

**IMPROVING THE ABILITY TO KNOW SHAPE GEOMETRY
CHILDREN AGES 3-4 YEARS THROUGH THE GAME BOX
GEOMETRI KB SHOOT IN TUNAS BANGSA KECAMATAN
TAPUNG KABUPATEN KAMPAR**

Fitriyah, Tri Umari, Enda Puspitasari,

fitriyaharsum@gmail.com (087856403631), triumari2@gmail.com, endapuspitasari@gmail.com

*Studies Teacher Education Program Early Childhood Education
Faculty of Teacher Training and Education
University of Riau*

Abstract: The aim of this study was to investigate the application of post box games geometry to improve the ability to know the geometry of children aged 3-4 years, know how to improve the ability to know the geometry of children aged 3-4 years through a post office box games geometry. The research was conducted in the second semester of 2015/2016 academic year in April-May 2016 in KB Tunas Bangsa Tapung District of Kampar regency. This type of research is on classroom action research. The subject of this research consisted of 16 children, consisting of 6 girls and 10 boys with children ages 3-4 years. Based on the results of this research note that, (1) The application of post box games geometry can improve the ability to know the geometry of children aged 3-4 years (2) How to improve the ability to know the geometry of children aged 3-4 years that is by using action research in two cycle, as in the first cycle there are three meetings so overall game geometry applied postbox 6 meetings. Based on research that has been carried out it turned out action research to improve the ability of children aged 3-4 years in the familiar form of geometry through the game mailbox by obtaining the results of the pre cycle to cycle I is 24.47%, the first cycle to the second cycle of 51.86% and from the pre cycle to cycle II of 89.03%.

Keywords: Geometric Shapes, Post Box Games Geometri

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI PERMAINAN KOTAK POS GEOMETRI DI KB TUNAS BANGSA KECAMATAN TAPUNG KABUPATEN KAMPAR

Fitriyah, Tri Umari, Enda Puspitasari,

fitriyaharsum@gmail.com (087856403631), triumari2@gmail.com, endapuspitasari@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan permainan kotak pos geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun, mengetahui cara meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun melalui permainan kotak pos geometri. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2015/2016 pada bulan April-Mei 2016 di KB Tunas Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Jenis penelitian ini adalah tentang penelitian tindakan kelas. Adapun subjek penelitian ini berjumlah 16 anak, terdiri dari 6 anak perempuan dan 10 anak laki-laki dengan usia anak 3-4 tahun. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa, (1) Penerapan permainan kotak pos geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun (2) Cara meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun yakni dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dalam 2 siklus, sebagaimana dalam I siklus terdapat 3 kali pertemuan sehingga secara keseluruhan permainan kotak pos geometri di terapkan 6 kali pertemuan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan ternyata penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kemampuan anak usia 3-4 tahun dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan kotak pos dengan diperolehnya hasil pra siklus ke siklus I sebesar 24,47%, siklus I ke siklus II sebesar 51,86% dan dari pra siklus ke siklus II sebesar 89,03%.

Kata Kunci: Bentuk Geometri, Permainan Kotak Pos Geometri

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, kepribadian, moral dan kecerdasan beragama. Undang-Undang RI No 23, Pasal 1 butir (14) tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. Seorang pendidik AUD harus dapat memahami setiap tahap pertumbuhan & perkembangan anak sesuai tahap usia dan tingkat pencapaian perkembangannya, sehingga anak akan dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Ada 5 aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada PAUD antara lain, aspek moral & agama, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek kognitif dan aspek sosial emosional.

Kegiatan bermain kotak pos dapat menstimulasi perkembangan kecerdasan anak, karena kegiatan dilakukan dalam suasana penuh gembira dan kasih sayang, ini dapat memudahkan dapat mengenal dan mengingat apa yang di lihatnya. Kegiatan bermain memasukkan bentuk-bentuk geometri kedalam kotak pos dapat dilakukan dengan cara bernyanyi, adapun syair lagunya yaitu kotak pos belum ada isinya mari kita isi dengan isi isian aaa memilih bentuk apa, sehingga anak akan merasa senang dalam mengikuti kegiatan bermain kotak pos.

Kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa, kegiatan pembelajaran di KB Tunas Bangsa yang dilaksanakan selama ini masih belum terarah pada komponen mengenal bentuk geometri yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak. Adapun standar kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun adalah anak kemampuan menyebutkan atau mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat) dengan cara memilih benda menurut bentuk geometri, menyebutkan contoh benda yang berbentuk geometri. Kegiatan lainnya dapat dilihat pada saat bermain balok bersama anak belum bisa menunjukkan bentuk geometri dengan benar dan membedakan benda- benda yang ada di kelas berdasarkan bentuk geometri.

