

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MAGIC BAG PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN PPT TUNAS BANGSA**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MAGIC BAG PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN DI PPT TUNAS BANGSA**

**Yuli Utami**

PG, PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [yuliotami146@yahoo.co.id](mailto:yuliotami146@yahoo.co.id)

**Nurhenti Dorlina Simatupang**

PG, PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: [nurhentisimatupang@yahoo.co.id](mailto:nurhentisimatupang@yahoo.co.id)

**Abstrak**

Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri (segitiga, segiempat, lingkaran) melalui permainan *magic bag* pada tahun pelajaran 2016-2017. Subjek penelitian adalah anak usia 2-3 tahun di PPT Tunas Bangsa yang berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi dan teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil penelitian siklus I, aktivitas guru menunjukkan persentase sebesar 75% dan pada siklus II mengalami peningkatan persentase sebesar 78,75%. Aktivitas anak pada siklus I menunjukkan persentase sebesar 51,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan persentase sebesar 75%. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 2-3 tahun di PPT Tunas Bangsa pada siklus I tingkat perkembangannya memperoleh persentase sebesar 53% dan pada siklus II meningkat menjadi persentase 77,75%. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan mengenal bentuk geometri melalui permainan *magic bag*.

**Kata Kunci:** Geometri, permainan *magic bag*

**Abstract**

*This classroom action research aims to describe upgrades recognize geometric shapes (triangles, rectangles, circles) through the game magic bag in the academic year 2016-2017. Subjects were children aged 2-3 years in PPT Tunas Bangsa totaling 15 children. The Data collection techniques in this study using observation and data analysis techniques in this study using descriptive statistical analysis. The results of the first cycle of research, the activities of teachers shows the percentage of 75% and the second cycle increased percentage of 78.75%. Activities of children in the first cycle shows a percentage of 51.5% and the second cycle increased percentage of 75%. The ability to know the geometry of children aged 2-3 years in PPT Tunas Bangsa in the first cycle level development earn a percentage of 53% and the second cycle percentage increased to 77.75%. Based on the above, it can be concluded that an increase in the forms of geometry through games magic bag.*

**Keywords:** Geometric Shapes, Games Magic Bag

**PENDAHULUAN**

Aspek perkembangan anak usia dini yang harus dioptimalkan dan dikembangkan meliputi: moral atau agama, bahasa, kognitif, sosial emosional, fisik motorik, kemandirian dan seni. Salah satu aspek perkembangan pada anak usia dini, adalah aspek perkembangan anak yang sangat penting yaitu kemampuan kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individual untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan tentang apa yang dilihat, dirasa, diraba, didengar dan dicium melalui pancaindera yang dimilikinya. Tujuan dari Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangat diperlukan untuk perkembangan dalam berpikir secara realistis dan mengembangkan imajinasi anak dalam berpikir, sesuai tahap perkembangannya. Permendiknas RI Nomor 58 tahun 2009 menyatakan bahwa sesuai Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) usia 2-3 tahun terdapat indikator yaitu, 1) mengenal tiga macam bentuk geometri (segitiga, segiempat dan lingkaran), 2)

memahami konsep ukuran besar-kecil, panjang-pendek, 3) mulai mengenal pola.

Pendidikan anak usia dini sangat penting karena merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke berbagai arah yaitu: (a) Pertumbuhan dan perkembangan fisik yang meliputi koordinasi motorik halus dan kasar, (b) Kecerdasan meliputi daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual, (c) Sosioemosional meliputi sikap dan perilaku serta agama. Bahasa dan komunikasi di sesuaikan dengan keunikan dan tahap perkembangan yang di lalui oleh anak usia dini (Hasan, 2009: 15-16)

Penelitian ini difokuskan untuk mengenal bentuk geometri. Peran guru dalam mendidik tidak hanya memberi pengetahuan pada anak melainkan membantu membangun pengetahuannya sendiri melalui permainan yang menyenangkan yaitu dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain merupakan cara terbaik untuk perkembangan dan pertumbuhan anak serta

dapat mengali berbagai potensi yang dimiliki, menggunakan otot-otot tubuhnya, menstimulasi indera-indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya dan lewat permainan fisik anak akan terlatih kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu dengan permainan *magic bag*, maka dilakukan penelitian tindakan kelas terhadap peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *magic bag* pada anak usia 2-3 tahun di PPT Tunas Bangsa.

Pembelajaran mengenal bentuk geometri dibutuhkan anak usia dini karena dengan anak memahami bentuk geometri maka anak-anak mampu membedakan bentuk yang satu dengan yang lainnya, mampu mengeksplor kemampuan anak melalui berbagai bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari, dan lain-lain. Sehingga anak mampu membedakan berbagai macam bentuk di sekitar anak melalui pengalaman secara langsung. Triharso (2013:50) menyatakan membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambaran-gambaran biasa seperti segiempat, segitiga, lingkaran. Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, kanan merupakan meletakkan dasar awal memahami geometri.

