

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN AMBIL-SUSUN DI PLAY GROUP

Wiwik Bandiyah
Sri Widayati

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No. 4 Surabaya 60136.
(wiwik_bandiyah@yahoo.com)(widapgpaudunesa@gmail.com)

Abstract: The aim of this Classroom Action Research study was to find out is there any increased of take-stacking game for children recognizes shapes of geometry. Subjects were Play Group Arriyadl, Blimbingsari, Sooko Mojokerto. Samples of children taken by active participation, documentation of work and interview. The data analysis technique of this study is using descriptive statistical data analysis. The results of this study showed that the percent value of the children ability is increased, in the first cycle is 39.28%, and in the second cycle is 79%. So, the conclusion is using take-stacking game can increase the children's ability in recognizing geometric shapes.

Keywords: recognizes shapes of geometry, take-stacking game.

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk mengetahui permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Subjek penelitian adalah anak di Play Group Arriyadl Blimbingsari, Sooko, Mojokerto. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi partisipatif, dokumentasi kegiatan serta wawancara. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Dari hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan nilai prosentase kemampuan anak yaitu pada siklus 1 sebanyak 39.28% dan siklus 2 sebanyak 79% sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

Kata kunci: Mengenal Bentuk-Permainan Ambil-Susun

Pendidikan anak usia dini merupakan proses pembelajaran dengan menggunakan prinsip “bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain” yang sesuai dengan karakteristik dan aspek perkembangan anak usia dini. Peran guru dalam mengoptimalkan potensi anak dalam proses belajar mengajar adalah supaya guru dapat memilih dan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

Usia dini merupakan usia emas (*golden age*) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Salah satu materi perkembangan yang perlu juga dikembangkan adalah bidang kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif mempunyai peranan penting dalam kehidupan anak, karena kemampuan kognitif yang baik

merupakan bekal anak untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupannya.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola. Mengenal bentuk sebagai salah satu materi dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak perlu untuk dikenalkan. Pentingnya mengenalkan bentuk geometri pada anak adalah agar anak mampu membedakan beberapa macam bentuk geometri yang dijumpai dalam kegiatan sehari-harinya, untuk kemampuannya dalam menyusun bentuk-bentuk geometri, serta agar dapat membedakan macam-macam bentuk geometri.

Di dalam Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 dan menu generik terdapat tingkat pencapaian perkembangan pada aspek perkembangan kognitif salah satunya adalah mengenal konsep bentuk. Adapun indikatornya adalah: (1) Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, (2) Menunjukkan bentuk lingkaran, segitiga dan segi empat, serta (3) Menyebutkan bentuk lingkaran, segitiga, segi empat.

Berdasarkan hasil observasi di Kelompok B *Play Group* Arriyadl Blimbingsari Sooko Mojokerto terdapat 10 dari 14 anak belum mencapai indikator kemampuan mengenal bentuk geometri seperti yang diharapkan. Oleh karena itu, solusi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak yaitu menggunakan permainan ambil-susun.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah 1) bagaimana permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B *Play Group* Arriyadl Blimbingsari Sooko Mojokerto, 2) apakah dengan menggunakan permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B *Play Group* Arriyadl.

Kognitif menurut Tedjasaputra (dalam Sujiono, 2011: 3.3) adalah sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya ingat. Sementara menurut Piaget (dalam Sujiono, 2011:3.3) mengemukakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja, melainkan interaksi antara keduanya. Dalam Depdiknas (2010: 27) kognitif adalah berkembangnya kemampuan berpikir individu dalam bertindak atau dalam segala hal yang berkaitan dengan proses berpikir. Maka dapat disimpulkan kemampuan kognitif anak adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk mengingat, menghubungkan, penalaran, dan pemecahan masalah yang juga dipengaruhi oleh kematangan organisme serta pengaruh lingkungan.

Klasifikasi pengembangan kognitif menurut Sujiono (2011: 2.14) tujuan perkembangan kognitif diarahkan pada pengembangan *auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri* dan *sains*. Ketujuh bidang pengembangan tersebut bukanlah sesuatu yang baru, artinya dengan semakin banyaknya penelitian dan perkembangan pada anak maka akan semakin berkembang pula kemampuan kognitifnya.

