

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Penelitian yang sudah dilaksanakan ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus, dimana setiap siklus dilakukan lima kali dan siklus yang ketiga hanya tiga kali tatap muka. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Data hasil pengamatan pada tiap-tiap siklus dan pertemuan diperoleh dari data pada lembar observasi yang diisi ketika pelaksanaan tindakan. Melalui data tersebut dapat kita ketahui ada tidaknya peningkatan kemampuan pengenalan geometri anak usia dini di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek pada kelompok B. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan oleh penulis dan guru terhadap aktivitas siswa. Pengamatan atau observasi mengenai kemampuan pengenalan geometri anak usia dini dilakukan pada saat penelitian berlangsung serta pada waktu istirahat, kejadian-kejadian ketika proses pembelajaran dalam satu hari juga dapat dijadikan sebagai bahan observasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menunjukkan bahwa memang benar permasalahan yang ada yaitu terkait dengan kemampuan aktivitas siswa terhadap pengenalan bentuk geometri dalam permainan *puzzle* belum berkembang. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi kemampuan mengelola bentuk *puzzle* sebelum dimana anak dalam kriteria mampu baru 14 siswa, sedangkan kebanyakan yang lainnya berada pada kriteria cukup mampu dengan total siswa keseluruhan 29 siswa.

Hal tersebut sesuai dengan pandangan pendidikan Islam sejak dini yaitu Sungguh Allah SAW telah memberikan berbagai macam amanah dan tanggung jawab kepada manusia. Diantara amanah dan tanggung jawab terbesar yang Allah Ta'ala bebankan kepada manusia, dalam hal ini orang tua (termasuk guru, pengajar ataupun pengasuh) adalah memberikan pendidikan yang benar terhadap anak. Yang demikian ini merupakan penerapan dari firman Allah Ta'ala:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا قُوْا اَنْفُسَكُمْ وَاَهْلِيْكُمْ نَارًا ... ﴿٦﴾

Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka. QS.At-Tahrim :6.<sup>74</sup>

Teladan yang baik merupakan hal terpenting dalam keberhasilan mendidik anak. Telah diketahui bersama bahwa seorang anak itu suka meniru tingkah laku orang tuanya atau gurunya. Bila orang tua memberikan teladan yang baik kepada anaknya niscaya anak tersebut menjadi pribadi yang baik. Begitu juga sebaliknya. Maka hendaknya orang tua memperhatikan dan tidak menyepelekan masalah ini, serta jangan pula apa yang dikerjakan bertentangan dengan apa yang dikatakan.

Pembelajaran Pemahaman anak usia dini tersebut sesuai pendapat dari Musrikah, yaitu :

Beberapa hal yang dapat digunakan untuk membantu anak usia dini memahami matematika adalah dengan mengemas pembelajaran melalui kegiatan bermain, pelibatan obyek langsung atau gambar serta integrasi materi matematika melalui kegiatan fisik.<sup>75</sup>

<sup>74</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya...*, Hal.221

<sup>75</sup> Musrikah. *Pengajaran Matematika pada Anak Usia Dini*, Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak. IAIN Tulungagung. Vol.1, No.1, Juli 2017. Hal.172

Dari uraian diatas peneliti rangkum hasil Penelitian yang mana sesuai setiap siklus mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I menggunakan *puzzle* buah sesuai temanya buah-buahan. Pada pertemuan pertama siklus I anak-anak masih banyak yang bingung dalam menafsirkan perintah serta aturan permainan yang akan anak lakukan, terutama saat anak harus bergantian menyusun kepingan *puzzle*, anak yang tidak sabar ingin cepat-cepat menyelesaikan sedangkan anak yang lain justru tidak mengerti apa yang harus dilakukannya. Memerlukan waktu yang sedikit lama untuk menjelaskan maksud dari aturan-aturan permainan menyusun *puzzle* tersebut.

Pada siklus I, pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 59% anak yang mengalami ketuntasan, aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 60% (**mulai berkembang**). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Proses pembelajaran pada siklus I ini, terlihat cukup aktif dengan media pembelajaran yang digunakan permainan *puzzle* geometri yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cukup senang dan tertarik dengan media yang digunakan dan disediakan dengan demikian untuk mencapai indikator kinerja media yang digunakan perlu dimodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam memahami pembelajaran pengenalan geometri secara lebih detail dan menarik.

Pada penelitian siklus II *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* binatang. Pergantian media *puzzle* dikarenakan perubahan tema yang akan diajarkan. Selain temanya yang berganti, karena pada pelaksanaan siklus I belum berhasil maka

metode permainan menyusun *puzzle* diganti dengan menyusun *puzzle* secara bersama-sama dalam kelompok.

Pada siklus II, pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* binatang belum juga menunjukkan hasil minimal yang sesuai harapan. Hanya 68% anak yang mengalami ketuntasan, aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 67% dengan kriteria **mulai berkembang**. Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan karena masih meningkat 10% Proses pembelajaran pada siklus II ini, terlihat cukup aktif dengan media pembelajaran yang digunakan permainan *puzzle* geometri perlu dimodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam memahami pembelajaran pengenalan geometri.

Dalam pelaksanaan penelitian pada siklus III meskipun harus menjelaskan kembali peraturan permainan yang sudah diganti namun hal tersebut tidak membutuhkan waktu yang lama karena kebanyakan anak dapat dengan mudah memahaminya. Kemampuan pengenalan anak dengan geometri anak pada siklus III meningkat sebesar 20% dari siklus II, dimana pada siklus III menjadi 82%. Selain mengalami peningkatan, hasil observasi yang diperoleh pada siklus III sudah lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 76% dengan kategori **Berkembang**. Untuk itu penelitian ini dihentikan sampai pada siklus III.

