PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA *PUZZLE* BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK ISLAM NURUL AZIZI 3 PONDOK CHANDRA INDAH

SKRIPSI

Oleh:
Mawaddah Nur `Ainiyah
NIM. D98214054

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PIAUD
OKTOBER 2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mawaddah Nur `Ainiyah

NIM : D98214054

Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/PIAUD

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 04 Oktober 2019

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL

04929AFF871087014

6000

ENAM RIBU RUPIAH

(Mawaddah Nur `Ainiyah)

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Mawaddah Nur `Ainiyah

NIM : D98214054

Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA *PUZZLE* BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM NURUL AZIZI 3 PONDOK CHANDRA INDAH**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya 04 Oktober 2019

Pembimbing I,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I.
NIP.197307222005011005

Pembimbing II,

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.
NIP.196707061994032001

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Mawaddah Nur `Ainiyah telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi.

Surabaya, 04 Oktober 2018

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas IslamNegeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M. Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag, M.Pd, M.Pd.I
NIP.197011202000031002

Penguji II,

Dr. Mukhoiyaroh, M.Ag.
NIP.197304092005012002

Penguji III,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I.
NIP.197307222005011005

Penguji IV

Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.
NIP.196707061994032001

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mawaddah Nur Ainiyah
NIM : D98214054
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah/PIAUD
E-mail address : mawaddah.ainiyah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
■ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media *Puzzle* Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 14 Oktober 2019

Penulis

( )
Mawaddah Nur Ainiyah

ABSTRAK

Mawaddah Nur `Ainiyah. 2019. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Puzzle Bentuk Geometri Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Uin Sunan Ampel Surabaya. Dosen pembimbing: M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd., Dra. Ilun Muallifah, M.Pd.*

Kata Kunci: Mengenal Bentuk Geometri, Media *Puzzle* Bentuk Geometri

Penelitian ini di latarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri kelompok A Taman Kanak-Kanak *Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah*. Siswa yang dikatakan tuntas dalam mengenal bentuk geometri hanya 20%.

Masalah yang akan diteliti yakni, tentang penggunaan media puzzle bentuk geometri dan peningkatan mengenal bentuk geometri setelah menggunakan media *puzzle* bentuk geometri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* bentuk geometri dalam meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Puzzle Bentuk Geometri Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah.

Metode yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas, dengan model Kurt Lewin yang terdiri dari empat tahapan yakni, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian ini terdiri dari empat siklus, pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Penelitian ini terdapat 4 tahapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Satu siklus dilaksanakan selama 2 hari dengan subjek siswa kelompok A Taman Kanak-Kanak Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah yang berjumlah 15 orang. Hasil penelitian pada siklus I nilai rata-rata siswa 64,1 dengan prosentase 40%, pada siklus II nilai rata-rata siswa 71,6 dan prosentase 60% dan pada siklus III nilai rata-rata siswa 76,6 dan prosentase 80%, hal itu dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan media *puzzle* bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i

HALAMAN JUDUL ii

MOTTO iii

LEMBAR PERSEMBAHAN iv

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN v

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....vi

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI.....vii

ABSTRAK viii

KATA PENGANTAR ix

DAFTAR ISI xii

DAFTAR TABEL xv

DAFTAR GAMBAR xvi

DAFTAR DIAGRAM xvii

DAFTAR LAMPIRAN xviii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Tindakan yang Dipilih 9

D. Tujuan Penelitian 9

E. Lingkup Penelitian 10

F. Signifikasi Penelitian 10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....12

B. Media Pembelajaran 19

C. Media Puzzle Bentuk Geometri 22

D. Penelitian Terdahulu 26

BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian 28

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 31

C. Variabel yang diselidiki 32

D. Rencana Tindakan 33

E. Data dan Cara pengumpulannya 41

F. Teknik Analisa Data 50

G. Indikator Kinerja 54

H. Tim Peneliti dan Tugasnya 56

BAB IV PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian 58

B. Pembahasan.....92

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan 99

B. Saran.....100

DAFTAR PUSTAKA 101

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 103

LAMPIRAN 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

2.1Indikator keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris 25

3.1Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I hari pertama 33

3.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I hari kedua 33

3.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I hari ketiga 35

3.4 Lembar Observasi Guru 38

3.5 Lembar Aktivitas Siswa 39

3.6 Kriteria Penilaian Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris..... 42

4.1Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pra siklus 59

4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I 66

4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I 67

4.4 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus I..... 69

4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II 76

4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II..... 78

4.7 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II..... 79

4.8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III 86

4.9 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III 88

4.10 Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus III .. 90

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin 30

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR DIAGRAM

4.1 Hasil Observasi Aktivitas Guru 93

4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 94

4.3 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siswa Pra siklus 95

4.4 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siswa Siklus I 96

4.5 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siswa Siklus II 96

4.6 Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siswa Siklus III 97

4.7 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri .. 97

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

LAMPIRAN II : Hasil Wawancara

LAMPIRAN III : Foto Kegiatan Pembelajaran

LAMPIRAN IV : Surat Bimbingan

LAMPIRAN IV : Surat Izin Observasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Anak usia dini, merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan dengan tujuan membantu pendidikan atau perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[1]

Menurut Undang-Undang di Indonesia, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini anak mengalami masa keemasan dimana anak mulai peka terhadap berbagai rangsangan. Sujiono menyatakan bahwa masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.[2]

Setiap anak memiliki keunikan yang berbeda-beda, kita sebagai guru atau orangtua tidak perlu membanding-bandingkannya dengan yang lain. Yang perlu kita lakukan adalah membantu mengenali potensinya dan mengarahkannya sesuai dengan bidang perkembangan anak.[3] Maka dari

[1]Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia), Pasal 1, 2.
[2] Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Indeks,2009), 2
[3] Drs. Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011). 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

itu diperlukan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan keperluan anak, agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Peletak dasar utama dalam pengembangan pribadi anak disebut dengan pendidikan anak usia dini, baik dari aspek perkembangan anak yang berkaitan dengan spiritual, karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, dan kemandirian.[4] Dalam perkembangannya, kemampuan dan minat anak pada usia 4-5 tahun mengalami banyak perubahan, anak pada usia ini pada umumnya sudah memiliki kematangan pada seluruh kemampuannya. Salah satunya adalah dari kemampuan kognitif.

Bidang pengembangan kognitif dalam pedoman pembelajaran di Taman Kanak-kanak menyebutkan bahwa pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu.[5] Pada bidang kognitif, anak dapat mengembangkan daya ciptanya secara bebas, baik melalui coretan-coretan yang anak buat, cerita atau ucapan yang anak ungkapkan dan hasil-hasil karya lain yang mereka buat. Salah satu aspek pengembangan kognitif dalam hal ini adalah pengembangan pembelajaran mengenal bentuk geometri. Sebagaimana Firman Allah dalam QS. al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ ءَادَمَ ٱلۡأَسۡمَآءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمۡ عَلَى ٱلۡمَلَٰٓئِكَةِ فَقَالَ أَنۢبِـُٔونِي بِأَسۡمَآءِ هَٰٓؤُلَآءِ إِن كُنتُمۡ صَٰدِقِينَ ٣١

[4] Wijayani Novan Ardy , *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta : Gava Media 2016),3.
[5] Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Diknas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!" (QS: Al-Baqarah: 31).[6]

Pada ayat diatas menjelaskan bahwasannya Allah, proses pendidikan terhadap manusia terjadi pertama kali ketika Allah SWT selesai menciptakan Adam as, lalu Allah SWT mengumpulkan tiga golongan mahluk yang diciptakan-Nya untuk diadakan Proses Belajar Mengajar.

Membangun pengetahuan pada anak usia dini tidak terlepas dari peran pendidik. Pendidik mempunyai tugas mengembangkan aspek fisik-motorik, intelektual atau kognitif, moral, sosial-emosional, kreativitas, seni dan bahasa. Pendidik juga harus mampu memberikan kesempatan yang seluas-luasnya pada anak untuk berimajinasi, bereksplorasi sesuai yang ada didalam pikirannya, sehingga anak bisa membangun dan mendapatkan pengetahuan dari apa yang dilakukan, begitu pula dengan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri.

Kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri untuk anak usia dini dirancang dengan sekreatif mungkin dengan tujuan agar anak mampu dan mudah menguasai berbagai pengetahuan dan mengenal berbagai bentuk geometri yang memungkinkan anak bisa hidup dan berkerja sesuai dengan bidangnya yang menekankan pada kemampuan memecahkan suatu masalah. Melalui belajar dan bermain anak dapat mengenal dunia

[6] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahanny*a, (Bandung: Penerbit Jamanatul Ali Art, 2004).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekitarnya, baik orang-orang yang ada disekitarnya maupun benda-benda yang mereka temui ketika bermain. Belajar adalah suatu aktivitas (suatu proses) untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan mengkokohkan kepribadian.[7] Sedangkan bermain, memiliki makna aktivitas khas yang menggembirakan, menyenangkan, dan menimbulkan kenikmatan serta ditandai dengan canda tawa anak.[8]

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Muslimat NU Tambak Rejo ketika magang mandiri, kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat Tingkat Pencapaian Pendidikan yang sesuai dengan rentang usia. Dalam pembelajaran, kognitif dikenalkan sejak usia 4 tahun. Kenyataan di lapangan, sesuatu yang dapat menarik minat siswa untuk belajar yaitu melalui bermain dan dibutuhkan permainan yang dapat mengembangkan banyak aspek perkembangan, terutama perkembangan kognitifnya. Sedangkan untuk pengenalan bentuk geometri hanya berupa permainan balok yang dimainkan anak sesuka hati tanpa adanya penjelasan atau pengenalan bentuk geoemtri dari guru, hal tersebut menjadi salah satu faktor penghambat kemampuan anak mengenal bentuk geometri.[9]

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri iuga terjadi pada anak Kelompok A di TK Arum Puspita Ciren Triharjo Bantul disebabkan oleh

[7]Drs. Hariyanto,M.S, *Belajar dan Pembelajaran*(Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), 9
[8] Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*,(Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani,2010), 284
[9] Hasil Observasi dan Wawancara dengan Ibu Indah di TK Muslimat NU Tambak Rejo pada tanggal 10 Maret 2018 pukul 10.00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran. Selain itu, guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum terkuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segiempat, segitiga, dan lingkaran. Penelitian dilakukan oleh Desy Wahyu Rustiyanti dalam jurnalnya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui *Permainan Dakon Geometri* Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Bantul. didalam penelitiannya bahwa Desy Wahyu Rustiyanti meneliti dengan menggunakan *Permainan Dakon Geometri*, Hasil penelitian menunjukkan peningkatan secara bertahap pada kemampuan mengenal bentuk geometri dengan bermain dakon geometri. Peningkatan terlihat dari indikator kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dalam pelaksanaan Pratindakan pada indikator kemampuan mengetahui 41,11%, dan pada Siklus II 88,33%, kemampuan memahami pada pelaksanaan Pratindakan 30%, Siklus II menjadi 86,66%, sedangkan kemampuan menerapkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari Pratindakan 50,62%, Siklus II menjadi 85,36%.[10]

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, dapat dilihat dari aspek perkembangan anak sudah sesuai dengan indikator yang diinginkan disetiap proses kegiatan belajar mengajar. Akan tetapi, terdapat beberapa aspek perkembangan kognitif peserta didik yang kurang optimal dalam kemampuan mengenal bentuk geometri, khususnya pada indikator mengelompokkan dan menyebutkan bentuk geometri secara individu tanpa bantuan dari guru dan temannya.[11] Masih banyak siswa pada kelompok A yang belum optimal dalam pencapaian tahapan ini.

Hal ini terbukti dari hasil observasi awal peneliti, ketika anak diminta menunjuk bentuk segi empat masih banyak yang bingung dan menunjuk bentuk segitiga, setelah itu ketika anak diminta untuk mengambil bentuk persegi ada beberapa anak yang mengambil bentuk yang lain seperti bentuk lingkaran. Hanya beberapa anak yang sudah bisa membedakan beberapa bentuk geometri akan tetapi dia tidak bisa menyebutkan nama bentuk tersebut.

Faktor yang mempengaruhi permasalahan rendahnya kemampuan anak mengenal bentuk geometri karena kurang menariknya suasana saat proses belajar mengajar berlangsung dan minimnya media yang digunakan

[10] Wahyu Rustiyanti, ”Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Melalui Permainan Dakon Geometri di TK Arum Puspita Triharjo Bantul”, (Skripsi--Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

[11] Hasil Pra riset di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, pada tanggal 3 Oktober 2018.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendidik saat kegiatan belajar mengajar, terutama saat kegiatan mengenal bentuk geometri. Pendidik hanya memberikan mainan balok yang hanya dimainkan anak sesuka hati tanpa penjelasan atau pengenalan yang lebih dalam tentang bentuk geometri, pengenalan bentuk geometri sebatas anak bisa menyebutkan sesuai yang dicontohkan oleh pendidik. Hal ini berdampak kurang diserap dan kurang dipahami pada kegiatan mengenal bentuk dengan baik oleh peserta didik.

Dari permasalahan ini, maka perbaikan dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri perlu dilakukan karena mengingat pentingnya mengenal bentuk geometri bagi anak usia dini. Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, anak dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak mampu berpikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana didalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat uang logam (koin) anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran, atap rumah bentuknya segitiga dan buku bentuknya segi empat. Dengan kemampuan metamatis logis yang terarah anak akan dapat bepikir secara logis dan rasional.

Mengingat perkembangan kognitif sangat penting, maka peneliti dan guru kelas sepakat untuk menggunakan media *puzzle* bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun. Media *puzzle* bentuk geometri merupakan media yang akan digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dan *puzzle* bentuk geometri dalam hal ini merupakan suatu media yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dimainkan secara bongkar pasang dengan tujuan agar anak bisa mudah memahami dan antusias dalam pembelajaran sehingga tertanamkan macam-macam bentuk geometri didalam memorinya, sehingga anak tidak gampang lupa dan berangsur-angsur meningkat.

Pengenalan bentuk geometri pada anak sangat perlu diterapkan karena tanpa adanya pengenalan bentuk geometri yang jelas, anak akan sulit dalam menentukan benda yang bentuknya bermacam-macam dengan nama yang beraneka ragam yang seharusnya mulai dikenal oleh anak dan Pengenalan bentuk geometri dapat memberikan pengetahuan baru bagi anak. Dengan menggunakan puzzle bentuk geometri anak akan lebih mudah untuk memahami dan mengerti tentang bentuk geometri.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan sebelumnya, menjadi dorongan utama bagi peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas tentang **"Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media *Puzzle* Bentuk Geometrui Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis jelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media *puzzle* bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah ?

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui penggunaan media *puzzle* bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah?

C. Tindakan yang dipilih

Tindakan yang dipilih untuk pemecahan masalah yang dihadapi oleh peneliti pada siswa kelompok A di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah pada kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Dengan menggunakan media *puzzle* bentuk geometri ini, agar peserta didik merasa senang dan tertarik, serta antusias dalam pembelajaran sehingga anak bisa memahami, mengetahui dan tertanamkan konsep bentuk di dalam memorinya, sehingga berangsur-angsur dapat meningkat.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri setelah menggunakan media *puzzle* bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah**.**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini bisa tertuntaskan dan lebih terarah dengan objek, sehingga menghasilkan penelitian yang sesuai dengan keadaan, maka masalah-masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya diberikan batasan terhadap masalah yang sudah tertera di bawah ini, yaitu:

1. Subjek peneliti pada hanya siswa Kelompok A usia 4-5 di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah.
2. Penelitian difokuskan pada penggunaan media puzzle bentuk geometri dengan materi pengenalan bentuk geometri (Lingkaran, Persegi dan Segitiga) pada anak usia 4-5 tahun.
3. Penelitian ini mengungkap tentang kemampuan mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segi empat) di usia 4-5 tahun.

