

**PENGARUH *THREE COLOUR WIRE GAME* TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK KELOMPOK A  
DI TK ISLAM PLUS AL-MUCHLISIN**

**Nur Pujiati**

(nurpujiati19@gmail.com)

Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Wiwik Widajati**

(widajati.wiwik@yahoo.com)

Jurusan PLB, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Penelitian pada anak kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik dilatarbelakangi oleh kemampuan mengenal bentuk geometri dalam hal memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) segiempat dan segitiga, memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) segitiga dan lingkaran, memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) lingkaran dan segiempat masih perlu untuk dikembangkan. Hal ini dikarenakan kegiatan yang dilaksanakan dalam mengenal bentuk geometri masih menggunakan kegiatan pada lembar kerja anak. Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk membuktikan adakah pengaruh *three colour wire game* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis pre eksperimen dan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Subyek penelitian berjumlah 17 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi. Analisis data menggunakan statistik non parametrik uji jenjang bertanda Wilcoxon (*wilcoxon match pairs test*), dengan rumus  $T \text{ Hitung} < T \text{ Tabel}$ . Jika  $T \text{ Hitung} < T \text{ Tabel}$ , maka penelitian ini signifikan adanya pengaruh antara 2 variabel.

Berdasarkan hasil analisis data tentang kemampuan mengenal bentuk geometri pada saat observasi awal (pre tes) dan observasi sesudah perlakuan (pos tes) menggunakan *three colour wire game* diperoleh nilai rata-rata hasil observasi sebelum perlakuan 7,41 dan rata-rata hasil observasi sesudah perlakuan 10,11. Hasil perhitungan dengan uji jenjang diperoleh  $T \text{ hitung} = 0$  lebih kecil dari  $T \text{ tabel} = 35$  dan hasil pengambilan keputusannya yaitu:  $H_a$  diterima karena  $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$  ( $0 < 35$ ) dan  $H_0$  ditolak karena  $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$  ( $0 > 35$ ). Penelitian ini menunjukkan bahwa *three colour wire game* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik.

**Kata kunci:** *three colour wire game*, bentuk geometri.

**Abstract**

*The research which is conducted at A group of Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik is based on the children ability in recognizing the geometric shape, especially in estimating the sequence of two patterns geometric shape of rectangle and triangle, estimating the sequence of two patterns geometric shape of triangle and circle, and estimating the sequence of two patterns geometric shape of triangle and rectangle which need to be developed. This is because the activities carried out in the familiar geometric shapes are still using child labor activities in sheet. This research aim to prove whether there is an effect of three colour wire game for the ability to recognize the geometric shape.*

*The research uses quantitative research approach by using pre experiment research and on group pretest-posttest design. There are 17 children as the subjects. Observation techniques used in data collecting. The observation sheet is used as the instrument. The data analysis technique used is Wilcoxon match pairs test, by using  $T \text{ count} < T \text{ table}$  formula. If  $T \text{ count} < T \text{ table}$ , this research is significant it is believed that there is an effect between 2 variables.*

*Based on the result of the data analysis about the ability to recognize the geometric shape before (pretest) and after they are given the treatment (posttest) by using three colour wire game, the score of the pretest is 7,41 and the average score of the observation in the posttest is 10,11. The calculation result was obtained that  $T_{\text{count}} = 0$  was smaller than  $T_{\text{table}} = 35$  and the result decided that:  $H_a$  is accepted because  $T_{\text{count}} < T_{\text{table}}$  ( $0 < 35$ ) and  $H_0$  is rejected because  $T_{\text{count}} > T_{\text{table}}$  ( $0 > 35$ ). This research shows that three colour wire game affects significantly for the A group children's ability to recognize the geometric shape at Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik. It is proven that the learning process by using three colour wire game can help the children in understanding the knowledge in their cognitive development especially in recognizing the geometric shape.*

**Keywords:** *three colour wire game*, geometric shape.

## PENDAHULUAN

Belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon, lebih dari itu belajar melibatkan proses berpikir kognitif yang sangat kompleks. Dalam belajar bentuk geometri, anak belajar memperoleh dan menggunakan bentuk yang mewakili objek yang dihadapi, baik berupa orang, benda maupun peristiwa yang direpresentasikan melalui tanggapan, gagasan, maupun lambang. Menurut Winkel (dalam Riyanto, 2010:48), belajar kognitif terdapat 2 aktivitas, yaitu mengingat dan berpikir. Aktivitas itu mengawali anak mempelajari, mengingat, dan berpikir tentang sesuatu hingga memperoleh sebuah konsep.

