



## Peningkatan Pengenalan Geometri Melalui Media Puzzle Bervariasi Dari Bahan Bekas



Mira Anita <sup>1)</sup>, Rika Partika Sari <sup>2)</sup>, Mimpira Haryono <sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> PAUD LAGAN PERTIWI Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma

<sup>2,3)</sup> Universitas Dehasen Bengkulu

<sup>a)</sup> Corresponding Author: <sup>2)</sup> [rkpar85@gmail.com](mailto:rkpar85@gmail.com)

### Abstract

The purpose of this study was to find out whether through the application of various puzzle media from used materials can increase the recognition of geometry in group B children at PAUD LAGAN PERTIWI in Group B, Seluma Barat District, Seluma Regency. Classroom Action Research (PTK) which is focused on classroom situations, or commonly known as classroom action research, the procedure used is in the form of a cycle. The main subjects in this study were group B children, totaling 17 children. This Classroom Action Research uses the John Elliot model where each cycle consists of four main activities, namely planning, implementing, observing, and reflecting which are carried out through two cycles, namely cycles I and II, each cycle consisting of one meeting. Data collection techniques using observation and documentation methods. Data analysis was carried out in a qualitative-quantitative descriptive manner with the emphasis being used to determine process improvements expressed in a predicate, while quantitative data analysis was used to determine yield improvements using percentages. The results of increasing social emotional abilities in children in the PAUD LAGAN PERTIWI Unit in cycle I meeting I was 72% and in cycle II meeting I was found to be an increase of 91%. The conclusion of the study is that through various puzzle media from used materials can increase the recognition of geometry in group B children in the LAGAN PERTIWI PAUD Unit in group B, West Seluma District, Seluma Regency, it is proven that in cycle II there was a significant increase, the percentage of achievement results was 99% with very developed criteria. good (BSB).

**Keyword:** Introduction to Geometry, Various Puzzle Media, Used Materials.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui penerapan media puzzle bervariasi dari bahan bekas dapat meningkatkan pengenalan geometri pada anak kelompok B di PAUD LAGAN PERTIWI Pada Kelompok B Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan classroom action research prosedur yang digunakan berbentuk siklus (cycle). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada anak kelompok B yang berjumlah 17 anak. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model John Elliot dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan ke II tiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil peningkatan kemampuan sosial emosional pada anak di Satuan PAUD LAGAN

PERTIWI pada siklus I pertemuan I sebesar 72% dan pada siklus II pertemuan I didapati peningkatan sebesar 91%. Simpulan penelitian bahwa melalui media puzzle bervariasi dari bahan bekas dapat meningkatkan pengenalan geometri pada anak kelompok B di Satuan PAUD LAGAN PERTIWI pada kelompok B Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma, terbukti pada siklus II terjadi peningkatan signifikan, hasil persentase pencapaian sebesar 99% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

**Kata Kunci:** Pengenalan Geometri, Media Puzzle Bervariasi, Bahan Bekas.

## Pendahuluan

Pendidikan Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Dalam mengembangkan fungsi tersebut maka pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang - Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa: "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Salah satu kecerdasan anak yang harus digali adalah kecerdasan logika matematika dilihat dari keterampilan untuk menangani angka, bentuk, pola, dan kemahiran dalam memecahkan masalah yang

ada. Dari sudut pandang psikologi, geometri berupa pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Sedangkan dari sudut pandang matematik, geometri menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambargambar, diagram, sistem koordinat, vektor, dan transformasi (Widiyanto dan Rofiah, 2012). Geometri menurut Clements (dalam Nidho, 2013) membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Ismiyani (dalam Faudiyah Nidho, 2013) menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda.

Dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan geometri anak usia dini mencakup indikator-indikator dijelaskan sebagai berikut: 1) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: "lebih dari"; "kurang dari"; dan "paling/terendah". 2) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi). 3)

Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 3 variasi. 4) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Peneliti melakukan pengamatan di PAUD LAGAN PERTIWI pada kelompok B Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma. Pada kelompok B dari 13 Peserta Didik hanya beberapa saja yang mampu memahami bentuk-bentuk geometri, permasalahan ini dapat dilihat dari kurang minatnya anak terhadap pembelajaran yang berhubungan kemahiran memecahkan suatu masalah yang ada, mengklasifikasikan suatu benda atau bentuk dan pola tertentu. Sikap yang dimunculkan anak terhadap pembelajaran hanya acuh tak acuh, sehingga tidak terjadinya umpan balik yang baik sebagai respon yang diterimanya. misalkan dalam pembelajaran matematika mengenal bentuk hanya menyebutkan nama bentuknya kemudian anak diajak untuk menirukan nama bentuk yang telah disebutnya tanpa adanya tanya jawab antara guru dan siswa sehingga anak pasif serta tanpa adanya proses pembelajaran yang aktif dan inovatif untuk anak, sehingga kemampuan pengenalan bentuk geometri anak masih belum maksimal, anak belum mengerti tentang bentuk kongkrit dari suatu benda yang sesuai dengan bentuk-bentuk geometri. Proses pembelajarannya disampaikan pendidik masih monoton yaitu dengan metode ceramah belum lagi media yang diterapkan masih belum pas, selama ini pendidik hanya menggunakan media papan tulis dan buku majalah sehingga anak-anak menjadi tidak bersemangat dan cepat membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut maka perlu adanya usaha untuk memberikan media yang lebih menarik dan mendukung dalam meningkatkan pembelajaran pengenalan geometri kepada anak. Anak membutuhkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bukan pembelajaran yang monoton yang membuat anak menjadi cepat bosan. Terkait dengan masalah tersebut, perlu adanya perbaikan dalam media pembelajaran yang diharapkan mampu mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Salah satu upaya untuk meningkatkan pengenalan geometri kepada anak tersebut adalah melalui media puzzle bervariasi dari bahan bekas.