F. Signifikasi Penilaian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi para guru, anak, peneliti selanjutnya dan peneliti Adapun manfaat-manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis
   a. Sebagai refrensi untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi guru dan orang tua.
   b. Sebagai informasi serta menambah pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengalaman dan memperbaiki kwalitas kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Menambah pengetahuan pendidik bahwa pembelajaran akan mudah tercapai tujuannya jika menggunakan permainan yang menyenangkan bagi anak.

c. Bagi Kepala Sekolah

Untuk memberikan motivasi serta kesempatan bagi guru untuk melakukan pembelajaran dengan bentuk permainan.

d. Bagi Anak

Anak menjadi tertarik selama proses pembelajaran sehingga anak aktif dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

e. Bagi Peneliti lain

Untuk dijadikan refrensi ketika melakukan penelitian dengan subjek yang sama dan objek yang berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAIKA

A. Tinjauan Tentang Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

1. Pengertian Bentuk Geometri

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan 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.[12]

Menurut Beaty dalam Aisyah menjelaskan bahwa bentuk adalah salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh siswa.[13] Dimana siswa dapat membedakan benda berdasarkan bentuk lebih dulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Menurut pandangan Bird, geometri adalah salah satu bagian dari matematika yang didalamnya membahas tentang bidang, titik garis dan ruang.[14] Anak akan lebih senang mempelajari hal-hal baru yang belum diketahui oleh anak. Untuk itu mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak akan lebih mudah memahamkan anak dengan menggunakan media yang ada di sekeliling

[12]Menteri Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional, 2009), 1.
[13]Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2008) , 5.33.
[14]Bird, J. *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*. (Alih bahasa: Refina Indriasari). (Jakarta: Erlangga. 2002),142.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mereka. Dari beberapa pendapat yang telah disebutkan, makna dari bentuk geometri adalah pendekatan yang memiliki tujuan untuk memecahkan suatu masalah mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan dan juga membedakan kesamaan atau perbedaan bentuk suatu benda yang ada dilingkungan sekitar.

2. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Menurut Munandar kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan.[15] Menurut Lestari, K.W menyatakan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak dalam hal mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar mereka berdasarkan bentuk geometri.[16]

Triharso menjelaskan, bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri dalam membangun konsep geometri pada anak, bisa dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk dan gambar-gambar seperti, lingkaran setiga dan segi empat.[17] Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak bisa melalui permainan atau menggunakan media kongkrit.

Dalam mengenal bentuk pada siswa kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra usia 4-5 tahun, terdapat berbagai bentuk yang akan dikenalkan kepada siswa, diantaranya :

---

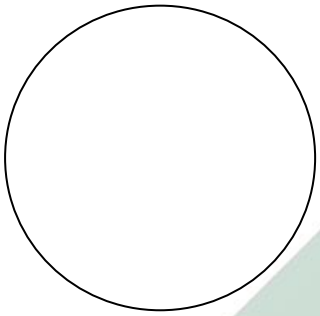
[15]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya,* (Jakarta: Kencana, 2012), Edisi Pertama, 97.

[16] Lestari K.W, *Konsep Matematika., Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.* (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan 2011), 4.

[17]Triharso Agung, *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Andi.2013),50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Bentuk Lingkaran

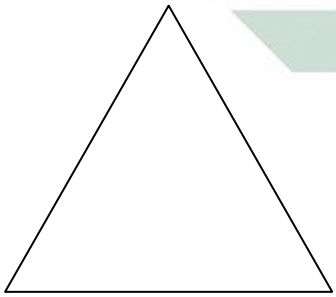


Gambar : 2.1 Bentuk Lingkaran

b. Bentuk Persegi

Gambar : 2.2 Bentuk Segi Empat

c. Bentuk Segitiga



Gambar : 2.3 Bentuk Segitiga

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari bentuk geometri yang paling dasar, di antaranya lingkaran, segitiga dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

segi empat. Untuk mengenalkannya kepada anak usia dini bisa melalui benda-benda kongkrit yang sering dilihat di lingkungan sekitar anak.

Berdasarkan penjabaran teori-teori di atas, makna dari kemampuan mengenal bentuk geometri adalah proses pengenalan bentuk-bentuk atau gambar-gambar geometri dalam menunjukkan, menyebutkan, mengelompokkan dan membedakan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga. Mengenalkan konsep bentuk geometri pada siswa dapat membentuk struktur kognitif, dalam proses pembelajaran siswa akan memperoleh informasi yang lebih banyak sehingga pengetahuan dan pemahamannya akan lebih kaya dan lebih dalam. Dalam hal ini siswa dapat mengetahui bentuk geometri berdasarkan pengalaman belajarnya.

3. Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri

Proses pembelajaran mengenal bentuk geometri harus mengacu pada pembelajaran yang sistematis, dalam penilaian hasil belajar anak hendaknya dapat terukur dan teramati. Pengenalan bentuk pada usia 4-5 tahun hendaknya memperhatikan perkembangan siswa. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif siswa usia 4-5 tahun salah satunya yaitu mengenai lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola adalah sebagai berikut:[18]

Tabel 2.1 Indikator Pencapaian Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri

[18] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Indikator
		Usia 4-5 tahun
Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama	1. Siswa mampu menunjuk bentuk sesuai perintah guru 2. Siswa mampu mengambil bentuk sesuai perintah guru 3. Siswa mampu menyebutkan bentuk sesuai dengan petunjuk yang ada pada permainan *puzzle* bentuk geometri 4. Siswa mampu mengelompokkan bentuk geometri

Berdasarkan uraian di atas, indikator pencapaian perkembangan mengenal bentuk geometri siswa kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa usia 4-5 tahun terdapat berbagai aktifitas perkembangan kognitif sesuai dengan tahapan usianya. Untuk itu penting dalam mengembangkan perkembangan kognitif siswa sehingga semua kemampuan yang seharusnya sudah dikenal dan diajarkan oleh siswa bisa menjadi optimal dan berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

4. Strategi Mengenal Bentuk Geometri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kemampuan siswa dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase pra operasional, yang mana kemampuan berpikirnya masih belum mampu untuk berpikir secara abstrak.[19] Hal ini dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geomerti dapat membantu siswa untuk memahami serta mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Aspek-aspek kemampuan siswa dalam mengenal bentuk dimulai dari siswa mengetahui bentuk dan mengenal nama-nama bentuk. Selain itu, memahami bentuk yang meliputi memberi contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan menerapkan suatu bentuk dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar dan mewarnai bentuk dan mengelompokkan bentuk sesuai dengan petunjuk dari guru.

Dari pemaparan di atas, makna dari strategi pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak usia dini, kegiatannya dikemas dalam bermain. Melalui kegiatan bermain siswa dapat mengetahui, memahami, dan mengenal konsep bentuk geometri. Kemampuan dasar mengenal bentuk geoemetri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan siswa pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan

[19] Karib,2013, Arti dan Makna Bentuk, dikutip dari http://lifetranscenter.com/tag/tahapan-pra-oprasional/.html.diakses pada tanggal 23 April, pukul 08.00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan bentuk benda aslinya misalnya, bola seperti lingkaran dan buku seperti segi empat. Dari kegiatan belajar melalui bermain hasil belajar siswa akan meningkat karena ketika siswa mengenal bentuk geometri, siswa akan dapat memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek suatu benda yang konkret.

5. Tahap-tahap Mengenal Bentuk Geometri

Van Hiele menyatakan, bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah:[20]

a. Tahap Pengenalan

Dalam tahap ini anak mulai belajar mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut.

c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.

[20] Daitin Tarigan. *Pembelajaran Matematika Realistik*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2006)62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Tahap Dedukasi

Dalam tahap ini anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal hal yang bersifat khusus.

e. Tahap Akurasi

Dalam tahap ini anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Anak belajar membedakan bentuk-bentuk geometri dan anak harus belajar dari benda-benda konkret.

Berdasarkan pemaparan di atas, tahap-tahap mengenal bentuk geometri adalah, dimulai dari tahap yang paling mudah dan sederhana yakni anak belajar mengenal macam-macam bentuk geometri dan berlanjut ke tahap yang paling sulit yakni anak belajar membedakan macam-macam bentuk geometri.

B. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media memiliki arti "perantara" atau "pengantar". *Association For Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media dengan pengertian segala bentuk yang digunakan guna suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan media dengan suatu benda yang dapat dijadikan manipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan dengan menggunakan instrumen yang baik pada proses pembelajaran yang sedang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berlangsung, dan bisa membuat kegiatan didalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan juga berpengaruh terhadap proses kegiatan.[21]

Pengertian media pembelajaran menurut pandangan beberapa ahli sebagai berikut:

a. Menurut Boove, media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.[22]
b. Menurut Yusuf Hadi Miarso, meda pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan utuk meransang fikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat menumbuhkan terjadinya proses belajar.

Media bisa diartikan sebagai penyalur pesan dari orang yang mengirim pesan kepada orang yang menerima pesan. Sedangkan, dunia pendidikan dan pembelajaran, mengartikan media dengan artian alat atau bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang mempunyai tujuan mempermudah mencapai indikator yang sudah ditentukan dan juga mempermudah jalannya kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran lebih sering diklaifikasikan dalam bentuk alat-alat grafik, fotografik dan elektronik yang bertujuan menangkap, memproses dan penyusunan kembali informasi visual maupun verbal.[23]

Dari penjelasan di atas media bisa diartikan sebagai pengantar atau perantara antara guru dan siswa, di mana media merupakan seperangkat

[21] M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta selatan: Ciputat Pres, 2002), 11.
[22] Hujair Sanaky. *Media Pemelajaran Interatif Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. 2013), 3
[23]Jamil Suprihatiningrum, *Strategi pembelajaran: Teori & Aplikasi* (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2017). 319-320

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh pendidik dalam berkomunikasi dengan anak.[24]

2. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karasteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Menurut Hujair, karakteristik dalam pemilihan meda pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan beberapa hal, diantaranya yaitu:[25]

a. Metode yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
b. Ketersediaan alat yang dibutuhkan untuk mebuat media pembelajaran.
c. Kesediaan guru saat menggunakan media pembelajaran.
d. Kondisi siswa mengenai kemampuan dan minatnya dalam menerima pembelajaran.
e. Kondisi dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Karakteristik pemilihan media untuk anak usia dini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan khusus. Hal ini senada dengan

[24]Sudarwan Danim, *Media komunikasi pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 1995). 5
[25] Hujair Sanaky. Media Pemelajaran Interatif Inovatif. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara. 2013), 6.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendapat Badru Zaman yang menyebutkan karakteristik pemiihan media untuk anak usia dini, antara lain:[26]

a. Media Media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum PAUD yang ada dan mengandung nilai edukatif.
b. Media pembelajaran dapat dibuat berdasarkan pencarian referensi dari berbagai sumber seperti kajian buku, internet, atau kerja sama dengan forum satuan PAUD. Tujuannya agat mendapat info mengenai peningkatan mutu pendidikan melalui meda pembelajaran saat ini.
c. Media pembelajaran dibuat berdasarkan sudut pandang guru dan anak sehingga tidak adanya pihak yang dirugikan.
d. Media pembelajaran dibuat berdasarkan pertimbangan syarat kualitas media seperti relevansi dengan tujuan, berwarna, menarik, tahan lama, tidak berbahaya, dan menambah dunia fantasi bermain anak usia dini.

C. Tinjauan Tentang Media *Puzzle* Bentuk Geometri

1. Pengertian *Puzzle* Bentuk Geometri

Puzzle bentuk geometri berasal dari tiga kata yakni "*Puzzle*", "Bentuk" dan "Geometri". Kata "Bentuk" menurut kamus besar bahasa Indonesia yaitu rupa atau wujud yang ditampilkan.[27] Sedangkan kata "*Puzzle*" merupakan permainan yang dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan beragam masalah dengan menggunakan logika dan

[26]Mukhtar Latif. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta: Kencana. 2013), 155.
[27] Karib,2013, Arti dan Makna Bentuk, dikutip dari http://karib.ayobai.org/2013/05/arti-dan-makna-bentuk.html.diakses pada tanggal 13 September, pukul 18.00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat mengembangkan kemampuan logika matematika.[28]Dan kata "Geometri" merupakan salah satu bagian dari matematika yang didalamnya membahas tentang bidang, titik garis dan ruang.

Puzzle termasuk media pembelajaran yang berjenis visual, karena *puzzle* berbentuk dua dimensi dan hanya dapat dicerna melalui indra pengelihatan saja.[29] *Puzzle* terdiri dari kepingan atau potongan yang berbentuk suatu gambar. Dalam memainkan *puzzle* dibutuhkan kesabaran penuh dan konsentrasi dalam merangkainya. Media *puzzle* bentuk geometri berbentuk bentuk geometri dan diberi gambar benda yang ada disekitar anak sesuai dengan bentuk geometri yang akan dikenalkan kepada anak didik, *puzzle* tersebut terdiri dari beberapa bentuk geometri diantaranya, lingkaran, segitiga dan segi empat. Kepingan *puzzle* yang hanya dibuat dua sampai tiga keping bertujuan agar anak tidak terlalu fokus pada menyusun *puzzle* melainkan lebih fokus ke pengenalan bentuk geometri.

Dengan penjelasan di atas, makna dari media *puzzle* bentuk geometri adalah sarana untuk mengenalkan bentuk geometri yang dikemas menjadi *puzzle* dengan bentuk geometri untuk anak usia empat sampai dengan lima (4-5) tahun.

2. Alat dan Bahan serta Langkah-langkah Membuat Media *Puzzle* Bentuk Geometri

[28] Zainul Arifin El-Basyier. Saatnya Bersekolah. (Jogjakarta: Bukubiru. 2009), 69.
[29]Muhammad Abdullah, Jenis Media Puzzle, (10 November 2012). http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html. Diakses pada tanggal 3 September, pukul 18.00.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *puzzle* bentuk geometri untuk kegiatan mengenal bentuk geometri, sebagai berikut:
   a. 2 kayu datar (polos) segi empat
   b. Geraji U
   c. Cat Kayu
   d. Lem Kayu
   e. Paku
   f. Tiner
   g. Penggaris
2. Cara membuat *Puzzle* Bentuk Geometri
   a. Buatlah dasaran yang terbuat dari kayu dasar yang berbentuk segi empat sebanyak 4 buah dengan ukuran 60 x 40. Setelah itu dasaran pertama dibiarkan tetap polos dan dasaran kedua diberi gambar bentuk geometri (Lingkaran, Segitiga dan Segiempat) masing-masing bentuk berjumlah 2 buah dan setiap ukuran bentuk geometri sesuai kebutuhan atau selera.
   b. Langkah berikutnya memotong bentuk geometri sesuai pola menggunakan geraji U tanpa melebihi garis yang telah digambar sesuai pola bentuk geometri.
   c. Setelah terpotong semua, dasaran pertama ditumpuk dengan dasaran kedua yang telah dipotong dan diberi lem agar menyatu lebih kuat sampai tidak bisa dipisahkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Setelah dasaran pertama dan kedua ditempel menjadi satu, dasaran diberi cat sesuai selera dengan mnggunakan 1 cat warna. Untuk bentuk geometri yang telah dipotong dari potongan dasaran kedua diberi cat dengan menggunakan 3 cat warna dan setiap bentuk dicat 1 warna.

