

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI MEDIA
BENDA ALAM PADA KELOMPOK B2 DI PAUD NOSARARA KEL.
TALISE VALANGGUNI KEC.MANTIKULORE DALAM
TINJAUAN PENDIDIKAN ISLAM**

***IMPROVEMENT OF GEOMETRY KNOWLEDGE ABOUT THE NATURAL TOOL
MEDIA IN GROUP B2 IN NOSARARA PAUD KEL.TALISE VALANGGUNI
KEC.MANTIKULORE IN REVIEW OF ISLAMIC EDUCATION***

¹Yulianti, ² Surni Kadir, ³ Normawati

^{1,2,3}*Bagian Tarbiyah, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palu*

(Email :yulimuslimahzone@gmail.com)

(Email : kadirurni00@gmail.com)

(Email : Norma_watiwati@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui media benda alam pada anak Kelompok B2 PAUD Nosarara Palu. Metode Penelitian mencakup jenis penelitian, kehadiran peneliti, proses penelitian, lokasi penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah 15 anak Kelompok B Nosarara Palu, yang terdiri dari 8 laki-laki dan 7 perempuan. Objek penelitian adalah kemampuan anak dalam mengenal Geometri dengan mempergunakan media benda alam yang dianggap menarik dan bentuknya bervariasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi kemampuan berhitung dan menulis angka diudara, tes lisan kemampuan mengenal Geometri dan tes tertulis kemampuan menebalkan angka dan menulis Geometri. Teknik analisis data yang digunakanya itu teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Adapun indikator keberhasilan PTK dari keseluruhan jumlah nilai anak memperoleh nilai rata-rata $\geq 7,0$ (skala 0-10) sehingga dapat dikatakan baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal Geometri dalam tinjaun pendidikan Islam pada hakikatnya Allah swt telah menyebutkan Geometri dalam al-Qur'an namun sifatnya masih bersifat umum jika dipahami ayat tersebut secara komprehensif. Di samping itu, pada Pratindakan kemampuan anak mengenal Geometri adalah 5,94 termasuk dalam kriteria kurang. Pada tindakan I nilai rata-ratanya meningkat menjadi 6,42 termasuk dalam kriteria cukup. Pada tindakan II rata-rata nilai anak meningkat menjadi 7,02 termasuk dalam kriteria baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bermain sambil belajar dengan menggunakan media benda-benda alam lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal Geometri sebagai lambang banyaknya benda pada anak PAUD.

Kata Kunci : Peningkatan kemampuan, media, benda, alam

ABSTRACT

This study aims to improve the ability to recognize geometry through the media of natural objects in the child group B2 PAUD Nosarara Palu. Research methods include research types, researcher attendance, research process, research location, research design, data collection techniques, data collection instruments, data analysis techniques, and data

validity checks. This type of research is a Collaborative Class Action Research. The subjects of this study were 15 children of Group B Nosarara Palu, which consisted of 8 males and 7 females. The object of research is the ability of children in knowing Geometry by using the media of natural objects that are considered interesting and the shape varies. Data collection techniques used are the observation of numeracy skills and writing numbers in the air, oral tests the ability to know Geometry and written tests ability to thicken numbers and write Geometri. Teknik data analysis used qualitative and quantitative descriptive analysis techniques. The indicator of the success of classroom action research from the total amount of children's value obtained an average value of $\geq 7,0$ (scale 0-10) so that it can be said good. The results showed that the ability to recognize geometry in Islamic education tinjaun essentially Allah swt has mentioned Geometry in the Qur'an but its nature is still general if understood verse comprehensively. In addition, in Pratindakan children's ability to know Geometry is 5.94 included in the criteria less. In action I the average score increased to 6.42 included in sufficient criteria. In action II the average child grade increased to 7.02 included in either criterion. Thus it can be concluded that playing while learning by using natural objects media more effectively to improve the ability to recognize geometry as a symbol of the number of objects in children early childhood.

Keywords : Ability, media, objects, nature

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan jenjang pendidikan yang penting dalam proses perkembangan anak. Pada saat ini, PAUD sudah mendapatkan perhatian yang lebih dari pemerintah, terbukti dengan banyak berdirinya lembaga PAUD di daerah pedesaan ataupun di perkotaan. Selain itu sudah disadari secara penuh bahwa perkembangan anak itu lebih banyak terjadi pada saat usia dini, karena anak lahir dengan membawa potensi yang siap dikembangkan di lingkungan. Yaitu masa usia dini disebut sebagai masa *golden age*, pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, sosial-emosional, kognitif, moral, dan bahasa terjadi begitu pesat, karena itulah diperlukan stimulasi yang tepat dan diberikan sejak usia dini.

Berbagai aspek perkembangan anak secara utuh dikembangkan, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral, dan sosial-emosional. Aspek tersebut perlu untuk dikembangkan secara optimal sebagai landasan perkembangan anak pada tahapan selanjutnya. Guru PAUD dalam memberikan stimulasi pada anak usia dini agar berbagai kemampuan anak berkembang meliputi: stimulasi motorik dapat dengan permainan tradisional petak umpet, *gobak sodor*, dan lainnya. Stimulasi organ penglihatan dapat dengan membedakan warna dan bentuk, stimulasi pendengaran dapat melalui berbagai bunyi-bunyian, stimulasi kognitif dapat melalui bermain dakon, balok, serta benda yang ada disekitar lingkungan anak.

Pendapat Piaget yang dikutip oleh Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, mengatakan bahwa perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, praoperasional, konkret operasional, dan formal operasional. Dari empat tahapan yang telah disebutkan pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak dengan tepat dan sesuai agar tidak berakibat fatal kepada anak. Anak tidak mampu berpikir seperti orang dewasa pada umumnya. anak-anak (PAUD) pada berada dalam tahap pra operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak. Anak tidak dapat menerima materi atau konsep yang sifatnya menghafal, karena anak menjadi terbebani, bosandan verbalismenya belum cukup mampu.

Pengenalan Geometri sebagai lambang banyaknya benda, dapat dilakukan melalui bermain. Melalui bermain maka anak akan merasa terpenuhi kebutuhannya dalam belajar dan bermain disekitar lingkungan anak tentunya bermain yang dimaksudkan adalah yang mampu untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak. Kegiatan selama anak bermain, juga dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi anak, yang didapat dari bahan dan alat yang dipersiapkan oleh pendidik. Dalam bermain itu juga anak memperoleh pengalaman berinteraksi dengan orang lain. Kegiatan bermain akan membuat anak menjadi lebih aktif dan kreatif. bermain adalah pekerjaan anak, dengan bermain dapat mengembangkan kemampuan anak dengan menyenangkan. Apabila anak yang kita didik tidak mengalami masa kanak-kanak sesuai dengan dunia anak, maka kreativitas yang anak miliki akan hilang. Selain itu anak dapat merasa tertekan, sehingga mengalami gangguan belajar atau gangguan perilaku. Bermain dengan benda-benda konkret tersebut mampu mengembangkan anak untuk dapat mengenal Geometri sebagai lambang banyaknya benda salah satunya adalah mempergunakan media benda-benda alam.

Kenyataan kondisi yang ada khususnya di PAUD Nosarara Palu Kelompok B2. berdasarkan hasil tes awal dengan mempergunakan Lembar Kerja Anak (LKA) berhitung dan majalah Bintang menunjukkan bahwa rata-rata anak-anak belum mampu ketika diminta menghitung benda-benda yang ada dalam gambar lalu menuliskan lambang bilangannya dalam lembar LKA.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini yang dipergunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*). Penelitian tindakan adalah cara suatu kelompok atau seseorang dalam mengorganisasi, suatu kondisi sehingga mereka dapat mempelajari pengalaman mereka dan membuat pengalaman dapat diakses oleh orang lain. Subjek penelitian ini adalah anak-anak

Kelompok B2 PAUD Nosarara Palu yang terdiri dari 15 anak dengan rincian 8 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan. Lokasi penelitian dilaksanakan di Kelompok B2 PAUD Nosarara Palu yang beralamat Jalan Soekarno Hatta lorong 1 RT. 2, RW. 4, kelurahan Talise Valanguni Kecamatan Mantikulore, *Setting* penelitian ini adalah suasana pembelajaran di dalam kelas yang dilaksanakan pada kelompok B2 PAUD Nosarara Tahun Ajaran 2017/2018. Model penelitian yang dilakukan pada penelitian ini merupakan pengembangan model Kemmis dan McTaggart yang dimulai dari Pratindakan dan dilanjutkan dengan Siklus I yang terdiri dari perencanaan, tindakan yang dilakukan dalam waktu bersamaan peneliti melakukan pengamatan, kemudian dilakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Penelitian ini menggunakan media alam sekitar yang terdiri dari beberapa media alam yang diambil dari indikator anak mampu untuk berhitung 1-10. Berdasarkan desain kegiatan maka diperoleh data awal dari anak Kelompok B2 PAUD Nosarara yang digunakan sebagai kriteria pencapaian tujuan yang telah dirumuskan. Penilaian dibagi empat kriteria yang akan digunakan sebagai patokan kemampuan anak Kelompok B2 PAUD Nosarara Palu yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan tidak lulus.

Analisis data dilakukan dengan menganalisa hasil penelitian yang telah diperoleh dalam bentuk *deskripsi*. Acuan penilaian yang digunakan seperti pada lembar instrumen pengamatan. Dalam lembar instrumen observasi, tes lisan, dan tes tertulis dicantumkan keterangan yaitu skor 1 artinya anak mampu, dan skor 0 artinya tidak mampu. Ada 5 indikator yang dipilih untuk melihat bahwa anak tersebut sudah memiliki kemampuan dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda. Untuk sampel yang diambil adalah anak Kelompok B2 pada Pendidikan anak usia dini (PAUD). Dalam setiap indikator ada 10 soal dan setiap soal anak akan mendapat skor 1. Jadi jika anak benar semua dalam menjawab maka akan mendapatkan skor 50. Analisis hasil kegiatan bermain dengan media benda-benda alam digunakan untuk mengetahui kecerdasan kognitif anak dalam mengenal Geometri sebagai lambang banyaknya benda. Dari hasil pengolahan data mentah kemudian sudah menjadi data yang bermakna, maka dapat dijelaskan dalam bentuk tabel atau grafik disertai penjelasan secara naratif. Skor yang sudah diperoleh digunakan untuk menarik kesimpulan. Adapun Indikator yang dijadikan tolok ukur keberhasilan tindakan yang dimaksud adalah anak dapat berhitung Geometri, anak dapat mengenal Geometri, anak dapat menulis Geometri, anak dapat menebalkan Geometri, Kelompok PAUD B2 dapat dikatakan dalam mengenal angka melalui media benda-benda alam jika mencapai nilai rata-rata $\geq 7,00$.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 Tindakan, yaitu Tindakan I dan Tindakan II. Masing-masing Tindakan dimulai dari perencanaan, tindakan dan pengamatan serta refleksi. Tindakan I dilakukan dalam 5 kali pertemuan di kelas dan Tindakan II 3 kali pertemuan. Adapun kriteria kemampuan Anak dalam mengenal Geometri melalui media benda-benda alam sebagai berikut:

Ketika peneliti memberikan soal tanya jawab kepada anak-anak, taraf penguasaan atau kemampuan mereka terlihat berbeda, ada yang sempurna penguasaannya, ada yang sedang bahkan ada yang biasa-biasa saja, ini dibuktikan dari data yang kami dapatkan setelah melakukan penilaian kepada masing-masing anak.

Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal Geometri melalui benda-benda alam oleh peneliti yaitu dengan media benda-benda alam. Peneliti memilih media alam sesuai dengan pendapat dari Piaget yaitu anak dalam proses belajarnya melalui empat tahapan dan anak Kelompok B pada saat ini memasuki masa praoperasional. Pada penelitian ini kemampuan mengenal angka sebagai lambang banyangknya benda terdiri dari anak dapat berhitung Geometri, anak dapat mengenal Geometri, anak dapat menulis Geometri di udara, anak dapat menebalkan Geometri, dan anak dapat menulis Geometri.