Menurut Vygotsky (dalam Sujiono, 2009:4.5), proses kognitif tertinggi yang berkembang saat anak berada di sekolah adalah saat terjadinya interaksi antara anak dan guru. Berbagai pengetahuan yang disajikan secara bermakna bagi anak akan memberikan dampak yang sangat berharga dan bermanfaat. Pada akhirnya diharapkan berbagai pengetahuan yang didapat dari suatu lingkungan budaya tertentu akan menjadi bagian pengetahuan dari seorang anak. Proses kognitif yang dikembangkan untuk anak usia dini ini salah satunya mengenal bentuk geometri.

Geometri merupakan salah satu bahan ajar pelajaran matematika yang diajarkan di sekolah. Melalui belajar geometri anak akan memahami tentang bangun dan struktur geometri serta menganalisis karakteristik dan hubungan dalam geometri. Menurut *The National Council of Teacher of Mathematics* (dalam Lestari, 2011:14) membangun konsep geometri pada anak usia dini dimulai dari mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangunan dan membedakan gambar atau bentuk misalnya lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Belajar bentuk geometri memiliki peranan penting dalam perkembangan kognitif karena merupakan salah satu pelajaran yang memang harus diberikan kepada anak. Dalam belajar bentuk geometri untuk anak masih sederhana dan berbeda saat diajarkan pada sekolah dasar nantinya. Terkadang orang tua sering kali melihat keberhasilan dari perkembangan kognitifnya, perkembangan kognitif anak TK meliputi 1) Pengetahuan umum dan sains, 2) Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola dan 3)

Konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf (Departemen Pendidikan Nasional, 2009:9-10). Cara belajar yang tepat untuk anak usia dini ini menerapkan prinsip “belajar sambil bermain” atau “bermain sambil belajar” (Montolalu, 2008:6.3).

Dalam pengenalan konsep geometri dapat dikenalkan oleh orang tua. Biasanya di rumah tersedia berbagai barang-barang yang beraneka ragam bentuk dan ukurannya. Dengan memanfaatkan barang-barang tersebut, orang tua dapat membelajarkan kepada anak tentang berbagai macam bentuk bangun-geometri (Rohaya dan Kurniawati, 2009:44). Tugas guru di sekolah adalah mengenalkan bentuk geometri secara konkrit sehingga anak menjadi tahu bagaimana bentuk dan namanya.

Menurut Sujiono (2009:2.17) kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini dalam pengembangan konsep bentuk dan ukuran, anak dapat mengenal bentuk geometri dengan memilih benda berdasarkan bentuknya. Mencocokkan benda berdasarkan bentuk, dan dapat membandingkan benda menurut ukuran. Selain itu, dapat pula menciptakan bentuk dari kepingan geometri yang dapat disusun menjadi sebuah bentuk. Belajar bentuk geometri dapat pula dilakukan dengan cara menyebutkan, menunjukkan, dan mengelompokkan sesuai dengan bentuk geometri.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan pada semester ganjil bulan September di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik, siswa kelompok A dari jumlah 17 anak kurang pemahaman tentang bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat) dalam hal memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) segiempat dan segitiga, memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) segitiga dan lingkaran, memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) lingkaran dan segiempat sehingga perlu untuk dikembangkan agar lebih baik lagi. Hal ini dikarenakan bahwa sebelum masuk ke pendidikan Taman Kanak-kanak, anak tidak mengikuti pendidikan tingkat *play group* serta masih ragu dan keliru dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat). Pembelajaran geometri di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik masih dengan cara pemberian tugas untuk mengerjakan sebuah lembar kerja anak (LKA).

