**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu usaha pengembangan sumber daya manusia. Peran pemerintah melalui pembangunan pendidikan nasional merupakan usaha pemerintah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia. Untuk mewujudkannya maka implementasi Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional perlu dilakukan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini sesuai dengan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu:

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan formal maupun nonformal yang dimulai dari pendidikan anak usia dini pada hakekatnya untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidikan anak usia dini dilakukan sebagai suatu bentuk pembinaan terhadap anak secara dini dalam bentuk prasekolah sebagai persiapan untuk memasuki jenjang selanjutnya.

Hal tersebut lebih ditegaskan lagi dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini 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 memilki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Masa usia dini merupakan masa keemasann untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan anak dengan memberikan berbagai rangsangan atau stimulasi yang positif. Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda dengan anak yang usianya berada di atas delapan tahun, baik dari segi fisik, intelektual, emosi, kreativitas, bahasa, dan sosial.

Banyak aspek kemampuan dalam diri anak yang perlu mendapat stimulasi agar dapat teraktualisasikan. Kemampuan mengenal bentuk merupakan salah satu kemampuan yang harus dikembangkan pada usia dini disamping aspek kemampuan lainnya.

Keterlibatan anak secara fisik, intelektual, dan emosional diperlukan untuk mengoptimalkan proses belajar. Gagasan pada anak usia dini dapat ditumbuhkan dengan memberi kesempatan belajar dengan berbagai gaya. Anak didik belajar dengan bermacam cara, di antaranya melalui bermain, belajar dengan melakukan kegiatan, belajar melalui stimulasi panca indera, dan belajar dengan segenap kecerdasan majemuknya.

Anak didik dapat belajar dengan optimal jika ditunjang situasi yang aman dan nyaman, secara fisik maupun psikologis. Dalam hal ini, situasi belajar harus bersifat kolaboratif, eksploratif, anak didik terlibat langsung dalam kegiatan belajar, dan dapat saling berkomunikasi. Situasi dimana anak didik ditekankan untuk mengerjakan berbagai soal calistung, tidak sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Jika penekanan belajar calistung yang bersifat akademik diberikan kepada anak usia dini, maka anak didik tidak mendapat pelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 4 Juli 2015 di Satuan PAUD Sejenis Hikmah Kota Makassar diketahui bahwa perkembangan anak masih tergolong sangat rendah yaitu dari 12 anak didik, 6 anak diantaranya mendapat nilai bintang satu (\*) artinya anak belum berkembang, hal ini terlihat ketika melaksanakan kegiatan pengenalan bentuk anak masih diam atau anak tidak mampu menyebutkan dan mengenal bentuk-bentuk geometri. Kemudian 2 anak mendapat nilai bintang dua (\*\*) yang termasuk kategori mulai berkembang, berarti dalam pembelajaran pengenalan bentuk anak sudah mampu mengenal hanya 1- 2 macam bentuk saja dan anak masih dibimbing oleh tutor. Dan 4 anak lainnya mendapat nilai bintang tiga (\*\*\*), ini berarti anak sudah mampu mengenal bentuk, namun belum ada yang mendapat nilai bintang empat (\*\*\*\*) yang termasuk kategori anak mampu mengenal bentuk dengan sangat baik atau berkembang sangat baik.

Hal tersebut juga didukung oleh salah satu tutor di Satuan Paud Sejenis Hikmah. Setelah dilakukan wawancara, ditemukan bahwa kendala yang ditemui tutor adalah anak yang kurang mampu berkonsentrasi dan terlihat bosan pada materi berdasarkan tema pembelajaran yang sedang diberikan, padahal persediaan alat dan media pembelajaran cukup tersedia namun jarang bisa digunakan.

Model pembelajaran yang kurang kreatif dan monoton, membuat pembelajaran tidak berjalan efektif dan menyenangkan. Selain itu, saat kelas usai kebanyakan orang tua meminta tutor untuk memberi pekerjaan rumah pada anak, dengan alasan agar anak dapat berlatih di rumah dan tidak keasyikan bermain. Atas dasar temuan tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di Satuan Paud Sejenis Hikmah Kota Makassar.

1. **Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka fokus masalah dalam penelitian ini adalah apakah kemampuan mengenal bentuk pada anak dapat meningkat melalui bermain *puzzle* di SPS Hikmah Kota Makassar.

1. **Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan fokus masalah di atas, maka tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di Satuan Paud Sejenis Hikmah Kota Makassar.

1. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi perguruan tinggi (Jurusan PLS), menjadi bahan bacaan bagi mahasiswa dalam pengembangan iptek tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di Satuan Paud Sejenis Hikmah Kota Makassar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi bahan masukan dan referensi dalam melakukan penelitian terkait dengan peningkatan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di Satuan Paud Sejenis Hikmah Kota Makassar.
4. Manfaat Praktis
5. Bagi orang tua, untuk memberikan tambahan informasi tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di SPS Hikmah kota Makassar.
6. Bagi instansi khususnya di SPS HIKMAH, merupakan bahan masukan sebagai sebuah pertimbangan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di SPS Hikmah Kota Makassar.

**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Kemampuan Mengenal Bentuk**
3. Pengertian kemampuan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang bermakna kuasa, bisa, sanggup, dapat, dalam melakukan sesuatu. Secara umum pengertian kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu kesanggupan dalam melakukan sesuatu. Seseorang dikatakan memiliki kemampuan atau mampu bila ia dapat dan sanggup melakukan sesuatu yang memang harus dilakukannya.

Istilah kemampuan sangat kontekstual dan tidak universal untuk semua jenis pekerjaan. Setiap jenis pekerjaan memerlukan porsi yang berbeda-beda antara pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Kecakapan yang dimiliki oleh setiap individu dalam menyelesaikan pekerjaannya atau menguasai hal-hal yang ingin dikerjakan dalam suatu pekerjaan dapat dilihat dari perilaku atau tindakan dari masing-masing individu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan yang dimiliki seseorang diperoleh melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sesuai dengan tujuan pekerjaan yang ingin dicapainya.

Kemampuan mengenal bentuk pada anak merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak didik seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya. Dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk pada anak di lingkungan PAUD, tutor sebagai tenaga pendidik yang bertanggung jawab dalam melaksanakan interaksi edukatif dan pengembangan kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu yang digunakan dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungan seperti dalam aktivitas mengamati, menafsirkan, memperkirakan, mengingat, menilai dan lain-lain.

Menurut Sarwono (1999: 71), bahwa:

Kemampuan individu untuk berfikir dan bertindak secara terarah, serta mengolah dan menguasai lingkungan secara efektif. Kemampuan itu adalah kemampuan untuk mengolah lebih jauh lagi hal-hal yang diamati.

Sedangkan Susanto (2012: 47) menyebutkan bahwa “Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang memadai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah sehingga akan memudahkan anak didik menguasai pengetahuan umum secara lebih luas dan mampu berinteraksi dengan masyarakat dan lingkungannya.

1. Pengenalan bentuk geometri

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Alders (1961) menyatakan bahwa geometri adalah salah satu cabang matematika yang mempelajari tentang titik, garis, bidang, dan benda-benda ruang beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya dan hubungannya antara yang satu dengan yang lain.

Belajar tentang pengenalanbentuk geometri merupakanpembelajaran yang sangat penting bagikeberhasilan anak di masa yang akandatang. Dalam mengenal bentuk geometri diperlukan media pembelajaran yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Hamalik (Arsyad, 2008:15) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Gagne (Sadiman, dkk, 2005: 6) menyatakan bahwa:

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sehingga media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang minat dan membangkitkan motivasi anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam mengenal bentuk geometri digunakan media yaitu *puzzle*. Pada intinya, permainan ini dapat merangsang kecerdasan dan kreativitas anak. Dari kegiatan ini akan banyak muncul pengetahuan baru dan pengingatan kembali akan suatu materi pembelajaran. *Puzzle* geometri adalah *puzzle* yang kepingan-kepingan dari *puzzle* tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium). *Puzzle* merupakan media yang terbuat dari kardus bekas atau karton atau *stryofoam* yang kepingan-kepingan *Puzzle* tersebut dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak didik untuk menarik minat belajar anak.

Ciri-ciri *puzzle* geometri yaitu *puzzle* yang terbuat dari gabus yang telah dibentuk, ditempeli gambar sesuai gambar yang diinginkan dan dipotong berbentuk potongan geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium). Terakhir dilapisi lakban bening agar media *puzzle* geometri ini rapi, kuat dan aman apabila digunakan oleh anak dalam bermain ataupun media belajar.

