ARTIKEL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KARPET PINTAR DI KELOMPOK A TK DHARMA WANITA DESA SEBALOR KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2016/2017

Oleh:

MELA ROSIDHA ANTIKA

13.1.01.11.0504

Dibimbing oleh :

1. **Veny Iswantiningtyas, M.Psi.**
2. **Ridwan, S.Ag., M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2017

SURAT PERNYATAAN

ARTIKEL SKRIPSI TAHUN2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Mela Rosidha Antika
NPM	: 13.1.01.11.0504
Telepon/HP	: +6281249820568
Alamat Surel (Email)	: melaantika3@gmail.com
Judul Artikel	: MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KARPET PINTAR DI KELOMPOK A TK DHARMA WANITA DESA SEBALOR KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat PerguruanTinggi	: Jalan K. H Ahmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

a. artikel yang saya tulis 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 dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 10 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Veny Iswantiningtyas, M.Psi. NIDN. 0704118202	Ridwan, S.Ag, M.Pd. NIDN. 0725037101	Mela Rosidha Antika NPM. 13.1.01.11.0504

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN KARPET PINTAR DI KELOMPOK A TK DHARMA WANITA DESA SEBALOR KECAMATAN BANDUNG KABUPATEN TULUNGAGUNG TAHUN AJARAN 2016/2017

MELA ROSIDHA ANTIKA
13.1.01.11.0504
FKIP – Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
melaantika3@gmail.com
Veny Iswantiningtyas, M.Psi[1] dan Ridwan, S.Ag, M.Pd [2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan peneliti bahwa kemampuan berhitung anak-anak di kelompok A TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2016/2017 masih rendah karena kegiatan belajar yang kurang menarik.Akibatnya suasana kelas monoton dan membosankan.Hal tersebut berdampak pada hasil belajar anak khususnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri yang masih rendah. Permasalahan penelitian ini adalah "Apakah penerapan permaianan Karpet Pintar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok Kelompok A TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung?". Penelitian dilaksanakan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Taggart dengan subyek 20 anak kelompok TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi.Data tentang kemampuan anak dikumpulkan dengan menggunakan instrumen lembar/pedoman unjuk kerja dan data tentang pelaksanaan pembelajaran dikumpulkan dengan teknik observasi.Dari analisis data penelitian diperoleh hasil pada pra tindakan sebesar 40%, setelah tindakan siklus I sebesar 50%, setelah tindakan siklus dua sebesar 73% dan setelah tindakan siklus III sebesar 98%.Kesimpulan penelitian ini adalah penerapan permainan karpet pintar dalam pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung.

Kata kunci : Mengenal bentuk geometri, Permainan, Karpet pintar

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan dasar yang penting bagi kemajuan suatu Negara. Meletakkan dasar-dasar pendidikan pun harus dimulai dari usia dini, yakni melalui pendidikan anak usia dini dengan lembaga TK dan PAUD. Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus diperhatikan adalah kemampuan kognitif. Menurut Patmonodewo (2003:27) Kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukan perkembangan dari cara anak berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak menerima pengaruh dari lingkungannya. Hal ini merupakan kesempatan bagi lingkungan, orang tua, guru dan sekolah, untuk memberikan pengaruh edukatif seluas-luasnya kepada

