

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN PADA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK - KANAK PANCAITANA DESA PANCANA KECAMATAN BARRU KABUPATEN BARRU

MASYITA

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Parepare

ABSTRAK

Masyita, 2019. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan pada Anak Usia Dini TK Pancaitana Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru". Dibimbing oleh Dr.H.M.Syakir Radhy, M.Pd. dan Dra. Nurhanah Ibrahim, M.Pd. Prodi Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana cara meningkatkan kemampuan belajar anak mengenal bentuk geometri melalui permainan pada anak di Taman Kanak – Kanak Pancaitana Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru.

Jenis penelitian ini adalah tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan pada anak usia dini Taman Kanak - Kanak Pancaitana Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak TK Pancaitana Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru sebanyak 20 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi dan tes lisan. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif. Hasil yang dicapai setelah menerapkan tindakan siklus I, persentase kemampuan anak dalam mengetahui bentuk geometri yang meliputi menyebutkan nama serta memberi nama bentuk geometri diperoleh 61,5% dengan kriteria baik meningkat sebesar 82,0% dengan kriteria sangat baik pada Siklus II. Untuk indikator memahami bentuk-bentuk geometri pada anak melalui pengerjaan LKA dan kemampuan mendeskripsikan bentuk gambar geometri melalui instrumen tes lisan diperoleh persentase kemampuan sebesar 58,0% dengan kriteria cukup baik pada Siklus I dan meningkat pada Siklus II yaitu sebesar 81,5% dengan kriteria sangat baik. Untuk indikator menerapkan bentuk-bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari juga mengalami peningkatan dari Siklus I sebesar 62,8% dengan kriteria baik dan pada Siklus II sebesar 84,4% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan analisis data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK Pancaitana Kabupaten Barru mengalami peningkatan setelah dilaksanakan proses belajar mengajar melalui permainan mencari pasangan.

Kata Kunci : *Kemampuan mengenal bentuk geometri, permainan mencari pasangan.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak PAUD di TK Pancaitana Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran, guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri. Selain itu, anak-anak tampak merasa bosan dengan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan lembar kerja anak (LKA) tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Bermain merupakan kebutuhan anak yang sangat penting dalam masa perkembangannya, karena pada hakikatnya dunia anak adalah dunia bermain, dan anak belajar melalui bermain. Bermain merupakan kebutuhan setiap anak atau individu, melalui bermain, anak akan memperoleh pengetahuannya sendiri dan membangun pemikirannya sendiri. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan menemukan pengetahuan baru serta menstimulus perkembangannya sendiri. Bermain juga merupakan kebutuhan bagi anak yang dapat mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak.

Dalam hal ini guru memiliki peran yang sangat penting dalam memfasilitasi kebutuhan anak, seperti guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang tepat dan menyenangkan. Metode yang menarik bagi anak dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Ada banyak kegiatan yang

dilakukan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak salah satunya dengan bermain mencari pasangan. Dengan bermain pembelajaran menjadi menyenangkan dan sangat dibutuhkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Mencari Pasangan pada Anak Usia Dini TK Pancaitana Kabupaten Barru”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan “Bagaimana ada peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan mencari pasangan pada anak usia dini TK Pancaitana Kabupaten Barru?”.

KAJIAN PUSTAKA

A. Gambaran tentang Kemampuan Anak

Anak yang berada pada usia 3-4 tahun apabila ditinjau dari klasifikasi usianya maka termasuk kategori anak yang berada pada masa usia dini. Anak yang tidak mendapatkan lingkungan yang merangsang pertumbuhan otak/tidak mendapatkan stimulasi psikososial akan mengalami keterlambatan perkembangannya. Rangsangan stimulasi pendidikan harus diberikan untuk membantu anak mencapai tahapan perkembangan.

Cakupan kemampuan dasar anak usia 3-4 tahun meliputi pengembangan sebagai berikut:

a. Fisik

Kuhlen dan Thomson (Izna, 2011) mengemukakan bahwa perkembangan fisik seorang anak meliputi 4 aspek yaitu:

- a. System saraf di otak yang mempengaruhi kecerdasan emosi
- b. Otot-otot yang mempengaruhi perkembangan motoric
- c. Kelenjer endokrin yang mempengaruhi tingkah laku
- d. Struktur tubuh /fisik meliputi tinggi proporsi

b. Bahasa

Bahasa merupakan alat penghubung/komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginan. Bromley (Izna, 2011) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, menulis, membaca.

c. Kognitif

Kognitif diartikan sebagai kecerdasan/cara berpikir. Patmodewono (Izna, 2011) kognitif adalah mengenal cara berpikir dan mengamati. Piaget membagi perkembangan kognitif dalam 4 tahap yaitu:

- 1) Tahap sensorimotor yang berlangsung usia 0-2 tahun
- 2) Tahap praoperasional yang berlangsung usia 2-7 tahun
- 3) Tahap operasional konkrit yang berlangsung usia 7-12 tahun
- 4) Tahap operasional formal yang berlangsung usia 12 tahun sampai usia dewasa

d. Seni

Pengembangan seni pada anak usia 3-4 tahun mengarah pada pelaksanaan kegiatan yang mengasikan. *The art in education* meliputi aspek:

- 1) Seni adalah dasar untuk berkomunikasi
- 2) Seni membantu membangun kreativitas anak
- 3) Seni membantu memahami pengetahuan lain
- 4) Melalui seni anak dapat mempelajari peradaban manusia

B. Perkembangan Kognitif Anak

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan di mana anak dapat berpikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dan ide-idenya yang realistis serta menyangkut kecerdasan seseorang dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan ini selanjutnya berkembang menjadi kemampuan berpikir logis. Perkembangan berpikir anak menentukan apakah anak sudah mampu memahami lingkungannya secara logis dan realistis. Semakin berkembang kemampuan kognisinya, pemahaman anak mengenai objek, orang, serta peristiwa-peristiwa di lingkungannya akan semakin berkembang secara akurat (Fitri Ariyanti, Lita Edia, & Khamsa Noory, 2007: 20).

Jean Piaget (Santrock, 2002: 124), menjelaskan bahwa setiap anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama, yaitu melalui empat tahapan perkembangan kognitif, di antaranya adalah :

(1) tahap sensorimotor, usia 0–2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Dalam tahap ini anak mengkonstruksikan suatu pemahaman mengenai dunia dengan cara mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorisnya dengan tindakan fisik motorik. Anak akan mengalami kemajuan dari tindakan refleksi sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap; (2) tahap pra-operasional, usia 2–7 tahun. Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas; (3) tahap operasional konkret, 7–11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi; (4) tahap operasional formal, usia 11–15 tahun. Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi, mampu berpikir abstrak.

Jean Piaget merupakan salah satu ahli psikologis yang sangat terkenal tentang teori perkembangan kognitifnya mengatakan bahwa perkembangan kognitif adalah hasil gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi pada lingkungan. Menurut Piaget (Izzatydkk., 2008: 34-35), menggunakan lima istilah dalam menggambarkan dinamika perkembangan kognitif, yaitu:

- Skema, skema menunjukkan struktur mental, pola pikir yang digunakan seseorang untuk mengatasi situasi tertentu yang ada di lingkungan.
- Adaptasi, merupakan proses menyesuaikan pemikiran dengan memasukkan informasi baru ke dalam pemikiran individu.
- Asimilasi, yaitu memasukkan informasi-informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada. Dalam asimilasi skema yang sudah ada tidak mengalami perubahan.
- Akomodasi, meliputi penyesuaian pada skema yang sudah ada terhadap masuknya informasi baru, dalam akomodasi terjadi perubahan dalam skema yang sudah ada.
- Equilibration*, merupakan kompensasi untuk gangguan eksternal. Perkembangan intelektual menjadi suatu kemajuan yang terus-menerus yang bergerak dari satu ketidakseimbangan struktural ke keseimbangan struktur yang baru yang lebih tinggi.

Dari paparan di atas menunjukkan bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang berhubungan dengan perkembangan intelegensi pada anak. Intelegensi merupakan suatu proses yang saling berhubungan dan berkaitan yang menghasilkan sebuah struktur dan memerlukan interaksi dengan lingkungannya dengan kata lain kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan berpikir untuk menciptakan sebuah struktur yang berharga dalam lingkungan yang ada di sekitarnya. Dari berinteraksi dengan lingkungannya tersebut anak akan memperoleh pengetahuan dengan menggunakan asimilasi dan akomodasi yang berimbang.

C. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak

Martini Jamaris (2006: 23), menyatakan bahwa kemampuan kognitif yang berada dalam fase praoperasional mencakup tiga aspek, yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan berpikir intuitif.

Dari ketiga aspek fase praoperasional tersebut dapat diketahui karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, yaitu:

- Anak mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir intuitif, misalnya menyusun balok menjadi bangunan rumit, memberi nama bangunan yang disusunnya, menyusun puzzle, mampu melipat kertas sampai tiga kali lipatan.
- Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang ada di pikirannya.
- Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera.
- Mempunyai sudut pandangnya sendiri (egosentris).
- Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan aspek kognitif Kelompok A usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut

Tabel 1. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Kelompok Usia 4-5 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Usia 4-5 Tahun
Kognitif 1. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama

	atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi
	3. Mengetahui pola AB-AB dan ABC-ABC
	4. Mengurutkan benda berdasarkan lima seri ukuran atau warna

Sumber: Permendiknas (Jintut, 2011)

D. Kemampuan Mengetahui Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini

Lestari, K.W. (2011: 4), menjelaskan bahwa mengetahui bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengetahui, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Agung Triharso (2013: 50), menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

Pengenalan geometri di TK berupa diantaranya pengenalan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat. Pembelajarannya dilakukan secara terpadu dengan tema dan bidang pengembangan lainnya melalui aktivitas belajar yang dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan anak. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sesuai tingkat perkembangan agar anak mampu memahami berbagai konsep dengan mudah dan menyenangkan serta melibatkan berbagai pengalaman yang sudah diketahuinya.