Dari pernyataan di atas dapat dsimpulkan bahwa dalam mengenal bentuk geometri anak didik menggunakan media *puzzle* untuk membedakan tiap bentuk-bentuk pada kepingan *puzzle* yang akan dirangkai.

**2. Metode Bermain**

a. Pengertian metode bermain

Pengenalan bentuk geometri memerlukan suatu metode sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu metode bermain. Menurut Agung (2012: 1) mengatakan bahwa “metode ialah jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan”. Selanjutnya Sujiono (2007: 73) mengatakan bahwa metode adalah “cara menyampaikan/mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia dini sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik”.

Perlu pertimbangan khusus dalam menerapkan suatu metode dalam pembelajaran. Montalalu (2008: 4) mengemukakan:

Metode bermain dalam pembelajaran di PAUD adalah suatu teknik penyampaian informasi yang ditujukan pada anak melalui alat permainan atau kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain adalah cara yang dipergunakan oleh tutor dalam mengelola pembelajaran dalam mencapai tujuan yang ditetapkan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk, metode yang dipilih adalah metode bermain yang dapat memotivasi anak, menggugah rasa ingin tahu anak, dan mengembangkan imajinasi anak.

Bermain merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Setiap saat anak ingin selalu bermain. Dimananapun, dalam kondisi apapun, anak akan berusaha mencari sesuatu untuk dapat dijadikan mainan. Bermain adalah dunia anak-anak, yang merupakan hak asasi bagi anak usia dini dan hakiki pada masa prasekolah. Landreth (Marasaoly, 2009: 9) mengemukakan bahwa:

Bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak, media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan emosi, keterampilan sosial, keterampilan pengambilan keputusan, dan perkembangan kognitif pada anak-anak . Dalam hal ini, aktivitas bermain yang dilakukan anak-anak merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial.

Gordon & Browne (Sujiono, 2007: 7-6) menyatakan bahwa “bermain adalah pekerjaan pada masa kanak-kanak dan cermin dari pertumbuhan anak”. Selanjutnya adalah Dworetsky (Sujiono, 2007: 7.6) menyatakan “bermain merupakan suatu kegiatan yang lebih mengutamakan cara dari pada hasil yang diperoleh dan tentunya mampu memberikan kesenangan”.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak. Bermain juga merupakan cara yang baik untuk anak belajar berkomunikasi dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan. Selain itu dapat menurunkan stress dan untuk meningkatkan kematangan mental serta sosial anak.

Dari beberapa uraian teori tentang metode dan bermain di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan kegiatan yang diarahkan oleh tutor. Dalam hal ini metode bermain yang dimaksud adalah bermain dengan suatu peraturan atau langkah-langkah kegiatan yang telah disusun semenarik mungkin oleh tutor dengan tujuan tertentu agar menarik minat belajar anak.

Metode bermain bila diterapkan dalam pembelajaran anak usia dini akan mampu menarik dan memotivasi belajar anak melalui bermain. Anak-anak akan nyaman belajar dalam suasana bermain yang menyenangkan, sehingga pembelajaran pun lebih mudah diterima oleh anak. Anak akan bebas dari ketegangan dalam belajar dan mampu melatih anak agar lebih fokus untuk menyelesaikan tugasnya dengan mengikuti langkah-langkah peraturan pada setiap permainan yang dilakukan.

Pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program belajar mengajar merupakan suatu syarat yang mutlak yang sama sekali tidak boleh diabaikan. Seperti apa yang disampaikan Moeslihatoen (Sujiono, 2007: 7) “bagi anak di kelompok bermain, belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar”. Sujiono menjelaskan lebih lanjut bahwa pelaksanaan metode bermain dapat dilaksanakan di sekolah dengan langkah kegiatan bermain sebagai berikut:

1. kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain, dalam tahap ini tutor mengkomunikasikan kepada anak tujuan kegiatan bermain ini, tutor mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak, tutor menjelaskan kegiatan;
2. kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk digunakan, kegiatan bermain;
3. penutup, kegiatan ini dilakukan agar mampu menarik perhatian dan membangkitkan minat anak dalam aspek-aspek penting dalam kegiatan yang dilakukan, menghubungkan pengalaman anak, memahami seberapa penghayatan anak dalam kegiatan;
4. evaluasi kegiatan bermain, evaluasi perlu dilaksanakan agar guru mendapatkan umpan balik tentang kualitas keberhasilan dalam kegiatan bermain.

Penerapan metode bermain dapat memotivasi anak dalam pembelajaran. Melalui metode bermain anak akan berada dalam suasana yang menyenangkan dan pembelajaran pun menjadi lebih menarik. Proses kegiatan pembelajaran dengan metode bermain mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki oleh anak. Anak menjadi lebih semangat, antusias dan lebih kreatif dalam mengikuti kegiatan belajar.

Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Piaget (Solehuddin, dkk, 2008: 5-9) menekankan bahwa “bermain sebagai alat utama bagi anak untuk belajar”. Sedangkan menurut Masitoh (2007:9.4) bahwa “bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak PAUD”.

Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Selain metode bermain, media pembelajaran juga berperan penting meningkatkan motivasi belajar siswa. Hamalik (Situmorang 2012) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Hal senada juga diungkapkan oleh Gagne (Sadiman, dkk, 2005: 6) menyatakan bahwa:

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sehingga media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang minat dan membangkitkan motivasi anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

1. Bermain *puzzle*

Permainan *puzzle* dapat merangsang kecerdasan dan kreativitas anak. Dari kegiatan ini akan banyak muncul pengetahuan baru dan pengingatan kembali akan suatu materi pembelajaran. Marasaoly (2009: 25) menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *Puzzle*”. Menurut Adenan (Soedjatmiko, 2008: 9) yang mengemukakan bahwa: “*puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat”.

*Puzzle* geometri adalah *puzzle* yang kepingan-kepingan dari *puzzle* tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapesium). *Puzzle* geometri merupakan media yang terbuat dari kardus bekas atau karton atau *stryofoam* yang kepingan-kepingan *Puzzle* tersebut dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak untuk menarik minat belajar anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Puzzle* adalah permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf dan angka-angka yang disusun menjadi sebuah permainan yang memiliki daya tarik. Sehingga permainan *puzzle* akan membuat anak didik menjadi termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan merangkai potongan *Puzzle* secara tepat dan cepat.

Dalam melaksanakan metode bermain *puzzle* yang dimaksud adalah bermain dengan suatu peraturan atau langkah-langkah kegiatan yang telah disusun semenarik mungkin oleh tutor dengan tujuan tertentu agar menarik minat belajar anak. Anak akan bebas dari ketegangan dalam belajar pada metode bermain, tetapi mampu melatih anak agar lebih fokus untuk menyelesaikan tugasnya dengan mengikuti langkah-langkah peraturan pada setiap permainan yang dilakukan.

Dari beberapa uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain *puzzle* geometri adalah suatu peraturan atau langkah-langkah kegiatan yang telah disusun dengan suasana yang menyenangkan agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dengan menggunakan media yang terbuat dari kardus bekas atau karton atau *stryofoam* yang dari kepingan-kepingan tersebut dipotong berupa bentuk-bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan trapezium.

1. **Kerangka Pikir**

Pendidikan anak 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 serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Kemampuan mengenal bentuk pada anak merupakan salah satu aspek perkembangan anak didik yang berkaitan dengan pengetahuan, yaitu semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Dalam meningkatkan kemampuan anak, banyak hal yang dapat dikembangkan seperti mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran, pola dan sebagainya. Melalui permainan *Puzzle,* tutor dapat mengamati sejauh mana peningkatan anak didik khususnya meningkatkan konsentrasi dalam mengenal bentuk geometri.