Selain itu proses pembelajaran pengenalan bentuk melalui gambar yang digambar oleh guru di papan tulis dengan spidol, maka perlu adanya metode, alat, dan sarana prasarana yang sesuai dengan karakteristik. Berdasarkan hal tersebut untuk itu perlu diberikan sebuah metode pembelajaran yang tepat salah satunya metode yang digunakan untuk kemampuan mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat) dalam penelitian ini adalah permainan *three colour wire game*. Bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat) yang diajarkan menggunakan permainan *three colour wire game* dengan indikator memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan.

*Three colour wire game* merupakan alat permainan yang dapat digunakan untuk mengembangkan konsentrasi, ingatan, dan berpikir anak tentang bentuk geometri. Dengan *three colour wire game* secara langsung anak akan belajar, yang dimaksud belajar ini yaitu anak mampu belajar mengenal bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat) dari permainan *three colour wire game* yang sebelumnya belum pernah diajarkan di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik. Selama proses pembelajaran, anak tidak langsung dapat menerima apa yang telah diajarkan, bahkan anak dapat lupa dengan apa yang sudah diajarkan. Untuk itu penggunaan *three colour wire game* ini tidak hanya dilakukan sekali saja. Diperlukan beberapa kali bermain untuk tahu dan paham tentang bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat).

Permainan *three colour wire game* berbeda dengan permainan yang lain dalam mengenalkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat). Permainan ini menggunakan kawat yang meliuk-liuk dengan menjalankan *beads* dari ujung kawat ke ujung kawat satunya. *Beads* merupakan sebuah manik-manik yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat). Warna yang digunakan pada permainan ini yaitu warna biru, merah, dan kuning. Penggunaan warna yang cerah dapat menarik perhatian anak. Dalam pengenalan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat) anak tidak lagi dikenalkan melalui gambar atau benda-benda yang berbentuk geometri (lingkaran,

segitiga, dan segiempat) hanya dengan menyebutkan atau sekedar mengenal tanpa adanya sebuah permainan. Penelitian tentang kemampuan mengenal bentuk geometri ini menggunakan permainan *three colour wire game* yang nantinya akan menyenangkan dan mempermudah anak untuk mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat).

Pada penelitian ini memilih menggunakan *three colour wire game* karena selain mengenalkan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat) pada anak *three colour wire game* terdapat kawat yang melengkung-lengkung, dari lengkungan kawat tersebut anak dapat meliukkan *beads* sehingga melatih motorik halus anak. Pada saat meliuk-liukkan *beads* anak dapat menggunakan bahasa atau berbicara yang dapat menimbulkan bunyi seperti suara mobil dan lain sebagainya saat meliukkan *beads*. Selain itu anak dapat melihat warna-warna (merah, kuning, dan biru) yang ada pada permainan *three colour wire game* dan tahu bentuk-bentuk dari geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat).

Bermain merupakan kegiatan yang terjadi secara alamiah pada anak, anak tidak perlu dipaksa untuk bermain. Bermain berguna untuk membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berfikir maupun perasaan menguasai atau mampu mengendalikan hal-hal yang ada dalam dunianya. Bermain mencakup menggunakan simbol, tindakan atau objek yang mempunyai arti untuk diri mereka sendiri. Dengan demikian anak dapat mencapai proses berpikir yang lebih tinggi melalui bermain karena adanya penggunaan arti dan imajinasi (Sugianto, 1995:11).

Bermain *three colour wire game* pada penelitian yang dilaksanakan pada bulan Februari terbagi menjadi empat kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu permainan *three colour wire game* dan bermain secara bergantian dengan pengawasan guru dan peneliti. Bermainnya dibagi menjadi empat kelompok agar anak yang belum mendapatkan giliran bermain dapat melihat bagaimana teman-temannya bermain dan melatih kesabaran anak untuk menunggu giliran bermain.

Penelitian relevan yang berjudul pengaruh bermain bangun geometri terhadap peningkatan perkembangan kognitif anak di

PAUD Bina Anaprassa Rungkut Surabaya menunjukkan bahwa hasil belajar anak meningkat dengan diberikannya pembelajaran berupa permainan. Pada penelitian yang dilaksanakan pada bulan Februari akan diberikan sebuah permainan yaitu *three colour wire game* untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat).

Melalui *three colour wire game* anak akan tertarik dengan pembelajaran yang diberikan. Permainan ini akan dapat membantu mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat). Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu diadakan penelitian tentang pengaruh *three colour wire game* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Adakah pengaruh *three colour wire game* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik?

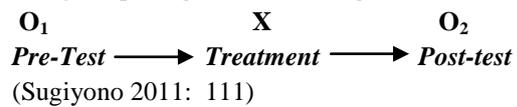
Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh *three colour wire game* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik.

#### METODE

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Jenis penelitian ini diperlukan observasi sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *Pre-test*, dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *Post-test*. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan berupa menggambar dengan *crayon resist*.

Desain penelitian *Pre-Experimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O<sub>1</sub> : *pre-test* kemampuan mengurutkan bentuk geometri sebelum diberi perlakuan berupa permainan *three colour wire game*.

X : perlakuan yang diberikan pada anak dan dilihat pengaruhnya dalam eksperimen tersebut (perlakuan anak dalam jangka waktu tertentu yaitu dalam tiga kali *treatment*).

O<sub>2</sub> : *post-test* kemampuan mengurutkan bentuk geometri setelah diberi perlakuan berupa permainan *three colour wire game*.

Penelitian ini dilakukan di kelompok A TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik yang berjumlah 17 anak.

Adapun kisi-kisi instrumen penelitian ini adalah:

Tabel 1  
Kisi-kisi Pedoman Instrumen Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Indikator	Item Pernyataan	Nomor Item	Jumlah item
Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan	Anak dapat memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) segiempat dan segitiga	1	1
	Anak dapat memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) segitiga dan lingkaran	2	1
	Anak dapat memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) lingkaran dan segiempat	3	1

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non-parametrik, yaitu uji *wilcoxon match pairs test* menggunakan tabel penolong sebagai berikut :

Tabel 2  
Penolong Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

Nama	X	Y	Beda Y-X	Tanda Jenjang		
				Jenjang	+	-
Jumlah				(T+)	(T-)	

Keterangan :

X : nilai sebelum diberi perlakuan

Y : nilai sesudah diberi perlakuan

$X_{B1} - X_{A1}$ : beda antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tentang kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik dilaksanakan pada bulan Februari 2014. Berdasarkan observasi awal di lapangan yang dilakukan pada kelompok A berjumlah 17 anak kemampuan dalam mengenal bentuk geometri masih kurang, sehingga perlu pembelajaran yang menarik untuk mengembangkan kognitif anak dalam hal mengenal bentuk geometri. Observasi dilakukan sebelum pemberian perlakuan untuk mengetahui kemampuan anak melalui permainan *three colour wire game*.

Setelah mengetahui data dari observasi sebelum perlakuan, kemudian diberi perlakuan berupa permainan *three colour wire game* untuk mempermudah anak dalam mengenal bentuk geometri. Penggunaan *three colour wire game* sebagai perlakuan untuk pengenalan bentuk geometri yaitu agar anak dapat memahami bentuk-bentuk geometri. Anak dapat melihat secara langsung dan berpikir konkrit bagaimana bentuk dari geometri (lingkaran, segitiga dan segiempat) itu sebenarnya dengan cara memegang *beads*. Bermain *three colour wire game* dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak. Pembelajaran tersebut sesuai dengan pendapat Suyanto (2005:136), yang menyatakan bahwa mengembangkan kognitif anak akan lebih mudah dengan menggunakan benda nyata.

Tabel 3

Rekapitulasi Hasil Observasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A Sebelum Perlakuan dan Sesudah Perlakuan

No	Nama Anak	Sebelum Perlakuan	Sesudah Perlakuan
1	MRZ	4	8
2	TSV	6	9
3	MFH	7	10
4	MHAA	8	10
5	AWZ	8	10
6	MZH	5	9
7	KM	10	11
8	RSP	7	10
9	AIB	3	7
10	A	8	11
11	N	11	12
12	AAZ	8	11
13	NDA	11	12
14	P	10	12
15	MHAH	7	10
16	LDA	6	11
17	EB	7	9
Jumlah		126	172
Rata-rata		7,41	10,11