Dari uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Permainan Kotak Pos Geometri di KB Tunas Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di KB Tunas Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten kampar pada semester II bulan April-Mei tahun ajaran 2015/2016 Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), dalam rancangan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dan setiap siklus dilakukan 3 kali pertemuan. Subjek penelitian ini berjumlah 16 anak, terdiri dari 6 anak perempuan dan 10 anak laki-laki dengan usia anak 3-4 tahun.

Data dalam penelitian ini adalah data primer. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah data tentang kemampuan anak mengenal bentuk geometri, data aktivitas guru dan data aktivitas anak dengan kriteria penilaian BB (belum berkembang), MM (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), BSB (berkembang sangat baik). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi.

Tahapan selanjutnya sesudah pengumpulan data adalah analisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah model alur yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan data. Pelaksanaan analisis data dikumpulkan melalui data kuantitatif yang dapat dianalisis secara analisis diskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan keberhasilan anak setiap siklus. Analisis data bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun melalui permainan kotak pos geometri di KB Tunas Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar.

Analisis Aktivitas Guru dan Anak

Data yang diperoleh dan dianalisis dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

P : Angka persentase.

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu).
(Anas Sudijono, 2014)

Selanjutnya aktivitas guru dan anak ditentukan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

Tabel 1. Interval dan Kategori Aktivitas Guru dan Anak	
Interval	Kategori
76%-100%	Baik
56 %-75%	Cukup
<55%	Kurang

Sumber : Suharsimi, 2010

Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan rumus (Zainai Aqib, 2009) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Basrate}}{\text{Basrate}} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Presentase peningkatan.
 Posrate = Nilai sesudah diberikan tindakan.
 Basrate = Nilai sebelum tindakan.
 100% = Bilangan tetap.

Selanjutnya kemampuan mengenal bentuk geometri ditentukan berdasarkan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Interval dan Kategori Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Interval	Kategori
>76%	BSB (Berkembang Sangat Baik)
56%-75%	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
26%-55%	MB (Mulai Berkembang)
<25%	BB (Belum Berkembang)

HASIL DAN PEMBAHASAN

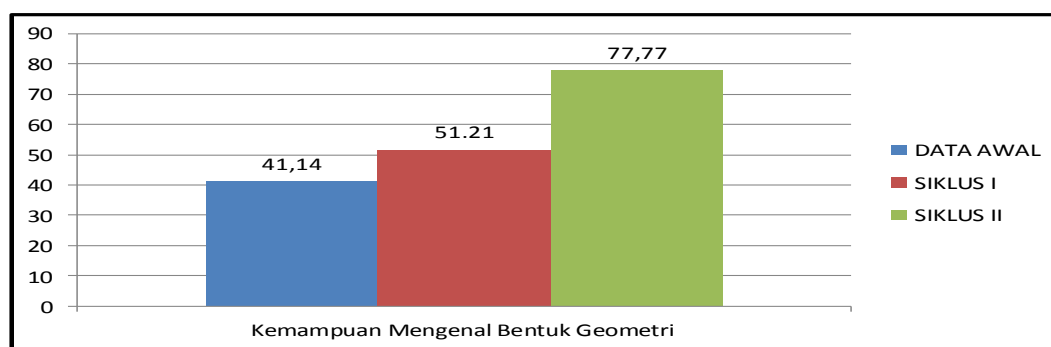
Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak

Rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui penerapan permainan kotak pos geometri yang dilaksanakan di KB Tunas Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar dari data awal ke siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan tabel dan grafik dibawah ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Data Awal, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Memilih benda berdasarkan bentuk	48.43	63.53	89.05
2	Mencocokkan benda berdasarkan bentuk	50	63.41	85.41
3	Menyebutkan benda yang ada dikelas sesuai bentuk geometri	25	29.68	58.85
	Jumlah	123.43	156.63	233.31
	Rata-rata	41.14	51.21	77.77
	Kriteria	MB	MB	BSB

Sumber Data Olahan Penelitian 2016



Gambar 1 Grafik Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Data Awal, Siklus I dan siklus II