Metode bermain yang dilakukan dengan suatu peraturan atau langkah-langkah kegiatan yang telah disusun semenarik mungkin oleh tutor dengan tujuan tertentu agar dapat menarik minat belajar dan melatih anak agar lebih fokus untuk menyelesaikan tugasnya. Pelaksanaan metode bermain dapat dilaksanakan di sekolah dengan langkah kegiatan bermain seperti berikut: 1) kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain, 2) kegiatan penyiapan bahan dan peralatan, 3) kegiatan bermain, 4) penutup, 5) evaluasi kegiatan bermain

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan kerangka pikir dengan bagan sebagai berikut:

|  |
| --- |
| Kemampuan Mengenal Bentuk Geomtri |
|  |
| Langkah Kegiatan Bermain   1. Kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain 2. Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan 3. Kegiatan bermain 4. Penutup 5. Evaluasi kegiatan bermain |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Perencanaan |  | Pelaksanaan |  | Observasi |  | Refleksi |

|  |
| --- |
| Peningkatan Kemampuan pada anak |

Gambar:2.1. Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan metode bermain dalam proses pembelajaran, berikut akan diajukan hipotesis tindakan yaitu jika diterapkan metode bermain *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri maka dapat meningkatkan kemampuan pada anak di Satuan Paud Sejenis Hikmah Kota Makassar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualiitatif yaitu suatu penelitian yang langsung dilakukan dalam kelas sewaktu proses belajar mengajar, sedangkan jenispenelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dilakukan dengan maksud memperbaiki mutu praktek pembelajaran di Satuan Paud Sejenis Hikmah. MenurutKunandar (2010: 45) menyatakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah:

Suatupenelitian yang dilakukan oleh tutor denganjalan merancang, merencanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipasifyang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajarandi kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment)* tertentu dalam suatu siklus.

Umar, A dan Nurbaya Kaco (2008: 21) menyebutkan bahwa terdapat 4 model PTK yaitu: 1) Model Kurt Lewin, 2) model Kemmis dan Mc. Taggart, 3) model John Elliot, dan 4) model Dave Ebbutt. Namun demikian, model yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin, dimana dalam setiap siklus terdapat empat tahap kegiatan, terdiri dari: 1) perencanaan tindakan, 2) pelaksanaan tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkankemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain *puzzle* yang dapatmemotivasi anak, menggugah rasa ingintahu anak, dan mengembangkan imajinasianak. Untuk memperjelas dan memberikan batasan terhadap masalah yang dikaji, maka fokus penelitian yang dioperasionalkan yaitu kemampuan anak dalam mengenal 3 bentuk geometri seperti persegi panjang, segitiga, dan trapezium.

1. **Setting Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan padasemester I (ganjil) pada tahun pelajaran2015/2016. Penelitian tindakan kelas inidilaksanakan di SPS Hikmah yang terletak di Kelurahan Bulurokeng Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. SPS Hikmah dibina oleh 1 orang pengelola, 1 orang tenaga administrasi dan 2 orang tutor dengan jumlah anak didik sebanyak 12 orang yang terdiri dari laki-lakiberjumlah 5 orang dan perempuanberjumlah 7 orang.

1. **Rancangan Tindakan**

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model Kurt Lewin (Umar, A dan Nurbaya Kaco, 2008: 17) dengan empat tahapan utama yang meliputi: “1) tahap perencanaantindakan, 2) tahap pelaksanaan tindakan, 3) tahap observasi, dan 4) tahap refleksi”. Penelitian ini direncanakan sebanyakdua siklus, tetapi tidak menutupkemungkinan dilanjutkan ke siklusberikutnya apabila belum memenuhi targetpenelitian.

Model penelitian tindakan kelas (PTK)dapat digambarkan sebagai berikut:

|  |
| --- |
| Perencanaan |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Refleksi |  | Siklus I |  | Pelaksanaan |

|  |
| --- |
| Observasi |

|  |
| --- |
| Perencanaan |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Refleksi |  | Siklus II |  | Pelaksanaan |

|  |
| --- |
| Observasi |

|  |
| --- |
| Peningkatan kemampuan mengenal bentuk pada anak |

Gambar 2.2.. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto, dkk 2012: 16)

Keempat tahapan utama dalam penelitian tindakan kelas ini, lebih lanjut dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I, dengan tahap-tahap perencanaan tindakan sebagai berikut:
2. Peneliti bersama tutor menyamakan persepsi mengenai metode bermain *puzzle* geometri
3. Menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan RKH
4. Menyiapkan media *puzzle* geometri yang digunakan sesuai dengan tema yang diajarkan.
5. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di SPS Hikmah
6. Mempersiapkan instrument untuk merekam dan menganalisa data mengenai proses dan hasil tindakan
7. Melaksanakan kegiatan pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji pelaksanaan rancangan.
8. Tahap pelaksanaan tindakan

Meliputi siapa melakukan apa, kapan dan dimana serta bagaimana melakukannya. Skenario tindakan yang telah direncanakan, dilaksanakan dalam situasi yang aktual. Pada saat yang sama kegiatan ini disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti dengan kegiatan refleksi.

Adapun langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Tutor menyiapkan media untuk membuat berbagai bentuk geometri berdasarkan tema, SKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Tutor mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran
3. Tutor mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan anak didik.
4. Tutor memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema yaitu tema tanaman dan memperlihatkan media berupa gambar yang terdiri dari potongan-potangan *puzzle* bentuk geometri
5. Tutor membagikan *puzzle* kepada masing-masing anak.
6. Tutor memberikan instruksi kepada anak didik untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran
7. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan tugasnya
8. Tutor berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
9. Tutor memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak unuk mencoba cara lain
10. Tutor memberi dukungan berupa pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks
11. Tutor mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik.
12. Tutor melakukan recolling.
13. Observasi

Pada bagian observasi, dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.

1. Refleksi

Melakukan analisis data mengenai proses, masalah dan hambatan yang dijumpai dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan.

1. **Teknik dan prosedur pengumpulan data**

Metode pengumpulan data yangdigunakan dalam penelitian ini adalahmetode observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Data mengenai kondisi pelaksanaan metode bermain puzzle dalam mengenal bentuk geometri. Menurut Arikunto, dkk(2012: 127) “Observasi adalah kegiatanpengamatan (pengambilan data) untukmemotret seberapa jauh efek tindakantelah mencapai sasaran”. Metode observasiadalah “suatu cara memperoleh datadengan jalan mengadakan pengamatandan pencatatan”(Agung 2012:61).

Metodeobservasi digunakan dalam penelitian iniuntuk mengumpulkan data tentangkemampuan mengenalbentuk melalui *puzzle* pada anak, pada saat prosespembelajaran berlangsung dengan menggunakanmetode bermain *puzzle* geometri.

Instrumen pengumpulan data yangdigunakan dalam penelitian ini adalahlembar observasi. Setiap kegiatan yangdiobservasi dikatagorikan ke dalam kualitasyang sesuai dengan pedoman padaPermendiknas No.58 Tahun 2009 yaitu, 1)bintang (\*) belum berkembang, 2) bintang(\*\*) mulai berkembang, 3) bintang(\*\*\*) berkembang sesuai harapan,

1. Dokumentasi

Merupakan rekaman hasil pelaksanaan tindakan berupa foto kegiatan belajar mengajar anak didik di SPS Hikmah Kota Makassar.

1. **Teknik analisis data dan indikator keberhasilan**

Data yang diperoleh dari hasil observasi selama proses belajar mengajar selanjutnya dianalisis secara deskriptif **s**ehingga dapat diketahui apakah peningkatan kemampuan pada anak melalui metode kegiatan bermain *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri yang ditetapkan kepada anak didik di Satuan Paud Sejenis Hikmah sudah meningkat atau belum.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Deskripsi Hasil Penelitian**

Pada deskripsi penelitian ini dibahas hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* geometri di SPS Hikmah Kota Makassar. Penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi awal di SPS Hikmah tanggal 04 Juli 2015 yang dilanjutkan dengan wawancara singkat dengan ketua penyelenggara SPS Hikmah tentang maksud dan tujuan penelitian, yang dirangkaian dengan pertemuan dengan tutor kelas dan anak didik.

Hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa proses belajar mengajar di SPS Hikmah adalah bernyanyi dan belajar, namun belum memberikan penekanan melalui metode bermain yang sesuai dengan anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut, maka proses belajar mengajar yang dilakukan selanjutnya dikembangkan melalui kegiatan bermain *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri yang difokuskan pada empat (4) indikator yaitu:

1. mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran
2. mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
3. mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC
4. mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna.

Untuk mengetahui hasil pelaksanaan tindakan selanjutnya dapat diuraikan pada hasil penelitian berikut**:**

1. **Hasil Penelitian Siklus I**

Pada siklus pertama ini dilakukan selama tiga kali pertemuan perindikator kegiatan yaitu dua kali pertemuan kegiatan pemebelajran dan satu kali pertemuan tes akhir pembelajaran dengan masing-masing indikator dengan menggunakan *puzzle* melalui kegiatan bermain yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi**,** mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC**,** dan mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna.