Daitin Tarigan (2006: 32), menjelaskan bahwa belajar geometri adalah :

“ berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya. Mengenalkan berbagai macam bentukgeometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi.”

a. Pengertian Konsep Geometri

Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Ruang adalah himpunan titik-titik yang dapat membentuk bangun-geometri, garis adalah himpunan bagian dari ruang yang merupakan himpunan titik-titik yang mempunyai sifat khusus. Bidang adalah himpunan-himpunan titik-titik yang terletak pada permukaan datar. (Negoro, 2003 : 18).

Geometri sebagai salah satu sistem matematika, di dalamnya memiliki banyak konsep pangkal, mulai dari unsur primitif atau unsur tak terdefinisi, antara lain: titik, garis, kurva, ataupun bidang. Juga terdapat relasi-relasi pangkal yang tidak didefinisikan, misalnya: ‘melalui’, ‘terletak pada’, ‘memotong’, dan ‘antara’. (Adjie dan Maulana, 2006 : 310)

Dari definisi – definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran geometri di Taman Kanak-Kanak dimungkinkan untuk diajarkan walaupun harus dengan cara yang lebih kreatif dan realistik. Geometri dianggap mempunyai banyak aplikasi dalam matematika dan kehidupan nyata, yang juga banyak mengandung unsur *problem solving*-nya.

b. Tahap-tahap Pembelajaran Geometri

a. Tahap Pengenalan

Dalam tahap ini anak mulai belajar mengetahui suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini anak sudah mulai mengetahui sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut.

c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.

d. Tahap Deduksi

Dalam tahap ini anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus.

e. Tahap Akurasi

Dalam tahap ini anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Anak belajar bentuk-bentuk geometri anak harus belajar dari benda-benda konkret.

Teori belajar yang dapat diterapkan pendidik dalam dunia pendidikan salah satunya adalah teori belajar Bloom yang memfokuskan pada teori aplikatif psikologi belajar kognitif. Menurut Bloom (Ahmad Turmuzi, 2013), ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berpikir yang terdiri dari:

- a. Pengetahuan (*knowledge*)
- b. Pemahaman (*comprehension*)
- c. Penerapan (*application*)
- d. Penguraian (*analysis*)
- e. Memadukan (*synthesis*)

- f. Penilaian (*evaluation*)

Terdapat dua kriteria pembenaran yang digunakan, yaitu:

- 1) Pembenaran berdasarkan kriteria internal; dilakukan dengan memperhatikan kecermatan susunan secara logis mengenai unsur-unsur yang ada di dalam objek yang diamati.
- 2) Pembenaran berdasarkan kriteria eksternal, dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria yang bersumber di luar objek yang diamati.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Kemampuan berpikir secara simbolis dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan (psikososial), faktor asupan gizi, dan faktor pembentukan (Izzaty, dkk., 2008: 8). Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

E. Kemampuan Matematika Anak Usia Dini

Tujuan pengenalan matematika untuk anak usia dini menurut Sudaryanti (2006: 3), adalah bahwa anak usia dini dapat mengembangkan aspek moral, fisik, dan emosi yang dapat dikembangkan secara menyeluruh dan optimal dengan cara pengenalan yang benar. Pengenalan matematika untuk anak usia dini meliputi aritmatika, geometri, pecahan, pengukuran, dan pengolahan data. Kemampuan dasar matematika anak prasekolah berada pada praoperasional yang dalam perkembangannya anak mampu berpikir secara simbolis. Kemampuan tersebut dapat dilihat saat anak mampu membayangkan benda-benda yang berada disekitarnya. Hal tersebut berarti bahwa anak mampu berpikir secara konkret dan berfantasi dengan benda tersebut walaupun benda aslinya tidak ada.

Pengenalan matematika untuk anak usia dini tidak dapat diajarkan secara langsung, harus melalui tahapan yaitu melalui benda konkret yang divisualisasikan ke dalam bahasa simbolik. Bahasa simbolik ini berupa penggunaan benda-benda konkret dan pembiasaan penggunaan matematika agar anak dapat memahami dan memaknai matematika, kemudian anak akan mudah memahami dan dapat berpikir secara rasional. Menurut Slamet Suyanto (2005b: 162), pengenalan matematika secara umum untuk anak usia dini meliputi:

- a. Memilih, membandingkan, dan mengurutkan, misalnya memilih kubus yang pendek, diteruskan ke yang lebih panjang sehingga membentuk urutan dari yang paling kecil ke yang paling pendek.
- b. Klasifikasi, yaitu mengelompokkan benda-benda ke dalam beberapa kelompok, untuk matematika berdasarkan ukuran atau bentuknya.
- c. Menghitung, yaitu menghubungkan antara benda dengan konsep bilangan, dimulai dari satu. Jika sudah mahir anak dapat menghitung kelipatannya.
- d. Angka, yaitu simbol dari kuantitas. Anak bisa menghubungkan antara kebanyakan benda dengan menggubakan simbol yaitu angka.
- e. Pengukuran, yaitu anak dapat mengukur ukuran suatu benda dengan berbagai cara, dimulai dari ukuran non standar menuju ukuran standar.
- f. Geometri, yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area.