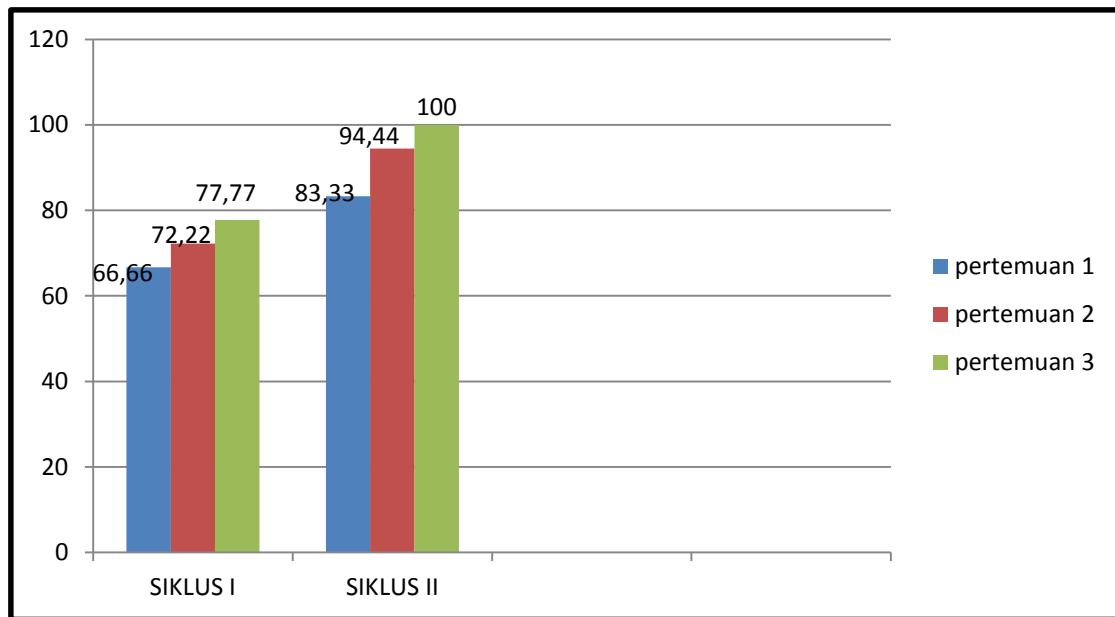
Aktivitas Guru

Pelaksanaan observasi aktivitas guru meliputi kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dari hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui penerapan bermain kotak pos geometri mengalami peningkatan dari mulai siklus I hingga siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 4. Rekapitulasi Aktivitas Guru

No	Aktivitas yang diamati	Siklus I			Siklus II		
		Pert 1	Pert 2	Pert 3	Pert 1	Pert 2	Pert 3
1	Guru menjelaskan materi pembelajaran	2	2	2	2	2	3
2	Guru menyiapkan dan menggunakan media dengan baik	2	2	2	2	3	3
3	Guru menjelaskan aturan permainan kotak pos	2	2	2	2	3	3
4	Guru sebagai motivator	2	3	3	3	3	3
5	Guru melakukan evaluasi pembelajaran	2	2	3	3	3	3
6	Guru memberikan reward/penghargaan kepada anak	2	2	2	3	3	3
Jumlah		12	13	14	15	17	18
Persentase		66.66	72.22	77.77	83.33	94.44	100
Kriteria		C	C	B	B	B	B

