



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif Pada Kelompok Bermain Usia 3-5 Tahun Kelas B di PAUD Tunas Melati Kid's Kotabumi Lampung Utara

Nita Zakiah

Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama Kotabumi, Indonesia

Siti Komariah

PAUD Tunas Melati Kid's Kotabumi, Indonesia

Abstract

This study aims to find out how to apply constructive play methods to increase children's geometry recognition, especially in Playgroups in Class B at PAUD Tunas Melati Kids Kotabumi, North Lampung. This research is a Class Action Research which is carried out in 2 cycles. Data collection techniques in this study are observation and documentation. Data analysis techniques are carried out through qualitative descriptive. The indicator of success in this study is if the percentage of each indicator of the ability to recognize geometric shapes in children has reached 70% with good criteria. The results showed that constructive play can improve the ability to recognize geometric shapes, in the pre-cycle stage the average percentage of completion of children only reached a percentage of 21%, in the implementation of cycle I the percentage achieved was 65.2%, and the achievement of the ability to recognize geometric shapes in cycle II was 95%. The increase from precyclical to cycle I was 44.2% and the increase from cycle I to cycle II was 29.8%. From the results of the analysis of the first elbow research of 65.2% and in cycle II showed an increase of 95%. Thus, in this learning activity, there is a process of improvement in recognizing children's geometric shapes by using constructive play learning.

Keywords

Class Action Research, constructive play, geometric shapes

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara penerapan metode bermain konstruktif terhadap peningkatan pengenalan geometri anak, khususnya di Kelompok Bermain pada Kelas B di PAUD Tunas Melati Kids Kotabumi Kabupaten Lampung Utara. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui deskriptif kualitatif. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika persentase masing-masing indikator kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak telah

Penulis Korespondensi:

Nita Zakiah, Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Sekolah Tinggi Agama Islam Nahdlatul Ulama Kotabumi, Kembang Tanjung - 34581

Email: nitazakiah@stainuku.ac.id

mencapai 70% dengan kriteria baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, pada tahap pra siklus persentase rata-rata ketuntasan anak baru mencapai persentase 21%, pada pelaksanaan siklus I persentase yang dicapai sebesar 65.2%, dan pencapaian kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus II sebesar 95%. Peningkatan dari prasiklus ke siklus I sebesar 44.2% dan peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 29.8%. Dari hasil analisis penelitian siklus I sebesar 65.2% dan pada siklus II menunjukkan peningkatan sebesar 95%. Maka dengan demikian dalam kegiatan pembelajaran ini mengalami proses peningkatan dalam mengenal bentuk geometri anak dengan menggunakan pembelajaran bermain konstruktif.

Kata Kunci

Penelitian Tindakan Kelas, Permainan Konstruktif, Bentuk Geometri

Pendahuluan

Karakter anak, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, dan kemandirian pada diri anak usia dini, akan mengalami tahap-tahap perkembangan. Oleh karena itu, pendidikan pada anak usia dini bersifat krusial. Bisa dikatakan, keberhasilan anak di tahap Pendidikan Anak Usia Dini, bisa dijadikan gambaran untuk melihat keberhasilan anak di masa mendatang. Anak yang mendapatkan pendidikan yang baik sejak usia dini, mempunyai peluang dan kesempatan yang besar untuk meraih kesuksesan ketika dia dewasa. Sebaliknya, anak yang tidak cukup mendapatkan pendidikan, membutuhkan upaya yang cukup sulit untuk ia mengembangkan kehidupan selanjutnya ([Najib, 2016](#)). Pendidikan anak usia dini dapat diibaratkan dengan pondasi sebuah bangunan. Jika pondasinya kokoh dan bagus, bangunan di atasnya juga akan lebih kuat dan tidak mudah roboh. Atau dapat juga diumpamakan dengan tanaman. Jika tanaman dirawat dengan baik, maka ia akan tumbuh dan menghasilkan hasil yang optimal.

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk upaya dan tindakan kongkrit yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses merawat, mengasuh dan mendidik anak ([Erzad, 2016](#)). Hal ini diupayakan dengan cara menyediakan suasana dan lingkungan yang kondusif, agar anak bisa mengeksplorasi dunia sekitarnya. Dengan mengeksplorasi, anak dapat belajar dan mendapatkan pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya secara langsung. Pengalaman yang diperoleh anak di dapat melalui cara

mengamati, meniru dan bereksperimen secara berulang-ulang dengan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Menurut Howard Gardner, ada 9 macam kecerdasan anak. Salah satu kecerdasan anak yang harus digali adalah kecerdasan logika matematika. Kecerdasan logika matematika menggali potensi anak dalam menangani angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada. Pendapat tersebut juga didukung Budiman yang menyatakan bahwa Kecerdasan logika matematika ditandai dengan kemampuan anak berfikir secara induktif dan deduktif, kemampuan berfikir menurut aturan logika, serta memecahkan masalah melalui kemampuan berfikir ([Budiman, 2016](#)).

