

## Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan *Puzzle* Bervariasi pada Kelompok B TK Muslimat Tahun Ajaran 2016/2017

Nurfalina<sup>1</sup>

**Abstrak:** Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas diperoleh keterangan bahwa presentase ketuntasan belajar 53% belum mencapai indikator. Maka, dilakukan penelitian di TK Muslimat pada Kelompok B Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap pengenalan geometri anak kelompok B TK Muslimat. Hal tersebut dapat dilihat dari siklus I pada presentase ketuntasan 62% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 68% (cukup) dan akhirnya pada siklus II pada presentase ketuntasan 80% dengan rata-rata hasil observasi (aktivitas siswa) 82% (baik). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* bervariasi dapat meningkatkan pengenalan geometri pada kelompok B semester I di TK Muslimat Tahun Ajaran 2016/2017. Saran yang dapat peneliti sampaikan hendaknya dalam proses pengenalan geometri, guru harus menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Salah satunya melalui permainan *puzzle* bervariasi, sehingga tujuan untuk meningkatkan pengenalan geometri dapat tercapai.

**Kata Kunci:** Geometri, Permainan *Puzzle*

**Abstract:** Based on the data from the initial conditions before the classroom action research was obtained, it was obtained information that the percentage of learning completeness 53% had not reached the indicator. Thus, a study was conducted at Muslimat Kindergarten in Group B Academic Year 2016 / 2017. This study showed a significant increase in the introduction of geometry child group B TK Muslimat. This can be seen from the first cycle on the percentage of completeness 62% with an average observation (student activity) 68% (sufficient) and finally on cyclical II on the percentage of completeness 80% with an average observation (student activity) 82% (well). Based on these data it can be concluded that varied puzzle games can improve geometry recognition in group B of the first semester in Muslimat Kindergarten in the 2016/2017 Academic Year. Suggestions that researchers can convey should be in the process of introducing geometry, teachers must create learning that is active, innovative, creative, effective, and fun. One of them through varied puzzle games, so that the goal of increasing geometry recognition can be achieved.

**Keywords:** Geometry, Puzzle Games

### PENDAHULUAN

Pendidikan yang paling utama bagi setiap praktisi keilmuan adalah pendidikan masa awal. Pendidikan Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Dalam mengembangkan fungsi tersebut maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia 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".

Salah satu kecerdasan anak yang harus digali adalah kecerdasan logika matematika dilihat dari keterampilan untuk menangani angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang ada. Pendapat tersebut juga didukung Noorlaila (2010: 95) yang menyatakan bahwa Kecerdasan logika matematika ditandai dengan kemampuan berfikir secara konseptual. Biasanya individu dengan kemampuan berfikir yang baik, suka mengeksplorasi pola, bentuk, kategori, dan hubungan. Kehidupan sehari-hari siswa selalu dihadapkan pada persoalan menggunakan logika untuk memecahkan suatu masalah. Namun, pada

---

<sup>1</sup> TK Muslimat

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. TK Muslimat merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memegang peranan penting dalam mempersiapkan generasi yang berkualitas. Tenaga pendidik di TK Muslimat Kota Jambi mempunyai 4 Guru dan 1 Kepala Sekolah, kelompok B berjumlah 12 siswa. Guru tersebut masih belajar lagi, sehingga model pembelajaran belum maksimal dikuasai dan proses pembelajarannya masih monoton yaitu dengan metode ceramah, misalkan dalam pembelajaran matematika mengenal bentuk hanya menyebutkan nama bentuknya kemudian anak diajak untuk menirukan nama bentuk yang telah disebutkan tanpa adanya tanya jawab antara guru dan siswa sehingga anak pasif serta tanpa adanya proses pembelajaran yang aktif dan inovatif untuk anak, sehingga kemampuan pengenalan bentuk geometri anak masih rendah, anak belum mengerti tentang bentuk kongkrit dari suatu benda yang sesuai dengan bentuk-bentuk geometri.

