

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI MELALUI PENGGUNAAN LOTTO BENTUK DAN WARNA

Penelitian tindakan kelas pada kelompok A Taman Kanak-Kanak Satu Atap

Sukakarya 2 Kota Sukabumi Tahun Pelajaran 2013-2014

Nurtri Kencana Dewi

(0904090)

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan atas dasar permasalahan yang muncul pada anak-anak Kelompok A TK satu Atap Sukakarya 2, yaitu rendahnya kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri, anak belum bisa menyebutkan bentuk persegi, segitiga, persegi panjang dan lingkaran. Dari permasalahan tersebut perlunya adanya suatu pendekatan metode pembelajaran untuk menangani masalah tersebut dengan pembelajaran melalui alat permainan edukatif berupa lotto bentuk dan warna. Peneliti melakukan penelitian pada kelompok A TK Satu Atap Sukakarya 2 sebanyak 15 orang anak. Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri sebelum penerapan Lotto Bentuk dan Warna pada kelompok A di TK Satu Atap Sukakarya 2. (2) Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan Lotto Bentuk dan Warna dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada kelompok A di TK Satu Atap Sukakarya 2. (3) Untuk mengetahui bagaimana kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini setelah diterapkan Lotto Bentuk dan Warna pada kelompok A di TK Satu Atap Sukakarya 2. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dalam pelaksanaannya terdiri dari 2 siklus, pada setiap siklusnya diberikan 2 tindakan. Setiap siklusnya menunjukkan hasil peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan observasi dan wawancara. Kondisi akhir kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri kelompok A TK Satu Atap Sukakarya 2 setelah diberikan tindakan melalui penggunaan lotto bentuk dan warna terbukti meningkat pada kondisi awal 0% untuk anak yang berada di kategori BB, 20% atau 2 anak berada pada kategori DP dan 80% (13 anak) berada pada kategori PS, meningkat pada akhir siklus II 86% atau (12 anak) berada di kategori BB, 13.3% atau (2 anak) berada di kategori DP dan 6% atau (1 anak) berada di kategori PS. Peningkatan tersebut dirasa cukup jika dibandingkan dengan sebelum diberikannya alat permainan lotto bentuk dan warna dalam mengenal bentuk geometri. Saran bagi guru diharapkan dapat mencoba alat permainan ini dengan rancangan media yang lebih bagus lagi. Bagi anak usia dini dapat memfasilitasi kebutuhan perkembangan kognitif. Bagi peneliti, diharapkan selalu mencari alternatif lain dengan permasalahan yang ada dengan menggunakan metode dan alat permainan yang lebih inovatif lagi agar dapat memberikan masukan yang baru dan berguna untuk masyarakat khususnya Pendidikan Anak Usia Dini

Nurtri Kencana Dewi, 2014

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Lotto
Bentuk Dan Warna*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Kata kunci : Mengenal bentuk-bentuk geometri, alat permainan lotto bentuk dan warna

IMPROVE THE ABILITY TO KNOW THE GEOMETRIC FORMS THROUGH THE USE OF LOTTO SHAPE AND COLOR

*Classroom Action Research to A group of kindergarten Satu Atap Sukakarya 2
Sukabumi, Academic Year 2013-2014*

Nurtri Kencana Dewi

(0904090)

Abstraction

The research was conducted on the basis of the problems that arise in a children of group A kindergarten Satu Atap Sukakarya 2, that is lack of ability of children to recognize geometric shapes, children can not mention the square, triangle, rectangle and circle. Of this problem, we need a method of learning to deal with these problems is by using plaything educative such as lotto shapes and colors. Researchers conducted the study in group A in kindergarten Satu Atap Sukakarya 2 many as 15 children. The purpose of this study as follows: (1) To investigate child's ability to know the initial conditions of geometrical forms before the application of Lotto Shape and Color . (2) To know the steps Lotto shape and color in recognition of geometric shapes. (3) To find out how to increase in children's ability to recognize geometric shapes after applied Lotto Shape and Color. The method used is the method of Classroom Action Research. (CAR). In the implementation, this method consists of two cycles, each cycle is given in two acts. Each cycle results showed an increased ability to recognize geometric shapes. The data collection method in this study is the observation and interviews. The ability to recognize geometric shapes in group A of kindergarten of Satu Atap Sukakarya 2 proven to increase after using the lotto game shape and colour. On the initial condition 0% for children who are in category BB, 20% or 2 children are in the category of DP 80% (13 children) were in the category of PS, increased at the end of the second cycle by 86% or (12 children) were in category BB, 13.3% or (2 children) are in the DP category and 6% (1 children) are in the category of PS. The increase was considered sufficient when compared between pre-rendered after the lotto game tool shapes and colors in order to introduce geometric shapes. Advice for teacher expected to try the game with better media design. For early childhood can facilitate cognitive development. For researchers, it is hoped can always look for other alternatives to the existing problems, and can use the methods and tools the game due to a more innovative, so can not give a new and useful input for people, especially for Early Childhood Education.

Keywords: Know the forms of geometry, plaything Lotto Shape and Color

Nurtri Kencana Dewi, 2014

*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Penggunaan Lotto
Bentuk Dan Warna*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu