Belajar Mengajar* Bandung: CV Remaja Karya

Kustiawan Usep, Tri Wulandari Retno. 2012. *Media PembelajaranPaud*.The Learning University

Padmonodewo, Soemiarti.2003. Pendidikan Anak Prasekolah. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Sujiono, Yuliani, dkk.2008.*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* .Jakarta : PT. INDEKS

Sujiono, Yuliani Nurani.2011. *Metode Pengembangan Kognitif*.Jakarta : Universitas Terbuka.

Sudjana, Nana. 2005. Penelitian *Hasil Belajar Mengajar*.Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Sukarno, Anton 2006. *Pelayanan dan Model Pembelajaran Anak BerkesulitanBelajar* . Surakarta : UNS Press.

Syaodih, Ernawulan. *Perkembangan Kognitif Anak Prasekolah*.

Suyanto, Slamet.2005 *Konsep dasar Pendidikan Pendidikan Anak UsiaDini*.Jakarta : Departemen Pendidikan.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.PT INDEKS.

Zaman, Badru. 2006. *Makalah Pengembangan Alat Permainan Edukatif UntukAnak TamanKanak-kanak*.Jakarta : PT. INDEKS