Pelaksanaan pembelajaran melalui bermain *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri selanjutnya dinilai dengan 4 kriteria penilaian utama. Keempat kriteria penilaian utama yang digunkana tersebut dapat diwujudkan dalam perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan.

1. Perencanaan tindakan

Berdasarkan pertemuan dengan tutor kelas akan pembelajaran dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain pada anak didik SPS Hikmah, maka hal-hal yang dilakukan pada tahap perencanaan tindakan siklus I terdiri dari:

1. Peneliti bersama tutor menyamakan persepsi mengenai metode bermain *puzzle* geometri
2. Menyiapkan materi pembelajaran yang sesuai dengan RKH
3. Menyiapkan media *puzzle* geometri yang digunakan sesuai dengan tema yang diajarkan.
4. Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung yang diperlukan di SPS Hikmah
5. Mempersiapkan instrument untuk merekam dan menganalisa data mengenai proses dan hasil tindakan
6. Melaksanakan kegiatan pelaksanaan tindakan perbaikan untuk menguji pelaksanaan rancangan.
7. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui bermain *puzzle* pada anak didik SPS Hikmah dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan yang sebelumnya disusun secara kolaborasi antara peneliti dan tutor.

1. Kegiatan I: Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau

ukuran

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menyajikan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Tutor menyiapkan media untuk membuat berbagai bentuk geometri berdasarkan tema, RKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Tutor mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran
3. Tutor mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan anak didik.
4. Tutor memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema yaitu tema tanaman dan memperlihatkan media berupa gambar yang terdiri dari potongan-potangan *puzzle* bentuk geometri
5. Tutor membagikan *puzzle* kepada masing-masing anak.
6. Tutor memberikan instruksi kepada anak didik untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran
7. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan tugasnya
8. Tutor berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
9. Tutor memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak unuk mencoba cara lain
10. Tutor memberi dukungan berupa pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks
11. Tutor mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik
12. Tutor melakukan recolling.
13. **Data hasil aspek tutor**

Dari hasil penelitian tindakan kelas, masih terdapat anak didik yang kurang mampu memenuhi kriteria penilaian pada masing-masing indikator tingkat pencapaian yang akan dicapai oleh anak didik. Terdapat beberapa kelemahan yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan dimana tutor kurang mampu menguasai kelas sehingga anak-anak kurang memperhatikan materi yang dijelaskan. Tutor kurang memotivasi anak didik untuk memgenal bentuk pada saat bermain *puzzle* geometri. Selain itu tutor kurang berperan secara optimal dalam membimbing dan mengarahkan jalannya proses pembelajaran.

1. **Data hasil penelitian aspek kegiatan anak didik**

Kegiatan proses belajar mengajar mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran diamati berdasarkan indikator penilaian yang digunakan pada format observasi. Data keberhasilan tutor dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran melalui bermain *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri terdiri dari empat kategori yaitu, 1)bintang (\*) belum berkembang, 2) bintang(\*\*) mulai berkembang, 3) bintang(\*\*\*) berkembang sesuai harapan, dan bintang (\*\*\*\*) berkembang baik.

Berdasarkan langkah pembelajaran yang dilakukan, diketahui bahwa kegiatan anak didik pada tahap ini diarahkan pada pengenalan bentuk atau warna atau ukuran geometri, dimana kegiatan pembelajaran dilakukan dengan cara tutor memberikan penjelasan kepada anak didik serta diikuti dengan memperlihatkan, menunjukkan *puzzle* yang berbentuk geometri.

Pada aspek perhatian anak didik saat mendengarkan penjelasan atau materi yang diberikan oleh tutor diketahui bahwa dari 12 anak didik terdapat 7 anak didik di antaranya yang kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh tutor. Berdasarkan hasil observasi hal tersebut terjadi karena ketujuh anak didik tersebut asyik bercerita sambil sesekali memukul meja.

Selanjutnya, keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran diketahui bahwa 3 anak didik yang kurang aktif karena ketiganya saling berkelahi disebabkan oleh salah satu dari mereka yang mengambil mainan temannya. Namun hal tersebut tidak berlangsung lama karena tutor memanggil salah satu di antaranya untuk ke depan kelas dan memberti tugas untuk memperlihatkan kepada temannya bentuk geometri yang dipegangnya.

Saat tutor memancing ide anak didik dengan berbagai pertanyaan, diketahui bahwa ada 2 anak didik yang tidak merespon pertanyaan ataupun tidak menjawab pertanyaan yang diberikan tutor walaupun saat menggunakan media pembelajaran, keduanya aktif. Kemudian tutor mengulang kembali materi yang diberikan, hingga akhirnya anak didik mampu mengenal dan menjawab berbagai bentuk geometri yang dipegang oleh tutor.

1. Kegiatan II: Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau

kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menyajikan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Tutor menyiapkan media untuk membuat berbagai bentuk geometri berdasarkan tema, RKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Tutor mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran
3. Tutor mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan dan kabar anak didik.
4. Tutor memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema yaitu tanaman dan memperlihatkan media berupa gambar puzzle yang terdiri dari kepingan-kepingan *puzzle* bentuk geometri
5. Tutor memberikan instruksi kepada anak didik untuk bergabung sesuai dengan kelompok yang telah dibagi
6. Tutor membagikan *puzzle* kepada masing-masing kelompok.
7. Tutor memberikan instruksi kepada anak didik untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran secara bergantian dengan temannya.
8. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan tugasnya
9. Tutor berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
10. Tutor memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak unuk mencoba cara lain
11. Tutor memberi dukungan berupa pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks
12. Tutor mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik.
13. Tutor melakukan recolling.
14. **Data hasil aspek tutor**

Dari hasil penelitian tindakan kelas, masih terdapat anak didik yang kurang mampu memenuhi kriteria penilaian pada masing-masing indikator tingkat pencapaian yang akan dicapai oleh anak didik. Terdapat beberapa kelemahan yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan dimana tutor kadang mengajukan pertanyaan tentang gambar yang terlihat dari *puzzle* yang telah disusun secara rapi dan utuh. Sebelum kepingan *puzzle* disatukan, terlebih dahulu tutor kurang memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan sehingga anak didik belum memgenal bentuk pada saat bermain *Puzzle* geometri secara maksimal.

Tutor kurang mampu menguasai kelas sehingga anak-anak kurang memperhatikan materi yang dijelaskan. Tutor kurang memotivasi anak didik untuk memgenal bentuk pada saat bermain *puzzle* geometri. Selain itu tutor kurang berperan secara optimal dalam membimbing dan mengarahkan jalannya proses pembelajaran.

1. Data hasil penelitian aspek kegiatan anak didik

Keberhasilan anak didik dalam proses belajar mengajar mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi diamati berdasarkan indikator penilaian yang digunakan pada format observasi dengan menggunakan *puzzle* gambar pohon yang terdiri dari beberapa kepingan bentuk–bentuk geometri. Anak didik diberikan masing-masing kelompok 5 set *puzzle* dan digunakan secara bergantian. Anak didik sangat aktif walaupun kadang tidak sabar menunggu gilirannya.

Dari kelima *puzzle* tersebut terdapat 3 *puzzle* yang sama, tutor telah membongkar lalu bentuk geometri yang ada diklasifikasikan ke dalam kelompok yang sama atau sejenis. Setelah itu terlihat gambar yang terbentuk dari *puzzle* tersebut.

Keaktifan anak didik terlihat dari antusiasnya dalam menyusun kepingan *puzzle* hingga menjadi utuh dan Kadang anak didik membantu temannya yang kesulitan dalam menyelesaikan tugasnya.Diketahui bahwa 4 anak didik sangat kesulitan dalam menyusun *puzzle*nya. Namun tutor memberi contoh dengan cara memperlihatkar puzzle yang telah jadi hingga anak didik tersebut dapat menyelesaikan tugasnya sendiri dan mengklasifikasikan ke dalam kelompok yang sama atau sejenis.

