

MENINGKATKAN KEMAMPUAN IDENTIFIKASI BENTUK GEOMETRI MENGGUNAKAN PERMAINAN “TIGOR” PADA SISWA KELAS V DI SDN SOMBRON

Sunarsih¹, Mohammad Archi Maulyda²

¹ SDN Sombron, Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk

² Prodi PGSD, FKIP, Unram, JL. Majapahit, No.62, Mataram

¹ sunarsih12@gmail.com, ² archimaulyda@unram.ac.id

Abstract

This research is based on the results of observations and experiences of researchers, that cognitive abilities in recognizing geometric shapes are still lacking, students are less interested, easily bored and also less varied. So that the class atmosphere becomes passive and boring, it can be seen that of the 20 fifth graders who are familiar with geometric shapes, only 5 children (25%). One of the means to improve students' ability to recognize geometric shapes is the "TiGor" media. The formulation of the research problem is "Can the application of the TiGor game improve children's cognitive abilities in recognizing geometric shapes in class V SDN Sombron in the 2020/2021 school year?". The research carried out includes the type of Class Action Research (CAR). The subjects of this study were 5th grade students, totaling 20 students at SDN Sombron, Loceret District, Nganjuk Regency. The research was conducted in three cycles, using learning tools in the form of RPPM, RPPH, Cycle Performance Sheets I, II, and III. The results of this study can be concluded that the ability to recognize geometric shapes for fifth graders at SDN Sombron, Loceret District, Nganjuk Regency for the 2020/2021 academic year through the "TiGor" activity has increased significantly. This can be seen from the percentage of minimum completeness criteria of children's ability to recognize geometric shapes correctly starting from pre-action only 25%, cycle I which only reached 50%, increased in cycle II to 75%, and at the end of cycle III almost all children including in the complete category with a percentage of 95%. Judging from the results of data analysis obtained from the performance results of fifth graders at SDN Sombron, it can be concluded that there is an increase in children's cognitive abilities in recognizing geometric shapes using the media "TiGor" starting from cycle action. I to cycle III. Thus, it can be said that the "TiGor" game activity can improve children's ability to recognize geometric shapes in class V SDN Sombron, Loceret District, Nganjuk Regency".

Keyword: Geometry, Elementary School, Game.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri masih kurang, siswa kurang berminat, mudah bosan dan juga kurang bervariasi. Sehingga suasana kelas menjadi pasif dan membosankan, hal ini dapat dilihat bahwa dari 20 anak kelas V yang sudah mengenal bentuk geometri hanya 5 anak (25%). Salah satu sarana untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri peserta didik adalah dengan media "TiGor". Rumusan masalah penelitian ini adalah "Apakah penerapan permainan TiGor dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri di kelas V SDN Sombron tahun pelajaran 2020/2021?". Penelitian yang dilakukan termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 anak didik pada SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, menggunakan perangkat pembelajaran berupa RPPM, RPPH, Lembar Unjuk Kerja Siklus I, II, dan III. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelas V SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk tahun pelajaran 2020/2021 melalui kegiatan "TiGor" mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat dari persentase kriteria ketuntasan

minimal kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dengan tepat mulai dari pra tindakan hanya 25%, siklus I yang hanya mencapai 50%, meningkat pada siklus II menjadi 75%, dan pada akhir siklus III hampir semua anak termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase 95%. Dilihat hasil analisis data yang diperoleh dari hasil unjuk kerja pada anak kelas V di SDN Sombron maka dapat diambil kesimpulan bahwa, ada peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media "TiGor" mulai dari tindakan siklus I sampai siklus III. Dengan demikian, dapat dikatakan kegiatan permainan "TiGor" dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di kelas V SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk".

Kata Kunci: Geometri, Sekolah Dasar, Permainan.

PENDAHULUAN

Anak usia dini, merupakan masa peka dalam perkembangan aspek berpikir logis, anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, masa ini merupakan masa awal pengembangan kemampuan moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni. Oleh sebab itu, dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal (Sumintono & Widhiarso, 2015); (Megawanti, 2012). Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang harus diperhatikan adalah kemampuan kognitif, menurut Aziz (2015) kognitif merupakan tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berfikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan (Johnson et al., 2017); (Baro'ah, 2020).

Selain kurangnya media pembelajaran dan permainan yang tepat, hal ini lebih disebabkan oleh minimnya keterlibatan orang tua dalam proses belajar anak dilingkungan keluarga. Sehingga, perkembangan kognitif anak tidak optimal. Permasalahan lain yang terjadi di SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk adalah metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode drill dan praktik-praktik paper-pencil tes. Pada pengembangan kognitif khususnya pada pengenalan bentuk geometri, guru memberikan perintah kepada anak agar mengambil buku tulis dan pensil masing-masing. Selanjutnya, guru memberikan contoh gambar bentuk geometri seperti persegi, segitiga, lingkaran, oval di papan tulis lalu anak disuruh menggambar sesuai yang ibu guru tuliskan Setelah anak mengerti, guru menyuruh anak untuk mengerjakannya sendiri. Hal ini merupakan salah satu penyebab rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. Sebagai indikator rendahnya kemampuan anak di TK tersebut, dapat dilihat bahwa dari 20 anak kelas V yang sudah mengenal bentuk geometri hanya 5 anak (25%), dan sisanya sebanyak 15 anak (75%) belum mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk, penulis tertarik untuk meneliti secara langsung dengan menggunakan permainan "TiGor" sebagai salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak TK dan dapat memperbaiki kondisi pembelajaran yang terjadi di SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. Media ini dianggap mampu memecahkan masalah di atas karena dalam proses pembelajaran, alat bantu atau media tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan baik segala pesan yang disampaikan.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021, dengan subjek penelitian adalah anak kelas V dengan jumlah 20 anak, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dalam penelitian ini mengambil kelas V sebagai subjek penelitian karena anak di kelas 5 sebagian besar merupakan anak didik baru, yang sebelumnya belum mengenal materi bidang datar. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model yang dikembangkan oleh (Beler-Baykal, 2010); (Hochberg, 2010); (Bertolin, 2018). Yang dilaksanakan dalam beberapa tahap yaitu, plan (perencanaan), act (pelaksanaan), observe (observasi) dan refflect (refleksi).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini berupa unjuk kerja (performance) kemampuan mengenal geometri anak dalam permainan tikar geometri. Menurut Noemí & Máximo (2014) dokumentasi adalah cara mengumpulkan catatan melalui peninggalan tertulis, terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum lain yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi peneliti/guru.

Menurut Murphy (1992) mengatakan teknis analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari perkembangan anak didik dengan model pengembangan kognitif menggunakan rumus. Rumus menghitung prosentasi keberhasilan pencapaian perkembangan tiap anak yang mendapat bintang yaitu (Androutsos & Brinia, 2019):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase anak yang mendapatkan bintang tertentu

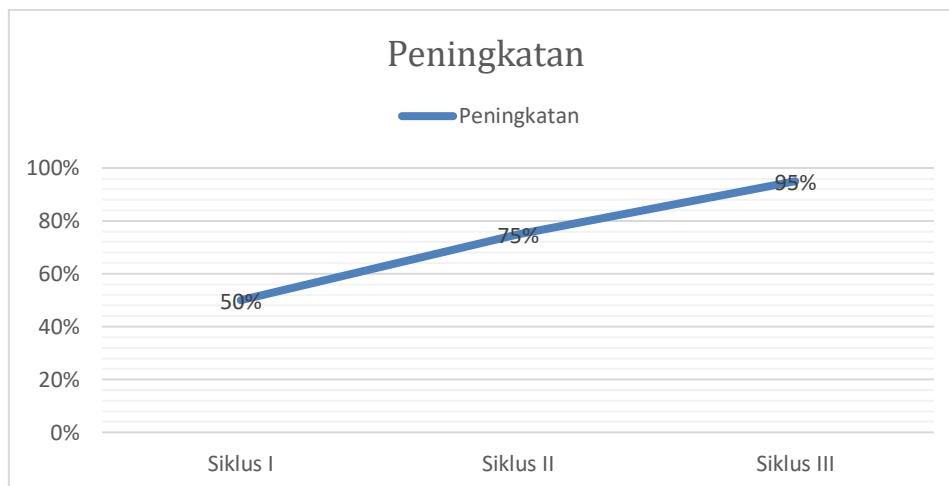
f = Jumlah anak yang memperoleh bintang tertentu