Pada umumnya, seseorang dengan kemampuan berfikir yang baik, cenderung tertarik mengeksplorasi pola, bentuk, kategori, dan hubungan. Kehidupan sehari-hari siswa selalu dihadapkan pada persoalan menggunakan logika untuk memecahkan suatu masalah. Namun, pada kenyataannya melaksanakan kegiatan pembelajaran bukanlah hal yang mudah karena masih banyak ditemukan anak yang masih belum menguasai kemahiran dalam mengolah bilangan atau mengeksplorasi pola sesuai konsep secara logis ([Noorlaila, 2010](#)).

Matematika merupakan ilmu yang penting karena banyak digunakan untuk memecahkan problematika kehidupan sehari-hari. Namun di sisi lain, Banyak yang merasa kesulitan dalam mempelajarinya. Seperti halnya bahasa, membaca, dan menulis, kesulitan belajar matematika harus diatasi sedini mungkin. Jika tidak, anak akan mengalami banyak masalah, karena hampir semua bidang memerlukan matematika ([Mulyono, 2012](#)). Karena matematika adalah bahasa simbolis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, yang memudahkan manusia berfikir dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Program pendidikan untuk anak usia dini merupakan salah satu unsur atau komponen dalam penyelenggara pendidikan anak usia dini. Melalui pelaksanaan program pendidikan ini, rencana, pelaksanaan, pengembangan, dan penilaian dapat diatur dan dikendalikan dengan sebaik mungkin. Dalam hal ini, penyelenggara pendidikan yang

dinaungi oleh departemen pendidikan Nasional TK juga ikut serta meyukseskan program pendidikan anak usia dini. Sistem utama pembelajaran anak usia dini adalah bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain. Karena bermain adalah bagian penting dalam kehidupan setiap anak. Dan potensi dan kreativitas anak dapat berkembang secara optimal dengan cara bermain. Karena bermainnya anak adalah belajar banyak hal. Dan cara efektif belajar pada anak adalah dengan bermain ([Siregar, 2010](#)). Namun pada prakteknya, pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini, tidak dilakukan dengan cara yang menyenangkan. Sehingga, anak kurang tertarik dengan materi pembelajaran pengenalan bentuk geometri. Hal ini berimbas pada output pembelajaran. Yaitu tidak tercapainya tujuan pembelajaran pada materi tersebut.

Begitupula pada Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's, yang terletak di Kelurahan Kelapa Tujuh Kotabumi kec. Kotabumi Selatan. Tunas Melati Kid's memiliki tenaga pendidik yang masih dalam proses belajar Strata-1. Sehingga model pembelajaran yang dikuasai guru masih cukup terbatas. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's belum berjalan dengan maksimal. Proses pembelajaran di kelas masih monoton, yaitu dengan metode ceramah. Salah satu contohnya, dalam pembelajaran matematika, untuk mengenal bentuk, guru hanya menyebutkan nama bentuknya. Lalu anak diajak untuk menirukan nama bentuk yang telah disebut, tanpa adanya tanya jawab antara guru dan siswa. Sehingga anak menjadi pasif. Proses pembelajaran yang demikian, akan membentuk anak menjadi tidak aktif dan inovatif. Termasuk dalam kemampuan pengenalan bentuk geometri. Pengenalan bentuk geometri pada siswa Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's masih rendah. Anak belum mengerti tentang bentuk kongkrit dari suatu benda yang sesuai dengan bentuk-bentuk geometri.

Biasanya, kurikulum pembelajaran di Kelompok Bermain, sudah mulai dikenalkan bentuk-bentuk geometri. Namun dikarenakan potensi guru yang terbatas dalam hal model pembelajaran. Sehingga pembelajaran mengenai pengenalan bentuk geometri menjadi kurang tepat. Hal ini berpengaruh pada pemahaman dan ketertarikan anak. Kebanyakan anak menjadi tidak tertarik dan tidak memahami penjelasan dari guru. Selain belajar dengan guru, anak dapat memanfaatkan alat peraga dan media sebagai

sumber belajar. Masalahnya, tidak semua kelompok bermain mempunyai media dan alat peraga yang dapat digunakan dalam tiap kegiatan pengembangan. Hal ini dikarenakan adanya perbedaan tingkat kemampuan keuangan di Taman Kanak-kanak. Oleh karena itu, guru diminta untuk lebih kreatif dan terampil memanfaatkan berbagai media yang ada.