Tahap pembelajaran geometri pada anak usia dini tidak terlepas dari teori belajar kognitif, yaitu teori belajar gestalt dikemukakan oleh Max Wertheimer (dalam, Fadlillah 2009:103-104) mengemukakan lima hukum dari hasil penelitian yang dilakukan, antara lain :

- a) Hukum pragnaz, yaitu pengamatan terhadap suatu objek dikaitkan dengan sesuatu yang berarti dilihat dari susunan, bentuk, ukuran, warna, dan lain sebagainya.
- b) Hukum kesamaan (*law of similarity*), yaitu mengelompokkan gejala berdasar kan kesamaannya bukan perbedaannya.
- c) Hukum keterdekatan (*law of proximity*), yaitu mengelompokkan gejala berdasarkan keterdekatan dari pada keterenggangannya.
- d) Hukum kontinuitas (*law of continuation*), yaitu objek dilihat sebagai totalitas atau keseluruhannya bukan bagian per bagian.
- e) Hukum ketertutupan (*law of Closure*), yaitu dalam mengamati suatu objek atau gejala.

Van Hiele (dalam Suwangsih dan Tiurlina, 2010:92) menyatakan terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah:

- a) Tahap Pengenalan.  
Mengetahui suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.
- b) Tahap Analisis.

Mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati.

- c) Tahap Pengurutan.

Mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.

- d) Tahap Deduksi.

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.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan teori pembelajaran geometri adalah teori belajar geometri tidak terlepas dari teori belajar kognitif tahapan belajar gesalt antara lain, hukum pragnaz, kesamaan, keterdekatan, kontinuitas, ketertutupan. Sedangkan teori pembelajaran geometri terdapat beberapa unsur diantaranya waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran yang diterapkan. Tahap pembelajaran dalam geometri diantaranya, tahap pengenalan, analisis, pengurutan, deduksi, dan akurasi. Kedua teori tersebut sangat berkaitan satu dengan yang lainnya karena teori pembelajaran geometri juga terdapat pada teori kognitif gesalt.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 2-3 tahun dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan cara permainan, Parten (dalam Sujiono, 2009 : 144) menyatakan bermain adalah bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, belajar secara menyenangkan.

Wiyani dan Barnawi (2011:93) bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai instruktif pada anak, bersifat spontan dan sukarela tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih anak yang memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan sosial, dan sebagainya.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak usia dini untuk kesenangan dan tanpa paksaan untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan kemampuan anak melalui lingkungan sekitar.

Pengenalan bentuk geometri yang menyenangkan yaitu dengan permainan *magic bag* yang merupakan salah satu alat untuk permainan dalam mengembangkan aspek kognitif dalam mengenal bentuk geometri

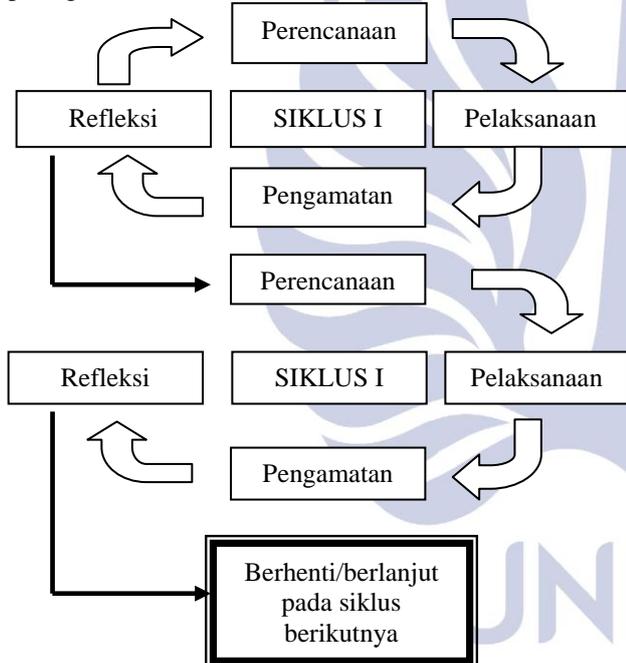
**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MAGIC BAG PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN PPT TUNAS BANGSA**

(segitiga, segiempat, dan lingkaran) pada anak usia 2-3 tahun. *Magic bag* dalam penelitian ini didesain sendiri berdasarkan minat dan kebutuhan anak yang aman dan nyaman digunakan dalam permainan dengan desain yang menarik untuk pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dalam mengenalkan bentuk geometri melalui permainan *magic bag* adalah dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 2-3 tahun harus dengan cara yang menyenangkan yaitu bermain sambil belajar melalui permainan *magic bag*.

**METODE**

Penelitian tentang meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *magic bag* pada anak usia 2-3 tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom research*) dengan mengembangkan desain model kemmis dan Taggart, Desain dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1**

Sumber: (Arikunto, 2010:16)

Subjek penelitian adalah anak usia 2-3 tahun ajaran 2016-2017 dengan jumlah 15 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada anak usia 2-3 tahun di PPT Tunas Bangsa di laksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2016-2017.