3. Cara Penggunaan Media *Puzzle* Bentuk Geometri

Cara bermain dalam menggunakan permainan *smart train* antara lain :

a. Guru menyiapkan media puzzle bentuk geometri diatas meja guru, dan melepas semua kepingan *puzzle* dari dasarannya, yang terdiri dari bermacam-macam bentuk geometri (persegi, segitiga dan lingkaran).
b. Sebelum bermain *puzzle* guru mengenalkan macam-macam bentuk geometri dengan menggunakan gamabar bentuk geometri dengan gambar benda sesuai bentuk geometri yang akan dikenalkan kepada siswa.
c. Siswa mengamati apa yang dijelaskan oleh guru.
d. Guru memeberi petunjuk cara menggunakan geometri dimana kepingan-kepingan puzzle bentuk geometri ditaruh atau ditempelkan diatas dasaran sesuai bentuk pola bentuk geometri.
e. Kemudian guru menunjuk setiap siswa untuk maju kedepan dan mengamati lebih dekat. Setelah itu guru melepas semua kepingan *puzzle* dan meminta siswa untuk menaruh atau menempel kepingan *puzzle* diatas dasaran sesuai pola bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle Bentuk Geometri

Kelebihan dengan menggunakan media *puzzle* bentuk geometri adalah sebagai berikut:

a. Memberi pengalaman kepada seluruh pihak secara langsung.
b. Penyajiannya terjadi secara kongkrit.
c. Peserta didik tertarik untuk belajar.
d. Menambah variasi pembelajaran.
e. Mengenal bentuk benda yang ada disekitarnya.
f. Bahan mudah didapat.

Sedangkan Kekurangan dalam menggunakan media puzzle bentuk geometri adalah sebagai berikut:

a. Membutuhkan banyak waktu
b. Membutuhkan banyak biaya dan tenaga untuk membuat media.
c. Bahan utama untuk membuat *Puzzle* bentuk geometri adalah kayu yang tebal jadi dalam proses pembuatannya tidak mudah dan memerlukan waktu yang lama.

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan oleh Desy Wahyu Rustiyanti dalam jurnalnya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui *Permainan Dakon Geometri* Pada Anak Kelompok A Di TK Arum Puspita Triharjo Bantul. didalam penelitiannya bahwa Desy Wahyu Rustiyanti meneliti dengan menggunakan *Permainan Dakon Geometri*, Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan mengenal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bentuk geometri dengan bermain dakon geometri.[30] Dan Penelitian yang lain dilaksanakan oleh Yuli Utami (2016) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Surabaya dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan *Magic Bag* pada Anak Usia 2-3 Tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya".

Dari beberapa penelitian tersebut, terdapat perbedaan signifikan dari penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan yaitu, dari metode penelitian terdahulu yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif yang menggunakan permainan *magic bag* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dan menggunakan permainan *Dakon Geometri* dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Perbedaan lain yang signifikan yaitu dari hasil yang diperoleh antara kemampuan mengenal bentuk geometri yang didapat siswa dengan menggunakan media *Puzzle* Bentuk Geometri.

[30] Wahyu Rustiyanti, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Melalui Permainan Dakon Geometri di TK Arum Puspita Triharjo Bantul", (Skripsi--Universitas Negeri Yogyakarta, 2014)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan proses investigasi terkendali untuk menemukan dan memecahkan masalah pembelajaran di kelas, proses tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas.[31]

Tindakan yang digunakan berupa pelaksanaan media *puzzle* bentuk geometri, yang merupakan suatu inovasi yang akan diterapkan pada kemampuan mengenal bentuk geometri. Penelitian tindakan ini dilakukan untuk membenahi perbaikan mutu pada proses pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti terjun ke lapangan untuk mengamati dan meneliti secara langsung pada saat guru melakukan proses pembelajaran atau mengajar. Peneliti dalam melakukan penelitian tindakan mengunakan bentuk kolaboratif, dimana guru sebagai mitra kerja peneliti.

Secara umum penelitian ini adalah suatu tindakan yang beroreantasi pada penerapan tindakan. Penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan yakni, untuk memecahkan suatu permasalahan guna untuk meningkatkan mutu pada kelompok atau suatu lembaga yang telah diamati dan akan diteliti tingkat keberhasilan atau akibat dari tindakan tersebut. Dari hasil penelitian ini

[31]Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008), 26.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudian ada langkah tindakan lanjutan yang bertujuan untuk penyempurna atau penyesuian tindakan dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang akurat dan hasil yang baik.

Seorang ahli dibidang penelitian, yaitu Arikuonto menjelaskan PTK secara lebih sistematis sebagai berikut[32]:

a. Penelitian merupakan suatu aktivitas untuk mencari objek dengan cara metodelogi tertentu guna untuk menemukan data yang akurat mengenai hal-hal yang dapat meningkatkan mutu keberhasilan objek yang diamati.
b. Tindakan merupakan gerakan yang sengaja dilakukan oleh peneliti yang bertujuan dalam pelaksanaan PTK, gerakan-gerakan itu sering disebut dengan siklus-siklus kegiatan untuk anak.
c. Kelas merupakan tempat dimana terdapat sekelompok anak dan ada pendidik yang memberikan proses pembelajaran dalam waktu bersamaan.

Dari ketiga pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu usaha pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja diterapkan dan terjadi dalam kelas secara bersamaan.[33]

PTK (Penelitian tindakan kelas) ini, juga dilakukan guna perbaikan mutu dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara langsung oleh peneliti ke lapangan untuk meneliti maupun mengamati proses belajar mengajar secara langsung disaat pendidik sedang melakukan kegiatan di dalam kelas maupun diluar kelas. Bentuk

[32] Ibid, 18
[33] Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008), 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kolaboratif merupakan bentuk kegiatan yang digunakan atau dilaukukan oleh peneliti didalam penelitian tindakan kelas ini, artinya seorang pendidik bertugas menajadi mitra kerja peneliti. Penelitian kolaboratif merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara kolaborasi antara pendidik dan peneliti, yang dimana tugas seorang pendidik adalah mengendalikan proses belajar mengajar dan peneliti bertugas mengamati proses belajar mengajar yang sedang terjadi dan berlangsung.

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Model ini menjadi contoh yang paling banyak digunakan dari berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya penelitian tindakan kelas (PTK). Hal itu dikarenakan Model Kurt Lewin adalah acuan yang dasar dan dialah yang pertama kalinya mengenalkan penelitian tindakan atau yang sering disebut *Action Research*.[34]

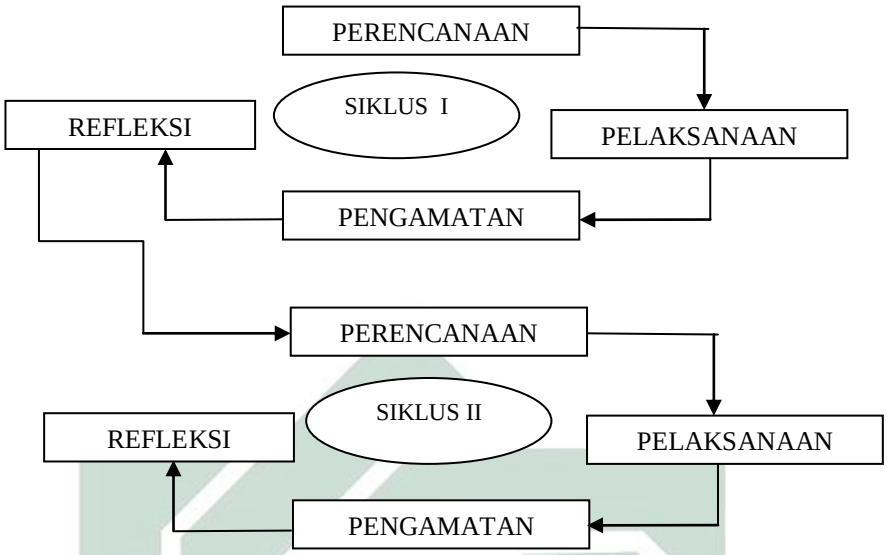
Konsep pokok PTK (penelitian tindakan kelas) dengan model Kurt Lewin terdapat 4 komponen, yaitu:

1. perencanaan (*planning*);
2. pelaksanaan (*acting*);
3. pengamatan atau observasi (*observing*) dan
4. refleksi (*reflecting*).[35]

Dapat dilihat dari 4 komponen tersebut mempunyai hubungan sebagai siklus yang dapat digambarkan dalam bentuk, seperti yang tergambar di bawah ini.

[34] Hamzah B Uno et al, *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 86.
[35] Ibid., 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Dengan Model Kurt Lewin

Hubungan secara tali temali dari empat komponen, dipandang sebagai satu siklus, yang siklus sebelumnya saling terhubung dalam rencana tindakan siklus selanjutnya.

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* Penelitian

Rencana atau *setting* dalam PTK ini meliputi: waktu penelitian, tempat penelitian dan siklus-siklus PTK (Penelitian tindakan kelas).

a. Tempat Penelitian

Tempat PTK (Penelitian tindakan kelas) ini dilakukan di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah:

1) Minimnya penggunaan media yang inovatif pada proses kegiatan belajar mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Kurangnya kemampuan anak dalam kemampuan mengenal bentuk geometri.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah semester genap tahun ajaran 2019-2020. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena dalam PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif di kelas.

2. Subjek Penelitian

Subjek pada PTK (Penelitian tindakan kelas) ini merupakan peserta didik pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, yang berjumlah 15 anak. Alasan peneliti menggunakan subjek siswa di kelas kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah dikarenakan sudah mengetahui karakteristik guru dan siswa kelas kelompok A melalui observasi di dalam kelas serta tanya jawab langsung dengan guru.

C. Variabel yang Diselidiki

Yang diamati dalam PTK ini (Penelitian tindakan kelas) ini yaitu:

1. Variabel *Input* : Seluruh siswa kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah.
2. Variabel Proses : Pembelajaran menggunakan media puzzle bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Variabel *Output* : Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri

D. Rencana Tindakan

Sesuai dengan model penelitian tindakan kelas yang dipilih dalam penelitian ini yaitu model Kurt Lewin, maka tahapan atau prosedurnya yakni melakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan kegiatan, melakukan kegiatan pengamatan dan yang terakhir yakni melakukan kegiatan refleksi.

Apabila pada penggunaan media puzzle bentuk geometri pada siklus I masih belum melampaui indikator, maka bisa melakukan kegiatan perbaikan pada siklus II supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah diharapakkan dan ditentukan. Namun, jika pada siklus II kriteria masih juga belum bisa terpenuhi, maka bisa melakukan siklus yang selanjutnya sampai harapan dan keinginan memenuhi target dan sesuai dengan indikator yang telah ditentukan dan juga diharapkan.

1. Kegiatan Sebelum atau Pra Penelitian
   a. Mengkonfirmasi dan meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas di Lembaga yang dikelola.
   b. Mengkonfirmasi dan mememinta izin wali kelas kelompok A untuk penelitian tindakan kelas di dalam kelas yang sedang diajar.
   c. Melakukan wawancara dengan pendidik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Penelitian Siklus I

a. *Planning* atau Perencanaan

Hal-hal yang dilakukan dalam tahap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang sesuai dengan indikator dan materi yang akan diulang.
2) Mempersiapkan alat juga mempersiapakn sumber kegiatan pembelajaran yang akan dipakai pada proses belajar mengajar yaitu media puzzle bentuk geometri.
3) Mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS).
4) Mempersiapkan instrumen penialaian untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal bentuk.
5) Menyusun instrument observasi untuk pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.

b. *Acting* atau pelaksanaan

Pelaksanaan pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan media puzzle bentuk geometri. Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan, yakni:

1. Pendidik memberi motivasi pada peserta didik, yang bertujuan agar peserta didik siap untuk memulai materi yang akan diajarkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Pendidik melakukan apersepsi mengenai pengaitan materi dengan materi sebelumnnya atau mengaitkan materi dengan pengalaman yang dimiliki oleh anak.
3. Pendidik menjelaskan tujuan materi dalam proses kegiatan belajar mengajar yang akan diajarkan.
4. Pendidik menjelaskan ke peserta didik mengenai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yakni puzzle bentuk geometri.
5. Pendidik melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
6. Mempersiapkan lembar pengumpulan data melalui bantuan pendidik yang memberikan materi. Peneliti melaksanakan penelitian pada semua proses pembelajaran serta aktivitas yang dilakukan oleh anak dan pendidik dalam melakukan pembelajaran.
7. Melaksanakan tes unjuk kerja untuk semua anak pada akhir siklus.

c. *Observing* atau pengamatan

Pengamatan pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah mengenai seluruh proses pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengamatannya meliputi dibawah ini:

1. Memperhatikan kegiatan pendidik secara langsung guna mengetahui keberhasilan pendidik pada penerapan media puzzle bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Memperhatikan kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, yang mempunyai tujuan untuk mengetahui keaktifan anak selama proses pembelajaran menggunakan media puzzle bentuk geometri.
3. Memperhatikan juga menulis semua gejala yang muncul di buku catatan, gejala yang mendukung kegiatan dan juga kegiatan yang menghambat pada proses belajar mengajar yang sedang berlangsung.

d. *Reflecting* atau Refleksi

Dalam tahapan ini pendidik maupun peneliti mengevaluasi semua kegiatan dan tindakan berdasar dari hasil observasi. Hasil observasi yang telah didapat selama kegiatan berlangsung, selanjutnya dianalisis dengan tujuan mengetahui sampai mana tingkat kesuksesan dan juga untuk mengetahui gejala atau kendalaapa saja yang sedang terjadi selama pembelajaran dengan menggunakan puzzle bentuk geomtri. Jika perolehan hasil yang didapat kurang memenuhi kriteria yang diinginkan maka akan dilakukan siklus selanjutnya.

3. Penelitian Siklus II

Peneletian pada siklus II ini adalah sebagai bentuk perbaikan dari siklus I. Siklus II mempunyai tahapan yang sama halnya dengan tahapan pada siklus II yaitu diawali dengan *planning*, *acting*, *observering*, dan *refleksing*.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Perencanaan (*Planning)*

Perencanaan pada tahap siklus II ini yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1) Mengidentifikasi permasalahan siklus I, mencari dan menetapkanjalan keluar untuk memecahankan permasalahan tersebut.
2) Menyususn rencana kegiatan harian (RKH) sesuia dengan kegiatan di siklus pertama dan menggunakan media guna untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi pada proses belajar mengajar.
3) Menyiapakan dan membuat pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran dan juga lembar observasi. Menganalisis proses dan hasil kegiatan seperti pedoman wawancara dan lembar observasi untuk pendidik dan peserta didik.
4) Mempersiapkan alat dan sumber pembelajaran.
5) Mempersiapkan media pembelajaran.
6) Mempersiapkan instrumen penialain untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri.
7) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) sesuai dengan RKH

b. Pelaksanaan (*Acting)*

Pelaksanaan kemampuan berhitung menggunakan media puzzle bentuk geometri ini berdasarkan rencana kegiatan harian (RKH) dari hasil kegiatan pada siklus pertama.Perbedaan RKH pada siklus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertama dan RKH pada siklus kedua ini terletak pada refleksi atau kegiatan inti.