Penelitian peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif pernah diteliti pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014 oleh [\(Nursinta dkk, 2014\)](#). Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus, setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi. Subjek penelitian ini adalah kelompok A3 yang berjumlah 22 anak. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa bermain konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta.

Penelitian lain dalam bentuk skripsi mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan konstruktif juga pernah dilakukan kepada siswa autis kelas VI SLB Autis Mitra Ananda, Colomadu, Karanganyar, Jawa Tengah, oleh [\(Galih, 2017\)](#). Dalam penelitiannya, Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dilakukan dalam 2 siklus, pada siklus I dilakukan selama 3 kali pertemuan, dan pada siklus II dilakukan selama 2 kali pertemuan.

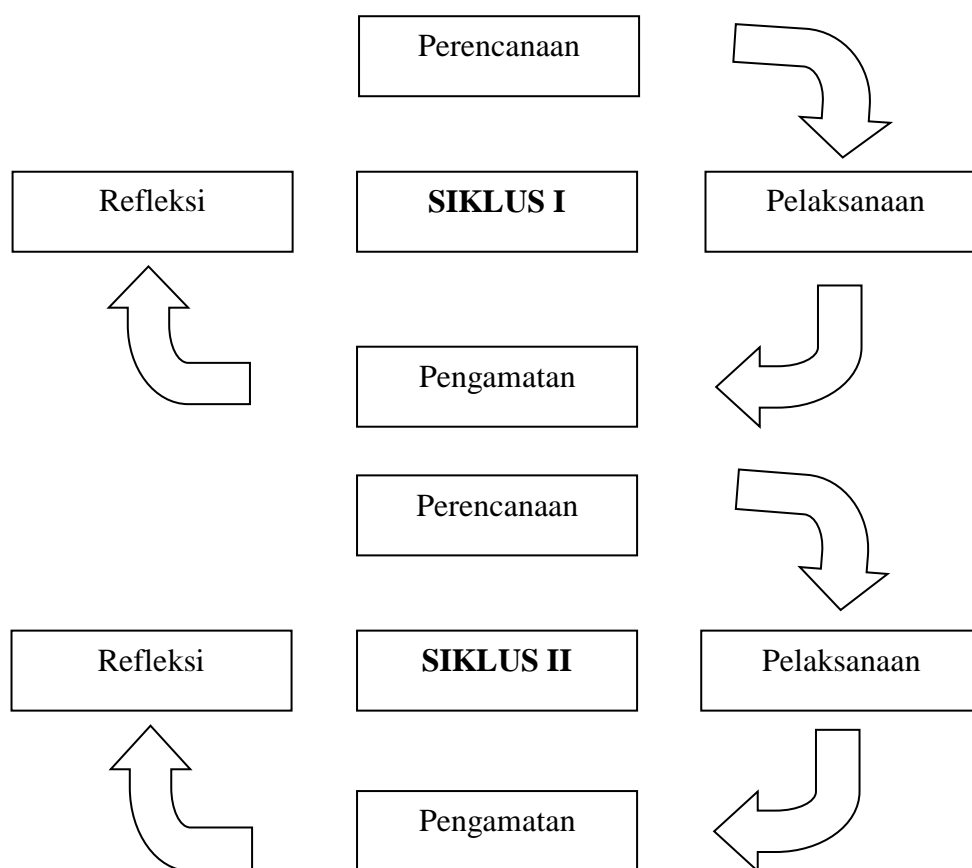
Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri bagi siswa autis, dilihat dari hasil tes sebelum tindakan, tes sesudah tindakan siklus I, dan tes sesudah tindakan siklus II yang telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Indikator dalam mengenal bentuk geometri yaitu siswa mampu menyusun bentuk geometri melalui permainan konstruktif, siswa mampu menyebutkan nama-nama bentuk geometri, siswa mampu membedakan bentuk-bentuk geometri dan siswa mampu mendiskripsikan bentuk geometri.

Berdasarkan penelitian yang relevan di atas, perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada variabel yang digunakan, sehingga penelitian ini bukan plagiasi dan merupakan penelitian baru. Hasil akhir dalam penelitian ini diharapkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain konstruktif pada Kelompok Bermain Usia 3-5 Tahun Kelas B di PAUD Tunas Melati Kid's Kotabumi Lampung Utara.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK pada dasarnya adalah studi kasus. Sebagai studi kasus, PTK bersumber dari aktivitas proses belajar yang sifatnya "*natural setting*" ([Yuliantoro, 2015](#)), dimana komponen-komponen yang terlibat adalah guru, siswa, materi ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, segala sesuatu yang berhubungan dengan komponen-komponen tersebut sangat penting disajikan sebagai data yang dianalisis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang yang terjadi saat ini. dimana di dalamnya terdapat upaya deskripsi, pencatatan, analisis, dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang sekarang ini terjadi atau ada. Penelitian ini akan mendeskripsikan upaya meningkatkan pengenalan geometri melalui metode bermain konstruktif anak di TK Tunas Melati Kid's Kotabumi.

Penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan pengenalan geometri di TK Tunas Melati Kid's Kotabumi dilaksanakan dalam 2 siklus. Model penelitian tindakan yang digunakan pada penelitian ini bersumber dari ([Arikunto, 2008](#)) Yaitu melalui empat tahapan yang lazim dilalui yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Hal ini dapat digambarkan:



Gambar 1. Alur PTK

Penelitian ini dilaksanakan di kelas B di Kober Tunas Melati Kid's Kotabumi Selatan Lampung Utara. Kelompok bermain ini terletak di daerah kelapa tujuh Gg. Sahabat No.64 Pada bulan Maret Tahun ajaran 2021/2020. Penelitian dilakukan karena kurangnya kemampuan mengenal geometri di kelas B Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's Kotabumi Selatan. Subjek penelitian adalah Anak Usia Dini Kelas B Kober Tunas Melati Kid's Kotabumi Selatan yang berjumlah 23 siswa. Terdiri dari 6 anak laki-laki dan 17 anak perempuan. adapun objek penelitiannya adalah meningkatkan pengenalan geometri melalui bermain konstruktif.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Tahap pra siklus adalah tahap dimana belum diterapkannya model pembelajaran yang baru. Pelaksanaan pembelajaran dengan bermain konstruktif pada pra siklus untuk siswa kelas B Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's pada siklus ini, materi yang akan diajarkan adalah tema Tanah Airku. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan dan kemampuan siswa dalam minat mengenal bentuk geometri. Pada pra siklus ini, didapatkan informasi mengenai keaktifan dan hasil belajar siswa kelas B. informasi mengenai keaktifan dan kemampuan siswa di dapatkan dari hasil wawancara peneliti dengan ibu Ana Damaiyana selaku guru kelas di Kober Tunas Melati Kid's. Daftar nilai keaktifan dan kemampuan siswa pada pra siklus adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Daftar Nilai Keaktifan dan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pra Siklus Kelas B Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's.

No	Aspek Penilaian	Banyak Anak	Persentase
1	Memperhatikan penjelasan guru	12	52%
2	Kerja sama dalam kelompok	6	26%
3	Kemampuan dalam bertanya	5	21%
4	Kemampuan menjawab pertanyaan	7	30%
5	Melakukan penggunaan media	6	26%
Rata-rata persentase kemampuan			30%

Berdasarkan hasil presentase rata-rata keaktifan siswa mengenal bentuk geometri yaitu 30%. Sebagaimana pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa tingkat keaktifan siswa kurang memadai. Komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa masih berlangsung satu arah. Yakni guru menjelaskan pada siswa, sedangkan siswa mendengarkan penjelasan guru. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang aktif dalam mengeluarkan pendapat. Dan belum ada diskusi antar siswa untuk membentuk kecerdasan sosialnya.

Sedangkan dari data sekolah hasil pra survey, nilai rata-ratanya 56% dari 23 siswa dengan hasil ketuntasan yang ditentukan 56-70 Mulai Muncul (MM). Oleh karena itu, penelitian ini akan menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan cara bermain konstruktif dengan bantuan alat peraga untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri kelas B Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's.

Siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan persiapan pengadaan perangkat pembelajaran I, sudah terlihat bahwa kurangnya kemampuan mengenal bentuk geometri belum dapat dilaksanakan dengan baik sehingga hasil belajar yang dicapai siswa belum optimal. Berdasarkan kesepakatan peserta kolaborasi tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan bermain konstruktif dalam meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada siswa. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan media pembelajaran, yaitu bentuk-bentuk geometri yang berupa kepingan (yaitu bentuk segitiga, persegi empat, persegi panjang dan bentuk lingkaran);
- b. Pengenalan tentang metode bermain konstruktif kepada guru kelompok Bermain Tunas Melati Kid's;
- c. Penyusunan langkah-langkah dalam proses pembelajaran. Penerapan metode bermain konstruktif untuk mengenalkan bentuk geometri pada guru kelompok Bermain Tunas Melati Kid's;
- d. Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Sebagai pedoman dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain konstruktif;
- e. Penyusunan lembar kerja anak untuk kelompok Bermain Tunas Melati Kid's;
- f. Penyusunan instrumen penelitian;
- g. Penyelenggaraan simulasi pembelajaran bermain konstruktif, agar ketika pembelajaran berlangsung, baik guru maupun anak memiliki kesiapan untuk menerapkan metode bermain konstruktif, khususnya untuk memperkenalkan bentuk-bentuk geometri.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2022 dikelas B dengan jumlah siswa 23 anak. Adapun langkah-langkah pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan membaca do'a sebelum belajar;
- 2) Guru mengabsen kehadiran siswa menggunakan metode bernyanyi;
- 3) Guru bernyanyi bersama-sama anak;
- 4) Guru menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan kepada anak, yaitu pengenalan bentuk-bentuk geometri.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru mengadakan tanya jawab dengan anak yang berkenaan dengan tema dan subtema pada hari ini;
- 2) Guru berkomunikasi dengan anak tentang bentuk-bentuk geometri yang biasa ditemukan anak dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang ada di lingkungan kelas dan sekolah;
- 3) Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah bentuk geometri yang memiliki kesamaan bentuk, sebagai upaya untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri;
- 4) Lantas, anak diminta mengucap kembali nama-nama bentuk geometri. Dilafalkan secara bersama-sama, ataupun ditunjuk satu-persatu secara acak;
- 5) Guru memberikan penjelasan mengenai cara penyusunan dengan menggunakan beberapa bentuk geometri. Sedangkan anak menyimak penjelasan dari guru;
- 6) Guru mengajak anak bermain konstruktif. Penerapannya dengan cara, anak distimulasi dan diminta untuk menyusun bangunan menggunakan kepingan bentuk-bentuk geometri yang telah disediakan. Tentunya dengan mengikuti penjelasan yang telah diberikan oleh guru;
- 7) Lalu anak segera menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru mengadakan evaluasi pembelajaran yang berkenaan dengan materi hari ini;

- 2) Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan memberikan motivasi, menyanyi bersama, berdo'a dan mengucapkan salam penutup;

3. Observasi

Adapun observasi diadakan langsung saat pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan cara mengamati proses belajar anak, saat guru menjelaskan dan output yang dihasilkan oleh anak, yakni kemampuan mengenal bentuk geometri saat proses pembelajaran berlangsung. Khususnya, kemampuan nalar anak dalam memahami penjelasan guru, dan kemudian mampu menunjukkan bentuk geometri secara sederhana/nyata. Pada observasi secara langsung, diamati pula apakah anak mampu menghitung jumlah, melafalkan nama-nama bentuk geometri, dan menyusun bentuk-bentuk geometri (bermain konstruktif). Observasi dilakukan oleh guru kelas bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan guru selama proses pembelajaran menggunakan permainan konstruktif. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dan kendala-kendala yang dialami dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran.

4. Refleksi

Refleksi penting untuk dilakukan agar tindakan yang telah dilaksanakan bisa dianalisis, dipahami, dijelaskan, dan pada akhirnya, data hasil pengamatan dapat disimpulkan. Data penelitian bersumber dari aktivitas wawancara, observasi dan penilaian hasil tes anak dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam analisis data. Hal ini bertujuan agar didapat informasi tentang apa yang telah terjadi pada setiap tindakan di setiap siklus, dan digunakan sebagai acuan untuk merencanakan tindakan berikutnya. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus I ini masih terdapat kekurangan, sehingga perlu adanya revisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya.

Hasil Siklus I

Dari data yang diperoleh pada pelaksanaan tindakan siklus I terlihat bahwa siswa yang tuntas belajar mengalami peningkatan yaitu 15 siswa, atau 65.2% siswa yang telah tuntas. Sedangkan siswa yang belum tuntas ada 8 orang atau 34.8%. Dari hasil pembahasan ini membuktikan perlu diadakan penelitian selanjutnya yaitu siklus II .

Tabel 2. Rentang Hasil Evaluasi Siklus I

No	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	40 – 55	8
2	56 – 70	9
3	71 -85	3
4	86 – 100	3
Jumlah		23

Pada perbaikan pembelajaran siklus I perolehan nilai terendah 40 dan tertinggi 87. Penyajian data nilai terbagi menjadi 4 kelas interval sebagai berikut:

1. Kelas interval pertama 40-55, siswa yang memperoleh nilai pada rentang ini ada 8 orang;
2. Kelas interval kedua 56-70, siswa yang memperoleh pada rentang ini ada 9 orang;
3. Kelas interval ketiga 71-85, siswa yang memperoleh pada rentang ini ada 3 orang;
4. Kelas interval keempat 86-100, siswa yang memperoleh pada rentang ini ada 3 orang.