Dari berbagai pengembangan kognitif yang ada, maka yang diambil untuk diadakan observasi adalah pengembangan geometri. Salah satu pengembangan geometri adalah kemampuan mengenal bentuk geometri. Kemampuan mengenal bentuk geometri ditandai dengan kemampuan untuk mengelompokkan, menyebutkan dan menunjukkan berbagai macam bentuk geometri seperti bangun datar diantaranya segi tiga, segi empat dan lingkaran (Permendiknas, 2009).

Adapun media yang digunakan dalam permainan ambil-susun adalah maka kepingan geometri yang dibuat sendiri oleh peneliti. Kepingan geometri adalah suatu barang atau bangun datar yang pipih dan tipis yang permukaannya datar dan menyerupai bentuk segitiga, segiempat dan lingkaran. Kepingan geometri yang digunakan dalam permainan ini berbahan triplek dengan ketebalan ± 3 cm yang dipotong menjadi bentuk segitiga, segiempat dan lingkaran.

Di dalam setiap pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya menggunakan permainan. Menurut Santrock (2007:216) permainan merupakan aktifitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Melalui permainan anak akan lebih mudah menyerap berbagai informasi baru yang mereka tanggapi dengan sikap positif tanpa ada paksaan. Sedangkan Gross (dalam Monks dkk, 2012:132) permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa ini. Maka dari itu pendidikan anak usia dini menekankan pembelajaran melalui bermain atau permainan. Melalui permainan proses pengenalan bentuk geometri akan lebih menyenangkan bagi anak. Karena senang anak melakukannya tanpa ada paksaan.

Fungsi anak bermain pada umumnya untuk mencontoh, melakukan peran terhadap pencerminan yang dilakukan oleh orang dewasa sehingga anak akan menyalurkan perasaannya, pertumbuhannya serta untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam hal ini permainan ambil-susun suatu kegiatan bermain dengan memindahkan suatu benda kemudian menyusunnya dengan rapi.

Salah satu alternative permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak adalah menggunakan permainan ambil-susun.

Langkah-langkah dalam permainannya adalah anak diminta untuk mengambil kepingan geometri yang telah disediakan sesuai aba-aba dari guru. Setelah kepingan geometri pada wadah habis, anak diminta guru untuk menyusun kepingan geometri tersebut pada suatu alas. Selanjutnya guru memberikan penegasan pada anak berupa pertanyaan mengenai bentuk geometri yang telah diambil dan disusun oleh anak.

Melalui permainan ini anak dapat mengetahui secara langsung bentuk geometri dan anak dapat menyusun kepingan geometri menjadi sebuah bentuk bangunan yang disukai.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian tindakan kelas, yaitu suatu kegiatan mencermati suatu obyek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti (Arikunto, 2012: 3).

Subjek penelitian ini adalah Anak Kelompok B *Play Group* Arriyadl. Penelitian ini di laksanakan dengan dua siklus yang dsetiap siklusnya dilakukan selama dua kali pertemuan.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini, menggunakan observasi partisipasif karena peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu didalam penelitian ini juga menggunakan dokumentasi berupa RKM, RKH, nama anak

serta foto kegiatan, serta daftar pertanyaan. Dalam penelitian mengikuti aturan kegiatan diwujudkan dalam sub indicator yaitu menyebutkan bentuk geometri (segitiga, segi empat dan lingkaran) dan menunjukkan bentuk geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran).

HASIL

Data yang diperoleh berupa pengamatan pembelajaran melalui permainan ambil-susun dan pengamatan terhadap aktifitas guru dan anak, serta kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada setiap siklus. Data lembar observasi digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal bentuk anak yaitu menyebutkan bentuk geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran) dan menunjukkan bentuk geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran).