Pada refleksi inti disiklus kedua terdapat alternatif lain dalam menggunakan media puzzle bentuk geometri, yaitu pada teknik penggunaannya yang dibantu dengan kegiatan bernyanyi.

c. Pengamatan (*Observing*)

Observing yang dilakukan oleh peneliti di antaranya:

1) Mengamati secara langsung kegiatan pendidik pada pelaksanaan belajar mengajar di siklus kedua dengan mempergunakan media yang telah disediakan.
2) Mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar pada siklus kedua.
3) Memperhatikan dan menulis semua masalah-masalah yang ada, masalah yang mengganggu kegiatan dan masalah yang mendukung kegiatan pada siklus kedua.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahapan pada kegiatan ini peneliti dan pendidik mendiskusikan dan menganakisis hasil observasi yang telah diperoleh. Setelah dianakisis, peneliti beserta pendidik merangkum hasil observasi dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran mengenal bentuk geometri menggunakan media puzzle bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak mulai dari siklus pertama hingga siklus kedua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Penelitian Siklus III

Peneletian pada siklus III ini adalah sebagai bentuk perbaikan dari siklus I dan siklus II. Siklus III mempunyai tahapan yang sama halnya dengan tahapan pada siklus I dan silklus II yaitu diawali dengan *planning, acting, observering* dan *refleksing*.

a. Perencanaan (*Planning)*

Perencanaan pada tahap siklus kedua ini yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1) Mengidentifikasi permasalahan siklus pertama dan siklus kedua, mencari dan menetapkan jalan keluar untuk memecahankan permasalahan tersebut.
2) Menyususn rencana kegiatan harian (RKH) sesuia dengan kegiatan di siklus pertama dan silus kedua dengan menggunakan media guna untuk memecahkan masalah yang sedang terjadi pada proses belajar mengajar.
3) Menyiapakan dan membuat pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran dan juga lembar observasi. Menganalisis proses dan hasil kegiatan seperti pedoman wawancara dan lembar observasi untuk pendidik dan peserta didik.
4) Mempersiapkan alat dan sumber pembelajaran.
5) Mempersiapkan media pembelajaran.
6) Mempersiapkan instrumen penialain untuk mengukur tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Menyiapkan lembar kerja siswa (LKS) sesuai dengan RKH.

b. Pelaksanaan (*Acting)*

Pelaksanaan kemampuan mengenal bentuk menggunakan media puzzle bentuk geometri berdasarkan rencana kegiatan harian (RKH) dari hasil kegiatan pada siklus pertama dan siklus kedua. Perbedaan RKH pada siklus pertama, siklus kedua dan RKH pada siklus ketiga ini terletak pada refleksi atau kegiatan inti.

Pada refleksi inti di siklus ketiga terdapat alternatif lain dalam menggunakan media puzzle bentuk geomtri , yaitu pada teknik penggunaan media yang dibuat secara berbeda saat penugasan tidak dicampur seperti pada siklus pertama dan kedua. Dan dalam siklus ketiga ini masih ada fariasi nyanyian tentang mengenalkan bentuk geometri.

" Mengenal Bentuk "

Hey teman-teman
Cobalah kemari
Ada macam-macam bentuk
Yang ada disini
Lingkaran segi tiga juga segi empat
Semuanya itu nama-nama bentuk

c. Pengamatan (*Observing*)

Observing yang dilakukan oleh peneliti di antaranya:

1) Mengamati secara langsung kegiatan pendidik pada pelaksanaan belajar mengajar di siklus ketiga dengan mempergunakan media yang telah disediakan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar pada siklus ketiga.

3) Memperhatikan dan menulis semua masalah-masalah yang ada, masalah yang mengganggu kegiatan dan masalah yang mendukung kegiatan pada siklus ketiga.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Tahapan pada kegiatan ini peneliti dan pendidik mendiskusikan dan menganakisis hasil observasi yang telah diperoleh. Setelah dianakisis, peneliti beserta pendidik merangkum hasil observasi dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran mengenal bentuk menggunakan media media puzzle bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak mulai dari siklus pertama hingga siklus ketiga.

E. Data Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Sumber data pada penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari beberapa data yang ada dilingkungan sekolah.[36] Diantaranya sumber data penelitiannya adalah sebagai berikut:

a. Pendidik

Dari sumber pendidik, untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media puzzle bentuk geomtri dan kemampuan mengenal bentuk.

[36]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 107.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Peserta didik

Dari sumber data anak, untuk mendapatkan data mengenai perkembangan kemampuan mengenal bentuk pada aspek perkembangan kognitif serta hasil belajar anak selama kegiatan belajar mengajar yang sedang terjadi.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berjenis penguraian atau ditulis secara uraian dan juga penjelasannya bukan dalam bentuk penulisan angka. Beberapa data yang tergolong dalam data kualitatif penelitian tindakan kelas ini, yakni:

1) Kegiatan yang disampaikan pada PTK
2) Metode pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan pada PTK.
3) Kegiatan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.
4) Kegiatan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

d. Data Kuantitatif

Kuantitatif selalu berhubungan dengan angka. Jadi, data kuantitatif merupakan data yang berkesinambungan dengan angka. Data kuantitatif ini merupakan data yang primer dalam penelitian ini. Data tersebut meliputi:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Data semua anak atau jumlah yang tergolong pada kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah.
2) Data persentase ketuntasan belajar anak.
3) Data nilai aktivitas pendidik
4) Data nilai aktivitas anak

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dan diambil oleh peneliti adalah teknik observasi, wawancara, penilaian *performance* dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data tersebut digunakan oleh peneliti bertujuan supaya peneliti bisa mendapatkan data yang sesuai dengan keinginannya dan juga data yang valid. Oleh karenannya peneliti melakukan pengumpulan data dengan berbagai cara, sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara spontan atau sengaja, fokus dengan masalah-masalah yang terjadi pada proses kegiatan belajar mengajar dan kemudian peneliti menulis semua masalah-masalah selama kegiatan berlangsung.[37] Observasi dipergunakan guna mengumpulkan data mengenai kegiatan peserta didik pada proses kegiatan pembelajaran maupun pendidik dalam menerapkan atau menggunakan media puzzle bentuk geometri.

[37]Joko Subagyo, *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengamatan ini berlagsung di dalam kelas pada saat kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Hasil yang didapatkan pada proses pengamatan ini bisa dijadikan bahan refleksi dari kegiatan belajar mengajar yang telah terjadi. Sehingga bisa digunakan acuan pada proses perbaikan aktivitas selanjutnya.

Tabel 3.1
Instrumen Lembar Observasi Guru

No	**Aspek yang Diamati**	**Penilaian**			
		1	**2**	**3**	**4**
Kegiatan Awal					
1.	Guru mempersiapkan siswa untuk belajar				
2.	Guru melakukan Apersepsi				
3.	Guru meotivasi siswa untuk belajar				
4.	Guru dan anak berdoa bersama				
5.	Guru mengucapkan salam pembuka				
6.	Guru memberikan *ice breaking* untuk memfokuskan anak				
7.	Guru mengajukan pertanyaan awal “siapa yang tahu ini bentuk apa?”, “benda apa ya yang berbentuk Lingkaran, Segi Tiga dan Segi Empat?”				
Kegiatan Inti					
5.	Guru menunjukkan media *Puzzle* Bentuk Geometri dan mendemonstrasikannya				
6.	Guru meminta anak untuk bermain *Puzzle* Bentuk Geometri sesuai perintah guru				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
7.	Guru meminta anak untuk menyebutkan bentuk geometri sesuai perintah guru				
8.	Guru meminta anak mengelompokkan bentuk geometri sesuai perintah guru				
9.	Guru memberikan bintang pada individu yang berhasil melakukan kegiatan tersebut.				
Kegiatan Penutup					
10.	Guru membimbing anak membuat kesimpulan atau rangkuman dari pembelajaran yang telah dilakukan				
11.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya				
12.	Guru dan anak membaca doa sebelum pulang				
13.	Guru mengucapkan salam.				
Jumlah					

Tabel 3.2
Instrument Lembar Aktifitas Siswa

No	Aktivitas Anak	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak berdoa bersama guru				
2.	Anak menjawab salam				
3.	Anak mengikuti *ice* breaking yang dicontohkan guru				
4.	Anak menjawab pertanyaan awal “siapa yang tahu ini bentuk apa?”, “benda apa ya yang berbentuk Lingkaran, Segi Tiga dan Segi				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aktivitas Anak	Penilaian			
		1	2	3	4
	Empat?”				
Kegiatan Inti					
5.	Anak melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang *Puzzle* Bentuk Geometri				
6.	Anak bermain *Puzzle* Bentuk Geometri sesuai perintah guru				
7.	Anak menyebutkan bentuk sesuai perintah guru.				
8.	Anak mengelompokkan bentuk geometri sesuai perintah guru				
9.	Anak diberi bintang ketika berhasil melakukan kegiatan tersebut.				
Kegiatan Penutup					
10.	Anak bersama guru membuat kesimpulan atau rangkuman dari pembelajaran yang telah dilakukan				
11.	Anak mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya				
12.	Anak dan guru bersama-sama berdoa sebelum pulang				
13.	Anak menjawab salam				
Jumlah					

b. Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertanyaan kepada narasumber. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara interviewer dengan narasumber, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.[38]

Responden dari kegiatan penelitian ini adalah pendidik kelas A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Teknik wawancara ini dipergunkan guna mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk anak, baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan melalui media puzzle bentuk geometri. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara. Narasumber dari wawancara ini adalah guru kelas kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk siswa, baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan dengan menggunakan permainan *Puzzle* Bentuk Geometri. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara.

Tabel 3.3
Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian

Nama guru kelas :
Hari/Tanggal/Tahun :

No	Teks Wawancara	Jawaban
1	Berapa jumlah siswa kelas kelompok A di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah?	

[38] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Gia Indonesia, 2008), 127.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Teks Wawancara	Jawaban
2	Berapa nilai ketuntasan belajar anak yang diterapkan oleh pihak sekolah untuk semua aspek perkembangan anak?	
3	Berapa anak yang sudah mampu mengenal bentuk geometri di kelas A?	
4	Apa yang menjadi faktor penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri?	
5	Bagaimana kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri?	
6	Apa yang menjadi penyebab kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri?	
7	Metode atau media apa yang ibu gunakan dalam penerapan mengenal bentuk geometri?	
8	Pernakah Ibu menggunakan media puzzle bentuk geometri dalam menunjang kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak?	

Tabel 3.4
Pedoman Wawancara Untuk Guru Setelah Penelitian

Nama guru kelas :
Hari/Tanggal/Tahun :

No	Teks Wawan cara	Jawaban
1	Bagaimana menurut pendapat Ibu tentang pengaplikasian media puzzle bentuk geometri dalam menunjang kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak?	
2	Menurut Ibu apa keuntungan dari pengaplikasian media puzzle bentuk geometri dalam menunjang kemampuan mengenal bentuk geometri anak?	
3	Adakah kesulitan yang didapat pada saat mengajar dengan menerapkan media puzzle bentuk geometri untuk menunjang kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak?	
4	Bagaimana aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menerapkan media puzzle bentuk geometri?	
5	Bagaimana kesan Ibu terhadap penggunaan media puzzle bentuk geometri pada pembelajaran kali ini?	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Penilaian Unjuk Kerja

Unjuk kerja (*Performance*) adalah proses mengumpulkan informasi melalui pengamatan secara sistematis untuk mengambil keputusan terhadap siswa. Penilaian unjuk kerja diberikan untuk mengetahui kemampuan siswa selama pembelajaran berlangsung.[39] Instrumen yang digunakan adalah lembar penilaian unjuk kerja yang digunakan untuk penilaian non tes yang berupa performansi yang dihasilkan siswa selama pembelajaran.

d. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar kerja siswa merupakan lembaran yang terdapat soal atau pertanyaan untuk peserta didik guna untuk melihat tingkat keberhasilan peserta didik yang sesuai dengan indikator yang sudah ditentukan. Lembar kerja siswa dalam kegiatan ini ada 2 lembar kerja siswa, yang pertama melingkari gambar yang berbentuk lingkaran dan yang kedua menyilang gambar yang bukan termasuk bentuk lingkaran. Tujuan dari pembuatan LKS yakni, agar anak mengetahui semua bentuk geometri yang akan dikenalkan.

e. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan instrument dengan cara pengumpulan data tentang peristiwa yang sedang terjadi dan sudah didokumentasi sebelumnya. Dapat dikatakan juga bahwa dokumentasi dapat dijadikan

[39] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak,* (Jakarta: Kencana, 2011), Edisi Pertama, 54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

alat untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang bisa didapat melalui buku catatan, buku transkrip, surat-surat kabar, majalah atau buku majalah, prasastii, notulen hasil rapat, agenda-agenda yang ada, dan lain-lain.[40]

Dokumentasi ini mempunyai manfaat bagi peneliti dan juga penelitian yang sedang berlangsung. Manfaatnya adalah untuk mengumpulkan foto, data dan rencana kegiatan harian (RKH) yang sedang terjadi pada kegiatan belajar mengajar khususnya pada kegiatan mengenal bentuk pada anak kelas kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah yang menggunakan media puzzle bentuk geometri.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian yang menggunakan metode PTK ini terdapat dua jenis data yang bisa diperoleh yakni melalui data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif bisa didapat dari hasil belajar peserta didik melalui lembar kerja siswa maupun performance peserta didik yang nantinya dijelaskan secara diskriptif. Nilai hasil belajar peserta didik yang sudah terkumpul dihitung untuk dilihat skor dan juga bisa digunakan untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik khususnya pada kemampuan berhitung.[41]

---

[40] E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 67.
[41] Suharsimi Arikunto *et al*, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), 45.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan data kualitatif bisa didapat dari informasi-informasi yang dijelaskan dalam bentuk uraian atau tulisan yang menjelaskan aktivitas yang tergambar di saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung. Data kualitatif ini bisa dari instrumen observasi kegiatan peserta didik dan pendidik, instrument wawancara pendidik, lembar kerja siswa dan yang terakhir adalah dokumentasi.

Untuk data kuantitatif bisa diperoleh data melalui rumus statistik yang dijelaskan di bawah ini:

1. Penilaian Rata-rata

Instrumen unjuk kerja digunakan untuk mengetahui kemampuan berhitung pada peserta didik. Untuk mencari rata-rata secara klasikal dari kumpulan nilai yang telah didapat dari peserta didik tersebut, bisa memakai rumus mean yaitu sebagai berikut.[42]

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata (mean)
∑x = Jumlah nilai seluruh anak
N = Jumlah anak

Setelah itu skor rata-rata yang telah didapat bisa diklasifikasikan kedalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:

[42]Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 24.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.5
Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas

Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Anak	**Kriteria**
76-100	Berkembang Sangat Baik
51-70	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	Mulai Berkembang
0-25	Belum Berkembang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Kegiatan belajar mengajar didalam kelas bisa dikatakan sukses apabila adanya peningkatan hasil belajar peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Peneliti menghitung keberhasilan peserta didik apabila peserta didik memperoleh nilai dengan persentase hitungan yang menunjukkan 70% dari seluruh peserta didik yang mengalami peningkatan pada kemampuan berhitung. Presentase ketuntasan belajar pada siklus pertama dan siklus kedua bisa dihitung menggunakan rumus, dibawah ini:

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

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah anak yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selanjutnya cara mengetahui persentase yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Kategoriini sama seperti yang dijelaskan Suharsimi Arikunto yang mempunyai persintase yang dijelaskan dibawah ini:[43]

Tabel 3.6
Persentase Ketuntasan Belajar

Tingkat Keberhasilan (%)	**Kriteria**
81%-100%	Sangat Tinggi
61%-80%	Tinggi
41%-60%	Sedang
≤ 40%	Rendah

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

3. Penilaian Observasi Aktivitas Pendidik dan Anak

Penilaian terakhir dari kegiatan pendidik maupun peserta didik didapat melalui kegiatan membagi nilai hasil yang didapat dengan nilai hasil maksimum selanjutnya dikalikan dengan 100. Rumusan yangdigunakan pada kegiatan pendidik untuk nilai akhir aktivitas dipaparkan seperti dibawah ini:

a. Observasi Pendidik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

b. Observasi Anak

[43]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Selanjutnya skor perolehan hasil observasi pendidik dan peserta didik yang telah dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria dibawah ini:

Tabel 3.7

Kategori Penilaian Hasil Observasi Guru dan Siswa

Penilaian	**Kriteria**
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
0-49	Kurang

(Sumber: Buku Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti)

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah alat yang dipergunakan guna melihat keberhasilan dari aktivitas penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau memperbaharui pembelajaran yang sedang berlangsung.[44]

Penelitian tindakan kelas yang kegiatanya menggunakan media puzzle bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Islam Nurul Azizi 3 Pondok Chandra bisa

[44]Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikatakan sukses atau baik jika indikator yang ditargetkan sudah terpenuhi seperti yang sudah dijelaskan dibawah ini:

1. Siswa dikatakan berhasil apabila nilai rata-rata dalam mengenal bentuk geometri sudah berkembang sesuai harapan dengan skor 70.
2. Siswa dikatakan tuntas apabila telah mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dengan skor rata-rata anak mencapai ≥ 75.
3. Skor perolehan hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik minimal berkriteria baik 70.

Tabel 3.8
Kriteria Penilaian Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri melalui Media *Puzzle* Bentuk Geometri Usia 4-5 Tahun

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Menyebutkan bentuk geometri sesuai perintah	Berkembang Sangat Baik	4	Jika anak mampu menyebutkan bentuk geometri dengan benar tanpa bantuan dari guru
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Jika anak mampu menyebutkan bentuk geometri dengan pasti, tanpa ragu-ragu
		Mulai Berkembang	2	Jika anak menyebutkan bentuk geometri dengan ragu-ragu
		Belum Berkembang	1	Jika anak menyebutkan bentuk geometri
2.	Mengelompokkan bentuk geometri sesuai perintah	Berkembang Sangat Baik	4	Jika anak mampu mengelompokkan bentuk geometri dengan benar tanpa bantuan dari guru
		Berkembang Sesuai	3	Jika anak mengelompokkan bentuk geometri dengan pasti,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
		Harapan		tanpa ragu-ragu
		Mulai Berkembang	2	Jika anak mengelompokkan bentuk geometri dengan ragu-ragu
		Belum Berkembang	1	Jika anak salah dalam mengelompokkan bentuk geometri

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

PTK yang dilakukan peneliti adalah bekerjasama antara pendidik dengan peneliti (Kolaboratif). Pendidik mempunyai tugas penerepan media dengan menggunakan puzzle bentuk geometri guna meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Adapun rincian tugas pendidik dan peneliti adalah:

1. Identitas Pendidik

   Nama : Nur Lailatul Hidayah, S.Pd.

   Jabatan : Wali kelas Kelompok A

   Tugas :

   a. Mempunyai tanggung jawab saat peneliti melakukan penelitian.
   b. Berperan didalam penelitian.
   c. Berperan dalam kegiatan observasi.
   d. Ikut dalam merefleksi pada siklus pertama dan kedua.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Identitas Peneliti

Nama : Mawaddah Nur Ainiyah

NIM : D98214054

Status : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam AnakUsia Dini Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Sunan Ampel Surabaya

Tugas :

a. Membuat RKH.
b. Membuat lembar penelian.
c. Menyusun lembar observasi.
d. Memberi nilai pada instrumen penilaian peserta didik.
e. Memberi nilai pada lembar kerja peserta didik.
f. Mengevaluasi diakhir kegiatan.
g. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar didalam kelas.
h. Berdiskusi bersama pendidik yang diajak kolaborasi.
i. Berdiskusi bersama pendidik, serta meminta panduan dalam penyusunan laporan hasil PTK (penelitian tindakan kelas).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Umum dan Kondisi Awal Sebelum Tindakan

Penelitian tindakan kelas dilakukan di Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Subyek penelitian kelompok A Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah yang berjumlah 15 siswa. Jumlah guru yang mengajar berjumlah 8 guru, 2 guru bantu (TU) dan Kepala Sekolah (Fita Ni`matur Rochmah, S.Pd dan Nurakumaningsih, S.Pd), 2 guru TK A (Diah Kholidiyah ,S.Pd dan Anisatussehra, S.Hum), 2 guru TK B (Nur Lailatul Hidayah, S.Ag dan Fatimatus Zahro, S.Pd) dan 2 guru ngaji (Dwi Asfufah, S.Pd dan Jauharotul Amriyah, S.Ag).

Para pendiri dan beberapa pengurus melaksanakan musyawarah untuk bersama-sama mendirikan lemaga PAUD, dengan pedoman visi dan misi sebagai berikut:

- Visi : Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, kreatif dan bertanggung jawab.
- Misi : Pertama, mengantarkan siswa menjadi insan yang beriman, berilmu dan berketerampilan. Kedua, melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara optimal dengan potensi anak didik.

Penelitian ini dilakukan dengan tiga siklus, setiap siklus dilakukan selama 2 hari. Tahapan dalam penelitian yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *Puzzle* Bentuk Geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kondisi awal sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah peneliti terlebih dahulu melakukan kegiatan observasi. Tujuan dari dilakukannya kegiatan observasi ini yaitu untuk mengetahui dan melihat kondisi awal mengenai masalah kemampuan mengenal bentuk geometri yang ada di Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Kondisi awal inilah yang akan menjadi sebuah perbandingan antara nilai saat kegiatan observasi dan nilai saat penelitian.

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti pada tanggal 24 Maret 2019. Proses belajar mengajar yang ada di Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah sebenarnya sudah baik, tetapi kurang memanfaatkan suatu media pembelajaran dan kurangnya mendesain suatu pembelajaran supaya menarik saat guru menyampaikan materi yang akan diajarkan. Alasan guru saat peneliti melakukan wawancara adalah banyaknya jumlah siswa dan kurangnya guru di dalam satu kelas. Jadi, guru menyampaikan materi yang akan diajarkan hanya dengan menuliskan atau menggambarkan suatu benda di papan tulis dan bertanya jawab secara langsung dengan siswa. Begitu juga saat mengenalkan bentuk geometri guru hanya memberikan permainan balok yang dimainkan anak sesuka hati tanpa adanya penjelasan bentuk geometri dari guru. Setelah itu dilanjut dengan mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang sudah ada di sekolah. Oleh karena itu kemampuan dalam mengenal bentuk geometri masih kurang karena siswa mudah bosan dan kurang tertarik dengan media yang digunakan.

Perolehan data untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai kemampuan mengenal bentuk geometri dilakukan peneliti pada setiap siklus, sedangkan data penerapan kegiatan pembelajaran didapatkan dari lembar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

observasi guru dan siswa. Tahapan penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III.

2. Pra Siklus

Pra siklus dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan kemampuan mengenal bentuk geometri. Peneliti mengobservasi kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri yang dilakukan pada tanggal 24 Maret 2019. Hasil pra siklus menunjukkan bahwasanya siswa yang memperoleh ketuntasan belajar hanya 3 siswa sedangkan 12 siswa belum dikatakan tuntas (mendapat nilai <75) seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1
Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pra Siklus

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan Benda Berdasarkan Bentuk Geometri				Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bentuk Geometri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Atka		√				√			50	MB
2	Amir	√					√			37,5	BB
3	Akbar			√				√		75	BSH
4	Bery		√				√			50	MB
5	Fahri			√				√		75	BSH
6	Musa	√					√			37,5	BB
7	Yusuf	√				√				25	BB
8	Gaza	√				√				25	BB
9	Alma			√				√		75	BSH
10	Rasya	√					√			37,5	BB
11	Marsya	√				√				25	BB
12	Freya		√			√				37,5	BB
13	Alin	√				√				25	BB
14	Kia		√					√		62,5	BSH
15	Kekey	√				√				25	BB
Jumlah Nilai		**662,5**									
Nilai Rata-rata		**44,1**									
Jumlah Siswa yang Tuntas		**3**									
Ketuntasan Belajar		**20%**									

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Keterangan :

Nilai 0-25 : Belum Berkembang (BB)

Nilai 26-50 : Mulai Berkembang (MB)

Nilai 51-75 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Nilai 76-100 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Dapat disimpulkan dari hasil nilai prasiklus siswa bahwasanya siswa yang belum tuntas 12 siswa dan siswa yang telah tuntas 3 siswa, hal ini menunjukkan kemampuan siswa dalam mengenal bentuk geometri <75. Prosentase ketuntasan nilai mengenal bentuk geometri siswa yaitu 20% dan nilai rata-rata 44,1. Berikut ini merupakan keterangan hitungan :

a. Nilai Rata-rata

$$Rata - Rata = \frac{Jumlah\ Nilai\ Seluruh\ Siswa}{Jumlah\ Siswa}$$

$$= \frac{662{,}5}{15}$$

$$= 44{,}1$$

b. Prosentase ketuntasan belajar siswa

$$Prosentase = \frac{Jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{jumlah\ seluruh\ siswa} \times 100\%$$

$$= \frac{3}{15} \times 100\%$$

$$= 20\%$$

3. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I ini ada beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti:

1) Membuat jadwal dan menentukan tema

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dalam setiap siklus, dimulai pada tanggal 15 dan 16 bulan April 2019.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan tema yang digunakan adalah Lingkungan dengan sub tema Sekolahku.

2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pembuatan RPPH dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya. *(RPPH Terlampir pada lampiran 1)*

3) Membuat Media dan sumber pembelajaran

Media dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti adalah Media *Puzzle* Bentuk Geometri yaitu sebuah *Puzzle* dengan ukuran lumayan besar dengan tujuan siswa yang duduk di kursi paling belakang tetap bisa melihat. Ada dua buah *puzzle* yang akan digunakan *Puzzle* 1 keping dan *Puzzle* 2 keping, yang nantinya akan dimainkan anak secara bergantian. Selain *Puzzle* Bentuk Geometri, peneliti juga membuat beberapa Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk mengetahui seberapa fahamnya siswa dalam hal mengenal bentuk geometri.

Ketentuan peneliti dalam membuat media *Puzzle* Bentuk Geometri supaya siswa dapat mengenal bentuk geometri adalah sebagai berikut :

a) *Puzzle* Bentuk Geometri sangat aman untuk siswa.
b) Menarik siswa untuk aktif dan antusias dalam melakukan kegiatan.
c) *Puzzle* Bentuk Geometri ini selain dapat mengenalkan bentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat) dapat digunakan sebagai alat bermain untuk mengenal berbagai konsep warna, bilangan dan lain-lain.
d) Tahan lama dan tidak mudah rusak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Membuat lembar penilaian siswa (chek list)

Lembar peneliaian untuk siswa dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *chek list* yang berhubungan dengan aspek Menyebutkan bentuk dan benda berdasarkan bentuk geometri dan Mengelompokkan bentuk dan benda berdasarkan bentuk geometri.

b. Tindakan I

1) Siklus pertama pertemuan ke-1

Tindakan siklus pertama pada pertemuan ke-1 dilakukan pada hari Senin tanggal 15 April 2019 dari pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan belajar mengajar pada hari ini menggunakan tema Lingkungan dengan sub tema Sekolahku. Kegiatan diberikan kepada siswa sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah divalidasi oleh ahlinya.

Kegiatan pada pertemuan ke-1 ini peneliti mengikuti kegiatan pembelajaran sebelum siswa masuk ke dalam kelas yaitu siswa berbaris di halaman bernyanyi, berhitung dan berikrar anak sholeh. Sebelum masuk ke dalam kelas siswa melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar yaitu berjalan zik-zak secara bergantian, guru meminta siswa untuk baris dengan rapi. Setelah masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan adalah berdoa, mengabsensi siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan dengan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri.

Peneliti menjelaskan kepada siswa mengenai media *puzzle* bentuk geometri dan macam-macam bentuk geometri. Peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melakukan tanya jawab dengan siswa yang tentunya dibantu dengan guru kelas karena pada siklus ini peneliti berkolaborasi dengan guru. Selain menjelaskan mengenai macam-macam bentuk geometri, guru juga mengenalkan media *puzzle* bentuk geometri kepada siswa dan menjelaskan bagaimana cara menggunakannya sehingga siswa dapat mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri.

Pertemuan ke-1 dalam mengenalkan bentuk geometri aspek yang akan diobservasi yaitu menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Setelah peneliti selesai menjelaskan mengenai macam-macam bentuk geometri, kemudian guru kelas menjelaskan dan mempraktekkan secara langsung bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri pada kegiatan menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Guru kelas meminta peneliti untuk mengambil salah satu *puzzle* bentuk lingkaran dan dipasangkan pada papan dasar *puzzle* sebagai petunjuk, kemudian guru memilih *puzzle* bentuk geometri yang lain dari tumpukan berbagai bentuk yang ada pada meja dan memasangkannya di atas papan dasar *puzzle*. Setelah selesai mempraktekkan, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai cara memasangkan *puzzle* bentuk geometri. Selanjutnya, guru memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan kegiatan menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Dan melakukannya secara bergantian maju ke depan kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Siklus pertama pertemuan ke-2

Tindakan siklus pertama pertemuan ke-2 dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 April 2019. Kegiatan awal hari ini masih sama dengan kegiatan pada hari kemarin yaitu baris di halaman terlebih dahulu untuk bernyanyi, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh. Sebelum masuk ke dalam kelas siswa melakukan kegiatan berjalan sambil jinjit secara bergantian untuk melatih perkembangan motorik kasar siswa. Kegiatan ini dilakukan degan cara bergantian dan siswa yang telah selasai berjalan sambil jinjit langsung masuk ke dalam kelas. Setelah semua masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti hari sebelumnya yaitu berdoa dan dilanjut dengan mengabsen siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan degan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri.

Sebelum masuk ke dalam kegiatan inti, guru melakukan tanya jawab dengan siswa mulai dari bertanya tema hari ini sampai dengan macam-macam bentuk geometri yang siswa ketahui. Siswa sangat antusias saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri meskipun ada beberapa siswa yang belum bisa menjawab dengan benar. Pada tindakan siklus pertama pertemuan ke-2 aspek yang akan diobservasi adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri. Guru menjelaskan kembali bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri dengan bertanya jawab dengan siswa dan meminta anak untuk memasangkan *puzzle* bentuk geometri secara bergantian ditempat duduk masing-masing.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setelah itu peneliti mengambil LKS yang ada dimeja, kemudian guru menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa cara mengerjakan LKS dengan baik dan benar. Setelah tanya jawab dengan siswa megenai tugas LKS, guru meminta peneliti untuk mengambil krayon berwarna merah untuk mewarnai bentuk yang berbentuk segitiga sebagai petunjuk. Dan selanjutnya peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa tugas siswa adalah memberi warna merah pada bentuk yang berbentuk segitiga. Tugas siswa yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (segi tiga) sesuai dengan perintah pada LKS. Siswa melakukan kegiatan ini ditempat masing-masing seperti yang dicontohkan oleh guru dan peneliti.

c. Observasi Siklus I

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Peneliti memiliki 12 poin observasi aktivitas siswa dan semua aspek dilakukan. 2 aspek mendapatkan sekor 4, 5 aspek mendapatkan sekor 3 dan 5aspek mendapatkan sekor 2. Setiap sekor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

a) 1= Tidak dilakukan

b) 2= Kurang

c) 3= Cukup

d) 4= Baik

Jika dijumlahkan hasil dari sekor yang didapat yakni 33 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas siswa mendapatkan sekor 68,75% sehingga dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masih di bawah sekor minimal yakni 75%. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas siswa:

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No.	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Siap mengikuti pembelajaran	√			
2.	Semangat mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri		√		
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan baik		√		
4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri)			√	
5.	Mendengarkan guru ketika mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain *puzzle* bentuk geometri			√	
6.	Mendengarkan guru ketika menjelaskan tugas LKS			√	
7.	Menggunakan media *puzzle* bentuk geometri dengan baik			√	
8.	Mengerjakan tugas LKS dari guru dengan baik		√		
9.	Mengikuti pembelajaran dengan senang hati	√			
10.	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik			√	
11.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini		√		
12.	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini		√		

$$Nilai = \frac{Jumlah\ sekor}{Sekor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

$$= \frac{33}{48}\ X\ 100\ \%$$

$$= 68{,}75\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 12 poin observasi dan semua aspek dilakukan. 4 aspek mendapatkan sekor 2, 6 aspek mendapatkan sekor 3 dan 4 aspek mendapatkan sekor 2. Setiap sekor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

a) 1 =Tidak dilakukan

b) 2= Kurang

c) 3= Cukup

d) 4= Baik

Jika dijumlahkan sekor mendapatkan 34 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas guru mendapatkan sekor 70,8%, sekor tersebut masih di bawah nilai minimal yakni 75%. Hal itu disebabkan karena beberapa kegiatan masih banyak yang kurang maksimal. Berikut ini tabel hasil observasi guru pada siklus I:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran			√	
2	Menyampaikan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
3	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri		√		
4	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri)				√
5	Mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain *puzzle* bentuk geometri kepada peserta didik.				√
6	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS		√		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
7	Mendemonstrasikan cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri pada peserta didik.			√	
8	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasangkan *puzzle* bentuk geometri		√		
9	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
10	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain puzzle dan mengerjakan LKS .		√		
11	Guru melakukan *recalling* mengenai kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
12	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan.			√	

$$Nilai = \frac{Jumlah\ sekor}{Sekor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

$$= \frac{34}{48}\ X\ 100\ \%$$
$$= 70{,}8\%$$

3) Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus I

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi yang mempunyai tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati siswa dalam menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah di buat. Adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

geometri pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah selama siklus I berlangsung :

Tabel 4.4
Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus I

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan Benda Berdasarkan Bnetuk Geometri				Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bnetuk Geometri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Atka			√				√		75	BSH
2	Amir		√				√			50	MB
3	Akbar			√				√		75	BSH
4	Bery			√				√		75	BSH
5	Fahri			√				√		75	BSH
6	Musa		√				√			50	MB
7	Yusuf		√			√				37,5	BB
8	Gaza		√					√		62,5	BSH
9	Alma				√			√		87,5	BSB
10	Rasya		√				√			50	MB
11	Marsya		√					√		62,5	BSH
12	Freya			√			√			62,5	BSH
13	Alin		√				√			50	MB
14	Kia			√					√	87,5	BSB
15	Kekey		√					√		62,5	BSH
Jumlah Nilai		**962,5**									
Nilai Rata-rata		**64,1**									
Jumlah Siswa yang Tuntas		**6**									
Ketuntasan Belajar		**40%**									

Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri dengan media *Puzzle* bentuk geometri satu keping mengalami peningkatan hal itu dapat dilihat dari sekor yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan nilai rata-rata 44,1 dengan prosentase 20%, sedangkan hasil dari siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 64,1 dan prosentase 40%. Meskipun mengalami peningkatan namun sekor tersebut masih di bawah nilai minimal kurang dari 75%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Refleksi Siklus I

Langkah selanjutnya setelah dilakukannya tindakan pada siklus pertama selesai, yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas mengenai kendala yang terjadi selama siklus pertama berlangsung dan akan membahas mengenai perbandingan hasil antara pra siklus dan siklus pertama.

Dilihat dari kendala selama proses pembelajaran peneliti dan guru dapat memperbaiki dengan cara mencari solusi sebagai perbaikan pada siklus kedua. Sehingga, kendala yang terjadi pada siklus pertama dapat terselesaikan. Adapun kendala pada siklus pertama adalah sebagai berikut:

1) Pada saat pembelajaran, masih terdapat siswa yang bergurau sendiri ketika guru menjelaskan. Sehingga siswa tidak mengerti atau tidak paham bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri.
2) Kurang adanya semangat atau motivasi yang seharusnya diberikan guru kepada siswa ketika siswa melakukan kegiatan menggunakan media *puzzle* bentuk geometri sehingga masih ada siswa yang meminta batuan kepada guru.
3) Siswa kurang fokus saat melakukan kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri karena saat guru menjelaskan siswa banyak yang maju ke depan mendekati media *puzzle* bentuk geometri karena rasa ingin tahu siswa yang tinggi. Hal ini yang membuat siswa tidak fokus dan tidak dapat berkonsentrasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Siswa masih kurang disiplin karena tidak mau menunggu giliran dan akibatnya siswa berebut maju ke depan untuk melakukan kegiatan menggunakan *puzzle* bentuk geometri.
5) Kurang adanya kegiatan apersepsi sebelum kegiatan inti dimulai sehingga siswa mudah merasa bosan.

4. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas II

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II ini ada beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti:

1) Membuat jadwal dan tema

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dua kali pertemuan dalam I siklus, dilaksanakan pada tanggal 17 dan 18 April 2019. Sedangkan tema yang dibuat masih sama yaitu tema Lingkungan dengan sub tema Sekolahku.

2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pembuatan RPPH dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya. Pada siklus II ini berbeda dengan siklus I, perbedaannya yaitu pada kegiatan inti siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan mecobanya secara langsung dalam megelompokkan bentuk geometri pada media *puzzle* bentuk geometri.*(RPPH Terlampir pada lampiran 1)*

3) Menyiapkan alat dan sumber pembelajaran

Alat dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti masih sama seperti siklus I yaitu media *puzzle* bentuk geometri, bedanya hanya dari jumlah kepingan (siklus 1 menggunakan satu keping sedangkan siklus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan 2 dua keping). Peneliti menyiapkan alat dan sumber belajar yang akan digunakan oleh siswa dalam mengenal geometri.

4) Membuat lembar penilaian siswa dan guru (*check list*)

Lembar peneliaian untuk siswa dan guru dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *chek list* yang berhubungan dengan kemampuan mengenal geometri pada siswa, media, dan lainnya.

b. Tindakan II

1) Siklus kedua pertemuan ke-1

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua di pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 April 2019. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.00-10.00 WIB. Pada tindakan kedua di pertemuan ke-1 ini tema kegiatan yang digunakan masih sama yaitu tema Lingkungan dengan sub tema Sekolahku. Pada pertemuan kali ini peneliti menanyakan kembali mengenai macam-macam bentuk geometri, tetapi lebih fokus pada media *puzzle* bentuk geoemtri yaitu dengan menggunakan dua keping.

Pada siklus kedua di awal pertemuan ini ada aspek yang akan diobservasi, aspeknya adalah setiap siswa menyebutkan 2 benda berdasarkan bentuk geometri. Sebelum masuk ke dalam kelas seperti pada hari sebelumnya, siswa selalu melakukan kebiasaan yaitu berbaris di halaman kemudian bernyanyi bersama, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh. Sebelum masuk kelas, peneliti meminta anak untuk baris berhadapan dengan teman untuk melaksanan kegiatan melatih perkembangan motorik siswa yaitu menagkap bola dari satu teman ke teman yang lainnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan selanjutnya sebelum memasuki kegiatan inti guru kelas menunjuk salah satu siswa untuk memimpin berdoa didepan kelas. Setelah berdoa guru mengajak siswa untuk bertanya jawab mengenai macam-macam bentuk geometri. Guru juga mengenalkan media *puzzle* bentuk geometri dua keping kepada siswa dan menjelaskan bagaimana cara menggunakannya sehingga siswa dapat mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri ini.

Selanjutnya guru kembali melakukan tanya jawab mengenai bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri. Ada beberapa siswa yang masih mengingat bagaimana cara menggunakan media tersebut. Terlihat siswa sangat antusias dalam menjawab atau merespon pertanyaan dari guru. Guru menunjuk salah satu siswa untuk mempraktekkan kembali bagaimana cara menggunakan *puzzle* bentuk geometri. Alhamdulillah siswa yang ditunjuk oleh guru melakukannya dengan sangat baik dan bersemangat.

Pada siklus II pertemuan ke-1 ini metode yang digunakan berbeda dengan tindakan pada siklus I karena, mengingat masih banyak siswa yang bergurau sendiri dan tidak fokus saat menunggu gilirannya dipanggil oleh guru. Peneliti menggunakan metode kuis dengan cara membagi kelompok mejadi tujuh kelompok. Masing-masing kelompok ada 2-3 siswa, kemudian guru meminta peneliti untuk membalik papan dasar *puzzle*, selanjutnya guru memberikan perintah kepada setiap kelompok untuk memasangkan *puzzle* bentuk geometri ke papan dasar *puzzle* dengan benar. Dan begitu seterusnya sampai semua kelompok selesai menyelesaikannya. Setelah itu, guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan peneliti memberikan tugas tanya jawab kepada setiap kelompok, yang mana setiap siswa menyebutkan 2 benda berdasarkan bentuk geometri, kelompok yang bisa menyebutkan benda berdasrakan bentuk geometri dengan benar, maka akan mendapat bintang sebagai reward pada setiap kelompoknya. Dengan metode kuis yang dipilih oleh guru dan peneliti, siswa lebih bisa fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

2) Siklus kedua pertemuan ke-2

Siklus kedua pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 18 April 2019. Tema yang digunakan masih sama yaitu Lingkungan dengan sub tema Sekolahku. Aspek yang akan diobservasi oleh peneliti yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri. Sebelum masuk ke dalam kelas seperti pada hari sebelumnya, siswa selalu melakukan kebiasaan yaitu berbaris di halaman kemudian bernyanyi bersama, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh. Sebelum masuk kelas, peneliti meminta anak baris menjadi dua baris untuk melaksanan kegiatan melatih perkembangan motorik siswa yaitu melempar bola ke dalam ranjang secara bergantian. Setelah semua masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti hari sebelumnya yaitu berdoa dan dilanjut dengan mengabsen siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan degan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri.

Sebelum memasuki kegiatan inti, peneliti menggunakan metode kuis seperti hari sebelumnya yakni, membagi kelompok mejadi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tujuh kelompok. Masing-masing kelompok ada 2-3 siswa, kemudian guru meminta peneliti untuk membalik papan dasar *puzzle*, selanjutnya guru memberikan perintah kepada setiap kelompok untuk memasangkan *puzzle* bentuk geometri ke papan dasar *puzzle* dengan benar. Dan begitu seterusnya sampai semua kelompok selesai menyelesaikannya.

Pada tindakan siklus kedua pertemuan ke-2 aspek yang akan diobservasi adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri. Setelah itu peneliti mengambil LKS yang ada dimeja, kemudian guru menjelaskan dan menunjukkan kepada siswa cara mengerjakan LKS dengan baik dan benar. Setelah tanya jawab dengan siswa megenai tugas LKS, guru meminta peneliti untuk mengambil krayon berwarna biru untuk melingkari benda yang berbentuk lingkaran sebagai petunjuk. Dan selanjutnya peneliti menjelaskan kepada siswa bahwa tugas siswa adalah melingkari dengan warna sesuka hati pada benda yang berbentuk lingkaran.

Tugas siswa yaitu mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri (lingkaran) sesuai dengan perintah pada LKS. Siswa melakukan kegiatan ini ditempat masing-masing seperti yang dicontohkan oleh guru dan peneliti. siswa yang bisa mengelompokkan benda berdasrakan bentuk geometri dengan benar, maka akan mendapat bintang sebagai reward sudah mengerjakan tugas dengan benar. Dengan metode kuis yang dipilih oleh guru dan peneliti, siswa lebih bisa fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi Siklus II

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Peneliti memiliki 12 poin observasi aktivitas siswa dan semua aspek dilakukan. 2 aspek mendapatkan sekor 4, 8 aspek mendapatkan sekor 3 dan 2 aspek mendapatkan sekor 2. Setiap sekor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

e) 1= Tidak dilakukan

f) 2= Kurang

g) 3= Cukup

h) 4= Baik

Jika dijumlahkan hasil dari sekor yang didapat yakni 35 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas siswa mendapatkan sekor 72,9%. Sehingga dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah sekor minimal yakni 75%. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas siswa.

Tabel: 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No.	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Siap mengikuti pembelajaran	√			
2.	Semangat mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri		√		
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan baik		√		
4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri)			√	
5.	Mendengarkan guru ketika mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain *puzzle* bentuk geometri			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
6.	Mendengarkan guru ketika menjelaskan tugas LKS		√		
7.	Menggunakan media *puzzle* bentuk geometri dengan baik		√		
8.	Mengerjakan tugas LKS dari guru dengan baik		√		
9.	Mengikuti pembelajaran dengan senang hati	√			
10.	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik			√	
11.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini			√	
12.	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini		√		

$$Nilai = \frac{Jumlah\ sekor}{Sekor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

$$= \frac{34}{48}\ X\ 100\ \%$$

$$= 70{,}8\%$$

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 12 poin observasi dan semua aspek dilakukan. 2 aspek mendapatkan sekor 4, 7 aspek mendapatkan sekor 3 dan 3 aspek mendapatkan sekor 2. Setiap sekor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

e) 1 =Tidak dilakukan

f) 2= Kurang

g) 3= Cukup

h) 4= Baik

Jika dijumlahkan sekor mendapatkan 35 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas guru mendapatkan sekor 72,9%, sekor

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut masih di bawah nilai minimal yakni 75%. Hal itu disebabkan karena beberapa kegiatan masih banyak yang kurang maksimal. Berikut ini tabel hasil observasi guru pada siklus II:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran			√	
2	Menyampaikan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
3	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri			√	
4	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri)				√
5	Mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain *puzzle* bentuk geometri kepada peserta didik.				√
6	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS		√		
7	Mendemonstrasikan cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri pada peserta didik.			√	
8	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasangkan *puzzle* bentuk geometri		√		
9	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
10	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain puzzle dan mengerjakan LKS .		√		
11	Guru melakukan *recalling* mengenai kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
12	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan.			√	

$$Nilai = \frac{Jumlah\ sekor}{Sekor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

$$= \frac{35}{48}\ X\ 100\ \%$$

$$= 72{,}9\%$$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi yang mempunyai tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati siswa dalam menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah di buat. Adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah selama siklus II berlangsung:

Tabel 4.7
Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus II

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan Benda Berdasarkan Bentuk Geometri				Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bentuk Geometri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Atka			√				√		87,5	BSB
2	Amir		√				√			62,5	BSH
3	Akbar			√				√		87,5	BSB
4	Bery			√				√		87,5	BSB
5	Fahri			√				√		75	BSH
6	Musa		√				√			62,5	BSH
7	Yusuf		√			√				50	BB
8	Gaza		√					√		75	BSH
9	Alma				√			√		87,5	BSB
10	Rasya		√				√			50	MB
11	Marsya		√					√		75	BSH
12	Freya			√			√			75	BSH

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

13	Alin		√				√			50	MB
14	Kia			√					√	87,5	BSB
15	Kekey		√					√		62,5	BSH
Jumlah Nilai		**1,075**									
Nilai Rata-rata		**71,6**									
Jumlah Siswa yang Tuntas		**9**									
Ketuntasan Belajar		**60%**									

Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri dengan media *Puzzle* bentuk geometri dua keping mengalami peningkatan hal itu dapat dilihat dari sekor yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan nilai rata-rata 64,1 dengan prosentase 40%, sedangkan hasil dari siklus II nilai rata-rata yang diperoleh 71,6 dan prosentase 60%. Meskipun mengalami peningkatan namun sekor tersebut masih di bawah nilai minimal kurang dari 75%.

d. Refleksi Siklus II

Langkah selanjutnya setelah dilakukannya tindakan pada siklus kedua selesai, yang dilakukan peneliti dan guru adalah melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung. Pada refleksi ini peneliti dan guru membahas mengenai kendala yang terjadi selama siklus kedua berlangsung dan akan membahas mengenai perbandingan hasil antara siklus I dan siklus II. Dilihat dari kendala selama proses pembelajaran peneliti dan guru dapat memperbaiki dengan cara mencari solusi sebagai perbaikan pada siklus ketiga. Sehingga, kendala yang terjadi pada siklus pertama dapat terselesaikan. Adapun kendala pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Pada saat pembelajaran, masih terdapat siswa yang bergurau sendiri ketika guru menjelaskan. Sehingga siswa tidak mengerti atau tidak paham bagaimana cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri.
2) Ada 3 siswa yang masih bingung atau terbalik dan masih dibantu oleh guru ketika memasangkan kepingan-kepingan *puzzle* bentuk geometri.
3) Ada siswa yang tidak mau mengerjakan LKS, dikarenakan kurang enak badan dan satunya sengaja tidak mau menyelesaikan karena belum faham.
4) Kurang adanya semangat atau motivasi yang seharusnya diberikan guru kepada siswa ketika siswa melakukan kegiatan menggunakan media *puzzle* bentuk geometri sehingga masih ada siswa yang meminta bantuan kepada guru.