Sumber: Data Olahan Penelitian 2016



Gambar 2. Grafik Aktivitas Guru Siklus I dan siklus II Pertemuan I, 2 dan 3

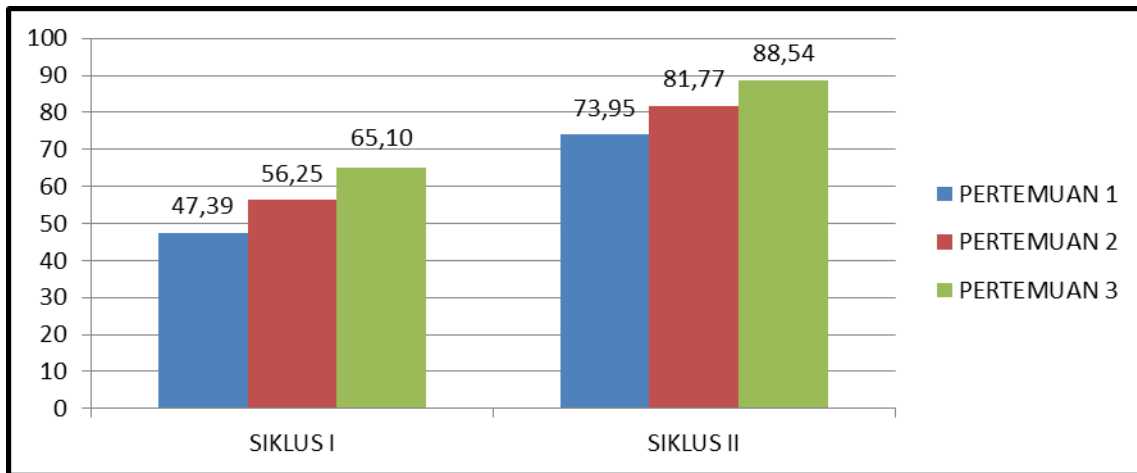
Aktivitas Anak

Peningkatan aktivitas guru juga mempengaruhi peningkatan pada aktivitas anak. Secara umum peningkatan aktivitas anak dalam pembelajaran disetiap siklus dan pertemuan mengalami peningkatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut ini:

Tabel 5. Rekapitulasi Aktivitas Anak

No	Aktivitas Anak	Siklus I			Siklus II		
		Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 3 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 3 (%)
1	Anak mau mendengarkan penjelasan guru saat menjelaskan kegiatan pembelajaran	33.33	47.75	60.41	64.58	72.91	83.33
2	Anak aktif pada saat kegiatan berlangsung	54.16	60.41	66.66	81.25	91.66	93.75
3	Anak mengikuti aturan-aturan yang di berikan oleh guru	47.91	56.25	66.66	79.16	85.41	89.58
4	Anak tidak meninggalkan kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung	54.16	64.58	66.66	70.83	77.08	87.5
Jumlah		189.56	224.99	260.39	295.82	327.06	354.16
Rata-rata		47.39	56.25	65.10	73.95	81.77	88.54
Kriteria		K	C	C	B	B	B

Sumber: Data Olahan Penelitian 2016



Gambar 3 Grafik Aktivitas Anak Siklus I dan siklus II Pertemuan I, 2 dan 3

Analisis Data

Dari deskriptif data diatas maka dilakukan analisa data menggunakan rumus berikut ini :

Rata-rata peningkatan dari pra siklus sampai dengan siklus I

$$P = \frac{Posrate - Basrate}{Basrate} \times 100\%$$

$$P = \frac{51.21 - 41.14}{41.14} \times 100\%$$

$$P = \frac{10.07}{41.14} \times 100\%$$

$$P = 0.2447 \times 100\%$$

$$P = 24,47\%$$

Dari perhitungan diatas maka diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dari pra siklus sampai siklus I dengan persentase sebesar 24,47%.

Rata-rata peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II

$$P = \frac{Posrate - Basrate}{Basrate} \times 100\%$$

$$P = \frac{77.77 - 51.21}{51.21} \times 100\%$$

$$P = \frac{26.56}{51.21} \times 100\%$$

$$= 0.5186 \times 100\%$$

$$= 51,86\%.$$

Dari perhitungan diatas maka diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan motorik kasar dari siklus I sampai dengan siklus II dengan persentase sebesar 51,86 %.

