



## Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Puzzle Geometri

Rafipah<sup>1</sup>, Bahrani<sup>2</sup>, Marniati Kadir<sup>3\*</sup>

<sup>1,2,3</sup> UIN Sultan Aji Muhammad Idris Samarinda

Received: September 1<sup>st</sup>, 2021; Revised: September 2<sup>nd</sup>, 2021 Accepted: September 2<sup>nd</sup>, 2021; Published: September 2<sup>th</sup>, 2021

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri melalui puzzle geometri pada anak kelompok B KB Cahaya Desa Tanah Datar Kecamatan Muara Badak Kabupaten Kutai Kartanegara. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilakukan 2 siklus dengan 2 kali tindakan. Pada setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan observer, metode pengumpulan data meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri di kumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil temuan awal bahwa kemampuan anak mengenal bentuk geometri masih rendah. Pada penelitian prasiklus sesuai data yang sudah ada sebelum menerapkan kegiatan diperoleh hasil 17,8% dengan kriteria belum berkembang (BB), kemudian dilakukan tindakan diperoleh hasil pada siklus I dalam 2 kali pertemuan dengan persentase 38,7% dengan kriteria mulai berkembang (MB) dan belum memperoleh hasil yang maksimal, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus ke II dalam 2 kali pertemuan memperoleh hasil dengan persentase 81% berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan telah mencapai kriteria yang ditetapkan oleh nilai ketuntasan di sekolah. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media puzzle geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B KB Cahayadesa Tanah Datar kecamatan Muara Badak kabupaten Kutai Kartanegara.

**Kata Kunci:** peningkatan pengenalan, bentuk geometri, puzzle geometri

### Abstract

The purpose of this study was to increase the recognition of geometric shapes through geometric puzzles for children in group B of Cahaya KB, Tanah Datar Village, Muara Badak District, Kutai Kartanegara Regency. This research is a Classroom Action Research (CAR). The research was conducted in 2 cycles with 2 actions. Each cycle consists of planning, implementation, observation, and reflection. This research is collaborative between researchers and observers, data collection methods improve the ability to recognize geometric shapes collected through observation and documentation. Based on the initial findings that children's ability to recognize geometric shapes is still low. In pre-cycle research according to existing data before implementing the activity, the results obtained were 17.8% with criteria not yet developed (BB), then action was taken to obtain results in cycle I in 2 meetings with a percentage of 38.7% with criteria starting to develop (MB) and have not obtained maximum results, so the research was continued in the second cycle in 2 meetings and obtained results with a percentage of 81% being in the very well developed criteria (BSB) and having reached the criteria set by the completeness score at school. It can be concluded that geometry puzzle media can improve the ability to recognize geometric shapes in group B KB Cahaya, Tanah Datar village, Muara Badak district, Kutai Kartanegara district.

**Keywords:** increased recognition, geometric shapes, geometry puzzle

Copyright (c) 2021 Rafipah

\* Correspondence Address:

Email Address: rafipafrafipah374@gmail.com

## A. Pendahuluan

Masa anak-anak adalah masa keemasan anak dimana pada masa inilah terjadinya peluang besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang. Jadi pada tahap ini orang tua perlu membimbing anak untuk menstimulasi anak dalam segala hal yang positif. Anak sangat memerlukan banyak stimulasi dari orang tua dan pendidik di sekolah untuk menunjang perkembangan anak. Pada usia ini anak terjadi lonjakan yang luar biasa pada perkembangan anak yang akan terjadi pada periode berikutnya. Pada pertumbuhan ini anak-anak tidak dapat di pisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil anak-anak sudah mengenal benda-benda yang berbentuk geometri, seperti koint, lemari, meja, roda, ataupun benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.<sup>1</sup> Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak untuk mengenal, menunjuk dan mengumpulkan bentuk yang sama dengan bentuk geometri.