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/ motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan pengenalan geometri diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena permainan merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Menurut Juwita, dkk (2000: 266) Geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya. Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga pernyataan tersebut didukung Clements dkk (dalam Carol Sefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 398). Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

Ismayani (2010:27) menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda. Dari pendapat beberapa pakar di atas dapat di simpulkan bahwa, geometri adalah mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan, dan juga membedakan kesamaan dan perbedaan bentuk suatu benda yang ada disekitar.

Permainan sebaiknya diberikan sebagai fasilitas media pembelajaran yang sekiranya membuat anak merasa senang, bebas, dan tidak terganggu seiring dengan pendapat Hurlock (Suyadi, 2010:213) bahwa permainan adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Permainan identik dengan dunia anak, dengan permainan anak beraktivitas dan bersosialisasi dengan lingkungan. Permainan dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Melalui permainan anak mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan. Dalam prakteknya, banyak cara untuk melakukan kegiatan permainan tersebut. Ada yang menggunakan media atau alat, ada juga yang tidak. Pada dasarnya setiap kegiatan permainan membawa dampak positif terhadap perkembangan anak.

Menurut Zulkifli (2006: 38) Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan anak semakin lincah mengenal objek (benda) yang dilihat dan dipegangnya. Selain itu, permainan dapat mencegah kebosanan atau kejenuhan dalam pembelajaran. Permainan yang baik dapat mendorong tumbuh kembang anak dan permainan yang dapat menyesuaikan dengan karakter anak. Permainan anak tidak boleh terlalu sulit karena akan membuatnya frustrasi. Jika terlalu mudah, akan membuatnya bosan.

Menurut Muliawan (2009: 16) Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut "main". Wujud dari suatu permainan dapat berbentuk benda *kongkret*, misalkan: permainan balok-balok, boneka, rumah-rumahan, aneka peralatan masak, *puzzle* bahkan kardus-kardus yang dapat digunakan berulang kali dengan aneka macam cara, oleh anak di segala usia.

Memilih permainan anak harus mempertimbangkan tingkat keamanannya. Pada dasarnya permainan tidak boleh memiliki sudut yang tajam, bagian-bagian yang tidak mudah patah atau pecah yang dapat menimbulkan luka pada anak, berukuran cukup besar sehingga tidak dapat dimasukkan ke mulut atau ditelan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu alat serbaguna dengan jangkauan luas bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, media yang baik untuk merangsang keseluruhan fungsi indera yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak.

Masa balita merupakan masa yang penting bagi perkembangan otak anak. Untuk itu para orang tua harus dapat membantu merangsang perkembangan otak sang anak dengan memberikan pembelajaran melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satunya dengan permainan *puzzle*. Menurut Depdiknas (2003: 43) permainan *puzzle* kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Soebachman (2012: 48) permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuankognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

## METODOLOGI PENELITIAN

### Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada bulan Januari sampai selesai. Peneliti melakukan pada bulan tersebut karena untuk lebih meningkatkan pengenalan geometri anak khususnya dengan permainan *puzzle*.

### Tempat Penelitian

Tempat penelitian di TK Muslimat Kota Jambi yang beralamat Jl. KHA. Hasyim As'ari No. 33 RT.11 pada kelompok B tahun ajaran 2016/2017, di tempat peneliti mengajar.

### Subjek Penelitian

Siswa-siswi kelompok B TK Muslimat tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 12 orang anak adalah merupakan subjek penelitian dalam pembelajaran yang berlangsung secara berkelanjutan dan dalam persetujuan Kepala Sekolah.

### Sumber Data

Sumber data yang diperoleh peneliti di sekolah yaitu siswa-siswa kelompok B TK Muslimat tahun ajaran 2016/2017, foto-foto kegiatan pembelajaran dan lembar kegiatan pembelajaran.