Berdasarkan hasil observasi dari pratindakan sampai dengan tindakan- tindakan II terjadi peningkatan. Pada observasi pratindakan terlihat kemampuan anak masih kurang dalam mengenal Geometri sebagai lambang banyangknya benda. Anak kurang berminat dalam mengikuti kegiatan dikelas atau diluar kelas yang diberikan untuk mengenal Geometri. Guru kurang optimal dalam menstimulasi kemampuan mengenal Geometri pada anak-anak di Kelompok B PAUD Nosarara di Palu. Hal tersebut dikarenakan metode yang dilakukan oleh guru dalam menstimulasi kemampuan mengenal Geometri pada anak kurang bervariasi sehingga minat anak berkurang dan pesan pembelajaran tidak dapat diterima anak secara optimal. Melihat kenyataan dan kondisi anak di lapangan dan mengarah pada teori Bruner bahwa anak dalam belajar matematika dengan tahapan enaktif yaitu mengambil benda lalu menghitungnya, tahap ikonik yaitu melihat bentuknya secara langsung dan terakhir tahap simbolik yaitu mengenalkan Geometrinya kepada anak-anak, maka peneliti merencanakan untuk memberi tindakan kelas.

Adapun tindakan yang diberikan untuk mengenal angka sebagai lambang banyangknya benda dengan melalui media benda-benda alam pada anak di kelompok B PAUD Nosarara di Palu dilakukan menggunakan dua tindakan. Pada tindakan I menggunakan

desain kegiatan mengenal Geometri yang dilakukan anak secara individu sudah terjadi peningkatan, dan tindakan II dengan perlombaan.

Tindakan I, penelitian berjalan lancar. Anak merasa senang saat melakukan kegiatan bermain dengan benda-benda alam seperti batu, daun, biji-bijian, dan kerang. Menurut Dienes dalam Resnik 1981, perkembangan konsep matematika dapat dicapai melalui pola berkelanjutan yaitu belajarnya dari yang konkret ke simbolik. Jadi anak akan lebih mudah dalam belajar matematika dengan mempergunakan benda konkret melalui metode yang bervariasi dengan prinsip belajar sambil bermain karena sesuai tahapan anak yaitu masa pra operasional.

Anak-anak pada usia dini memang ketika belajar perlu diselingi dengan bermain karena pada masa ini bermain hal yang paling mereka sukai. Contohnya ada salah satu anak yang ketika didalam kelas, dia tidak berbicara bahkan tidak ingin mengeluarkan suaranya saat semua teman-temannya bernyanyi dan membaca doa. Namun setelah kami melihat ternyata anak ini setelah diluar kelas saat bermain dia sangat aktif dan bahkan suaranya lebih keras dari teman-temannya. Hal ini kita manfaatkan untuk belajar.

Baik atau tidaknya keberhasilan dalam dunia pendidikan di sekolah bergantung pendidikan keluarga. Pendidikan keluarga adalah dasar yang utama dari pendidikan anak selanjutnya, apalagi seorang ibu adalah guru utama didalam keluarga. Hasil pendidikan yang diperoleh anak tersebut akan menentukan pendidikan selanjutnya. Namun ibu dan guru tidak luput saling mendoakan untuk anak-anak.

Sesuai dengan pendapat tersebut penelitian pada tindakan I menggunakan benda alam, namun yang paling disukai anak adalah saat bermain dengan menggunakan kerang laut. Sesuai dengan pendapat dari Sudaryanti, kegiatan untuk mengenal Geometri pada penelitian tindakan I diawali dengan anak diajak untuk berhitung Geometri terlebih dahulu. Setelah dapat berhitung anak dikenalkan pada Geometri, dilanjutkan belajar menulis angka di udara, dan menebalkan Geometri. Kegiatan yang terakhir yaitu melengkapi Geometri dengan menuliskan angka yang belum ada pada LKA. Anak setelah belajar melaluilima tahapan yang disebutkan di atas mengalami peningkatan dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda.

Pada Tindakan I ini sudah terdapat beberapa peningkatan yang terjadi, namun masih ada anak yang belum terjadi perubahan. Oleh karena itu peneliti melanjutkan merencanakan Tindakan II. Tindakan I ini menghadapi kendala seperti anak yang belum siap untuk diajak belajar sehingga tidak paham dengan apa yang harus dilakukan saat bermain. Selain itu

saat diberikan media seperti daun, batu hitam, dan biji-bijian ada beberapa anak terlihat kurang tertarik.