Metode yang biasa di gunakan di KB Cahaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu guru biasa menggunakan dengan buku pembelajaran anak kemudian di tulis di papan tulis sehingga pembelajaran ini kurang efektif untuk memperkenalkan bentuk geometri kepada anak. Pada kelompok B KB Cahaya, guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk mengenalkan bentuk geometri, sehingga anak kurang tertarik dalam pembelajaran ini.

Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan pratindakan yang dilaksanakan di KB Cahaya Desa Tanah Datar Kecamatan Muara Badak. Kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah, terdapat 15 anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki, dari 15 anak tersebut hanya berjumlah 2 anak yang termasuk BSH (Berkembang Sesuai Harapan), 10 anak yang Mulai Berkembang (MB), 3 anak yang Belum Berkembang (BB), kemudian untuk capaian hasil siswa Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada. Jadi, dari hasil pratindakan ini masih banyak anak yang kurang mengenal bentuk geometri, dan perlu tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

## B. Tinjauan Pustaka

Lestari K.W, menjelaskan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri geometri pada anak usia dini adalah kemampuan untuk mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.<sup>2</sup> Geometri merupakan salah satu ilmu matematika yang membantu anak dalam membangun bentuk bangunan dan persamaan-persamaan antara benda-benda yang ada di sekitar anak dengan bentuk geometri.

Dalam pembelajaran pasti membutuhkan media untuk membantu proses belajar mengajar guru dan murid, maka dari itu perlu mengetahui pengertian dari media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim ke penerima pesan.<sup>3</sup> Jadi media merupakan sebuah perantara untuk mengirim pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.

---

<sup>1</sup> Waniandi, "Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui Permainan Balok pada Taman Kanak-Kanak", <http://waniandi13.blogspot.com> di akses pada tanggal 19 september 2020 jam 13.18 wita.

<sup>2</sup> Rika Elok Rahayu, "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Melompat Bentuk di kelompok A TK Dharma Wanita I Panggung Duwet Kademangan Blitar", Universitas Nusantra PGRI (Kediri), 2016. h. 7

<sup>3</sup> Muhammad Ramli, *Media dan teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012) h.

Puzzle merupakan model teka-teki dibentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh, selain itu puzzle adalah permainan yang sangat populer, terutama dikalangan anak-anak.

### C. Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (Action Research Classroom) atau di sebut dengan PTK, penelitian ini di tujukan untuk memecahkan permasalahan yang ada di kelas. Penelitian ini di laksanakan di KB Cahaya Desa Tanah Datar Kecamatan Muara badak Kabupaten Kutai kartanegara. Subjek pada penelitian ini berjumlah 15 anak dengan 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. penelitian ini di laksanakan pada semester II tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus dengan 2 kali tindakan dengan 4 tahap pelaksanaan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu, observasi, dan dokumentasi, sedangkan instrument yang digunakan yaitu menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan Lembar Observasi.

### D. Hasil dan Pembahasan

Kondisi awal sebelum peneliti melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) adalah peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui masalah kemampuan mengenal bentuk geometri terdapat di KB Cahaya desa Tanah Datar Kecamatan Muara Badak. Metode yang biasa di gunakan di KB Cahaya untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu guru biasa menggunakan dengan buku pembelajaran anak kemudian di tulis di papan tulis, sehingga pembelajaran ini kurang efektif untuk memperkenalkan bentuk geometri kepada anak. Dengan metode ini anak masih kurang dalam memahami pembelajaran yang di berikan oleh guru karena setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda- beda, ada anak yang hanya sekedar melihat dari gambar maupun dari papan tulis sudah paham tentang geometri, kemudian ada juga anak yang harus menggunakan alat peraga untuk memudahkan dalam mengenal bentuk geometri. Pada kelompok B KB Cahaya, guru jarang menggunakan media pembelajaran untuk mengenalkan bentuk geometri, sehingga anak kurang tertarik dalam pembelajaran ini.