- g. Membuat grafik, misalnya guru membagi kartu merah, hijau dan kuning untuk anak yang suka apel, mangga, dan pisang. Lalu guru menyuruh anak untuk menempelkannya di papan tulis yang telah diberi sumbu datar (X) dan tegak (Y). Maka akan tampak grafik yang menggambarkan banyaknya anak yang suka buah-buahan tersebut.
- h. Pola, yaitu membentuk pola, misalnya guru memberi angka 1, 3, 6 lalu anak melanjutkannya dengan pola tertentu, bisa 1, 3, 6 lagi atau 6, 3, 1.
- i. Problem Solving, yaitu kemampuan memecahkan persoalan sederhana yang melibatkan bilangan dan operasi bilangan.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa anak pada usia dini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa keingin tahuannya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi, rangsangan, dorongan atau motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Melalui pembelajaran matematika anak dapat mengetahui konsep sederhana dalam memecahkan masalah sehari-hari, dapat berpikir secara rasional dan logis. Manfaat memperkenalkan matematika pada anak usia dini adalah dapat membantu anak belajar matematika secara alami melalui aktivitas yang diperolehnya dari pengetahuan ketika anak sedang bermain.

F. Permainan Mencari Pasangan

Bermain merupakan kebutuhan anak yang harus terpenuhi. Hal ini dikarenakan bermain memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Manfaat bermain, antara lain:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain pura-pura menjadi orang lain, binatang, atau karakter orang lain.
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya;
- d. Dapat mengembangkan kemandiriannya dan menjadi dirinya sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneliti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihanannya.

Permainan mencari pasangan merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan kepada siswa. Penerapan permainan ini dimulai dari teknik yaitu siswa disuruh mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban/soal sebelum batas waktunya, siswa yang dapat mencocokkan kartunya diberi poin. Salah satu keunggulan teknik ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut Suyatno (2009: 102) prinsip-prinsip permainan mencari pasangan antara lain :

- a. Anak belajar melalui berbuat
- b. Anak belajar melalui panca indera
- c. Anak belajar melalui bahas
- d. Anak belajar melalui bergerak

Tujuan dari pembelajaran dengan permainan mencari pasangan adalah untuk melatih peserta didik agar lebih cermat dan lebih kuat pemahamannya terhadap suatu materi pokok. Siswa dilatih berpikir cepat dan menghafal cepat sambil menganalisis dan berinteraksi sosial.

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review (kartu soal dan kartu jawaban atau kartu yang berisi gambar dan kartu yang berisi kata).
- 2) Setiap siswa mendapat satu kartu.
- 3) Siswa yang mendapat kartu kata harus membaca kata tersebut kemudian mencari pasangan dari kartu gambar yang melambangkan kata tersebut.
- 4) Siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu, diberikan poin.
- 5) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya.
- 6) Kesimpulan. (Rusman, 2012:223)

Permainan mencari pasangan adalah teknik pembelajaran yang mengajak siswa mencari jawaban terhadap suatu pertanyaan atau pasangan dari suatu konsep melalui permainan kartu pasangan (Komalasari, 2013:85)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa permainan mencari pasangan adalah teknik pembelajaran dengan melakukan permainan mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik yang dapat digunakan dalam semua mata pelajaran. Permainan mencari pasangan dapat melatih anak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran secara merata serta menuntut anak bekerjasama antar teman agar tanggung jawab mencari pasangan dari soal atau jawaban cepat tercapai, sehingga anak akan aktif dalam proses pembelajaran.

A. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melakukan Perencanaan Tindakan Observasi Refleksi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk Geometri pada anak TK. Pancaitana Desa Pancana Kecamatan Barru Kabupaten Barru.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti berusaha mendeskripsikan bentuk pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan mencari pasangan, maka dengan demikian data yang akan dikumpulkan dalam penelitian bersifat deskriptif yaitu mengenai uraian-uraian kegiatan pembelajaran siswa dan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan kelas. H.E. Mulyasa (2012: 10), mendefinisikan penelitian tindakan kelas dapat diartikan sebagai suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (treatment) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik di bawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian bertempat di TK Pancaitana Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. Subjek penelitian adalah anak-anak TK Pancaitana Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. Jumlah siswa sebanyak 20 anak yang terdiri dari 8 laki-laki dan 12 perempuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini memilih tiga metode untuk mengumpulkan data yang digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Teknik Observasi
2. Teknik Dokumentasi
3. Tes Lisan

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian (Wina Sanjaya, 2011: 102). Dalam penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi, tes lisan dan dokumentasi yang dirancang oleh peneliti agar aspek-aspek perkembangan anak dapat diamati dengan baik.