N = Jumlah anak keseluruhan

Adapun norma yang dipakai dalam pengujian hipotesis adalah hipotesis diterima atau tindakan dinyatakan berhasil jika terjadi peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri tingkat ketuntasan belajar mencapai sekurang-kurangnya mendapat skor 75. Waktu penelitian dilakukan selama 6 bulan mulai dari bulan Desember sampai bulan Juli.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sombron Loceret Kabupaten Nganjuk. Subjek penelitian ini adalah kelas V berjumlah 20 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam kelas, dengan menggunakan media "TiGor". Berdasarkan hasil pengamatan yang menunjukkan masih rendahnya kemampuan kognitif dalam kegiatan pengenalan bentuk geometri, mendorong peneliti melakukan penelitian untuk menemukan penyebab rendahnya kemampuan anak dalam aspek kognitif. Peneliti merencanakan 3 siklus, dengan prosedur penelitian meliputi (Mulligan & Mitchelmore, 2009): penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan, pengamatan atau observasi, dan refleksi.



Gambar 1. Peningkatan skor siswa per siklus

Siklus pertama dilaksanakan sesuai dengan rencana yaitu satu kali pertemuan pada hari Senin, 10 April 2021, (50%). Siklus dua dilaksanakan sesuai dengan rencana yaitu satu kali pertemuan pada hari Senin, 17 April 2021, (75%). Siklus tiga dilaksanakan sesuai dengan rencana yaitu satu kali pertemuan pada hari Senin, 25 April 2021, (95%).

Dari pengamatan yang dilakukan dari siklus I dan siklus II terdapat penjelasan tentang perkembangan menuju ke arah yang positif kegiatan permainan “TiGor” dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelas A SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. Data-data yang diperoleh dari siklus I sampai siklus III kemudian dianalisis dan dari hasil analisis dapat diketahui sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil rekapitan pada masing-masing siklus

| No | Siklus | Nilai Perkembangan Anak Didik | | | | Prosentase Ketuntasan Belajar |
|----|------------|-------------------------------|------|-----|------|-------------------------------|
| | | * | ** | *** | **** | |
| 1 | Pra siklus | 5 % | 70 % | 25% | 0% | 25 % |
| 2 | Siklus I | 10 % | 40 % | 40% | 10% | 50% |
| 3 | Siklus II | 0 % | 25 % | 55% | 20% | 75 % |
| 4 | Siklus III | 0 % | 5% | 60% | 35% | 95 % |

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui media “TiGor” mulai dari pra tindakan, siklus I, siklus II maupun siklus III menunjukkan adanya suatu peningkatan yang signifikan. Sesuai dengan hipotesis yang berbunyi “Melalui kegiatan permainan “TiGor” dapat mengembangkan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelas V. SDN Sombron Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021”. Dapat diterima karena terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Untuk menyambut masa depan hendaknya kita berbenah diri dengan memanfaatkan perkembangan ilmu dan teknologi (Sukring, 2016). Karena pada umumnya masa depan kita adalah tujuan hidup agar yang akan kita capai. Namun tak akan seutuhnya kita miliki masa depan tanpa melalui pendidikan. Mewujudkan suasana belajar dan proses belajar-mengajar agar secara aktif potensi diri peserta didik dapat dikembangkan untuk memiliki kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Yusnita, Masykur, & Suherman., 2016). Selain itu menurut Bukunola dalam Santi Widyawati pendidikan merupakan cara dalam mengenalkan pada manusia untuk memiliki pengetahuan dan sikap yang lebih baik terlebih lagi belajar matematika yang didalam ada sifat tanggung jawab.

Pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang terstruktur, terorganisasi, dan berjenjang, artinya adanya kaitan antara materi. Memecahkan masalah Dalam pembelajaran matematika itu yang paling penting, bahkan sebagai jantungnya matematika (Yuliyanto & Jailani, 2014). Karena memahami konsepnya saja atau prosedurnya saja tidaklah cukup dalam belajar matematika, (Putra, 2017). Akan tetapi sudah terlalu umum pembelajaran matematika terpusat pada guru sehingga pembelajaran lebih cenderung pasif. Siswa hanya menikmati kejenuhannya dalam pembelajaran matematika yang selalu berputar dengan pembelajaran seperti itu.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti bahwa dalam belajar matematika umumnya peserta didik bersifat pasif, tidak muncul pertanyaan dari peserta didik, tidak menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru dengan tertib, metode yang dikembangkan guru adalah ceramah dan diselingi dengan tanya jawab, sehingga proses belajar mengajar hanya didominasi oleh guru dan peserta didik yang pandai saja, disamping itu pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber pembelajaran utama. Media pembelajaran yang paling sering digunakan hanya papan tulis dan alat tulisnya. Proses pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran dimana guru terlebih dahulu menjelaskan materi yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan memberi contoh-contoh soal kemudian siswa diberi latihan soal untuk diselesaikan dan siswa diperbolehkan bertanya jika tidak mengerti. Sistem pembelajaran seperti ini dapat membuat siswa tidak bersemangat untuk mengikuti pelajaran.