Hasil penelitian yang dilaksanakan selama 2 siklus dengan tahap kegiatan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi, di peroleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri melalui puzzle geometri terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II yang dapat dilihat pada table rekapitulasi persentase rata-rata peningkatan kreativitas anak dan diperoleh data dari pratindakan, siklus I, dan siklus II sebagai berikut.

**TABEL 1**  
**KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI REKAPITULASI**

No	Indikator Penilaian	Rekapitulasi kemampuan yang dicapai		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Menyebutkan benda yang berbentuk geometri	13,3%	26,6%	79,8%
2.	Mengelompokkan bentuk geometri sesuai jenisnya	13,3%	46,7%	79,8%
3.	Mampu membuat bentuk – bentuk geometri	26,7%	43,3%	83,4%
Rata -rata keseluruhan		17,8%	38,7%	81%

Keterangan/Kriteria ketuntasan :

1. 0 % - 25 % = Belum berkembang (BB)
2. 26 % -50 % = Mulai Berkembang (MB)
3. 51 % - 75 % = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. 76 % - 100 % = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan table diatas data awal kemampuan mengenal bentuk geometri melalui puzzle geometri pada prasiklus di peroleh nilai persentase rata-rata 17,8% dengan criteria belum berkembang (BB), tindakan siklus I meningkat menjadi 38,7% dengan criteria mulai berkembang (MB), tetapi belum mencapai ketuntasan dan dilanjutkan siklus II hasilnya meningkat menjadi 81% dengan criteria berkembang sangat baik (BSB) dan telah mencapai ketuntasan belajar. Berdasarkan hasil rekapitulasi data dapat di perjelas sebagai berikut:

1. Pada indicator menyebutkan benda yang berbentuk geometri, di peroleh hasil nilai persentase pada pratindakan 13,3%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I di peroleh hasil naik menjasi 26,6%, kemudian dilakukan lagi tindakan siklus II dengan nilai 79,8%.
2. Pada indicator mengelompokkan bentuk geometri sesuai jenisnya, di peroleh hasil nilai persentase pada pratindakan 13,3%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I di peroleh hasil naik menjasi 46,7%, kemudian dilakukan lagi tindakan siklus II dengan nilai 79,8%.
3. Pada indicator mampu membuat bentuk – bentuk geometri., di peroleh hasil nilai persentase pada pratindakan 26,7%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I di peroleh hasil naik menjasi 43,3%, kemudian dilakukan lagi tindakan siklus II dengan nilai 83,4%.

## E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II dapat di simpulkan bahwa media puzzle geometri dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri khususnya di kelompok B KB Cahaya Muara Badak. Hal ini dapat di buktikan dari hasil data observasi pembelajaran pada tiap siklus. Pada penelitian prasiklus sesuai data yang sudah ada sebelum menerapkan kegiatan di peroleh hasil 17,8% dengan criteria belum berkembang (BB), kemudian dilakukan tindakan di peroleh hasil pada siklus I dalam 2 kali pertemuan dengan persentase 38,7% dengan criteria mulai berkembang (MB) dan belum memperoleh hasil yang maksimal, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus ke II dalam 2 kali pertemuan memperoleh hasil dengan persentase 81% berada pada criteria berkembang sangat baik (BSB) dan telah mencapai criteria yang ditetapkan oleh nilai ketuntasan di sekolah. jadi, mengenal bentuk geometri melalui puzzle geometri di KB Cahaya desa Tanah Datar oleh 15 anak mengalami peningkatan.

## Referensi

- Rahayu, Rika Elok. “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Melompat Bentuk di kelompok A TK Dharma Wanita I Panggung Duwet Kademangan Blitar”. Universitas Nusantara PGRI (Kediri), 2016. h. 7
- Ramli, Muhammad. *Media dan teknologi Pembelajaran*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012) h. 1
- Waniandi. “Meningkatkan Kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui Permainan Balok pada Taman Kanak-Kanak”. <http://waniandi13.blogspot.com>, di akses pada tanggal 19 September 2020 jam 13.18 wita.