Penemuan-penemuan yang ada pada siklus II memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus II sedikit kurang maksimal, sehingga peneliti melanjutkan pada siklus III dan mengharapkan adanya siklus III semakin meningkatnya kemampuan mengenal bentuk geometri terhadap siswa dengan media *puzzle* bentuk geometri. Dari kekurangan pada siklus II guru dan peneliti berdiskusi mengenai hal yang perlu diperbaiki untuk dilakukan pada siklus III. Berikut ini merupakan upaya peneliti dan guru pada siklus III:

1) Melakukan aktivitas guru dan siswa secara maksimal.
2) Guru dan peneliti memberi lagu baru dengan judul ”Macam-macam bentuk geometri” sebagai pelengkap.
3) Guru mengajak siswa untuk bermain puzzle bentuk geometri 2 keping dan meminta siswa untuk menyebukan benda yang ada didalam sekolah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berdasarkan perintah guru (1 anak 3 benda) dan memasangkan puzzle bentuk geometri berdasarkan bentuk benda dengan benar.

4) Guru meminta siswa untuk mengelompokkan bentuk geometri dengan cara estafet memasangakan puzzle bentuk geometri dengan benar.
5) Guru memberikan apresiasi kepada siswa dan memberikan reward kepada kelompok yang bisa memasangkan kepingan-kepingan *puzzle* dengan lengkap dan benar.

5. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus III

a. Tahap Perencanaan

Siklus III dilakukan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus II. Tahapannya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan siklus III sama dengan siklus II yaitu 2 hari. Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus III ini ada beberapa yang harus dilakukan oleh peneliti:

1) Membuat jadwal dan tema

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan 2 kali pertemuan dalam I siklus, dilaksanakan pada tanggal 19 dan 20 April 2019. Sedangkan tema yang dibuat masih sama yaitu tema Lingkungan dengan sub tema Sekolahku.

2) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Pembuatan RPPH dibuat oleh peneliti dan guru kelas. Proses belajar mengajar disesuaikan dengan tema yang sudah dibuat dan ditentukan sebelumnya. Pada siklus II ini berbeda dengan siklus I, perbedaannya yaitu pada kegiatan inti siswa dibagi menjadi 2 kelompok dan mecobanya secara langsung dalam megelompokkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bentuk geometri pada media *puzzle* bentuk geometri.*(RPPH Terlampir pada lampiran 1)*

3) Menyiapkan alat dan sumber pembelajaran

Alat dan sumber pembelajaran yang digunakan peneliti masih sama seperti siklus I yaitu media *puzzle* bentuk geometri, bedanya hanya dari jumlah kepingan (siklus 1 satu keeping sedangkan siklus 2 dua keeping).. Peneliti menyiapkan alat dan sumber belajar yang akan digunakan oleh siswa dalam mengenal geometri.

4) Membuat lembar penilaian siswa dan guru (*check list*)

Lembar peneliaian untuk siswa dan guru dalam penelitian tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan *chek list* yang berhubungan dengan kemampuan mengenal geometri pada siswa, media, dan lainnya.

b. Tindakan III

1) Siklus ketiga pertemuan ke-1

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua di pertemuan ke-1 ini dilaksanakan pada hari Jum`at tanggal 19 April 2019. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.00-09.30 WIB. Kegiatan awal pada siklus III sedikit berbeda dengan kegiatan hari biasanya yakni, siswa langsung bebaris di halaman untuk melakukan doa, ikrar anak sholeh, bernyanyi, dan berhitung dilanjutkan dengan kegiatan senam bersama yang dilakukan setiap hari jum’at.

Setelah senam anak dipersilahkan semua masuk ke dalam kelas untuk duduk melingkar dan meluruskan kaki mereka dilanjutkan dengan mengabsen siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan degan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri.

Kegiatan inti dihari pertama siklus III diawali dengan guru bertanya tentang siapa yang bisa menyebutkan macam-macam bentuk geometri. Pada siklus III guru dan peneliti menggunakan metode bernyanyi, yang mana guru memperkenalkan lagu baru kepada siswa dengan judul "Macam-macam Bentuk Geometri" sambil mengangkat *puzzle* bentuk geoemetri sesuai dengan lirik lagunya dan siswa diminta untuk menyanyikan lagu bersama-sama.

Untuk kegiatan hari ini menyebutkan bentuk geometri dan benda yang berbentuk geometri setiap 1 anak 3 benda bentuk geometri, mengenal lagu baru dan menyanyikan lagu "macam-macam bentuk geometri" dikarenakan hari jum'at siswa pulang lebih cepat dari hari biasanya. Siswa yang bisa menyebutkan benda berdasarkan semua bentuk geoemetri yang sudah ajarkan akan mendapatkan 2 permen yupi.

2) Siklus ketiga pertemuan ke-2

Tindakan yang dilakukan pada siklus kedua di pertemuan ke-2 ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 20 April 2018. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.00-10.00 WIB. Kegiatan awal pada siklus III hampir sama dengan kegiatan hari biasanya yakni baris di halaman terlebih dahulu untuk bernyanyi, berhitung dan membaca ikrar anak sholeh.

Setelah semua masuk ke dalam kelas, kegiatan yang dilakukan masih sama seperti hari sebelumnya yaitu berdoa dan dilanjut dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengabsen siswa, kegiatan apersepsi dan dilanjutkan degan kegiatan inti yaitu mengenal bentuk geometri melalui *puzzle* bentuk geometri.

Kegiatan inti siklus III dihari kedua diawali dengan peneliti meminta siswa untuk duduk melingkar dan bertanya tentang siapa yang sudah bisa menyanyikan lagu "macam-macam bentuk geometri" siswa menjawab saya dan mengangkat tangannya dengan semangat. Guru meminta siswa untuk menyanyikan lagu "macam-macam bentuk geometri" bersama-sama. Alhamdulillah siswa menyanyikan dengan semangat meskipun ada beberapa siswa yang belum hafal liriknya.

Selanjutnya guru mengajak siswa kuis estafet mengelompokkan bentuk geometri dengan cara memasangkan *puzzle* bentuk geometri berdasarkan bentuk geometri yang disebutkan oleh guru. Peneliti dan guru mempraktekkan cara bermainnya. Setelah itu, peneliti menyiapkan *puzzle* keping satu dan *puzzle* keping dua diatas meja sebelah kanan dan papan dasar *puzzle* di sebelah kiri. Guru

membagi siswa menjadi tujuh kelompok dan setiap kelompok ada 2-3 siswa, guru meminta siswa untuk maju secara bergantian dan siswa yang lain menjadi penyemangat bagi yang bermain. Kelompok yang bisa mengelompokkan benda berdasrakan bentuk geometri dengan benar, maka akan mendapat kalung bintang sebagai reward pada setiap kelompoknya. Dengan metode kuis yang dipilih oleh guru dan peneliti, siswa lebih bisa fokus dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang diberikan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi Siklus III

Pengamatan aktivitas guru dan siswa dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar observasi.

1) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi aktivitas siswa memiliki 12 aspek yang diamati, 4 aspek mendapatkan sekor 4, 5 aspek mendapatkan sekor 3 dan 3 aspek mendapatkan sekor 2. Setiap sekor memiliki poin berbeda- beda.

a) 1 =Tidak dilakukan
b) 2= Kurang
c) 3= Cukup
d) 4= Baik

Jika dijumlahkan hasil dari sekor yang didapat yakni 37 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya prosentase aktivitas siswa mendapatkan sekor 77,08%. Berikut ini tabel hasil observasi siswa pada siklus III:

Tabel: 4.8
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No.	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
1.	Siap mengikuti pembelajaran	√			
2.	Semangat mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri	√			
3.	Mengikuti pembelajaran mengenal bentuk geometri dengan baik		√		
4.	Memahami seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri)			√	
5.	Mendengarkan guru ketika mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain *puzzle* bentuk			√	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No.	Aspek Yang Diamati	4	3	2	1
	geometri				
6.	Mendengarkan guru ketika menjelaskan tugas LKS	√			
7.	Menggunakan media *puzzle* bentuk geometri dengan baik	√			
8.	Mengerjakan tugas LKS dari guru dengan baik		√		
9.	Mengikuti pembelajaran dengan senang hati		√		
10.	Menyelesaikan tugas dari guru dengan baik			√	
11.	Mereview bersama guru tentang pembelajaran hari ini		√		
12.	Mendengarkan pesan guru dari pembelajaran yang dilakukan hari ini		√		

$$Nilai = \frac{Jumlah\ sekor}{Sekor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

$$= \frac{37}{48}\ X\ 100\ \%$$

$$= 77{,}08\%$$

Hasil sekor observasi siswa mengalami peningkatan. Pada siklus I sekor yang didapat 70,8% sedangkan pada siklus II 71,6% dan pada siklus III sekor yang didapat 77,08% hal ini dapat disimpulkan bahwasanya siklus III dapat dikategorikan baik karena sudah melebihi nilai minimum 75%.

2) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 12 poin observasi dan semua aspek dilakukan.5 aspek mendapatkan sekor 4, 5 aspek mendapatkan sekor 3 dan 2 aspek mendapatkan sekor 2. Setiap sekor memiliki poin berbeda beda, sebagai berikut :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a) 1 =Tidak dilakukan

b) 2= Kurang

c) 3= Cukup

d) 4= Baik

Jika dijumlahkan sekor mendapatkan 39 kemudian di kalikan 100% dan dibagi 48 (sekor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasanya prosentase aktivitas guru mendapatkan sekor 81,25%, hal ini dapat disimpulkan bahwasanya siklus III dapat dikategorikan baik karena sudah melebihi nilai minimum 75%. Berikut ini tabel hasil observasi guru pada siklus III:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
1	Menyiapkan media pembelajaran sebelum memulai pembelajaran			√	
2	Menyampaikan program pembelajaran tentang kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
3	Menyampaikan materi pembelajaran sesuai tema yakni mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri				√
4	Melakukan tanya jawab mengenai seputar materi yang dibahas hari ini (megenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri)				√
5	Mengenalkan aturan bermain dalam kegiatan bermain *puzzle* bentuk geometri kepada peserta didik.				√
6	Mendemonstrasikan cara mengerjakan LKS		√		
7	Mendemonstrasikan cara menggunakan media *puzzle* bentuk geometri pada peserta didik.			√	
8	Membimbing atau membantu peserta didik yang masih kesulitan dalam memasangkan *puzzle* bentuk geometri				√
9	Melakukan pengamatan dan penilaian terhadap kinerja peserta didik selama dan sesudah kegiatan mengenal bentuk geometri			√	
10	Mengadakan pengawasan pada saat peserta didik melakukan kegiatan bermain puzzle dan mengerjakan LKS .				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
11	Guru melakukan *recalling* mengenai kegiatan mengenal bentuk geometri		√		
12	Guru menyampaikan pesan dari pembelajaran yang telah dilakukan.			√	

$$Nilai = \frac{Jumlah\ sekor}{Sekor\ Maksimal}\ X\ 100\ \%$$

$$= \frac{37}{48}\ X\ 100\ \%$$

$$= 77{,}08\%$$

3) Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siklus III

Selama kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan observasi yang mempunyai tujuan untuk melihat kemampuan kognitif siswa dalam mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri. Pada pertemuan pertama kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengamati siswa dalam menyebutkan benda berdasarkan bentuk geometri. Sedangkan pada pertemuan kedua kegiatan yang diamati adalah mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri.

Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah di buat. Adapun tabel berikut ini merupakan penjelasan mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah selama siklus III berlangsung:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.10
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian								Nilai	Ket
		Menyebutkan Benda Berdasarkan Bnetuk Geometri				Mengelompokkan Benda Berdasarkan Bnetuk Geometri					
		1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Atka			√				√		87,5	BSB
2	Amir		√				√			75	BSH
3	Akbar			√				√		87,5	BSB
4	Bery			√				√		87,5	BSB
5	Fahri			√				√		75	BSH
6	Musa		√				√			75	BSH
7	Yusuf		√			√				62,5	BSH
8	Gaza		√					√		75	BSH
9	Alma				√			√		87,5	BSB
10	Rasya		√				√			75	BSH
11	Marsya		√					√		75	BSH
12	Freya			√			√			75	BSH
13	Alin		√				√			62,5	BSH
14	Kia			√					√	87,5	BSB
15	Kekey		√					√		62,5	BSH
Jumlah Nilai		**1,150**									
Nilai Rata-rata		**76,6**									
Jumlah Siswa yang Tuntas		**12**									
Ketuntasan Belajar		**80%**									

Tabel 4.11 menunjukkan bahwa hasil kemampuan mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 64,1 dengan prosentase 40%, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa 71,6 dengan prosentase 60% dan pada siklus III nilai rata-rata siswa 76,6% dengan prosentase 80%, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus III sudah baik karena melebihi nilai minimal.

d. Refleksi

Kegiatan selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti dan guru kelas setelah melakukan tindakan pada siklus III adalah melakukan Refleksi pada kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

refleksi ini dijelaskan mengenai kegiatan belajar mengajar saat pelaksanaan penelitian tindakan kelas. Ketika kegiatan mengenal bentuk geometri melalui media *puzzle* bentuk geometri pada siklus III, siswa terlihat sangat aktif selama proses pembelajaran. tidak hanya aktif, siswa juga sangat semangat selama mengikuti berbagai kegiatan yang dilaksanakan oleh guru. Siswa aktif, semangat dan fokus karena media *puzzle* bentuk geometri yang digunakan dalam mengenal bentuk geometri sangat menarik perhatian mereka.

Selain media *puzzle* bentuk geometri, metode kuis, metode bernyanyi juga sangat berpengaruh dalam membuat siswa aktif dan fokus untuk mendengarkan dan melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru. Tidak hanya media, metode bernyanyi dan metode kuis saja yang menarik siswa, tetapi sebuah *reward* bintang yang diberikan oleh guru apabila siswa melaksanakan tugas dengan benar dan tepat itu juga membuat siswa semakin bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

siklus III dalam kemampuan mengenal geometri mengalami peningkatan dan sudah mencapai kriteria keberhasilan siswa yaitu 75% sehingga PTK (Penelitian Tindakan Kelas) ini dirasa sudah cukup dan disudahi dalam penelitian tindakan kelas pada siklus III.