Dari hasil pengamatan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak dalam siklus1 proses pembelajaran mendapat skor 39% sedangkan siklus 2 dengan persentase79%, terjadi peningkatan sebesar 40% dimana telah melampaui dari target yang telah ditentukan. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus 2 menunjukkan bahwa melalui permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan bentuk geometri pada anak dan hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah, melalui permainan anak akan mudah menyerap berbagai informasi dengan sikap positif tanpa ada paksaan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di *Play Group* Arriyadl pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak masih kurang. Kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak khususnya kemampuan mengenal bentuk geometri adalah menggunakan LKA dan kertas lipat.

Permainan ambil susun dapat meningkatkan kemampuan bentuk geometri pada anak dan hal ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah, melalui permainan anak akan mudah menyerap

berbagai informasi dengan sikap positif tanpa ada paksaan, karena permainan adalah aktifitas yang menyenangkan, yang dilakukan untuk bersenang-senang. Melalui permainan anak akan lebih mudah menyerap berbagai informasi baru yang mereka tanggap dengan sikap positif tanpa ada paksaan. Oleh sebab itu melalui permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri (segi tiga, segi empat, dan lingkaran), karena menggunakan permainan yang menyenangkan dan seru bagi anak. Selain itu juga anak diminta untuk menunjukkan dan menyebutkan bentuk geometri (segi tiga, segi empat, dan lingkaran) sesuai perintah guru, selanjutnya disusun kepingan geometri tersebut menjadi sebuah bentuk bangunan yang dicontohkan atau sesuai keinginan mereka.

Berdasarkan hasil penghitungan serta hasil pengamatan yang telah dilakukan terlihat terjadi peningkatan kearah yang positif. Terbukti pada siklus I persentase keberhasilan kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada siklus I adalah 39% pada siklus 2 meningkat menjadi 79%. Hal ini sesuai dengan pendapat Santrock (2007: 2.16) yang menyatakan permainan adalah aktivitas yang menyenangkan, yang dilakukan untuk bersenang-senang. Melalui permainan anak akan lebih mudah menyerap berbagai informasi baru yang mereka tanggap dengan sikap positif tanpa ada paksaan. Pendapat ini juga dikuatkan oleh Gross (dalam Monks dkk, 2012: 132) permainan harus dipandang sebagai latihan fungsi-fungsi yang sangat penting dalam kehidupan dewasa ini, maka dari itu pendidikan anak usia dini menekankan pembelajaran melalui bermain atau permainan, karena melalui permainan anak merasa senang tanpa ada paksaan sehingga apa yang diperoleh saat melakukan permainan akan terus diingat dan bermanfaat bagi kehidupan anak kelak dewasa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian melalui permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak di *Play Group* Arriyadl Blimbingsari, Sooko,

Mojokerto pada siklus 1 sebesar 39% pada siklus 2 meningkat menjadi 79%. Selain itu pembelajaran menggunakan permainan ambil-susun dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri (segi tiga, segi empat dan lingkaran) karena dengan permainan ambil-susun anak diminta untuk menunjukkan dan menyebutkan bentuk geometri (segi tiga, segi empat dan lingkaran) yang telah disediakan oleh guru.

Saran

Untuk penelitian selanjutnya guru perlu melakukan permainan ambil-susun di dalam proses belajar dengan lebih menyenangkan. Selain itu untuk meningkatkan antusias anak saat berlangsungnya permainan ambil-susun guru seharusnya lebih memantapkan rencana agar kegiatan dapat berjalan dengan baik. Saat menentukan aturan bermain seharusnya lebih jelas dan lebih rinci. Hendaknya permainan bisa dilakukan beberapa kali. Pastikan kondisi anak saat berlangsungnya kegiatan berada dalam kondisi yang fit. Di dalam melakukan permainan ambil-susun sebaiknya dilakukan di tempat yang luas dan aman. Media yang digunakan juga sebaiknya aman dan tidak berbahaya bagi anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Acuan Menu Pembelajaran Generik Tahun 2009 (Kurikulum PAUD)*. Jakarta: Depdiknas.

Monks, F.J., Knoers, A. M. P. Haditono, SitiRahayu. 2002. *PsikologPerkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Santrock, Jhon W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Sujiono, Nurani, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