Setelah Tindakan I dilalui selanjutnya dilakukan refleksi oleh guru dan peneliti untuk membahas apa saja yang menjadi kelebihan dan kelemahan dari Tindakan I dan rencana perbaikan yang harus dilakukan selanjutnya. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti dan kolaborator menyimpulkan bahwa:

- 1) kemampuan anak dalam mengenal angka sebagai lambang banyaknya benda telah terjadi peningkatan. Kelebihan dari Tindakan I ini adalah media yang digunakan bermacam-macam sehingga dapat dilihat media yang paling diminati anak.
- 2) kelemahan pada Tindakan I adalah beberapa anak kurang siap saat masuk ke kelas untuk menerima kegiatan sehingga mengganggu anak lainnya yang sudah siap. Selain itu dari beberapa media yang diasjikan guru dan peneliti anak lebih suka bermain dengan media seperti kerang yang jarang anak lihat. Saat permainan ini dilakukan anak sendiri-sendiri terlihat kurang bersemangat.

Melihat apa yang terjadi pada Tindakan I maka selanjutnya untuk Tindakan II perlu dilakukan perubahan yaitu lebih sering mempergunakan kerang dalam kegiatan untuk mengenal Geometri dan adanya kelompok-kelompok kecil pada saat bermain sehingga anak merasa ada teman yang bersamanya. Selain itu ditambahkan diadakannya lomba atau kompetisi untuk permainan yang nantinya anak akan mendapatkan *reward* dari kompetisi tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bermain dengan media benda-benda alam dapat meningkatkan kemampuan mengenal Geometri khususnya di Kelompok B Nosarara Palu. Maka dari itu peneliti merekomendasikan saran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, anak-anak di usia Dini lebih diperkenalkan benda-benda yang ada disekitar guru seperti batu dan biji dan bagi Guru perlu ada inovasi dalam mengajar sehingga daya tarik lebih baik .

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Mohammad dan Muhammad Asrori, *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan* Cet. 1; Jakarta; PT Bumi Askara, 2014.
- Arifin, Zainal *Penelitian Pendidikan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Mashar, Riana, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Cet. ke-3; Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.

- Mutiah, Diana, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* Cet. ke-3; Jakarta: Kencana, 2015.
- Pohan, Rahmadini. *Interprestasi Nilai Evaluasi Menilai (Pan & Pap)*. 2012.
- Putra, Nusa dan Ninin Dwilestari, *Penelitian Kualitatif PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) edisi 1*, Cet. 4; Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Sudaryanti, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Ilmu Pendidikan. Edisi revisi
Yogyakarta: 2014.
- Wasik, B. Seefeldt, C & *Pendidikan Anak Usia Dini. Alih Bahasa: Pius Nasar* edisi 2;
Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Wahyudi dkk. *Program Pendidikan Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: PT
Gramedia, 2005.
- Yus, Anita, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* Cet. ke-3; Jakarta: Kencana, 2014.

LAMPIRAN

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan AUD Mengenal Angka sebagai Lambang Banyaknya Benda

Kemampuan anak	Angka 1-5	Angka 6-10	Jenis Instrumen	Teknik Pengumpulan Data
Kemampuan berhitung			Lembar observasi	Observasi
Kemampuan Mengenal Angka			Lembar Tes Lisan	Tes Lisan
Kemampuan menulis angka diudara.			Lembar observasi	Observasi
Kemampuan menebalkan angka			Lembar LKA	Tes Tertulis
Kemampuan menulis angka			Lembar LKA	Tes Tertulis

Taraf Penguasaan/Kemampuan (%)	Kualifikasi	Nilai Angka	Keterangan
80%-100%	A	8-10	Sangat Baik
70%-79%	B	7-7,9	Baik
60%-69%	C	6-6,9	Cukup
45%-59%	D	4,5-5,9	Kurang
<44	Tidak lulus	< 44	Tidak lulus

Sumber Data: PAUD Nosarara Palu