1. Kegiatan III: Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menyajikan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Tutor menyiapkan media untuk membuat berbagai bentuk geometri berdasarkan tema, RKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Tutor mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran
3. Tutor mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan dan kabar anak didik.
4. Tutor memberikan instruksi kepada anak didik untuk membuat lingkaran besar
5. Tutor memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema yaitu tanaman dan memperlihatkan media berupa *puzzle* yang terdiri dari beberapabentuk geometri
6. Tutor membagikan *puzzle* kepada masing-masing anak
7. Tutor mengenalkan kepada anak didik pola AB-AB dan ABC-ABC
8. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan tugasnya
9. Tutor berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
10. Tutor memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak unuk mencoba cara lain
11. Tutor memberi dukungan berupa pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks
12. Tutor mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik.
13. Tutor melakukan recolling.
14. Data hasil aspek tutor

Dari hasil penelitian tindakan kelas, masih terdapat anak didik yang kurang mampu memenuhi kriteria penilaian pada masing-masing indikator tingkat pencapaian yang akan dicapai oleh anak didik. Terdapat beberapa kelemahan yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan dimana tutor kurang mampu menguasai kelas sehingga anak-anak kurang memperhatikan materi yang dijelaskan.

Saat pembelajaran berlangsung tutor kurang memperhatikan sehingga 8 anak didik diantaranya kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh tutor karena ketiganya asyik bercerita tentang film yang disiarkan di televisi.

Tutor kurang memotivasi anak didik untuk mengenal pola AB-AB tutor hanya menjelaskan tanpa memberi contoh kepada anak didik sehingga anak kurang mampu memahami apa yang telah dijelaskan oleh tutor. Anak didik masih bingung menunjukkan beberapa bentuk geometri saat kegiatan pengelompokkan bentuk geometri diberikan. Hal ini disebabkan oleh perhatian anak yang kurang pada saat diberikan penjelasan mengenai langkah-langkah permainan.

Selain itu tutor tidak melakukan recolling setelah waktu istirahat untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang telah diberikan.

1. Data hasil penelitian aspek kegiatan anak didik

Dalam tahapan ini anak didik diberikan kesempatan untuk mengurutkan benda-benda yang berbentuk geometri berdasarkan dari indikator dari mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC yaitu dengan cara anak didik menempel pada kertas lembar kerja gambar segiempat lalu segitiga, segiempat lalu segitiga lagi begitu seterusnya. Untuk pola ABC-ABC dengan cara mengurutkan gambar segitiga, trapezium, dan segiempat lalu ditempel kembali mengulang pola yang pertama yaitu gambar segitiga, trapezium, dan segiempat lagi dan seterusnya.

Pada tahapan ini perhatian anak didik cukup besar, terlihat dari sikap mereka yang sangat gembira karena pada saat tutor memberi penjelasan anak didik menunjuk-nunjuk benda geometri yang mau disusun dengan sendirinya anak terlihat aktif dalam proses tanya jawab. Saat pembelajaran berlangsung diketahui bahwa 8 anak didik diantaranya kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh tutor karena ketiganya asyik bercerita tentang film yang disiarkan di televisi. Mereka tidak mendengarkan penjelasan saat tutor menyebut nama mereka masing-masing namun mereka dapat mengenal pola yang dimaksudkan oleh tutor.

Keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran juga terlihat cukup baik saat tutor memancing ide anak didik dengan berbagai pertanyaan, karena tutor membawakan materi, memberi penjelasan melalui bermain sehingga anak merasa sangat senang. hanya 1 anak didik yang diketahui kurang aktif dalam proses pembelajaran, hanya diam mendengarkan penjelasan tutor. Walau demikian anak tersebut dapat menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tutor mengenai pola AB-AB dan ABC-ABC. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan diketahui bahwa pada dasarnya seluruh anak ddik masih kurang mampu mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC

1. Kegiatan IV: Mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam menyajikan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Tutor menyiapkan media untuk membuat berbagai bentuk geometri berdasarkan tema, RKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Tutor mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran
3. Tutor mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan dan kabar anak didik.
4. Tutor memberikan instruksi kepada anak didik untuk membuat lingkaran besar
5. Tutor memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema yaitu tanaman dan memperlihatkan media berupa *puzzle* yang terdiri dari beberapabentuk geometri
6. Tutor membagikan *puzzle* kepada masing-masing anak
7. Tutor mengenalkan kepada anak didik mengenai cara mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna.
8. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatannya
9. Tutor berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
10. Tutor memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak untuk mencoba cara lain
11. Tutor memberi dukungan berupa pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks
12. Tutor mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik.
13. Tutor melakukan recolling.
14. **Data hasil aspek tutor**

Dari hasil penelitian tindakan kelas, masih terdapat anak didik yang kurang mampu memenuhi kriteria penilaian pada masing-masing indikator tingkat pencapaian yang akan dicapai oleh anak didik. Terdapat beberapa kelemahan yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan dimana tutor kurang mampu menguasai kelas sehingga anak-anak kurang memperhatikan materi yang dijelaskan.

Tutor kadang memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, anak tidak didorong untuk mencoba cara lain. Tutor tidak memberi dukungan berupa pertanyaan dan tidak memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks. Tutor hanya memperhatikan anak didik yang sementara beraktivitas dan memaksa anak agar bisa melakukan sendiri tugasnya.

1. Data hasil kegiatan anak didik

Data keberhasilan anak didik dalam proses pembelajaran dalam mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna dengan menggunakan *puzzle* gambar bunga yang terdiri dari beberapa kepingan bentuk–bentuk geometri. Anak didik diberikan masing-masing kelompok 5 set *puzzle* dan digunakan secara bergantian. Anak didik sangat senang ketika menerima *puzzle* yang penuh dengan warna-warni

Sebelum kepingan *puzzle* diurutkan berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna, terlebih dahulu tutor memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Dari kelima *puzzle* tersebut terdapat beberapa warna bunga yang sama, namun tutor telah membongkar lalu bentuk geometri yang ada diurutkan berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna. Setelah itu *puzzle* tersebut disusun secara utuh.

Keaktifan anak didik terlihat dari antusiasnya dalam mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna. Anak didik terlihat aktif mencari warna bunga yang sama dan mereka saling membantu temannya yang kesulitan dalam menyelesaikan kegiatannya.Sesekali tutor mengajukan pertanyaan tentang warna dari bentuk geometri yang dipegang oleh anak didik. Diketahui bahwa ada 4 anak didik yang kesulitan dalam mencari warna yang sama berdasarkan bentuk geometri dari *puzzle.*

Sama halnya dengan bentuk ukuran dari*puzzle*, anak didik terlihat aktif mengurutkan benda mulai dari kecil sampai ke yang besar atau berdasarkan 5 variasi. Suasana kelas menjadi ramai ketika anak didik berlomba-lomba mengangkat tangannya untuk dipilih oleh tutor.

1. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan proses hasil pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain pada siklus I dapat dikategorikan baik walaupun dari 4 indikator yang dilakukan oleh tutor masih terdapat anak didik yang belum memenuhi semua kriteria penilaian, namun hal ini tidak mengganggu pelaksanaan pembelajaran melalui bermain dalam mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan dan direkam dalam lembar observasi mengenai kemampuan anak didik diketahui bahwa beberapa aspek penilaian terhadap kemampuan anak didik secara umum dikategorikan cukup baik.

Dari aspek perhatian anak didik dalam kegiatan tindakan baik itu selama proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan cukup baik. Hal tersebut dikarenakan kegiatan yang diberikan berupa latihan dilengkapi dengan berbagai macam gambar yang menarik bagi anak usia dini dan melalui bermain sehingga anak merasa gembira dan tidak cepat bosan dalam mengerjakan kegiatannya.

Anak didik aktif ketika tutor memberi penjelasan, memancing ide anak didik yang berhubungan dengan tema yang dibawakan dan dikaitkan dengan kehidupan nyata sehari-hari. Baik itu dari segi keaktifannya dalam menjawab pertanyaan maupun dalam mengajukan pertanyaan yang diberikan oleh tutor.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan cukup mampu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik. Hal ini dibuktikan dengan sebahagian anak didik yang mengajukan pertanyaan mengenai bentuk-bentuk geometri. Anak didik cukup mampu mengeluarkan pendapatnya, walaupun pertanyaan yang diajukan kadang keluar atau tidak berhubungan dengan materi yang diberikan.

1. Refleksi

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis data yang diperoleh dari hasil observasi. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, refleksi digunakan untuk melihat kekurangan ataupun kelebihan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung. Kekurangan dan kelebihan tersebut dapat dijadikan acuan untuk merencanakan tindakan siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil perolehan nilai, maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain di SPS Hikmah berhasil meningkatkan kemampuan anak didik. Indikator keberhasilan penggunanaan *puzzle* dari beberapa indikator tingkat pencapaian anak diukur melalui tingginya kegiatan dan keaktfan anak didik saat proses pembelajaran berlangsung.