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan *three colour wire game* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A TK Islam Plus Al-Muchlisin Kedayang Gresik ditandai melalui analisis data yang diperoleh peneliti dan terdapat peningkatan dari setiap instrumen yang dijadikan tolak ukur. Berdasarkan data yang diperoleh pada saat observasi sebelum dan sesudah perlakuan, hasil penelitian menunjukkan bahwa *three colour wire game* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini kelompok A dengan nilai rata-rata hasil sebelum perlakuan 7,41 dan rata-rata hasil setelah perlakuan 10,11

Tabel 4  
Perhitungan Menggunakan Uji Wilcoxon

No	$X_{A1}$	$X_{B1}$	Beda $X_{B1} - X_{A1}$	Tanda Jenjang		
				Jenjang	(+)	(-)
1	4	8	+4	15	+15	-
2	6	9	+3	10,5	+10,5	-
3	7	10	+3	10,5	+10,5	-
4	8	10	+2	5,5	+5,5	-
5	8	10	+2	5,5	+5,5	-
6	5	9	+4	15	+15	-
7	10	11	+1	2	+2	-

Sambungan Tabel 4  
Perhitungan Menggunakan Uji Wilcoxon

8	7	10	+3	10,5	+10,5	-
9	3	7	+4	15	+15	-
10	8	11	+3	10,5	+10,5	-
11	11	12	+1	2	+2	-
12	8	11	+3	10,5	+10,5	-
13	11	12	+1	2	+2	-
14	10	12	+2	5,5	+5,5	-
15	7	10	+3	10,5	+10,5	-
16	6	11	+5	17	+17	-
17	7	9	+2	5,5	+5,5	-
Jumlah				T+	T-	
				=153	=0	

Berdasarkan teknik analisis data dengan permainan *three colour wire game* diperoleh yaitu T hitung = 0 lebih kecil dari T tabel = 35. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Jatmika (2012:45), bahwa *three colour wire game* adalah permainan yang dimainkan dengan cara memegang atau memasukkan *beads*, lalu mengikuti alurnya dengan berkesinambungan dari ujung kawat ke ujung kawat satunya. Dapat dilakukan dengan kedua tangan secara bersamaan, yang mana hal ini akan menjalin hubungan otak kanan dan otak kiri anak. *Beads* yang terdapat pada permainan ini memperkenalkan bentuk-bentuk dasar dan warna pada anak. Terbukti bahwa anak usia dini kelompok A mampu mengetahui dan memahami bentuk geometri lebih baik pada saat kegiatan observasi kemampuan mengenal bentuk geometri sesudah dilakukan perlakuan.

Penelitian ini juga membuktikan teori Bloom (dalam Sujiono, 2004:9.27) bahwa anak usia dini dikatakan mampu berpikir secara optimal apabila anak dapat mengevaluasi kegiatan belajarnya sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif mereka sepenuhnya. *Three colour wire game* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai alat dimana anak dapat memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) segiempat dan segitiga, memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) segitiga dan lingkaran, memperkirakan urutan bentuk geometri (2 pola) lingkaran dan segiempat sehingga membantu perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat). Pengenalan bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat) pada anak kurang maksimal apabila media yang digunakan kurang menarik dan tidak dapat dimainkan dengan berbagai

variasi. Kegiatan pada perlakuan dilakukan sebanyak 3 kali karena dengan diulang-ulang maka anak dapat lebih memahami bentuk dari geometri. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Thorndike (dalam Widya, 2010:5) yaitu hukum latihan (*the law of exercise*) dimana jika makin sering suatu pelajaran diulang, makin dikuasailah pelajaran tersebut.