1. Lembar observasi
2. Dokumentasi
3. Panduan Tes Lisan

E. Teknik Analisis Data

Penelitian PTK ini menggunakan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan.

Wina Sanjaya (2011: 106), menyebutkan bahwa ada tiga tahap dalam menganalisis data kualitatif, di antaranya adalah:

1. Reduksi Data
2. Mendeskripsikan Data
3. Penarikan Kesimpulan

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa sebagai pengaruh setiap tindakan yang dilakukan. Teknik analisis data kuantitatif diperoleh melalui tes lisan yang dilaksanakan, LKA yang telah dikerjakan anak disetiap akhir tindakan, dan lembar observasi check list. Proses analisis diarahkan untuk mengumpulkan informasi, kemudian dianalisis dengan menghitung skor rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II kemudian dibandingkan untuk dilihat peningkatannya.

Adapun tata cara menghitung skor atau hasil yang diperoleh melalui instrumen tes lisan, check list, dan LKA menurut Anas Sudijono (2006: 85) adalah sebagai berikut:

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M_x = Mean atau nilai rerata yang akan dicari

$\sum x$ = Jumlah dari skor (nilai) yang ada

N = Jumlah individu

Selanjutnya pemerolehan data menurut Acep Yoni (2010: 177), adalah sebagai berikut:

$$\text{persentase} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal ideal}} \times 100\%$$

Dari rumus penelitian di atas dapat ditentukan persentase indikator keberhasilan secara individu yaitu kriteria indikator keberhasilan tiap siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44), bahwa keberhasilan penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan adanya kriteria persentase kesesuaian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kriteria persentase, yaitu:

Tabel 1.
Kriteria Persentase Kemampuan Anak Mengenal bentuk Geometri
Melalui Permainan Mencari Pasangan

No.	Kesesuaian Kriteria (%)	Keterangan
1.	0-20	Kurang Sekali
2.	21-40	Kurang
3.	41-60	Cukup
4.	61-80	Baik
5.	81-100	Sangat Baik

F. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah ditandai dengan meningkatnya kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak. Peneliti menentukan indikator keberhasilan yaitu dengan persentase rata-rata atau 81% dengan kriteria sangat baik dari 20 anak TK Pancajitana Desa Pancana Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan yaitu pada hari Sabtu tanggal 2 September 2017. Dalam pelaksanaan perencanaan penelitian ini kegiatannya yaitu mengkoordinasikan terlebih dahulu tentang kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan ketika penelitian kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan mencari pasangan. Koordinasi pembelajaran yang dilakukan yaitu sebelumnya menentukan tema dan sub tema pembelajaran. Setelah menentukan tema dan sub tema, dilanjutkan memilih indikator dan merumuskannya ke dalam rencana kegiatan harian (RKH).

Selanjutnya, peneliti menyiapkan beberapa perlengkapan. Dalam permainan ini memerlukan perlengkapan antara lain media kartu yang terbuat dari kertas karton berbentuk persegi panjang berukuran 10 x 6 cm sebanyak 20 buah. Sepuluh buah kartu berisi gambar yang berbentuk seperti

persegi, lingkaran dan segitiga. Sepuluh buah lagi berisi kata persegi, lingkaran dan segitiga. Selanjutnya peneliti menyusun instrumen penelitian dalam bentuk tes lisan, LKA, dan lembar observasi *check list*.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan Siklus I dilakukan selama tiga kali pertemuan. Adapun jadwal pelaksanaan Siklus I, yaitu Pertemuan Pertama dilaksanakan pada hari Kamis 7 September 2017, Pertemuan Kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 8 September 2017, dan Pertemuan Ketiga hari Sabtu tanggal 9 September 2017. Pelaksanaan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.00-10.00 WITA dan sudah tercantum dalam RKH sehingga pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik.

c. Observasi dan Refleksi

Setelah melakukan perencanaan dan pelaksanaan tahap selanjutnya dari penelitian tindakan kelas ini adalah observasi dan refleksi. Observasi dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan yaitu ketika bermain mencari pasangan. Peneliti menggunakan instrumen panduan tes lisan dan LKA untuk mengetahui kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri, dan lembar observasi *check list* untuk menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