Anak didik kurang mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran. Anak didik juga kurang mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi secara cepat dan benar. Selain itu anak didik juga kurang mampu mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC, dan mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna pada lembar kerja yang telah disediakan oleh tutor.

Masih terdapatnya anak didik yang kurang mampu memenuhi kriteria penilaian pada masing-masing indikator tingkat pencapaian yang akan dicapai oleh anak didik dapat dikatakan sebagai kelemahan yang ditemui dalam pelaksanaan tindakan. Untuk itu kelemahan tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Faktor tutor
2. Tutor kurang mampu menguasai kelas sehingga anak-anak kurang memperhatikan materi yang dijelaskan
3. Tutor kurang memotivasi anak didik untuk memgenal bentuk pada saat bermain *puzzle*
4. Tutor kurang berperan secara optimal dalam membimbing dan mengarahkan jalannya proses pembelajaran.
5. Faktor anak didik
6. Anak didik belum memgenal bentuk pada saat bermain *puzzle* geometri secara maksimal.
7. Anak didik masih bingung menunjukkan beberapa bentuk geometri saat kegiatan pengelompokkan bentuk geometri diberikan. Hal ini disebabkan oleh perhatian anak yang kurang pada saat diberikan penjelasan mengenai langkah-langkah permainan.
8. Anak didik kurang mampu mengelompokkan bentuk geometri, yang menyebabkan anak didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.
9. Anak didik asyik bermain dengan temannya selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari beberapa kelemahan yang ditemui saat pelaksanaan tindakan pada siklus I, ada beberapa solusi yang bisa dilakukan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan pada siklus I dan diterapkan pada siklus II sebagai berikut:

1. Pada saat anak didik diberikan penjelasan aturan/langkah permainan, ditambahkan informasi bahwa pada akhir kegiatan akan diajukan kuis atau pertanyaan mengenai materi mengenal bentuk yaitu bagi anak didik yang mampu menjawab kuis dengan benar, bisa pulang/istirahat terlebih dahulu. Seperti menyebutkan macam bentuk dan menunjukkan contoh bentuk geometri yang ada di sekitar.
2. Memodifikasi metode bermain *puzzle* dengan kegiatan perlombaan antar pasangan dalam memasangkan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Hal ini dapat memotivasi anak didik dan mereka berusaha dengan sungguh-sungguh melakukan permainan ini, sehingga pembelajaran menjadi menantang, menarik dan menyenangkan.
3. **Hasil Penelitian Siklus II**

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi siklus I. Berdasarkan hasil refleksi tindakan siklus I diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* masih cukup, sehingga diperlukan tindakan lanjutan untuk lebih meningkatkan kemampuan dan minat belajar anak didik tersebut. Adapun tahapan siklus II sebagai berikut:

1. Perencanaan tindakan

Berdasarkan hasil refleksi maka pembelajaran didesain sedemikian rupa dengan mempersiapkan format observasi, rencana pelaksanaan pembelajaran, *puzzle* dari kepingan-kepingan yang berbentuk geometri (persegi panjang, segitiga, dan trapezium) yang diperlukan saat proses pembelajaran.

1. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri melalui bermain *puzzle* pada anak didik di SPS Hikmah dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan tindakan.

1. Kegiatan I: Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran

Adapun langkah-langkah yang dilakukan tutor dalam menyajikan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Peneliti menyiapkan media untuk membuat media yang terbuat dari karton yang terdiri dari kepingan-kepingan *puzzle* yang dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak didik berdasarkan tema, RKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Peneliti mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran
3. Peneliti mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan anak didik.
4. Peneliti memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema dan memperlihatkan media pembelajaran.
5. Peneliti membagikan *puzzle* kepada masing-masing anak.
6. Peneliti memberikan instruksi kepada anak didik untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran
7. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan tugasnya
8. Peneliti bersama tutor berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
9. Peneliti memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak untuk mencoba cara lain
10. Peneliti memberi pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks dan anak didik sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran
11. Peneliti mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik.
12. Peneliti melakukan recolling dan menutup kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hasil observasi kegiatan anak didik dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran mengalami perkembangan yang sangat baik. Hal ini terlihat pada perhatian anak didik saat mendengarkan penjelasan atau materi yang diberikan oleh peneliti sudah baik karena dari 12 anak didik atau semua anak didik sudah memperhatikan apa yang dijelaskan oleh peneliti. Tidak ada lagi anak didik yang bercerita ataupun memukul meja saat peneliti memberi penjelasan.

Keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran juga baik karena tidak ada lagi yang saling bertengkar atau berkelahi. Semua anak didik aktif dalam kegiatan yang dilakukannya ketika mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.

Saat peneliti memancing ide anak didik dengan berbagai pertanyaan, anak didik meresponnya dengan menjawab pertanyaan yang diberikan. Anak didik mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui pengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.

1. Kegiatan II: Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menyajikan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Peneliti menyiapkan media yang terbuat dari karton yang terdiri dari kepingan-kepingan *puzzle* yang dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak didik berdasarkan tema, RKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Peneliti mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran
3. Peneliti mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan dan kabar anak didik.
4. Peneliti memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema dan memperlihatkan media pembelajaran yang telah disiapkan.
5. Peneliti memberikan instruksi kepada anak didik untuk bergabung sesuai dengan kelompok yang telah dibagi ke dalam 3 kelompok. Peneliti membagikan *puzzle* kepada masing-masing kelompok.
6. Peneliti memberikan instruksi kepada anak didik untuk mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan tugasnya
7. Peneliti berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
8. Peneliti memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak untuk mencoba cara lain
9. Peneliti memberi dukungan berupa pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks
10. Peneliti mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik.
11. Peneliti melakukan recolling dan menutup kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hasil observasi kegiatan anak didik dalam mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi mengalami perkembangan yang sangat baik. Hal ini terlihat pada keberhasilan peneliti dan anak didik dalam proses belajar mengajar yang diamati berdasarkan indikator penilaian yang digunakan pada format observasi.

Anak didik sudah mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dengan menggunakan *puzzle* yang terdiri dari beberapa kepingan bentuk–bentuk geometri dan terlihat sangat aktif. Saat anak didik diberilan masing-masing kelompok 1 set *puzzle* dan digunakan secara bergantian. Anak didik begitu antusias dan mampu menahan keinginannya untuk tidak mendahului temannya sebelum gilirannya masing-masing.

Peneliti menjelaskan teknik permainan sebelum kegiatan dimulai, yaitu harus mengelompokkan bentuk kepingan yang sama sebelum merangkai *puzzle* untuk mempermudah mendapatkan gambar yang utuh. Jadi sebelum bermain *puzzle*, terlebih dahulu anak didik harus mengenal dan mampu membedakan tiap bentuk-bentuk pada kepingan *puzzle* yang akan dirangkai.secara tepat dan cepat.

Keaktifan anak didik terlihat dari antusiasnya dalam menyusun kepingan *puzzle* hingga menjadi utuh dan disela kegiatan peneliti mengajukan pertanyaan tentang gambar yang terlihat dari *puzzle* yang telah disusun secara rapi dan utuh tersebut. Walaupun ada 1 anak yang mengalami kesulitan, namun setelah diberikan motivasi dan dorongan sehingga anak didik tidak kesulitan lagi dalam menyusun *puzzle*nya. dan mampu mengklasifikasikan ke dalam kelompok yang sama atau sejenis. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui pengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi

1. Kegiatan III: Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menyajikan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Peneliti menyiapkan media yang terbuat dari karton yang terdiri dari kepingan-kepingan *puzzle* yang dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak didik berdasarkan tema, RKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Peneliti mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran
3. Peneliti mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan dan kabar anak didik.
4. Peneliti memberikan instruksi kepada anak didik untuk membuat lingkaran besar.
5. Peneliti memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema dan memperlihatkan media yang telah dipersiapkan
6. Peneliti membagikan *puzzle* kepada masing-masing anak
7. Peneliti mengenalkan kembali kepada anak didik mengenai pola AB-AB dan ABC-ABC
8. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan tugasnya
9. Peneliti berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
10. Peneliti memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak untuk mencoba cara lain
11. Peneliti memberi dukungan berupa pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks
12. Peneliti mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik.
13. Peneliti melakukan recolling.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hasil observasi kegiatan anak didik dalam mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC mengalami perkembangan yang sangat baik. Hal ini terlihat pada keberhasilan peneliti, tutor dan anak didik dalam proses belajar mengajar yang diamati berdasarkan indikator penilaian yang digunakan pada format observasi.