Peningkatan kemampuan kerjasama yang melebihi indikator keberhasilan menunjukkan bahwa permainan menyusun *puzzle* bervariasi dapat meningkatkan kemampuan dalam melatih menghitung khususnya geometri pada anak di Tk Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek pada kelompok B. Ini berarti

bahwa permainan menyusun *puzzle* bervariasi tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kinerja kerjasama anak pada geometri. Hal itu sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto bahwa:

Pembelajaran kerjasama dalam kelompok banyak digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena dianggap sesuai untuk melatih sosial dan kemampuan bekerjasama.<sup>76</sup>

Berhasilnya penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pengenalan geometri dalam pembelajaran. Pengenalan geometri yang didesain guru dengan menggunakan permainan *puzzle* yang bernilai edukatif yaitu aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dalam proses memecahkan suatu masalah tanpa menjadi beban anak namun dalam mencapai tujuan sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran. Ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Sunarti dkk, yaitu tujuan Pengenalan Geometri dengan bermain Puzzle :

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.<sup>77</sup>

Guru juga mempunyai tanggung jawab untuk membimbing anak mengantarkan anak ke arah aktivitas perkembangan, sedangkan anak berusaha untuk mencapai tujuan dengan bimbingan guru, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Peningkatan hasil pengamatan (pengenalan geometri) Siklus I, Siklus II dan Siklus III, tersaji dalam tabel berikut ini:

---

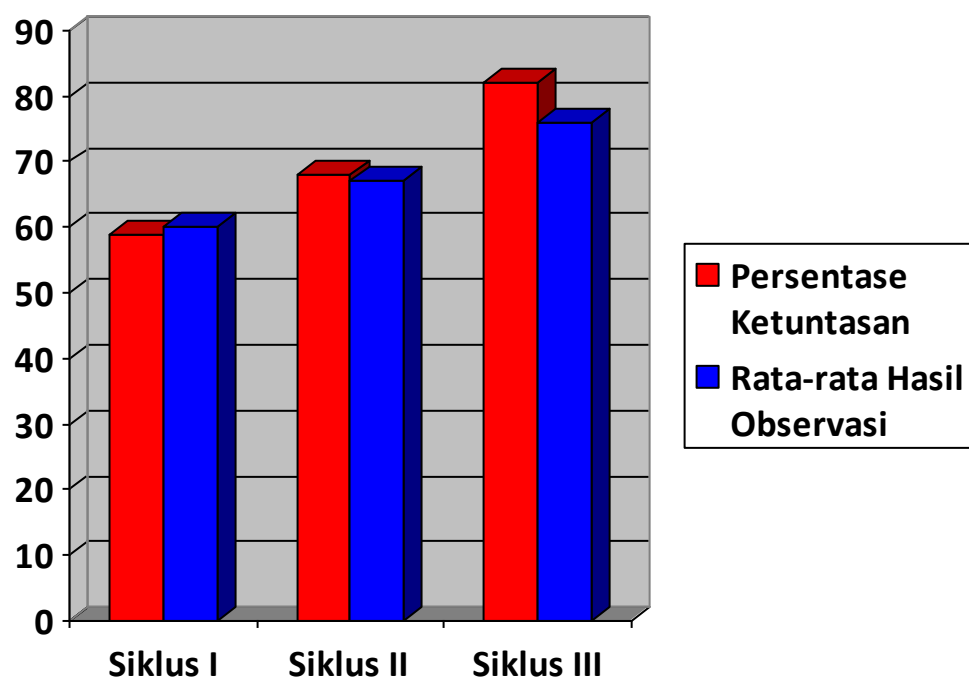
<sup>76</sup> Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005). Hal 148

<sup>77</sup> Sunarti, Euis Dan Rulli Purwanti. *Ajarkan Anak...*. Hal. 49

Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Persentase Ketuntasan	59%	68%	82%
Rata-rata Hasil Observasi	60%	67%	76%
Kategori	Mulai Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang

**Tabel 5.1 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri**

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



**Grafik 5.1 Pengenalan geometri pada Permainan Puzzle Siklus I, Siklus II dan Siklus III**

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dimaknai bahwa melalui bentuk Puzzle anak akan lebih cepat merespon saat dikenalkan bentuk geometri tersebut.

Menurut Lestari menjelaskan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.<sup>78</sup>

Bermain dapat mengajarkan anak belajar sambil bermain. Anak akan lebih cepat merespon dan senang bila diajak bermain. Menurut Yulianti “manfaat bermain diantaranya mengasah otak, melatih gerak tubuh, melatih membaca, nalar, pengetahuan dan kesabaran.”<sup>79</sup>

Lanjut dalam bukunya Musrikah, Apabila anak berada pada tahap pra operasional konkrit diajar materi abstrak maka mengakibatkan kegagalan bukan hanya dalam materi namun juga kekhawatiran yang berlebihan terhadap bidang itu. Sehingga pengajaran harus dirancang dengan sistematis dengan mempertimbangkan tahapan berpikir siswa. Sebab perkembangan anak pada usia dini memberikan pengaruh pada perkembangan selanjutnya.<sup>80</sup>

Oleh itu, permainan *puzzle* dengan geometri sangat berpengaruh terhadap ketangkasan IQnya, manakala guru juga mampu mendesain pembelajaran dengan memilih permainan *puzzle* yang tepat maka pengenalan geometri anak akan meningkat.

---

<sup>78</sup> Lestari, K.W. *Konsep Matematika....* Hal.4

<sup>79</sup> Yulianti, Rani. *Permainan yang Meningkatkan....*, Hal. 43

<sup>80</sup> Musrikah. *Pengajaran Matematika....*, Hal. 156