Fokus pembelajaran pada siklus I adalah penerapan bermain konstruktif pembelajaran mengenal bentuk geometri. Pada siklus ini, siswa dituntut untuk bisa menghitung, menyebutkan dan menunjukkan bentuk-bentuk geometri secara benar. Pada kegiatan ini, siswa dengan bimbingan guru dalam menyusun kepingan bentuk geometri menjadi sebuah gambar. Guru berupaya memberikan motivasi terus menerus pada siswa, agar siswa tidak bosan dengan aktivitas belajar di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan, Belum semua siswa aktif dalam menerapkan metode bermain konstruktif mengenal bentuk-bentuk geometri. Siswa tertentu saja yang terlihat aktif dalam kegiatan ini dengan menyelesaikan tugas sesuai arahan guru. Tentu saja hal ini bisa terjadi disebabkan karena beberapa siswa belum memahami penjelasan guru mengenai permainan konstruktif. Adapun, beberapa siswa yang aktif dalam aktivitas pembelajaran, merupakan siswa dengan tingkat kemampuan nalar tinggi. Artinya, sebagian besar dari mereka adalah anak yang sudah pernah diajarkan oleh orang tua mereka dari rumah. Sehingga anak memiliki bekal pengetahuan terlebih

dahulu sebelum dimulainya aktivitas pembelajaran. Faktor kurang aktifnya siswa pada siklus ini, juga dipengaruhi kondisi siswa yang belum terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan permainan konstruktif. Untuk itulah diperlukan adanya informasi dan kerja sama antara guru, penulis dan siswa.

Siklus II

Siklus II merupakan siklus lanjutan dari siklus I. Siklus II dilaksanakan untuk menutupi kekurangan dan memperbaiki tindakan pembelajaran pada siklus I. Tujuan kongkrit pelaksanaan siklus II pada proses penelitian tindakan kelas adalah agar kompetensi anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dapat berkembang dengan lebih baik dari siklus sebelumnya. Adapun proses tahapannya tidak berbeda dengan siklus I, diawali dengan perencanaan, lalu pelaksanaan, observasi, dan diakhiri dengan refleksi.

1. Perencanaan

Langkah perencanaan pada siklus II serupa dengan siklus I. Pada tahap inti aktivitas yang dilakukan dalam pembelajaran adalah dengan menyusun perbaikan dan mengidentifikasi masalah yang terjadi. Hal ini mengacu pada hasil refleksi siklus I. Setelah diketahui hasilnya, berikutnya diupayakan untuk mencari alternatif pemecahan masalah pada langkah tindakan penyusunan konsep pembelajaran. Pada siklus II metode yang diterapkan tetap metode bermain konstruktif. Hanya saja media pembelajaran yang digunakan berbeda dengan siklus I.

2. Pelaksanaan

Kegiatan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 April 2022 di kelas B Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran merupakan penerapan perencanaan penelitian. Pelaksanaan tindakan penelitian ini sebagai berikut:

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan membaca do'a sebelum belajar;
- 2) Guru mengabsen kehadiran siswa sambil bernyanyi;
- 3) Guru memotivasi dan menyanyi bersama anak;
- 4) Guru menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi yang akan dijelaskan pada siswa.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru mengadakan tanya jawab dengan anak mengenai tema dan subtema pada hari ini;
- 2) Guru Tanya jawab kepada anak tentang bentuk-bentuk geometri;
- 3) Guru mengajak anak untuk menghitung jumlah bentuk-bentuk geometri dalam bangunan, anak menghitung bentuk geometri yang dalam bangunan;
- 4) Kemudian anak diminta untuk melafalkan kembali nama-nama bentuk geometri;
- 5) Guru memberikan penjelasan mengenai cara penyusunan beberapa bentuk geometri, dan anak menyimak penjelasan dari guru;
- 6) Guru mengajak anak bermain konstruktif, anak menyusun bangunan menggunakan balok-balok bentuk geometri seperti yang telah dijelaskan guru.

c. Kegiatan Penutup

- 1) Guru mengevaluasi materi yang disampaikan pada hari ini;
- 2) Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan memotivasi, menyanyi bersama, berdo'a, dan mengucapkan salam penutup kepada anak.

3. Observasi

Observasi pada aktivitas belajar mengajar dilakukan agar diperoleh informasi tentang hasil pengamatan yang berkenaan dengan kompetensi siswa dalam mengenali bentuk-bentuk geometri. Dalam hal ini, diamati dengan seksama, apakah anak mampu untuk menunjukkan bentuk geometri secara sederhana dan nyata yang ditemukan dalam benda-benda yang dimiliki anak. Juga apakah anak mampu menghitung jumlah dan melafalkan nama-nama bentuk geometri, dan apakah anak mampu dalam bermain konstruktif (menyusun beberapa bentuk geometri).