Dalam tahapan ini anak didik sudah mampu mengurutkan benda-benda yang berbentuk geometri berdasarkan dari indikator dari mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC yaitu dengan cara anak didik menempel pada kertas lembar kerja gambar segiempat lalu segitiga, segiempat lalu segitiga lagi begitu seterusnya. Kemudian gambar segitiga, trapezium, dan segiempat lalu ditempel kembali mengulang pola yang pertama yaitu segitiga, trapezium, dan segiempat lagi dan seterusnya.

Perhatian anak didik juga sangat besar, terlihat dari sikap mereka yang sangat gembira karena pada saat peneliti memberi penjelasan, anak didik sudah mampu mengenali bentuk geometri yang mau disusun sesuai pola.

Anak didik juga terlihat aktif dalam proses tanya jawab. Saat pembelajaran berlangsung diketahui bahwa semua anak didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh peneliti, tidak ada lagi yang asyik bercerita tentang film yang disiarkan di televisi. Mereka langsung memperhatikan saat peneliti menyebut nama mereka masing-masing dan mampu mengenal pola yang dimaksudkan.

Keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran juga terlihat baik saat peneliti memancing ide anak didik dengan berbagai pertanyaan, memberi penjelasan melalui bermain sehingga anak merasa sangat senang. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan diketahui bahwa pada dasarnya seluruh anak didik mampu mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain *puzzle.*

1. Kegiatan IV: Mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam menyajikan materi pembelajaran sebagai berikut:

1. Peneliti menyiapkan media yang terbuat dari karton yang terdiri dari kepingan-kepingan *puzzle* yang dipotong berupa bentuk-bentuk geometri dan dibuat semenarik mungkin bagi anak didik berdasarkan tema, RKH, lembar observasi, dan absensi anak didik.
2. Peneliti mempersiapkan anak didik untuk menerima materi pembelajaran.
3. Peneliti mengabsensi kehadiran anak didik, selanjutnya menanyakan kesiapan dan kabar anak didik.
4. Peneliti memberikan instruksi kepada anak didik untuk membuat lingkaran besar
5. Peneliti memberikan penjelasan tentang kegiatan sesuai dengan tema dan memperlihatkan media yang telah dibuat
6. Peneliti membagikan *puzzle* kepada masing-masing anak
7. Peneliti memgenalkan kepada anak didik mengenai cara mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna.
8. Anak didik diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatannya.
9. Peneliti berkeliling mengamati anak didik yang melakukan kegiatan
10. Peneliti memberikan bantuan pada anak yang membutuhkan bantuan, mendorong anak unuk mencoba cara lain.
11. Peneliti memberi dukungan berupa pertanyaan, memancing ide anak dengan pertanyaan yang lebih kompleks.
12. Peneliti mengisi lembar observasi sebagai rangkaian dan pengumpulan data terhadap aktivitas belajar anak didik.
13. Peneliti melakukan recolling dan menutup pembelajaran.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II hasil observasi kegiatan anak didik dalam mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna mengalami peningkatan yang baik. Hal ini terlihat pada keberhasilan peneliti dan anak didik dalam proses belajar mengajar yang diamati berdasarkan indikator penilaian yang digunakan pada format observasi.

Hasil pelaksanaan tindakan diketahui bahwa seluruh anak didik mampu mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna. Anak didik diberikan masing-masing kelompok, 1 set *puzzle* dan digunakan secara bergantian. Anak didik sangat senang ketika menerima *puzzle* yang penuh dengan warna-warni. Sebelum kepingan *puzzle* diurutkan berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna, terlebih dahulu peneliti memberi penjelasan tentang kegiatan yang akan dilakukan. Dari kelima *puzzle* tersebut terdapat beberapa warna bunga yang sama, namun peneliti telah membongkar lalu bentuk geometri yang ada diurutkan berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna, setelah itu *puzzle* tersebut disusun secara utuh.

Keaktifan anak didik terlihat dari antusiasnya dalam mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna. Anak didik terlihat aktif mencari warna bunga yang sama dan mereka saling membantu temannya yang kesulitan dalam menyelesaikan kegiatannya.Peneliti mengajukan pertanyaan tentang warna dari bentuk geometri yang dipegang oleh anak didik. Diketahui bahwa anak didik sudah mampu dan tidak kesulitan dalam mencari warna yang sama berdasarkan bentuk geometri.

Sama halnya dengan bentuk ukuran dari*puzzle* geometri, anak didik terlihat sangat aktif dan mampu mengurutkan benda mulai dari kecil sampai ke yang besar atau berdasarkan 5 variasi. Suasana kelas menjadi ramai ketika anak didik dengan antusias mengangkat tangannya untuk dipilih oleh tutor. Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan diketahui bahwa seluruh anak didik mampu mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain *puzzle.*

1. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada kegiatan proses hasil pembelajaran melalui kegiatan bermain dengan menggunakan *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri pada siklus II dapat dikategorikan baik karena sudah tidak terdapat anak didik yang tidak memenuhi semua kriteria penilaian.

Data yang berhasil dikumpulkan dan direkam dalam lembar observasi mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik, diketahui bahwa beberapa aspek penilaian terhadap kemampuan anak didik secara umum dikategorikan baik. Dari aspek perhatian anak didik dalam kegiatan tindakan baik itu selama proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan dikategorikan sudah baik. Hal tersebut dikarenakan kegiatan yang diberikan berupa latihan dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan berbagai macam gambar yang menarik bagi anak usia dini dan melalui bermain sehingga anak termotivasi, merasa gembira dan tidak cepat bosan dalam mengerjakan kegiatannya.

Anak didik sangat aktif ketika peneliti memberi penjelasan, memancing ide anak didik yang berhubungan dengan tema yang dibawakan yang dikaitkan dengan kehidupan nyata sehari-hari. Baik itu dari segi keaktifannya dalam menjawab pertanyaan maupun dalam mengajukan pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan mampu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak didik yang menjawab pertanyaan mengenai bentuk-bentuk geometri. Anak didik mampu mengeluarkan pendapatnya, walaupun pertanyaan yang diajukan kadang keluar dari materi yang diberikan.

1. Refleksi

Besarnyya aktivitas dan keaktifan anak didik saat proses pembelajaran berlangsung dalam mengenal bentuk geometri dengan menggunakan *puzzle* melalui bermain, anak didik mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran dari kepingan *puzzle.* Terdapat 7 anak didik yang mendapat bintang (\*\*\*\*) dengan kategori berkembang sangat baik dan 5 anak didik mendapat bintang (\*\*\*) dengan kategori berkembang sesuai harapan.

Anak didik mampu mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi**,** dan terlihat sangat aktif. Hal tersebut sangat jelas terlihat saat anak didik diberikan masing-masing kelompok 1 set *puzzle* dan digunakan secara bergantian. Anak didik begitu antusias dan mampu mengelompokkan bentuk kepingan yang sama sebelum merangkai *puzzle* untuk mempermudah mendapatkan gambar yang utuh. Terdapat 10 anak didik yang mendapat bintang (\*\*\*\*) dengan kategori berkembang sangat baik dan 2 anak didik mendapat bintang (\*\*\*) dengan kategori berkembang sesuai harapan.

Anak didik juga sudah mampumengenal pola AB-AB dan ABC-ABC**,** hal tersebut terlihat pada kertas lembar kerja anak didik yang tersusun rapi sesuai dengan pola tersebut. Anak didik menempel pada kertas lembar kerja gambar segiempat lalu segitiga, segiempat lalu segitiga lagi begitu seterusnya, untuk pola AB-AB kemudian untuk pola ABC-ABC dengan cara menempel gambar segitiga, trapezium, dan segiempat lalu ditempel kembali mengulang pola yang pertama yaitu segitiga, trapezium, dan segiempat lagi dan seterusnya. Terdapat 12 anak didik yang mendapat bintang (\*\*\*\*) dengan kategori berkembang sangat baik.