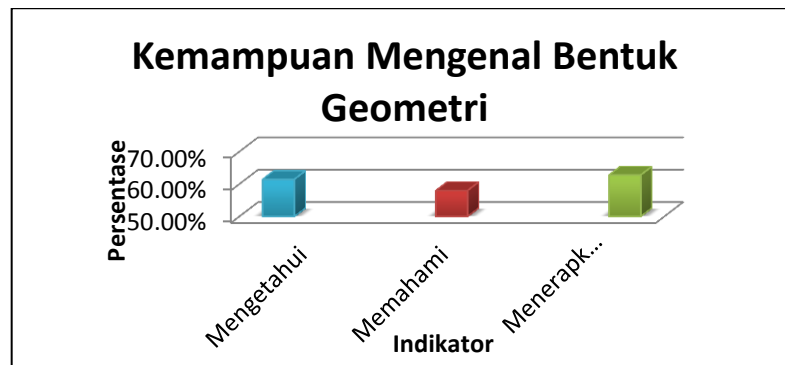
Kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri yaitu pada kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA dari Pertemuan Pertama sampai Pertemuan Ketiga dapat diketahui bahwa dalam kemampuan mengenal bentuk geometri mulai meningkat secara bertahap. Anak TK Pancaitana Kabupaten Barru telah menunjukkan peningkatan dalam permainan mencari pasangan.

Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada Siklus I dan mencatat hasil observasi dengan menggunakan instrumen yang sudah disediakan. Perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK Pancaitana kabupaten Barru yang terdiri dari kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari di Siklus I mulai ada peningkatan secara bertahap. Hasil pengamatan pada Siklus I yang dilakukan selama tiga kali pertemuan dapat dilihat pada Tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Mencari Pasangan pada Siklus I

Indikator	Skor Capaian Anak			Persentase	Kriteria
	Skor Maks.	Skor Min.	Rata-rata		
Mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri)	8	4	6,15	61,5%	Baik
Memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri)	8	4	5,80	58,0%	Cukup Baik
Menerapkan (menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang digambarnya)	7	4	5,65	62,8%	Baik

Dari Tabel 4.1 di atas diketahui bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada Siklus I termasuk dalam kategori baik. Hal ini dapat dilihat dari skor maksimum yang diperoleh anak berdasarkan indikator mengetahui bentuk geometri yang meliputi menyebutkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri yaitu 8 dan skor minimum yaitu 4 dengan nilai rata-rata 6,15 dan persentase kemampuannya yaitu 61,5% dengan kriteria baik. Untuk indikator kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA dan kemampuan mendeskripsikan gambar bentuk geometri melalui instrumen tes lisan persentase yang didapat adalah 58,0% dengan kriteria cukup baik. Untuk Indikator menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari persentase yang didapat adalah 62,8% dengan kriteria baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.



Berdasarkan hasil pengamatan, diperoleh hal-hal yang menjadi hambatan atau kendala padatindakan siklus I, antara lain:

- 1) Guru dalam menjelaskan aturan permainanterlalu cepat, hal ini mengakibatkan anak kurang memahami permainan dan ketika pelaksanaan banyak anak yang masih bingung.
- 2) Ada beberapa anak yang masih bingung dan membutuhkan bantuan dalam mendeskripsikan bentuk-bentuk geometri.
- 3) Beberapa anak juga masih bingung dan membutuhkan bantuan guru dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal angka melalui media kartu angka belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan oleh peneliti. Sehingga perlu adanya pelaksanaan siklus selanjutnya dengan melakukan perubahan yang meliputi *setting* tempat yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian. Hasil yang diperoleh dari pengamatan Siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih belum dapat memahami bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri. Selain itu dalam kemampuan mengetahui dan menerapkan bentuk geometri perlu ditingkatkan kembali agar dapat mencapai pada indikator yang diharapkan.

2. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

Perencanaan tindakan Siklus II dilakukan pada hari Senin 11September 2017. Tema pembelajaran pada waktu itu adalah “Lingkungan” dengan sub tema “Transportasi”.

Peneliti membuat RKH dan instrumen yang akan digunakan dalam pelaksanaan Siklus II yang selanjutnya didiskusikan bersama guru kelas untuk menyepakati bersama pelaksanaan yang akan dilaksanakan. Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan selama tiga kali pertemuan dengan rencana pelaksanaan yaitu pertemuan pertama hari Kamis tanggal 14September 2017, dan pertemuan kedua hari Jum’at tanggal 15September 2017, dan pertemuan ketiga hari Sabtu tanggal 16 September 2017. Kegiatan penelitian dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, yaitu pada pukul 08.00 WITA sampai 10.00 WITA

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

1) Pertemuan Pertama Siklus II

Pelaksanaan pertemuan pertama pada Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 14September 2017 dengan tema ”Lingkungan” dan sub tema “Transportasi”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada pukul 08.00 WITA sampai 10.00 WITA. Kegiatan awal sebelum pembelajaran guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan berdo’a, bernyanyi sambil berdiri dan membuat lingkaran di tengah. Anak-anak bernyanyi dan bertepuk tangan dengan senang. Kegiatan selanjutnya dilanjutkan dengan apersepsi mengenai sub tema pada hari itu yaitu tanya jawab dan diskusi mengenai alat transportasi.