Teknik pengumpulan pada penelitian ini data menggunakan teknik observasi. Observasi dalam penelitian ini adalah kemampuan anak usia 2-3 tahun dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan *magic bag*.

Analisi data untuk mencari rata-rata dan nilai rerata dari data yang di peroleh dapat dijelaskan dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n}$$

Atau

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

(Siregar, 2013:137)

$\sum xi$  = nilai tiap data

$\bar{X}$  = mean (rata-rata hitung)

n = Jumlah data

Analisis ini digunakan untuk mengetahui nilai keseluruhan yang diperoleh anak yang dinyatakan dengan prosentase (%) yang di hitung dengan rumus:

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

(Arikunto, 2011:19)

Keterangan:

P = Angka Persentase

f = Kemampuan yang dicapai

n = Jumlah kemampuan maksimal

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan tiap siklus 2 pertemuan yang terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tahapan perencanaan penelitian mempersiapkan RPPM dan RPPH sebagai pedoman pelaksanaan. Berikutnya mempersiapkan lembar observasi pedoman pelaksanaan pengamatan serta mempersiapkan alat permainan yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

**Tabel 1. Rekapitulasi aktivitas Guru dan Anak**

No	Lembar Observasi	Siklus 1		Siklus 2		Keterangan
		Pertemuan		Pertemuan		
		1	2	1	2	
1	Aktivitas guru	75 %	75 %	75%	82,5 %	Meningkat sebesar 9%
2	Aktivasi anak	50 %	65 %	75%	75%	Meningkat sebesar 17.5%
3	Kemampuan Mengenal bentuk geometri melalui permainan <i>magic bag</i>	46 %	60 %	75,5 %	80%	Meningkat sebesar 25%

Penelitian ini pada siklus 1 aktivitas guru menunjukkan persentase 75% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 78,75%, sedangkan aktivitas anak pada siklus I sebesar 57,5% meningkat menjadi 75% pada siklus II.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Perolehan Penelitian Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri( segitiga, segiempat dan lingkaran)**

No	Indikator	Siklus 1	Siklus 2	Keterangan
1	Mengenal tiga macam bentuk geometri	59%	80%	Meningkat 21%
2	Memahami konsep ukuran besar-kecil	49,75%	76,25%	Meningkat 26,5%
3	Mengenal pola	50,25%	77,5%	Meningkat 27, 25%

Hasil penelitian pada siklus I kemampuan mengenal tiga macam bentuk geometri 53%, setelah dilaksanakan siklus II meningkat menjadi 77,75%. Sehingga dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas yang dilakukan melalui kegiatan permainan *magic bag* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 2-3 tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Samsiatiningsih(2015) berjudul Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk

Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak Muslimat Miftahul Ulum Kecamatan Ngoro Mojokerto yang menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan melompat bentuk kemampuan mengenal bentuk geometri meningkat.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *magic bag* pada anak usia 2-3 tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya telah tercapai. Sesuai tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun mampu menyebutkan, mengelompokkan dan mencocokkan

**Saran**Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan *magic bag* pada anak usia 2-3 tahun di PPT Tunas Bangsa Surabaya ditemukan beberapa saran sebagai berikut:

1) Guru dalam menyampaikan materi dan mendemonstrasikan harus jelas dan sabar sesuai bahasa yang dipahami anak, 2) Dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri harus memakai media (alat permainan) yang aman dan nyaman serta menarik sehingga anak tidak mudah bosan, 3) Untuk meningkatkan pembelajaran agar maksimal dan tercapai sesuai tingkat pencapaian perkemabangan sebaiknya guru mempersiapkan rencana pembelajaran dan pelaksanaan kegiatan lebih awal agar berjalan lancar sesuai harapan, 4) Untuk peneliti dalam meningkatkan kemampuan bentuk geometri pada anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran dan media di sesuaikan dengan tahap usia anak dan tingkat keamanan dalam mengembangkan ilmu pendidikan anak usia dini sehingga dapat digunakan penelitian-penelitian selanjutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

Fadlillah, Muhamamad. 2012. *Desain Pembelajaran Paud:Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Jogjakarta:Ar-Ruzz Media.

Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini: Panduan Lengkap Manajemen Mutu Pendidikan Anak untuk Para Guru dan Orang Tua*. Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI)

Permendiknas RI. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini Nomer 58 Tahun 2009*. Jakarta

Samsiatiningsih.2015. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Melompat Bentuk Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-kanak Muslimat Miftahul Ulum Kecamatan Ngoro*. Mojokerto: PG Paud Unesa

Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif dilengkapi dengan perhitungan manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara

Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MAGIC  
BAG PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN PPT TUNAS BANGSA**

Suwangsih, Tiurlina. (2010). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS

Wiyani, Barnawi. 2011. *Format Paud: Konsep Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