Pembelajaran geometri pada anak usia dini perlu adanya pembelajaran yang berbeda sehingga dapat menarik perhatian anak. Menciptakan situasi dengan suasana geometri di ruang kelas dapat memperkuat belajar bentuk-bentuk. Memberi kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung akan memungkinkan mereka untuk dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk. Penciptaan strategi belajar dalam penelitian ini mendukung pendapatnya Clements, Wilson, dan Sarama (dalam Seefeldt dan Wasik, 2008:389-399) yang mengatakan bahwa membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segiempat, lingkaran, dan segitiga. Pengenalan bentuk geometri perlu diajarkan pada anak usia dini untuk pengetahuan di sekolah dasar nantinya. Namun dalam pembelajaran geometri pada anak usia dini masih dalam pengenalan sederhana dengan menggunakan tiga bentuk dasar dari geometri yaitu lingkaran, segitiga, dan segiempat.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh *three colour wire game* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri, dapat disimpulkan bahwa *three colour wire game* berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil peningkatan nilai pengenalan bentuk geometri pada saat observasi sebelum dan observasi sesudah perlakuan dengan *three colour wire game*. Hasil perhitungan nilai sebelum perlakuan pada anak kelompok A diperoleh rata-rata 7,41 sedangkan hasil perhitungan nilai sesudah perlakuan diperoleh rata-rata 10,11. Maka dapat diketahui dari hasil nilai rata-rata tersebut bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga, dan segiempat) sesudah diberikannya perlakuan dengan *three colour wire game* menjadi lebih baik.

Sedangkan hasil uji jenjang Wilcoxon dapat diketahui dari taraf signifikansi  $\alpha = 5\%$

dengan  $n = 17$  maka  $T$  yang diperoleh = 35. Oleh karena itu  $T$  hitung = 0 lebih kecil dari  $T$  tabel = 35 dan hasil pengambilan keputusannya yaitu:  $H_0$  diterima karena  $T$  hitung <  $T$  tabel ( $0 < 35$ ) dan  $H_0$  ditolak karena  $T$  hitung >  $T$  tabel ( $0 > 35$ ). Hal ini menunjukkan  $H_0$  ditolak karena lebih kecil dari  $H_0$ , maka pada penelitian ini menunjukkan bahwa permainan *three colour wire game* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, terbukti bahwa menggunakan *three colour wire game* dapat membantu anak dalam memahami dasar bidang pengembangan salah satunya yaitu bidang pengembangan kognitif dalam hal mengenal bentuk geometri.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dari hasil penelitian ini *three colour wire game* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri, maka untuk itu sebaiknya guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan untuk pembelajaran pengenalan bentuk geometri dimana salah satunya dengan menggunakan permainan yang menarik sehingga anak merasa tertarik dan tidak bosan selama pembelajaran seperti halnya *three colour wire game*.
2. Dalam penelitian ini terbatas pada mengenal bentuk geometri saja, maka disarankan sebaiknya guru mengembangkan menjadi *three colour wire game* yang lain dengan cara membuat *beadsnya* tidak dengan bentuk-bentuk saja, tetapi ada variasi pembelajaran angka-angka dan huruf.
3. Dengan adanya bukti bahwa penggunaan *three colour wire game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, maka sebaiknya guru dapat menggunakan pada anak usia 4-5 tahun khususnya dalam pengenalan bentuk geometri dan bentuk lainya seperti bentuk angka atau huruf.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Copley, Juanita. 2001. *The Young Child and Mathematics*. USA.NAEYC.
- Desmita. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosda.
- Hildayani, Rini. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabet B. 1993. *Perkembangan Anak Jilid 6*. Jakarta: Erlangga.
- Irianti, Yuni Oliviana. *Pengaruh Penggunaan Metode Proyek Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Woromarto Purwoasri Kediri*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PG.PAUD UNESA.
- Jatmika, Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Lestari. 2011. *Konsep Dasar Matematika untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Montolalu. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, dkk. 2008. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: PT Indeks.
- Muammar. 2013. *Karakteristik Umum Anak Usia Dini* (online). <http://mumhh.com/2013/05/karakteristik-anak-usia-dini>. diakses pada 29 Mei 2013
- Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rohaya, Siti dan Kurniawati. 2009. *Math At Home*. Yogyakarta: Media Grafika Utama.
- Seefeldt, dkk. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugianto, Mayke. 1995. *Bermain, Main Dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Dkk. 2004. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wati, Widya. 2010. *Makalah Strategi Pembelajaran Teori Belajar dan Pembelajaran* (online).  
<http://widya57physicsedu.files.wordpress.com/2010/12/no-29-widya-wati-02-teori-belajar-dan-pembelajaran.pdf>  
diakses pada 20 Oktober 2013.
- Yus, Anita. 2005. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