Rata-rata peningkatan dari pra siklus sampai siklus II

$$P = \frac{Posrate - Basrate}{Basrate} \times 100\%$$

$$P = \frac{77.77 - 41.14}{41.14} \times 100\%$$

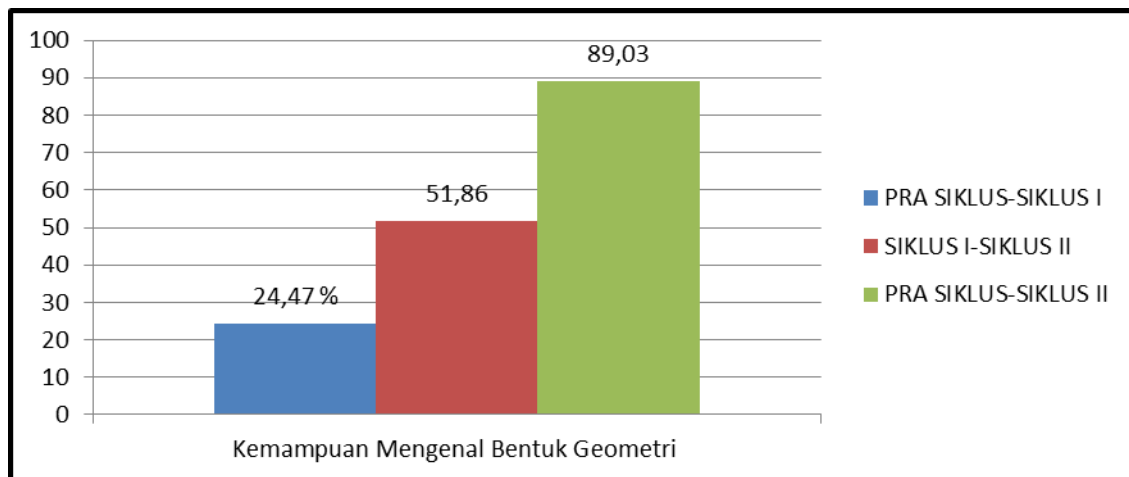
$$= \frac{36.63}{41.14} \times 100\%$$

$$= 0.8903 \times 100\%$$

$$= 89,03\%$$

Dari perhitungan diatas maka diperoleh rata-rata peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dari pra siklus sampai siklus II dengan presentase sebesar 89,03%.

Agar lebih jelasnya hasil kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun melalui permainan kotak pos geometri mengamali peningkatan dari pra siklus ke siklus I, siklus I ke siklus II dan pra siklus ke siklus II, dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4 Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Pra Siklus ke Siklus I, Siklus I ke Siklus II, Pra Siklus ke Siklus II

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan permainan kotak pos geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan perolehan angka dari pra siklus sebesar 41,14% dengan kategori mulai berkembang, pada siklus I diperoleh rata-rata sebesar 51,21% dengan kategori mulai berkembang dan pada siklus II diperoleh rata-rata sebesar 77,77% dengan kategori berkembang sangat baik.

Cara meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar yakni dengan menggunakan penelitian tindakan kelas dalam 2 siklus, sebagaimana dalam I siklus terdapat 3 kali pertemuan sehingga secara keseluruhan permainan kotak pos geometri di terapkan 6 kali pertemuan.

Besarnya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 3-4 tahun di KB Tunas Bangsa Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar melalui permainan kotak pos geometri dari pra siklus ke siklus I sebesar 24,47%. dari siklus I ke siklus II sebesar 51,86%, dan dari pra siklus ke siklus II sebesar 89,03%.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan yaitu: (1) Bagi Guru: dalam merencanakan kegiatan yang berhubungan dengan mengenal bentuk geometri, hendaknya dibuat kegiatan yang menarik perhatian anak sehingga anak tertarik mengikuti permainan kotak pos geometri. (2) bagi kepala sekolah: Kepala sekolah hendaknya memberi motivasi kepada guru untuk melakukan permainan kotak pos geometri, sehingga anak mampu mengenal bentuk geometri dengan baik. (3) Bagi peneliti selanjutnya: penerapan permainan kotak pos geometri dapat dipakai sebagai referensi bagi peneliti yang terkait dengan aspek perkembangan anak selain mengenal bentuk geometri.

DAFTAR PUSTAKA

Anas Sudijono. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT raja Grafindo Persada. Jakarta.

B.E.F Montolalu, dkk. 2011. *Bermain dan Permainan Anak* . Universitas Terbuka. Jakarta.

Direktorat Jendral PAUD. 2011. *Konsep Dasar Anak Usia Dini yang Menyenangkan Menyenangkan Melalui Bermain*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Imas Kurniasih & Berlin Sari. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Kota Pena.

- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. PT Grafindo Persada. Jakarta.
- Kuswaya,Wigardit. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Masitoh, dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Masnur Muslich. 2012. *Melaksanakan PTK itu Mudah (Classroom Action Research) Pedoman Praktis Bagi Guru Profesional*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Murni Baheram. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Cendekia Insani. Pekanbaru
- Nidho Fuadiyah. 2013. “Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B TK AL-Hikmah Radudangkal Pemalang”. *Skripsi*. IKIP PGRI Semarang. Semarang.
- Nur Mustofa, dkk. 2013. *Buku Panduan Tugas Akhir Mahasiswa SI*. Universitas Riau. Pekanbaru.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Cendikia Insani. Pekanbaru
- Suryadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Siti Aisyah dkk. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Wardhani, Kuswaya. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Wilson. 2012. *Materi Konsep Dasar PAUD*. Universitas Riau. Pekanbaru.
- Yohana Rumanda. 2011. *Pembelajaran Anak Usia Dini yang Menyenangkan Melalui Bermain*. Kementrian dan Kebudayaan.
- Yuliani Nuraini Sujiono, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Zainal Aqib, dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*.Yrama Widya. Bandung.