### Teknik dan Alat Pengumpulan Data

#### Teknik Pengumpulan Data

Data peneliti ini adalah data kemampuan pengenalan geometri anak yang mencakup perkembangan kognitif anak dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Instrumen Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

#### Observasi

Dilakukan untuk mengamati anak secara langsung saat proses kegiatan mengajar. Guru sebagai peneliti mengobservasi atau mengamati proses tindakannya secara teliti dan cermat. Dalam hal ini peneliti menggunakan lembar observasi untuk mempermudah dalam menganalisis, maka peneliti memuat skoring sebagai berikut:

**Tabel 1. Teknik skoring**

Nomor	Tanda	Skor	Keterangan
1.	●	3	Baik
2.	✓	2	Cukup
3.	○	1	Kurang

### **Dokumentasi**

Dokumentasi adalah cara memperoleh suatu data dengan jalan mengadakan pencatatan terhadap data yang tersedia dan memberikan gambaran mengenai kejadian atau peristiwa yang terdapat pada subyek dan obyek peneliti pada saat tertentu. Sehingga peneliti dapat memberikan gambaran sesuai dengan informasi dan pesan yang terdapat dalam dokumentasi tersebut.

Data yang ingin diperoleh dari metode dokumentasi adalah foto-foto kegiatan dalam pembelajaran dan lembar observasi.

### **Alat Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat pengumpulan data yaitu:

- a. Lembar observasi terdiri dari hal-hal yang akan diteliti oleh peneliti yang menyangkut tentang kegiatan pembelajaran untuk melihat sejauh mana perkembangan pada anak.
- b. Kamera untuk mendokumentasi kegiatan pembelajaran.

### **Validasi Data**

Untuk memperoleh data yang valid dilakukan triangulasi data. Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sumber yang lain di luar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data-data yang sudah ada mengenai upaya meningkatkan pengenalan geometri anak dengan permainan *puzzle* bervariasi pada kelompok B TK Muslimat, keabsahan data yang diperoleh melalui triangulasi data. Triangulasi sumber yaitu pemeriksaan keabsahan data menggunakan beberapa sumber yang diperoleh dari hasil pengenalan geometri anak dan observasi guru. Triangulasi metode adalah pemeriksaan keabsahan data menggunakan metode dalam menggunakan permainan *puzzle*. Triangulasi alat yaitu pemeriksaan keabsahan data menggunakan alat lembar observasi.

### **Analisis Data**

Analisis yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif, terhadap peningkatan kemampuan pengenalan geometri dianalisis secara kuantitatif dengan memberikan skor (1,2 dan 3). Data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus I sampai siklus II untuk dibandingkan perolehan nilai rata-ratanya. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria deskripsi persentasi yang dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Hasil observasi dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

### **Indikator Kinerja**

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilannya, yakni 71% siswa TK Muslimat mempunyai kemampuan pengenalan geometri yang baik dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dan mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran yang ditandai dengan perolehan tanda bulatan penuh (●).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Kondisi Awal**

Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas diperoleh keterangan bahwa skor rata-rata pengenalan geometri anak TK Muslimat Kota Jambi 1,58. Data tersebut diperoleh dari nilai tugas harian anak dari 12 anak TK, sebanyak 2 anak (47%) yang dinyatakan tuntas atau mencapai indikator kinerja yakni memperoleh bulatan penuh (●) sedangkan siswa 10 anak (53%) belum memenuhi indikator kinerja. Selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 2. Kemampuan Pengenalan Geometri Kondisi Awal**

No	Hasil Kemampuan Pengenalan Geometri	Data
1	Bulatan Penuh ●	2

2	Bulatan Kosong ○	7
3	Tanda Cek ✓	3
4	Nilai rata-rata kelas	1,58
5	Jumlah anak tidak tuntas	10
6	Jumlah anak tuntas	2
	<b>Persentase ketuntasan belajar (%)</b>	<b>53%</b>

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa 2 anak TK (47%) yang sudah memenuhi indikator kinerja, sedang siswanya 12 anak (53%) belum mencapai indikator kerja.