Selain itu anak didik juga mampumengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna. Hal ini didasarkan pada pencapaian nilai yang diperoleh anak didik dalam lembar observasi kegiatan belajar dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang dicapai. Terdapat 9 anak didik yang mendapat bintang (\*\*\*\*) dengan kategori berkembang sangat baik dan 3 anak didik mendapat bintang (\*\*\*) dengan kategori berkembang sesuai harapan.

1. **Pembahasan**

Berdasarkan paparan data hasil penelitian yang telah dikemukakan pada tindakan siklus I dan siklus II sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di SPS Hikmah Kota Makassar dengan menggunakan beberapa indikator yang harus dicapai oleh anak didik.

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian tindakan kelas maka dapat dikemukakan uraian pembahasan sesuai dengan hasil penelitian dari hasil observasi dalam menjawab permasalahan penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk pada anak melalui kegiatan bermain *puzzle* di SPS Hikmah Kota Makassar seperti mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi**,** mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC**,** dan mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna.

Secara umum proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang direncanakan sehingga kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di SPS Hikmah dapat meningkat dan sesuai dengan yang diharapkan. Anak didik yang awalnya kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran mengenal bentuk sudah mengalami peningkatan dari awalnya anak belum mampu mengenal bentuk-bentuk geometri menjadi mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dan mampu membedakan setiap bentuk-bentuk geometri baik mengenal bentuknya dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri (segitiga, persegi panjang, dan trapezium). Anak didik mampu mengingat bentuk-bentuk yang telah dijelaskan sehingga anak mampu melakukan tugas yang diberikan oleh tutor secara baik. Hal ini sesuai pendapat Sarwono (1999: 71) bahwa “kemampuan individu untuk berfikir dan bertindak secara terarah, serta mengolah dan menguasai lingkungan secara efektif…”. Hal ini menunjukkan bahwa anak didik mampu menyebutkan dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.

Pada siklus I terlihat bahwa, anak didik belum mengerti dengan instruksi yang dijelaskan oleh tutor mengenai media yang diberikan, sehingga anak tidak fokus dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran. Instruksi yang diberikan kurang jelas sehingga anak tidak mau mencoba mengerjakan tugasnya sendiri. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada siklus II terjadi karena anak didik telah memahami instruksi yang diberikan oleh peneliti. Anak didik belajar mengenalbentuk geometri dengan menggunakan media pembelajaran untuk membangkitkan motivasinya. Anak didik memiliki keinginan yang kuat untuk menyelesaikan tugas yang diberikan melalui indikator yang akan dicapai yaitu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran. Hal ini sesuai pendapat Hamalik (Arsyad, 2008:15) bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Hal ini menunjukkan bahwa anak menjadi lebih fokus dan mampu mengerjakan tugas dengan baik. Anak menjadi ingat dan mengetahui bentuk geometri yang telah diajarkan sehingga mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran.

Proses pembelajaran yang dilakukan melalui metode bermain *puzzle* geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dapat berjalan dengan baik. Hal ini sesuai pendapat Marasaoly (2009: 25) menyatakan “salah satu permainan edukatif yang dapat mengoptimalkan kemampuan dan kecerdasan anak adalah permainan *puzzle*”. Dengan bermain *puzzle*, mampu melatih meningkatkan konsentrasi anak sehingga anak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Terlihat dari adanya peningkatan nilai pencapaian perkembangan kemampuan anak didik dari sikus I ke siklus II, sehingga penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hal ini sesuai pendapat Adenan (Soedjatmiko, 2008: 9) bahwa: “*puzzle* dan *games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat”. Hal ini menunjukkan bahwa melalui bermain dengan menggunakan *puzzle* anak didik menjadi lebih termotivasi dan anak menjadi bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perhatian anak didik dalam kegiatan tindakan selama proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan dikategorikan sudah baik. Kegiatan yang diberikan berupa latihan dalam bentuk permainan yang dilengkapi dengan berbagai macam gambar yang menarik bagi anak usia dini dan melalui bermain sehingga anak menjadi senang, gembira dan tidak cepat bosan dalam mengerjakan kegiatannya. Hal ini sesuai pendapat Montalalu (2008: 4) bahwa “…melalui alat permainan atau kegiatan yang dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan pada anak”. Melalui bermain, tutor memancing ide anak didik yang berhubungan dengan tema yang dibawakan dan dikaitkan dengan kehidupan nyata sehari-hari sehingga anak mampu berkomunikasi dengan mengeluarkan pendapatnya. Hal ini sesuai pendapat Landreth (Marasaoly, 2009: 9) bahwa “bermain merupakan bagian integral dari masa kanak-kanak, media yang unik untuk memfasilitasi perkembangan ekspresi bahasa, keterampilan komunikasi, perkembangan emosi, keterampilan sosial, keterampilan pengambilan keputusan, dan perkembangan kognitif pada anak-anak”. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi keaktifan dalam menjawab pertanyaan maupun dalam mengajukan pertanyaan yang diberikan oleh tutor, anak didik mampu menjawab pertanyaan mengenai bentuk-bentuk geometri.

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan metode bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik di SPS Hikmah. Terjadinya peningkatan kemampuan pada anak dalam mengenal bentuk dalam penelitian tindakan kelas ini, tidak lepas dari peranan metode bermain dengan *puzzle* sebagai media pembelajaran sehingga anak didik mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi**,** mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC**,** dan mengurutkan benda berdasarkam 5 variasi ukuran atau warna.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa dengan melalui kegiatan bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak didik SPS Hikmah Kota Makassar. Hal ini terlihat dari data hasil pembelajaran anak didik adanya peningkatan nilai pencapaian kegiatan anak didik dari sikus I yang berada pada kategori cukup baik kemudian pada siklus II nilai pencapaian sudah mengalami perubahan atau peningkatan menjadi baik.

Penggunaan *puzzle* dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain tersebut dapat meningkatkan kemampuan anak didik yaitu terjadinya perubahan aktivitas belajar yang lebih baik bagi anak didik SPS Hikmah selama pelaksanaan tindakan. Hal ini sesuai dengan hasil observasi anak didik yang sudah mencapai tujuan yang diharapkan.

1. **Saran**
2. Dalam proses pembelajaran, peneliti maupun tutor harus merencanakan dan menggunakan media yang tepat agar pembelajaran menjadi menyenangkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
3. Untuk mengembangkanproses pembelajaran, metode bermain*puzzle* merupakan salah satualternatif yang efektif dalam meningkatkankemampuan mengenal bentuk sehingga dapat menumbuhkankemandirian dan meningkatkankemampuan berpikir serta hasil belajarnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Agung, A. A. Gede. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas* (makalah disajikan pada workshop Jurusan PGSD FIP Undiksha 2010).Singaraja: FIP Undiksha.

\_\_\_\_\_\_. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Anwar Holil 2008. *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. (online). ([http://anwarholil.blogspot.com/2008/04/teori-perkembangan-kognitif piaget.html](http://anwarholil.blogspot.com/2008/04/teori-perkembangan-kognitif%20piaget.html), diakses 2 November 2010).

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

\_\_\_\_\_\_. 2010.*Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi guru.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Marasaoly, Suryanti. 2009. *Skripsi: Pengaruh Terapi Bermain Puzzle terhadap Dampak Hospitalisasi pada Anak Usia Prasekolah di Ruang Anggrek I Rumah Sakit Kepolisian Pusat R.S. Sukanto.* Jakarta: Universitas Pembangunan Nasional ”Veteran”.

Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK.* Jakarta: Universitas Terbuka

Montalalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Muslihuddin & Agustin. 2008. Tersedia pada:http://en.wikipedia,org/wiki/early\_childhood\_education. Diakses tanggal: 6 Februari 2014.

Rahman, Ulfiani. 2009. Jurnal: *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: UGM. LenteraPendidikan Vol. 12 No. 1 Juni 2009:46-57

Sarwon, Sarlito Wirawan. 1999. *Psikologi Kelompok dan Psikologi Terapan.* Jakarta: Balai Pustaka.

Sadiman. Arief S, Dkk. 2005. *Media Pendidikan.* Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Situmorang, Mulkan Andika. 2012. *Meningkatkan kemampuan* *memahami wacana Melalui media* *pembelajaran puzzle.* Jakarta

Solehuddin, M, dkk. 2008. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Cetakan ke-5.Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, dkk. 2004. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: UniversitasTerbuka.

Susanto, A. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Permana Media Group.

Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Umar, A dan Nurbaya Kaco. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas.* Makassar: Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

**LAMPIRAN**