2) Pertemuan Kedua Siklus II

Pelaksanaan pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Jum’at15September 2017 dengan tema ”Lingkungan” dan sub tema “Transportasi”. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada pukul 08.00 WITA sampai 10.00 WITA.Setelah bel masuk berbunyi anak langsung menuju ke kelas dan duduk dengan rapi di lantai yang beralaskan tikar sambil menunggu guru masuk ke dalam kelas.

3) Pertemuan Ketiga Siklus II

Pelaksanaan pertemuan kedua pada Siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu 16 September 2017 dengan tema "Lingkungan" dan sub tema "Transportasi". Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada pukul 08.00 WITA sampai 10.00 WITA. Setelah bel masuk berbunyi anak langsung menuju ke kelas dan duduk dengan rapi di lantai yang beralaskan tikar sambil menunggu guru masuk ke dalam kelas.

c. Observasi dan Refleksi

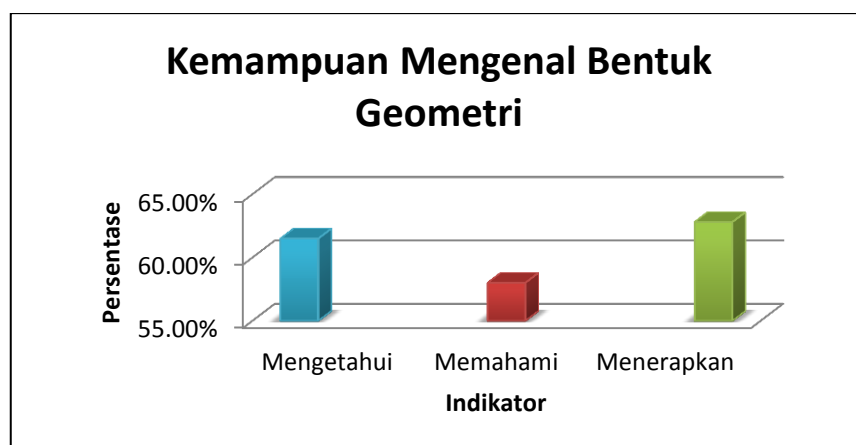
Observasi dilakukan ketika kegiatan bermain mencari pasangan berlangsung, kemudian saat anak diberikan pertanyaan oleh guru dan pada saat anak mengerjakan LKA. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada Siklus II dan mencatat hasil observasi menggunakan instrumen yang sudah disiapkan yaitu berupa panduan tes lisan, LKA, dan lembar observasi *check list*.

Adapun hasil rekapitulasi nilai kemampuan mengenal bentuk geometri dari pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga pada Siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.2 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Mencari Pasangan pada Siklus II

Indikator	Skor Capaian Anak			Persentase	Kriteria
	Skor Maks.	Skor Min.	Rata-rata		
Mengetahui (Mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri)	10	7	8,2	82,0%	Sangat Baik
Memahami (Memberikan contoh bentuk yang sama dengan bentuk geometri dan mendeskripsikan masing-masing gambar bentuk geometri)	10	6	8,1	81,5%	Sangat Baik
Menerapkan (menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai benda yang digambarnya)	9	6	7,6	84,4%	Sangat Baik

Pada indikator menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari persentase yang didapat adalah 84,4% dengan kriteria sangat baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik berikut.

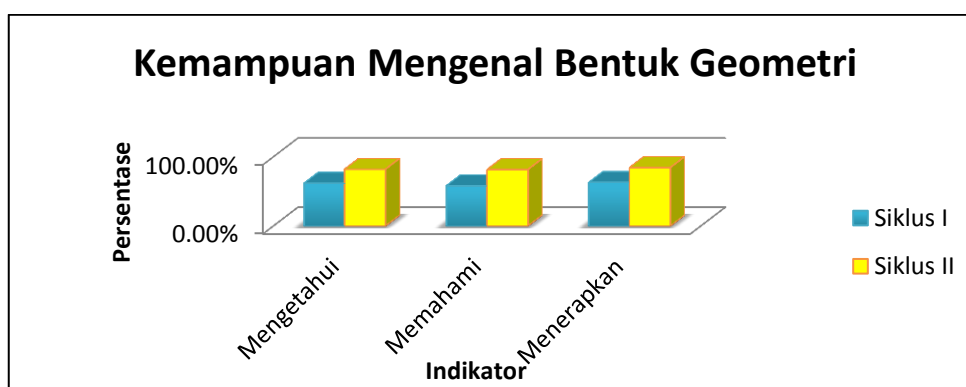


Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa masing-masing kemampuan perolehan nilai pada setiap anak berbeda-beda. Pada Siklus II ini dapat diketahui bahwa kemampuan anak mengenal bentuk geometri sudah memenuhi perolehan rata-rata kelas dengan kriteria sangat baik. Hasil pengamatan pada Siklus II yang dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK Pancaitana Kabupaten Barru mengalami peningkatan secara bertahap dari hasil pengamatan Siklus I. Rekapitulasi data hasil pelaksanaan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan mencari pasangan dapat dilihat pada Tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3 Hasil Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Mencari Pasangan pada Siklus I dan Siklus II