- a. Selain itu motivasi belajar meningkat, sehingga keadaan kelas menjadi kondusif, siswa banyak yang memperhatikan dan anak sudah aktif mengikuti proses pembelajaran.

4. Refleksi

- a. Siklus II ini kegiatan siswa berjalan dengan baik, karena anak sudah memahami bermain konstruktif;

- b. Siswa sudah memiliki kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui bermain konstruktif.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini sudah dinyatakan tuntas dengan hasil belajar yang secara klasikal sudah tuntas, sehingga secara otomatis tindakan siklus dihentikan. Artinya penelitian dianggap cukup.

Hasil Siklus II

Perbaikan pembelajaran pada siklus I ke siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dari ketuntasan belajar dan dorongan mengenal bentuk geometri pada anak. Hal ini tidak lepas dari peran guru yang turut membantu dan menciptakan suasana kelas yang kondusif. Pada siklus II ini dapat dilihat bahwa nilai ketuntasan belajar sudah tercapai yaitu dengan nilai rata-rata 87.3 dan nilai ketuntasan belajar sebesar 95%. Hal ini sudah dapat dikatakan bahwa siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Sebab telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Perencanaan pembelajaran menggunakan permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini di Kober Tunas Melati Kid's seperti: menentukan bahan pelajaran dan merumuskan tujuan, pengelolaan dan pengorganisasian anak, mengembangkan materi permainan pembelajaran, merencanakan skenario kegiatan, merencanakan pengelolaan kelas dan menyiapkan alat penilaian dapat membantu mengembangkan dan meningkatkan tingkat kecerdasan anak. Perencanaan yang dilakukan oleh guru dapat membantu pelaksanaan pembelajaran dan tindakan kelas, sehingga pembelajaran dapat dilakukan sesuai dengan sistematika perencanaan. Selain itu perencanaan yang dilakukan dapat dikategorikan "baik" karena sesuai dengan teori.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan permainan konstruktif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini di kober Tunas Melati Kid's sangat menunjang kegiatan pembelajaran. Pengelolaan interaksi kelas, pemberian penilaian proses dan hasil belajar anak. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan permainan konstruktif pada anak usia dini di kober Tunas Melati Kid's setelah dilaksanakan pembelajaran yaitu dari 23 anak

yang ada di kober anak sudah mengenal bentuk geometri atau 95% dan 22 hanya 1 anak yang mulai muncul atau mengenal bentuk geometri sebanyak 5%.

Perbandingan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dan Hasil

Kemampuan mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Berdasarkan hasil nilai perbaikan siklus I diketahui bahwa jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 siswa (65.2%) dari 23 siswa. Rata-rata kelas sebesar 64% padahal KKM yang diharapkan sebesar 70 Mulai Muncul (MM). Bila dibandingkan dengan Hasil Nilai I (Prasiklus) diperoleh peningkatan hasil pembelajaran sebagai berikut:

1. Rata-rata kelas mengalami peningkatan dari 51 menjadi 64 atau mengalami peningkatan sebesar 13%;
2. Nilai tertinggi mengalami peningkatan dari 75 menjadi 88 atau mengalami peningkatan sebesar 13%;
3. Nilai terendah mengalami penurunan dari 40 menjadi 45 atau mengalami penurunan sebesar 5%;
4. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan mengalami peningkatan dari 5 siswa menjadi 15 siswa atau mengalami peningkatan sebesar 10%;
5. Jumlah siswa yang tidak mencapai ketuntasan mengalami penurunan dari 15 siswa menjadi 8 siswa atau mengalami penurunan sebesar 7%;
6. Jumlah persentase yang mencapai ketuntasan mengalami peningkatan dari 5 siswa menjadi 15 siswa atau mengalami peningkatan sebesar 10%.

Berdasarkan hasil analisis pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran Siklus II.

Aktivitas Murid

berdasarkan hasil pengamatan tentang aktivitas siswa, bahwa dari tahap siklus I ke tahap siklus II sudah terjadi peningkatan pada kompetensi siswa. Hal ini dapat dilihat dari:

- 1) Di awal kegiatan belajar mengajar, siswa sudah banyak yang mampu mengikuti dan ikut bernyanyi;

- 2) Terlihat pula pada kegiatan inti, anak-anak sudah tidak lagi saling berebut alat. karena masing-masing anak sudah disediakan media di atas meja mereka masing-masing;
- 3) Pada kegiatan penutup, anak-anak sudah mampu melaksanakan permainan konstruktif, serta mampu menceritakan tahapan yang sudah pernah ia lakukan dalam proses pembelajaran.