### Siklus I

Siklus I dilaksanakan 5X pertemuan. Pada siklus I peneliti menyampaikan indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

#### Perencanaan

Pada siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Kemudian, guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

#### Pelaksanaan

Rangkaian pelaksanaan siklus I dimulai dengan upaya guru mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam permainan *puzzle* secara klasikal tentang pengenalan geometri. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak secara lebih mudah diarahkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan permainan *puzzle*, guru mengenalkan permainan *puzzle* dan memberi contoh cara permainan *puzzle* yang akan digunakan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan anak untuk mengemukakan pendapat.

Langkah selanjutnya agar permainan *puzzle* dapat berjalan guru membagi permainan *puzzle* setiap anak mendapatkan satu permainan *puzzle*. Anak melakukan kegiatan mencari dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru. Diperoleh data pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Siklus I**

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Abin Roberto	2	2	1	1	2	8	1,6
2	Aden Nur Viani	2	1	2	2	3	10	2
3	Aisy Karomah	1	2	1	2	3	9	1,8
4	Bunga Kirana	1	1	1	1	2	6	1,2
5	Fardan Mulya Agung	1	2	2	2	2	9	1,8
6	Haris Maulana	2	2	3	3	3	13	2,6

7	Kaffa Riandika	1	3	2	3	2	11	2,2
8	Najwa Indriani	2	1	2	2	2	9	1,8
9	Salwa Ayazi Mayrani	2	1	2	2	2	9	1,8
10	Rafa Aqila Insani	1	1	2	1	1	6	1,2
11	Raihan Mubarak	2	2	2	2	2	10	2
12	Yudha Sayyidina Ali	2	2	3	2	2	11	2,2
<b>Jumlah nilai</b>		<b>19</b>	<b>20</b>	<b>23</b>	<b>23</b>	<b>26</b>	<b>111</b>	<b>22,2</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>1,6</b>	<b>1,7</b>	<b>1,9</b>	<b>1,9</b>	<b>2,2</b>	<b>1,85</b>	<b>1,85</b>
<b>Prosentase (%)</b>		<b>53</b>	<b>55</b>	<b>64</b>	<b>64</b>	<b>72</b>	<b>62</b>	<b>62%</b>

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata pengenalan geometri baru mencapai 62%. Pengenalan geometri yang dapat diketahui dari 5 aspek yakni: kemampuan menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, ketepatan mencari kepingan *puzzle* yang sesuai dengan pasangannya, kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk rumah, dan kemampuan menghitung kepingan *puzzle* rumah.

### Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi: kesiapan siswa, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan guru, ketertiban mencari kepingan *puzzle*, keaktifan siswa dalam pembelajaran, semangat siswa dalam menghitung, keberanian bertanya, kemampuan mengerjakan tugas. Hasil aktivitas siswa sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Siklus I)**

No	Indikator	Jumlah siswa yang			Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria
		mendapatkan skor					
		1	2	3			
1	Kesiapan siswa	2	5	5	27	75	Baik
2	Menanggapi apersepsi	2	6	4	26	72	Baik
3	Memperhatikan penjelasan guru	2	6	4	26	72	Baik
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>	2	7	3	25	69	Cukup
5	Keaktifan dalam pembelajaran	2	8	2	24	67	Cukup
6	Semangat dalam menghitung	2	7	3	25	69	Cukup
7	Keberanian bertanya	7	2	3	20	56	Cukup
8	Siswa Mengerjakan tugas	3	6	3	24	67	Cukup
<b>JUMLAH</b>		<b>22</b>	<b>47</b>	<b>27</b>	<b>197</b>	<b>547</b>	
		<b>RATA-RATA</b>				<b>68</b>	
		<b>KRITERIA</b>				<b>CUKUP</b>	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus I tingkat aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori **cukup** dengan rata-rata 68.

### **Refleksi**

Tahapan setelah pengamatan (*observing*) adalah (*reflecting*), refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Kekurangan siklus I yaitu aktivitas anak mengikuti proses pembelajaran belum maksimal dikarenakan ada beberapa anak yang berlarian saat pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, masih banyak siswa yang belum memahami pembelajaran geometri yang menggunakan permainan *puzzle*, guru kurang mampu mengelola interaksi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif baik fisik, emosional, dan intelektualnya. Berdasarkan analisis aspek aktifitas siswa termasuk kategori cukup.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan diakhir siklus I siswa yang tuntas belajar baru mencapai 62% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dari keaktifan siswa dalam menanggapi kegiatan pembelajaran. Proses pengenalan geometri yang menggunakan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori **cukup**. Maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

### **Siklus II**

Dalam pelaksanaan siklus I indikator penilaian yang telah ditetapkan belum tercapai, oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus II. Siklus II dilaksanakan 5X pertemuan. Pada siklus II peneliti menyampaikan indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Pada siklus II guru menyampaikan materi pokok dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama pembelajaran pada siklus II yaitu meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

### **Perencanaan**

Berpedoman pada refleksi siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II diupayakan mengantisipasi berbagai kelemahan sebelumnya. Siklus II juga dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Perencanaan berikutnya guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran benar-benar sesuai dengan SKH yang disusun guru.

### **Pelaksanaan**

Pada siklus II, guru harus benar-benar memaksimalkan untuk mengondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti pembelajaran. Setelah memberikan apersepsi/pengantar pembelajaran secara aplikatif dengan memberikan contoh-contoh benda nyata dan sederhana yang ada di lingkungan anak untuk mempermudah mengaitkan materi, guru memberikan arahan dalam permainan *puzzle* secara klasikal tentang menyusun kepingan bentuk-bentuk geometri.

Langkah selanjutnya agar permainan *puzzle* dapat berjalan pengarahannya sangat dibutuhkan agar peserta didik memahami cara proses permainan *puzzle*, agar peserta didik tidak keliru dalam bermain menyusun bentuk-bentuk geometri yang sama, guru kembali memberi contoh cara permainan *puzzle*. Setiap anak mendapatkan satu permainan *puzzle* yang kemudian anak diminta untuk menyusun kepingan bentuk-bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk geometri sama dengan pengawasan guru.

Menjelang akhir pelajaran, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat dalam mengembangkan pengenalan bentuk-bentuk geometri. Aspek yang diamati sebagai berikut:

**Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus II**

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Akhdan Firdaus	2	2	2	2	3	11	2,2
2	Aksay Alparo	2	2	3	3	3	13	2,6
3	Alissya Shafira Bahsin	2	2	2	2	3	11	2,2
4	Chiva Nadia	2	2	2	2	2	10	2
5	Daffa Satria	2	3	3	3	3	14	2,8
6	Fadhilah Hamsar	3	3	3	3	3	15	3
7	Gilang Ramadhan	3	2	2	3	3	13	2,6
8	Indri Regina	2	2	2	2	3	11	2,2
9	Janeeta Azzahra	2	2	2	3	3	12	2,4
10	Keyzila Oktara	2	2	2	2	2	10	2
11	M. Bintang Azyan	2	2	3	3	2	12	2,4
12	M.Dirga Azyan	2	3	3	3	2	13	2,6
<b>JUMLAH NILAI</b>		<b>26</b>	<b>27</b>	<b>29</b>	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>144</b>	<b>29</b>
<b>RATA-RATA</b>		<b>2,2</b>	<b>2,25</b>	<b>2,4</b>	<b>2,6</b>	<b>2,7</b>	<b>2,4</b>	<b>2,4</b>
<b>PROSENTASE (%)</b>		<b>72</b>	<b>75</b>	<b>80</b>	<b>86</b>	<b>89</b>	<b>80</b>	<b>80%</b>

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil pengenalan geometri sudah mencapai 80%. Pengenalan geometri diketahui dari 5 aspek yakni: Kemampuan menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, kemampuan membedakan ciri-ciri bentuk geometri, kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk geometri, dan kemampuan menghitung kepingan *puzzle* macam-macam bentuk geometri.