anak, agar membantu mengembangkan kecerdasan dan perilaku anak yang positif.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya untuk menstimuukur pertumbuhan kecerdasan. Menurut Gagne (dalam Jamaris,2006:18) Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Sedangkan menurut jean Piaget (dalam Sujiono, 2016: 3.3) kognitif adalah suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan dan sebagainya) atau usaha mengenali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Menurut Piaget (dalam Winataputra, dkk 2016:3.40), perkembangan kognitif (kecerdasan) anak dibagi menjadi empat tahap, yaitu tahap sensori motor, pre-operasional, konkret operasional, dan formal operasi. Tahapan ini hendaknya tidak dipandang sebagai hal yang statis. Dengan kata lain ,cara anak-anak berpikir dalam satu tahapan berbeda dengan cara mereka berpikir pada tahapan yang lain (Mooney: 2006), setiap harinya perkembangan mental anak mengalami kemajuan sesuai dengan kemampuannya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Penggunaan media pada kegiatan pembelajaran matematika anak usia dini, khususnya dalam pengenalan bentuk geometri bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bentuk-bentuk geometri, dan menyebutkan bentuk geometri melalui benda realita sebagai pondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Salah satu kegiatan belajar mengenai konsep matematika pada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri adalah kegiatan pemecahan masalah. Menurut Sujiono dkk (2016:9.11) Pemecahan masalah adalah kegiatan mempraktekkan matematika dengan cara bekerja. Pemecahan masalah dengan menggunakan konsep bisa terjadi di mana saja, yaitu pada waktu santai dengan bahan-bahan seperti kotak, sudut, meja air, dan lain-lain. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan di kelas yaitu rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri di TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Pada saat proses pembelajaran peneliti melihat peran guru masih menekankan pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peran guru yang terlalu menguasai kelas. Salah

satu kegiatan belajar mengenai konsep matematika pada anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri adalah kegiatan pemecahan masalah.permainan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam mengenal bentuk geometri. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri TK Dharma Desa Sebalor Kecamatan Bandung Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di TK tersebut,dapat dilihat bahwa dari 20 anak kelompok A yang sudah mengenal bentuk geometri hanya 5 anak (20%), dan sisanya sebanyak 15 anak (80%) belum mengenal bentuk geometri.Berdasarkan permasalahan yang terjadi di TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung dengan menggunakan permainan "Karpet Pintar" sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak TK.

Permainan karpet pintar terdiri dari kata permainan, karpet, dan pintar. Menurut Nungtjik (2016: 22) perrmainan adalah suatu aktviitas yang menyenangkan, dilakukan secara spontan atas kemauan anak sendiri, berorientasi pada proses kegiatan yang melibatkan daya imajinasi dan juga kreatifitas. Permainan merupakan wadah untuk belajar dan mengembangkan semua aspek perkembangan anak.Menurut Piaget (dalam Santrock, 2002: 217) permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak.Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 215) pengertian karpet adalah alas atau papan gelar.Selanjutnya kata pintar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 193) memiliki arti mampu memahami sesuatu. Sehingga media ini dianggap mampu memecahkan masalah yang terjadi di TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapidapat merangsang anak untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.Selanjutnya untuk meneliti masalah di atas, Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Karpet Pintar Di Kelompok A di TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung".

II. METODE

Subjek dan settingpenelitian ini dilaksanakan TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung tahun ajaran 2016/2017 yang dipusatkan pada anak kelompok A. Jumlah keseluruhan anak kelompok A sebanyak 20 anak 6 anak laki-laki dan 14 anak perempuan. Penelitian ini didasarkan adanya masalah berupa kemampuan kognitif anak khususnya mengenal bentuk geometri dengan baik, maka dari itu diperlukan suatu usaha untuk mengembangkannya.

Penelitian ini merupakanmetode Penelitian Tindakan Kelas, dimana penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung. Prosedur penelitian tindakan kelas ini memakai model seperti yang diterapkan oleh Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Arikunto, 2002: 23). Penelitian ini menggunakan tiga siklus yang mana pada masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

III. Hasil dan Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometrimelalui media Karpet Pintar mulai dari pra tindakan, siklus I, siklus II maupun siklus III menunjukkan adanya suatu peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada perbandingan perolehan nilai dan ketuntasan belajar anak seperti pada tabel perbandingan di bawah ini:

Tabel 4.12
Hasil Penilaian Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Karpet Pintar Mulai Dari Pra Tindakan Sampai SiklusI II