Prestasi Siswa

Setelah dilakukan perbaikan dengan siklus II terdapat peningkatan pengetahuan mengenal bentuk geometri pada anak yaitu: anak yang sudah mengenal bentuk geometri atau berkembang sangat baik dan sesuai harapan ada 22 anak (95%) dan 1 anak (5%) yang mulai berkembang yang pada awalnya tidak mengenal bentuk geometri, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak perlu dilakukan perbaikan lagi dengan siklus berikutnya karena sudah mencapai kriteria keberhasilan yaitu diatas 70%.

Tahap Refleksi

Dari kajian dan pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan pembelajaran siklus II, terjadi peningkatan pembelajaran pada guru umumnya dan khusus pada siswa mengalami peningkatan dan memberikan hasil yang cukup memuaskan, hal ini dapat dilihat dari persentase peningkatan kemampuan anak yaitu dari 65.2% , meningkat menjadi 95% . anak yang sudah mengenal bentuk geometri dan hanya 5% anak yang sedang berkembang (mulai Mengenal).

Jadi, dapat dijelaskan bahwa penggunaan permainan konstruktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan di Kober Tunas Melati Kid's dapat meningkatkan kemampuan anak usia dini khususnya dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelas B Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase ketuntasan belajar pada hasil belajar siswa di siklus I, yaitu sebesar 65.2%, berjumlah 15 anak dengan kriteria tuntas. Dan pada siklus II sebesar 95% yakni berjumlah 21 anak dengan kriteria tuntas. Penerapan metode bermain konstruktif dapat meningkatkan kompetensi anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B di Kelompok Bermain Tunas Melati Kid's. Nilai rata-rata kelas prasiklus 51, siklus I 64, dan pada siklus II meningkat menjadi 87.3.

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan konstruktif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, pada tahap pra siklus persentase rata-rata ketuntasan anak baru mencapai persentase 21%, pada pelaksanaan siklus I persentase yang dicapai sebesar 65.2%, dan pencapaian kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus II sebesar 95%. Peningkatan dari prasiklus ke siklus I sebesar 44.2% dan peningkatan dari siklus I ke siklus II adalah sebesar 29.8%.

Daftar Pustaka

- Mulyono, A. (2012) *Anak berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Andriani, Z. (2013) 'Peningkatan Pemahaman Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Anak Kelompok B TK KKLKMD Kuwon Bambang lipuro Bantul', *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. II (10).
- Arikunto, S. (2014) *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Alfabeta.
- Budiman, A. (2016) *Mencerdaskan IQ & EQ Anak Anda Melalui Kinerja Otak*. Bandung: Pustaka Setia.
- Galih, D. P. (2017) 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif Bagi Siswa Autis Kelas Vi Slb Autis Mitra Ananda, Colomadu, Karanganyar, Jawa Tengah', Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Erzad, A. M. (2016). 'Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan Pada Anak Usia Dini', *Majalah Idea*, STAIN Kudus: Jurusan Tarbiyah.
- Haryono. (2015) *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Amara Books.
- Ismayani, A. (2010) *Fun Math with Children*. Jakarta: Elex Media Komputindo,
- Juwita, Dewi, K., dkk. (2000) *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia.

- Koentjaraningrat (1990) *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Kusni (2008) *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Montolalu, dkk. (2011) *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Najib, M. dkk. (2016) *Manajemen Strategik Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nawawi (2001) *Metode penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM.
- Nursinta., Mutiara., Sukarno., Syamsuddin, M. M. (2014) 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Bermain Konstruktif Pada Anak Kelompok A TK Negeri Pembina Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014', *Jurnal UNS Vol 2, No 3*.
- Noorlaila, I. (2010) *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus Book Publiser.
- Rustiyanti, D.W. (2014) 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Anak Kelompok A di TK Arum Puspita, Triharjo Pandak Bantul', *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. III (5)
- Siregar, A. R. (2010) *Strategi mengembangkan kebiasaan membaca*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, E. R. (2014) 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Pola Melalui Bermain Konstruktif Kelompok B2 TK ABA Playen 1 Gunungkidul', *E Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, Vol. III (1)
- Syah, M. (2015) *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, D. (2006) *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Wahyudi, D. (2005) *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Wasik, B. A. (2008) *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*, Jakarta: Indeks.
- Yuliantoro, A. (2015) *Penelitian Tindakan Kelas Dengan Metode Mutakhir*. Yogyakarta: Andi.