Melakukan inovasi terbaru dalam belajar-mengajar yaitu digunakannya media pembelajaran yang tepat bisa saja mengatasi masalah yang sering terjadi. Multimedia digunakan dalam belajar-mengajar bisa berguna peserta didik untuk aktif dan fokus dalam belajar. Mereka memperhatikan penuh terhadap materi yang diberikan, karena pada saat persentasi guru tidak lagi menuliskan materi atau contoh soal di papan tulis,. Pembelajaran matematika menggunakan dengan menggunakan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk merangsang penglihatan dan gaya gerak siswa. Media pembelajaran dapat respon yang baik dari siswa (Sari, Farida, & Putra, 2017). Merujuk hal tersebut maka penelitian dengan digunakannya media pembelajaran menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti.

KESIMPULAN

Di lembaga belum ada sarana dan pra sarana yang memadai untuk melaksanakan kegiatan mengenal bentuk geometri menggunakan media "TiGor". Media yang digunakan hanya media yang berkaitan dengan kegiatan "TiGor" dalam mengenal bentuk geometri saja. Penelitian ini hanya membatasi pada kemampuan anak mengenal bentuk geometri saja, padahal masih banyak kemampuan anak yang lain yang belum berkembang secara maksimal.

REFERENSI

- Androutsos, A., & Brinia, V. (2019). Developing and Piloting a Pedagogy for Teaching Innovation, Collaboration, and Co-Creation in Secondary Education Based on Design Thinking, Digital Transformation, and Entrepreneurship. *Education Sciences*, 9(2), 113. <https://doi.org/10.3390/educsci9020113>
- Aziz, A. (2015). Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Studi Islam Peningkatan Mutu*.
- Baro'ah, S. (2020). Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(2), 12–25.
- Beler-Baykal, B. (2010). The Sage handbook of philosophy of education. *Choice Reviews Online*, 32(4), 89–109. <https://doi.org/10.5860/choice.48-2217>
- Bertolin, J. (2018). Higher Education and Development in the Knowledge Society. *Higher Education for the Future*, 5(2), 122–141. <https://doi.org/10.1177/2347631118767279>
- Hochberg. (2010). *Educational Psychoogy Theory and Practice* (1st ed.). Pearson.
- Johnson, K., Roberts, J. M., Stout, M. W., Hill, M. S., & Wells, L. (2017). What educational leaders should know about social media, collaboration and doctoral learning. *Research on Education and Media*, 9(2), 32–39. <https://doi.org/10.1515/rem-2017-0012>
- Megawanti, P. (2012). Permasalahan Pendidikan Dasar Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i3.105>
- Mulligan, J., & Mitchelmore, M. (2009). Awareness of pattern and structure in early mathematical development . Mathematics Education Research ... Awareness of Pattern and Structure in Early Mathematical Development. *Mathematics Education Research Journal*, 21(May), 33–49.
- Murphy, J. (1992). School Effectiveness and School Restructuring: Contribution to Educational Improvement. *SESSION*, 3(2), 90–109.
- Noemí, P.-M., & Máximo, S. H. (2014). Educational Games for Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.13189/ujer.2014.020305>
- Putra, F. G. (2017). Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantuan Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8, 73-80
- Sari, A. W., Farida, & Putra, F. G. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Web Dengan Pendekatan Etnomatematika Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1.
- Sumintono, B., & Widhiarso, W. (2015). *Aplikasi Pemodelan Rasch pada Assessment Pendidikan*. Trim Komunikata.
- Sukring. (2016). Pendidik Dalam Pengembangan Kecerdasan Peserta Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam). *Tadris : Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 1, 69-80.

Yuliyanto, & Jailani. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Geometri Smp menggunakan Metode Penemuan Terbimbing pada Kelas VIII Semester II. JRPM (Jurnal Riset Pendidikan Matematika), 1, 127-138.

Yusnita, I., Masykur, R., & Suherman. (2016). Modifikasi Model Pembelajaran Gerlach dan Ely Melalui Integrasi Nilai-Nilai Keislaman Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 29-38.