Komponen	Siklus I			Siklus II		
	Kemampuan					
	Mengetahui	Memahami	Menerapkan	Mengetahui	Memahami	Menerapkan
Skor Maks.	8	8	7	10	10	9
Skor Min.	4	4	4	7	6	6
Skor Rata-rata	6,15	5,80	5,65	8,20	8,15	7,60
Persentase	61,5%	58,0%	62,8%	82,0%	81,5%	84,4%
Kriteria	Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Gambaran peningkatan persentase kemampuan mengenal bentuk geometri Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Dari data di atas, peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan mencari pasangan menunjukkan bahwa mulai dari pelaksanaan tindakan Siklus I pada masing-masing indikator mengalami peningkatan secara bertahap. Pada indikator mengetahui bentuk geometri melalui instrumen tes lisan mengalami peningkatan 20,5% pada Siklus II, sedangkan pada indikator memahami bentuk-bentuk geometri pada anak melalui pengerjaan LKA dan kemampuan mendeskripsikan bentuk gambar geometri melalui instrumen tes lisan mengalami peningkatan 23,5% di Siklus II. Untuk indikator menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari mengalami peningkatan 21,6% di Siklus II.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada Siklus II yaitu bentuk bangun datar yang meliputi lingkaran, segitiga, dan segi empat dengan bermain mencari pasangan sudah mengalami peningkatan dibandingkan dengan pelaksanaan tindakan sebelumnya dalam mencapai indikator kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu mengetahui macam-macam bentuk geometri yang meliputi menyebutkan nama serta memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberikan contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta mendeskripsikan bentuk geometri, dan mampu menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri, bercerita mengenai bentuk geometri yang dibuatnya. Oleh sebab itu pelaksanaan tindakan pada Siklus II ini dihentikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Melalui permainan mencari pasangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak TK Pancaitana Kabupaten Barru.
2. Hasil pengamatan pada Siklus I, diperoleh 61,5 dengan kriteria baik meningkat pada Siklus II yaitu sebesar 81,5% dengan kriteria sangat baik. Peningkatan dari Siklus I sebesar 62,8% dengan kriteria baik dan pada Siklus II sebesar 84,4% dengan kriteria sangat baik.

3. Dengan demikian, kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK Pancaitana Kabupaten Barru telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah direncanakan oleh peneliti.

B. Saran

Ada beberapa hal yang disampaikan penulis sebagai saran, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Permainan mencari pasangan sebaiknya dimainkan anak secara rutin, agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.
2. Guru hendaknya mendampingi anak ketika permainan berlangsung agar kegiatan bermainnya dapat berjalan dengan kondusif.
3. Guru hendaknya dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan mencari pasangan yang aturan bermainnya meng~~g~~ prinsip bermain sambil belajar.
4. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guna untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2010). Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: CV. Cipta Media.
- Ariyanti, Fitri, Edia, Lita & Noory, Khamsa. (2007). Diary Tumbuh Kembang Anak Usia 0-6 Tahun. Bandung: Read Publishing House.
- EM, Zul F dan Aprilia, R. 2008. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Edisi Revisi, Cet. 3, Semarang: Difa Publishers
- Hamalik, Oemar. 2008. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Sinar Grafika
- H.E. Mulyasa. (2012). Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Izna. 2011. Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini. Diakses dari <http://iznanew.blogspot.co.id/2011/09/metode-pengembangan-perilaku-dan.html> pada tanggal 25 Juli 2017
- Jamaris. Martini. (2006). Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak - Kanak. Jakarta: PT. Grasindo.
- Komalasari, Kokom. 2013. Pembelajaran Konteksual. Rafika Aditama. Semarang
- Lestari K.W. (2011). Konsep Matematika. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Non formal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Masitoh & Siti Aisyah (2009). Strategi Pembelajaran TK. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Takdirotun. (2005). Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Rita EkaIzzaty, Siti Partini Suardiman, Yulia Ayriza, Purwandari, Hiryanto, & E. Kusmaryani. (2008). Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. 2012. Model model Pembelajaran. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Sanjaya, Wina. (2011). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Santrock, J. W. (2002). Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid I. (Alih bahasa: Achmad Chusairi & Juda Damalik). Jakarta: Erlangga.
- Sardiman. (2009). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta. PT Rajawali Pers.
- Sudaryanti. (2006). Modul Pengenalan Matematika Anak Usia Dini. Yogyakarta: UNY.
- Suyanto, Slamet. (2005b). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suyatno. 2009. Menjelajah Pembelajaran Inofatif. Sidoarjo: Mas media Buana Pusaka.
- Tarigan, Daitin. (2006). Pembelajaran Matematika Realistik. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Triharso, Agung. (2013). Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Turmuji, Ahmad. (2013). Mengingat dan Memahami Kembali tentang Teori Taksonomi Bloom. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/05/531087.html> pada tanggal 15 Maret 2017