### **Metode Penelitian**

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013: 13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian ini adalah pada kelompok B berjumlah 15 orang peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis dilakukan pada setiap siklus

menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Ngalim Purwanto (2020: 102)

### Hasil Penelitian

Hasil refleksi setelah tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa perkembangan pengenalan geometri melalui media puzzle bervariasi dari bahan bekas sudah mengalami peningkatan dengan baik, terlihat 17 orang anak dari aspek yang diamati menunjukkan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini dikarenakan adanya jeda waktu yang diberikan untuk membantu anak memahami konsep permainan yang diberikan sebelum memasuki siklus II. Persentase keberhasilan secara keseluruhan yang diperoleh pada Siklus II Pertemuan ke I sebesar **91%**. Sehingga mencapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 75% - 100%.

### Pembahasan

Penelitian tindakan dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengenalan geometri melalui media puzzle bervariasi dari bahan bekas. Hasil penelitian pada Siklus I, dapat diketahui meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan masih dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 75% - 100%. dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSH), sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan anak meningkat secara bertahap. Peningkatan yang dicapai pada

Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan peningkatan prosentase mencapai 91%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I pertemuan ke I persentase perolehan sebesar 72% (kriteria BSH). Belum mencapai kriteria yang diharapkan sehingga perlu dilakukan pada siklus yang ke II. Pada siklus yang ke II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I, persentase hasil pencapaian kemampuan pada Siklus II sebesar 91% (kriteria BSB). Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan pada perkembangan berpikir simbolik melalui permainan kartu angka dan huruf di Satuan PAUD LAGAN PERTIWI Kabupaten Seluma, ini sejalan dengan kriteria penilaian yang diterapkan menurut (Acep Yoni, 2020).

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa melalui media puzzle bervariasi dari bahan bekas dapat meningkatkan pengenalan geometri di PAUD LAGAN PERTIWI pada kelompok B Kecamatan Seluma Barat Kabupaten Seluma. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus I, persentase yang ditunjukkan dari siklus I sebesar 72%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian pada Siklus II sebesar 91% dalam kriteria Berkembang Sangat Baik Artinya mencapai kriteria

krtuntasan keberhasilan penelitian 75% - 100%.

### Daftar Pustaka

Arikunto, 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Sagung Seto.

Acep Yoni, 2020. *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Famolia Pustaka Keluarga.

Arsyad, 2016. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Anwar, 2018. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

Buku Pedoman Kurikulum 2013 PAUD.

Depdiknas, 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Fisik Motorik Di Taman Kanak-Kanak*. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar Dan Menengah, Jakarta.

Faudiyah Nidho, 2013. *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi*. Jurnal Universitas IKIP PGRI Semarang.

Ismayani, 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana.

Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: IKAPI.

Suharsimi Arikunto, 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Surya, 2019. *Matematika Asyik, Mudah, dan Menyenangkan 5 B*. Tangerang: Kandel.

Sanjaya, 2012. *Model-model Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Ngalim Purwanto, 2020. *Prinsip-prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nurlaili, 2019. *Skripsi Pengaruh Model Pembelajaran Student Facilitator Explaning Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Kauman 2 Malang*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang.

Nidho Fuadiyah, 2013. *Skripsi Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri Dengan Permainan Puzzle Bervariasi Pada Kelompok B*. Fakultas Ilmu. Pendidikan IKIP PGRI Semarang.

Oksipaud, 2011. *Manfaat Bahan Sisa dan bahan Alam sebagai Media Bermain*. Diperoleh 22 Desember 2013 dari <http://oksipaud.wordpress.com/2>

Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. Jakarta: Depdiknas.

Juwita, 2010. *Perkembangan Fisik Motorik & Bahasa Surakarta*. UMS.

Triharso, 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Andi, Yogyakarta

---

Wahyudi, 2016. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.

Wardhani, 2013. *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.

Wahyudi, 2010. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.