B. Pembahasan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa media *puzzle* bentuk geometri efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri siswa kelompok A Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Berikut ini akan menjelaskan mengenai pembahasan:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1. Perbedaan Hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dengan Media *Puzzle* Bentuk Geometri Pada Siklus I, Siklus II dan Siklus III.

   a. Siklus I

      Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, siswa yang tuntas dari 3 menjadi 6, jika dihitung nilai rata –rata yang diperoleh pada siklus I 64,1 dengan prosentase 40% namun sekor yang diperoleh masih di bawah sekor minimum. Hasil observasi siswa mendapatkan hasil prosentase 68,75%. Pada siklus I terapat beberapa kendala seperti kelas yang kurang kondusif dikarenakan ada fooging, media yang kurang menarik dan ada beberapa aktivitas guru yang dirasa kurang.

   b. Siklus II

      Siklus II merupakan perbaikan dari Siklus I, guru saling berdiskusi bersama untuk mengatasi kendala yang dialami pada siklus I, agar mendapatkan hasil yang ingin dicapai guru membagi kelompok menjadi tujuh kelompok dan menggunakan *puzzle* bentuk geometri dua keping. Hal itu terbukti pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rat-rata yang didapatkan 71,6 dengan prosentase 60%, namun sekor yang diperoleh masih di bawah sekor minimum. Pada siklus II guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan cukup baik, akan tetapi ada sedikit hal yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran.

   c. Siklus III

      Siklus III merupakan perbaikan dari Siklus I dan Siklus II, guru saling berdiskusi dan bekerja sama bersama untuk mengatasi kendala yang dialami pada Siklus I dan Siklus II, agar mendapatkan hasil yang sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan harapan guru membagi siswa menjadi tujuh kelompok dan menggunakan metode kuis dan metode bernyanyi. Hal itu terbukti pada siklus III mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rat-rata yang didapatkan 76,6 dengan prosentase 80%. Pada siklus III guru sudah melaksanakan pembelajaran terbukti dengan sangat baik dengan hasil belajar siswa yang melebihi dari sekor minimum.

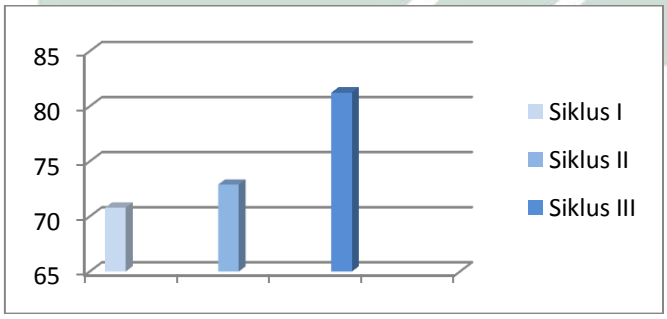
2. Perbandingan Hasil Penelitian

Perbandingan hasil penelitian yakni membandingkan hasil belajar siswa dalam kemampuan mengenal bentuk geometri, hasil observasi guru dan siswa. Berikut ini merupakan perbandingan siklus I, siklus II dan siklus III.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I , II dan II akan terlihat pada diagram perbandingan berikut ini:

Diagram 4.1
Diagram Hasil Observasi Aktivitas Guru



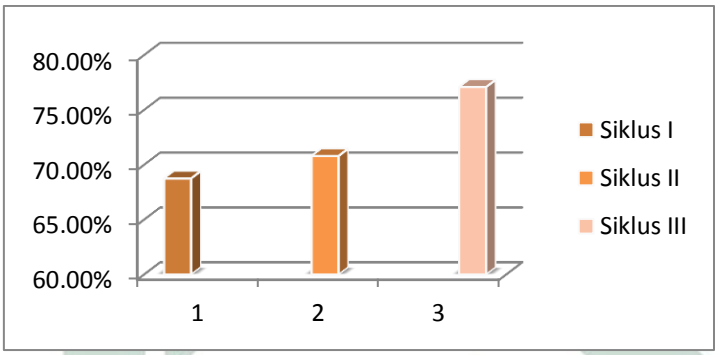
Hasil diagram 4.1 di atas menunjukkan bahwasanya hasil observasi aktivitas guru pada siklus III mendapatkan sekor 81,25%, sekor tersebut lebih besar dibandingkan pada siklus I hanya mendapatkan 70,8%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Observasi yang dilakukan pada siklus I, siklus II dan siklus III ada perbedaan yang akan di jelaskan pada diagram berikut ini:

Diagram 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Siswa



Hasil diagram 4.2 menunjukkan bahwa hasil aktivitas siswa pada siklus I 70,8%, siklus II 70,8%, sedangkan pada siklus III meningkat menjadi 77,08%.

3. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

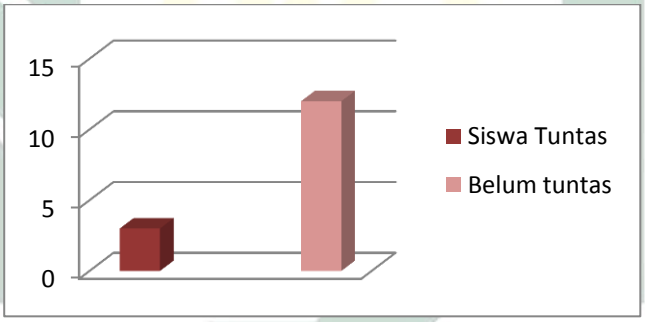
Pada awalnya kelompok A Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah. Banyak yang mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri, peneliti melakukan pre tes kepada siswa untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bentuk goemetri. Ketika pre tes siswa banyak yang belum tuntas. Peningkatan terjadi setelah siklus I meningkat pada siklus II dan semakin meningkat pada siklus III hingga melebihi nilai minimum. Berikut ini merupakan hasil Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri kelompok A Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pra Siklus

Sebelum diterapkan media *Puzzle* Bentuk Geometri pada kelompok A Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, siswa yang belum tuntas berjumlah 12 dan 3 siswa yang tunas. Nilai rata-rata yang diperoleh 44,1 dengan prosentase 20%. Media yang digunakan guru cukup baik yakni menggunakan permainan balok, namun ada beberapa siswa yang belum bisa menyebutkan dan membedakan macam-macam bentuk geometri dan ada beberapa siswa yang bermain sendiri ketika guru menjelaskan. Hasil kemampuan mengenal bentuk geometri dapat dilihat dari diagram 4.3 berikut ini:

Diagram 4.3
Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siswa Pra siklus



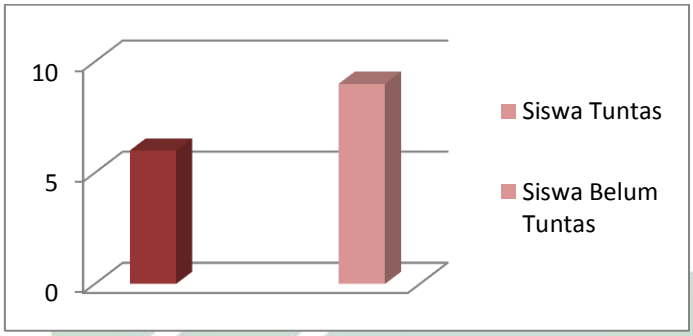
b. Siklus I

Siswa mengalami peningkatan pada siklus I. Media yang digunakan pada siklus I yakni media *puzzle* bentuk geometri keping 1 ,siswa yang tuntas pada siklus I berjumlah 6 dan yang belum tuntas 9 siswa. Hasil rata-rata 64,1 dengan prosentase 40%. Nilai yang diperoleh pada siklus I merupakan nilai di bawah minimun hal itu disebabkan terdapat aktivitas guru yang dirasa kurang dan keadaan sekitar kurang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komdusif. Berikut ini diagram mengenai Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada siklus I:

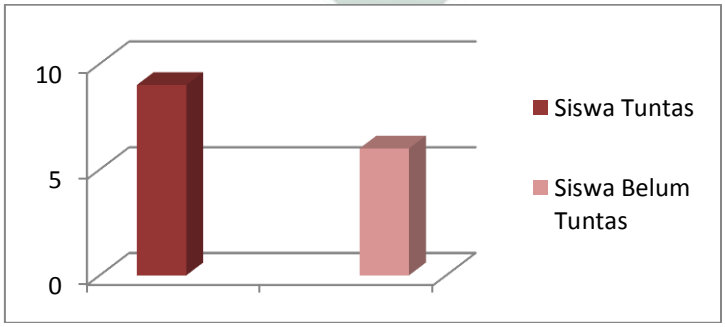
Diagram 4.4
Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siswa Siklus I



c. Siklus II

Pada siklus II siswa mengalami peningkatan dalam mengenal bentuk geometri. Siswa yang tuntas berjumlah 9 siswa dan 6 siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh yakni 71,6 dengan prosentase 60%. Berikut ini diagram kemampuan mengenal bentuk geometri siswa kelompok A.

Diagram 4.5
Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siswa Siklus II

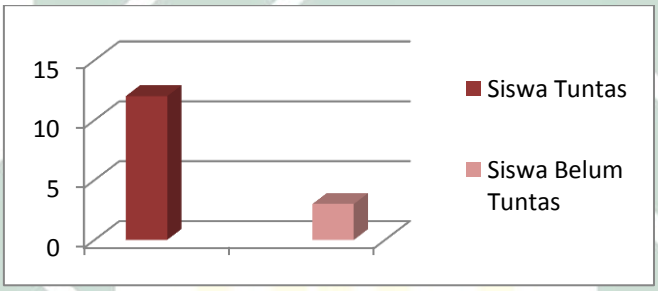


digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Siklus III

Pada siklus III siswa mengalami peningkatan dalam mengenal bentuk geometri. Siswa yang tuntas berjumlah 12 siswa dan 3 siswa yang belum tuntas. Nilai rata-rata yang diperoleh yakni 76,6 dengan prosentase 80%. Berikut ini diagram kemampuan mengenal bentuk geometri siswa kelompok A.

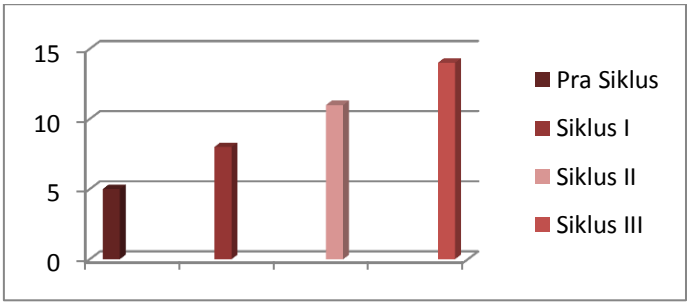
Diagram 4.6
Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Siswa Siklus III



4. Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Penguasaan kemampuan mengenal bentuk geometri siswa mengalami peningkatan dari prasiklus, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada siklus III mengalami peningkatan hingga diatas nilai 75. Berikut ini diagram perbandingan ketuntasan siswa persiklus.

Diagram 4.7
Perbandingan Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media puzzle bentuk geometri pada kelompok A Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Puzzle* Bentuk Geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok A di Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah dikatakan berhasil. Kegiatan yang telah direncanakan dalam RPPH dapat mengaktifkan siswa dan pembelajaran lebih menyenangkan dengan menerapkan media *puzzle* bentuk geometri. Begitu pula dengan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran, siswa sangat antusias. Hal ini terbukti dari hasil analisi data yang menyatakan bahwa media *puzzle* bentuk geometri mampu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus, siswa yang tuntas dari 3 menjadi 6, jika dihitung nilai rata –rata yang diperoleh pada siklus I 64,1 dengan prosentase 40% namun sekor yang diperoleh masih di bawah sekor minimum. Hasil observasi siswa mendapatkan hasil prosentase 68,75%. Pada siklus II mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rat-rata yang didapatkan 71,6 dengan prosentase 60%, namun sekor yang diperoleh masih di bawah sekor minimum. Pada siklus III mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rat-rata yang didapatkan 76,6 dengan prosentase 80%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada siklus III guru sudah melaksanakan pembelajaran terbukti dengan sangat baik dengan hasil belajar siswa yang melebihi dari sekor minimum.

2. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan adanya tindakan menggunakan media *puzzle* bentuk geometri pada setiap siklus, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Hal ini terbukti dari hasil analisis data yang menyatakan siswa mengalami peningkatan dari prasiklus (20%) dengan tindakan siklus I mengalami peningkatan cukup (40%), dilanjutkan dengan tindakan siklus II mengalami peningkatan baik (60%), dan dilanjutkan dengan tindakan siklus III (80%). Pada siklus III mengalami peningkatan yang sangat baik hingga diatas nilai 75%.

B. Saran

Dari hasil observasi sampai tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti dan semua anggota yang ada di Taman Kanak-kanak Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok A, adapun beberapa saran yang disarankan oleh peneliti yaitu:

1. penggunaan media *puzzle* bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.
2. Dalam penggunaan media maupun mendesain sebuah pembelajaran sebaiknya lebih kreatif supaya dapat menunjang kemampuan siswa terutama dalam kemampuan mengenal bentuk geometri.
3. Penggunaan media atau alat permainan sebaiknya menyediakan lebih beraneka ragam media ataupun permainan untuk siswa disetiap kegiatan pembelajaran yang digunakan di dalam kelas maupun diluar kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.

Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Bambang Prasetyo. 2005. Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*,. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Bird, J. 2002. *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi (Alih bahasa: Refina Indriasari).* Jakarta: Erlangga.

Drs. Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Daitin Tarigan. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Diknas

Departemen Agama RI. 2004. *Al-Qur'an dan Terjemahanny*a. Bandung: Penerbit Jamanatul Ali Art.

Drs. Hariyanto,M.S. 2011 *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

E. Mulyasa. 2010 *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Hamzah B Uno et al. 2012. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hasil Observasi dan Wawancara dengan Ibu Indah di TK Muslimat NU Tambak Rejo pada tanggal 10 Maret 2018 pukul 10.00.

Hasil Pra riset di TK Nurul Azizi 3 Pondok Chandra Indah, pada tanggal 3 Oktober 2018.

Hujair Sanaky. 2013. *Media Pemelajaran Interatif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Jamil Suprihatiningrum. 2017. *Strategi pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Joko Subagyo. 2006 *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Kencana.Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Gia Indonesia.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Karib. 2013. *Arti dan Makna Bentuk.* (http://lifetranscenter.com/tag/tahapan-pra-oprasional/.html). Diakses pada tanggal 23 April, pukul 08.00.

Karib. 2013. *Arti dan Makna Bentuk.* (http://karib.ayobai.org/2013/05/arti-dan-makna-bentuk.html.diakses) Diakses pada tanggal 13 September, pukul 18.00.

Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada).

Lestari K.W. 2011. *Konsep Matematika., Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta selatan: Ciputat Pres.

Menteri Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia), Pasal 1, 2.

Muhammad Abdullah. 2012. *Jenis Media Puzzle*. (http://aaps10.blogspot.com/2012/11/puzzle.html). Diakses pada tanggal 3 September, pukul 18.00.

Mukhtar Latif. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Novan Ardy Wijayani. 2016. *Konsep Dasar PAUD.* Yogyakarta: Gava Media.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014.

Sa'dun Akbar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.

Siti Aisyah. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Sudarwan Danim. 1995. *Media komunikasi pendidikan* Jakarta: Bumi Aksara.

Suharsimi Arikunto. 2005. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.Triharso Agung. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi.2013.

Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:Indeks.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Wahyu Rustiyanti. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Melalui Permainan Dakon Geometri di TK Arum Puspita Triharjo Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Zainul Arifin El-Basyier. 2009. *Saatnya Bersekolah*. Jogjakarta: Bukubiru.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id