No	Hasil Penilaian	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	★	14%	14%	0%	0%
2	★★	50%	36%	27%	4%
3	★★★	36%	41%	55%	64%
4	★★★★	0%	9%	18%	32%
	Jumlah	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan data tabel 4.12 diatas hasil yang dicapai pada Siklus I , analisis kegiatan kognitif dalam bermain Karpet Pintar belum mencapai ketuntasan belajar yang ditentukan hal ini karena ada beberapa catatan peneliti, baik positif maupun negatif yang belum teratasi yaitu guru belum mampu memusatkan perhatian anak sehingga banyak anak yang masih berbicara sendiri sehingga suasan menjadi gaduh, waktu yang tersedia untuk pembelajaran bermain Karpet Pintarkurang, sehingga anak belum maksimal dalam bermain Karpet Pintar,

masih ada beberapa anak yang belum mencapai ketuntasan minimal, hal ini dikarenakan masih ada beberapa anak yang membutuhkan bimbingan guru dalam melaksanakan kegiatan bermain permainan Karpet Pintar .

Hasil penelitian perkembangan anak dalam kegiatan kognitif melalui permainan Karpet Pintar pada Siklus II, menunjukkan persentase 73%. Dari data tersebut maka kegiatan pembelajaran kognitif melalui permainan Karpet Pint belum mencapai ketuntasan belajar, teta mengalami peningkatan dari Siklus I. Pa pertemuan berikutnya guru melanjutk kegiatan dengan membuat renca perbaikan pembelajaran.

Untuk mencapai hasil kriteria ketutasan minimal (KKM) pada Siklus III peneliti memberikan pemahaman lebih pada anak yang masih memerlukan bimbingan. Hal ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan pada Siklus sebelumnya, sehingga anak dapat mencapai kriteria ketuntasa minimal (KKM) dalam meningkatkan kemampuan kegiatan kognitif mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan Karpet Pintar pada Kelompok A TK Dharma Wanita Desa Sebalor Tahun Ajaran 2016/2017. Adapun hasil penelitian perkembangan anak dalam pembelajaran kognitif mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan Karpet Pintar pada Siklus III menunjukkan persentase 96%. Maka kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan Karpet Pintar pada Siklus III, anak telah mencapai ketuntasan dalam belajar.

Tabel 4.13

Prosentasa Ketuntasan Belajar Anak

No	Hasil Penilaian	Pra tindakan	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	★	3	3	0	0
2	★★	10	7	5	1
3	★★★	7	8	11	13
4	★★★★	0	2	4	6
	Jumlah				

Dari tabel 4.13 diketahui prosentase ketuntasan belajar anak pada siklus I mencapai 50% pada siklus II mencapai 73% dan siklus III mencapai 96%. Melalui upaya mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan Karpet Pintar pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017 membawa hasil yang signifikan karena pada tindakan siklus III ketuntasan belajar mencapai 96%. Hasil tindakan setelah siklus III melebihi 75%, oleh sebab itu daapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang berbunyi

"Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Karpet PintarPada Kelompok A TK Dharma Wanita Desa Sebalor Kecamatan Bandung Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017" diterima.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suhartini, 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara

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

Mooney.J. D.2005. *Dari KBK (Kurikulum Bertujuan Kompetensi) Sampai MBS (Manajemen Berbasis Sekolah)*. Jakarta: PT. Kompas Media Nusantara.

Nungtjik, Winda,B. 2016. *Menumbuhkan Kreatifitas Anak*. *Tangerang*: Aksara Pustaka Edukasi

Patmonodewo, Soemiarti. 2003. *Pendidikan Anak Pra Sekolah. Jakarta*: PT *Rineka* Cipta

Santrock, John W. 2002. *Perkembangan Anak Edisi Ke II*. Jakarta: Erlangga

Sujiono, Nurani, Yuliani. 2016. *Konsep Dasar* Pendidikan *Anak usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi Ketiga.* Jakarta: Balai Pustaka

Winataputra, Udin s, dkk. 2008. *Teori Belajar*.Jakarta :Universitas*Terbuka*