### **Observasi**

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi: kesiapan siswa, menanggapi aperepsi, memperhatikan penjelasan, ketertiban mencari kepingan *puzzle*, keaktifan siswa, semangat siswa, keberanian bertanya, kemampuan mengerjakan tugas. Hasil aktivitas siswa sebagaimana tabel berikut:



**Tabel 6. Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Siklus II)**

No	Indikator	Jumlah siswa yang mendapatkan skor			Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Kesiapan siswa	2	3	7	29	80	Baik
2	Menanggapi apersepsi	1	3	8	31	86	Baik sekali
3	Memperhatikan penjelasan guru	0	2	10	34	94	Baik sekali
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>	0	3	9	33	92	Baik sekali
5	Keaktifan dalam pembelajaran	3	1	8	29	80	Baik
6	Semangat dalam menghitung	0	6	6	30	83	Baik
7	Keberanian bertanya	0	4	8	26	72	Baik
8	Siswa mengerjakan tugas	2	6	4	26	72	Baik
<b>JUMLAH</b>		<b>8</b>	<b>28</b>	<b>60</b>	<b>238</b>	<b>659</b>	
<b>RATA-RATA</b>						<b>82</b>	
<b>KRITERIA</b>						<b>BAIK</b>	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus II tingkat aktivitas siswa pada pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori **baik** dengan rata-rata 82.

### Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus II, maka peneliti melakukan kegiatan refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus II, keaktifan siswa sudah baik. Anak-anak pada siklus I tidak aktif sudah menjadi aktif dalam pengenalan geometri dengan permainan *puzzle*.

Berdasarkan analisis hasil observasi yang dilakukan diakhir siklus pada siklus II, siswa yang tuntas belajar mencapai 80% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Anak terlibat aktif dalam proses pengenalan geometri dengan menggunakan permainan *puzzle* yang ditandai dengan aktivitas anak baik dalam lembar observasi, anak TK Muslimat Kota Jambi meningkat dalam pengenalan geometrinya, karena sudah mencapai atau memenuhi indikator kinerja maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia dini di TK Muslimat Kota Jambi pada kelompok B. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan oleh penulis dan guru terhadap aktivitas siswa.

Pada siklus I, pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 62% anak yang mengalami ketuntasan, aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 68% (cukup). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Proses pembelajaran pada siklus I ini, terlihat cukup aktif dengan media pembelajaran yang digunakan permainan *puzzle* geometri yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cukup senang dan tertarik dengan media yang digunakan dengan demikian untuk mencapai indikator kinerja media yang digunakan perlu dimodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam memahami pembelajaran pengenalan geometri secara lebih detail dan menarik.

Pada siklus II, kemampuan pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* sudah menunjukkan hasil yang memadai. Hal tersebut terbukti dari 80% anak yang mengalami ketuntasan. Aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 82% (baik). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.

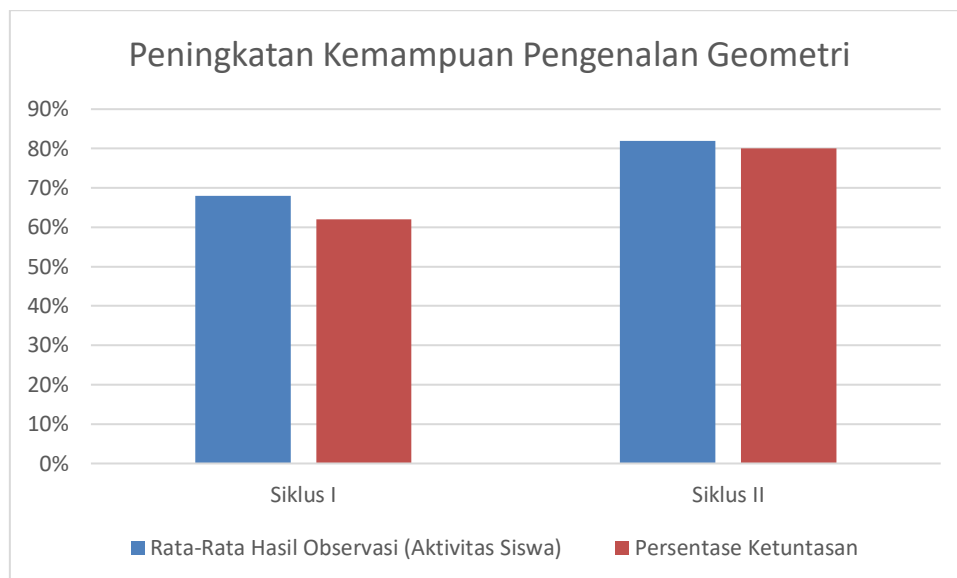
Berhasilnya penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pengenalan geometri dalam pembelajaran. Pengenalan geometri yang didesain guru dengan menggunakan permainan *puzzle* yang bernilai edukatif yaitu aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dalam proses memecahkan suatu masalah tanpa menjadi beban anak namun dalam mencapai tujuan sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membimbing anak mengantarkan anak ke arah aktivitas perkembangan, sedangkan anak berusaha untuk mencapai tujuan dengan bimbingan guru, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Peningkatan hasil pengamatan (pengenalan geometri) Siklus I dan Siklus II, tersaji dalam tabel berikut ini:

**Tabel 7. Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri**

Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Hasil Observasi (Aktivitas Siswa)	68	82
Persentase Ketuntasan	62	80

Sumber : Data Hasil Penelitian 2013

Berdasarkan tabel di atas peningkatan pengenalan geometri dan peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal pada Siklus I dan Siklus II dapat digambarkan dengan grafik dibawah ini:



## SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan kondisi awal anak usia dini di TK Muslimat Kota Jambi dalam pengenalan geometri masih sangat kurang karena hanya 53% yang memenuhi indikator kinerja, maka perlu diadakan penelitian. Sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Muslimat Kota Jambi pada Kelompok B. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan pengenalan geometri dan ketercapaian indikator kinerja penelitian. Pada siklus I prosentase pengenalan geometri anak mencapai 62% kemudian meningkat menjadi 80% pada siklus II. Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Muslimat pada Kelompok B.

## DAFTAR PUSTAKA

- Chayatie, Afifah Nur. 2010. *112 Game untuk Training & Outbond*. Jogjakarta: Katahati.
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Ismayani, Ani. 2010. *Fun Math with Children*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Juwita, Kenny Dewi, dkk. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak:3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia.
- Kusni. 2008. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Muliawan, Jasa Unggul. 2009. *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif untuk Anak Anda*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: PINUS BOOK PUBLISER.
- Rismawati. 2012. *Menstimulasi Perkembangan Otak dengan Permainan (untuk Anak Usia 0-12 Tahun)*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Pemmainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Sunarti, Euis dan Rulli Purwanti. 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Surya, Yohanes. 2009. *Matematika Asyik, Mudah, dan Menyenangkan 5 B*. Tangerang: Kandel.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.
- Tim. 2003. *Alat Permainan Edukatif untuk Kelompok Bermain*.
- Tim. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: BP.Cipta Jaya.
- Tim. 2012. *Pelajaran Matematika Bilingual untuk SD/MI Kelas 5*. Bandung: Yrama Widya.
- Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.

- Wardani, IGAK dan Kusmaya Wahardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Yulianti I, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.
- Zulkifli. 2006. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.