



Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Uar Wartini¹, Dewi Siti Aisyah², Nancy Riana³

¹Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang

^{2,3}Dosen Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 12 Juli 2022

Revised: 18 Juli 2022

Accepted: 29 Juli 2022

This study aims to improve the ability to recognize geometric shapes in children aged 5 -6 years, through Monopoly Board media. The subjects of this study were 15 children aged 5-6 years in Kindergarten Az-zahra 2 Karawang. The research method carried out by the researcher is a classroom research method, research data is collected by observation and documentation techniques using observation guidelines for the ability to recognize geometric shapes, the results of the study show that playing monopoly board has an effect on the ability to recognize geometric shapes. This is evidenced by the difference in the results of the ability to recognize geometric shapes before the research was held, the results were 37%, while after conducting research using the Monopol board game, the results became 67% in the first cycle, then in the second cycle it rose to 87%, after conducting research with the media. Monopoly board the development of recognizing geometric shapes in children has experienced significant development, then it is suggested to the Early Childhood Education Institution to implement monopoly board playing activities as an alternative to stimulate children's cognitive abilities, especially in an effort to increase children's recognition of geometric shapes.

Keywords: *Knowing Geometry Playing Cognitive Monopoly for children aged 5-6 years*

(*) Corresponding Author: uarwartini@gmail.com

How to Cite: Wartini, U., Aisyah, D., & Riana, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 346-354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6994918>

PENDAHULUAN

Usia 5-6 tahun merupakan masa seorang anak ingin mencoba berbagai hal. Pemberian stimulasi sangat dibutuhkan oleh anak-anak, karena masa ini merupakan suatu masa dimana anak mampu menerima berbagai hal yang diberikan oleh orang dewasa yang ada di sekelilingnya. Pemberian stimulasi yang tepat akan memudahkan anak-anak untuk merekam berbagai hal di dalam otak dengan menggunakan berbagai inderanya. Banyak stimulasi yang dapat dikembangkan untuk anak. Salah satunya adalah pemberian stimulasi kognitif yang mengarah pada pengenalan geometri untuk anak usia dini.

Geometri merupakan bagian dari matematika yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari yang kongkret ke abstrak, dari segi intuitif ke analisis, dari eksplorasi ke penguasaan dalam jangka waktu yang lama serta dari tahap yang paling sederhana hingga yang tinggi. Geometri merupakan dasar dalam matematika dan pembangunan. Selain dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir logis, geometri juga efektif untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam banyak cabang matematika.



Pengenalan geometri pada anak perlu diberikan melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu bermain. Pengenalan geometri melalui bermain akan membuat anak menjadi rileks, tidak merasa terbebani dan berdampak positif terhadap pembelajaran. Tidak hanya itu, dalam pemikiran anak pun akan terekam bahwa pengenalan geometri sangat menyenangkan dan tidak menakutkan. Dengan mengenalkan anak kepada geometri, diharapkan dapat membantu anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi perubahan zaman di dalam kehidupan yang terus berkembang, melalui berbagai latihan dasar anak diharapkan kelak mempunyai pola pemikiran yang logis, kritis dan rasional.

Strategi penyampaian yang tepat sangat dibutuhkan dalam pemahaman bentuk geometri dan dalam proses belajar mengajar agar dapat mengarahkan anak untuk memahami dan menguasai bentuk-bentuk dari geometri. Dalam prakteknya, belajar geometri pada anak usia dini diperlukan strategi pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik untuk belajar. Setiap anak memiliki tingkat intelektual yang berbeda-beda sehingga perkembangan kemampuan berfikir anak dalam belajar pun berbeda pula. Perbedaan tersebut menyebabkan perbedaan penguasaan dan pemahaman konsep dan tahapan belajar yang dialaminya sebagai akibat dari berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Salah satu strategi yang dapat diberikan guru dalam mengenalkan geometri kepada anak adalah melalui kegiatan bermain papan monopoli. Kegiatan bermain papan monopoli dapat menyalurkan dorongan, dorongan dalam diri anak untuk berimajinasi dan mengembangkan minat yang diinginkannya. Bermain papan monopoli sebagai alternatif kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak dalam kegiatan belajar geometri. Kegiatan bermain papan monopoli terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan guru, yaitu mulai dari memberikan arahan tentang peraturan dalam bermain dan waktu yang ditentukan dalam permainan.

Taman kanak-kanak menjadi tempat bagi anak-anak untuk belajar memperluas pergaulan dalam kegiatan bermain yang melibatkan kemampuan anak dalam pengenalan geometri. Bagi anak-anak, bermain sebagai kegiatan yang menarik, menyenangkan dan menyalurkan energy anak. Melalui pengalaman yang menyenangkan, tentunya anak-anak akan

termotivasi untuk belajar

Taman Kanak-Kanak dapat dijadikan sarana yang tepat dalam membantu meningkatkan kemampuan geometri anak pada usia 5-6 tahun. Karena pada masa ini kognitif anak memasuki fase pra-operasional yang ditandai dengan berfungsinya kemampuan simbolis. Refleksi dari kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang berada di sekitarnya secara mental. Hal ini berarti, anak akan dapat membayangkan bentuk benda walau tidak ada benda aslinya. Bermain papan monopoli sebagai alternatif yang menyenangkan bagi anak-anak dalam kegiatan belajar pengenalan geometri.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melakukan penelitian dengan media monopoli kognitif dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri .

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu merupakan salah satu tipe dari penelitian tindakan (*action*

research). Penelitian tindakan kelas pada prinsipnya dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan atau untuk memecahkan suatu permasalahan di kelas (Handini 2012: 20). Hal ini ditegaskan oleh McNiff bahwa dasar utama dari metode ini adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan persoalan pembelajaran.

Dalam hal ini peneliti atau guru melakukan sesuatu yang arah dan tujuan penelitiannya

sudah jelas, yaitu demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dalam penelitian tindakan terdapat dua aktivitas yang dilakukan secara simultan, yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*) (Arikunto 2006: 106).

Kedua aktivitas tersebut dapat dilakukan orang yang sama atau orang yang berbeda yang bekerja sama secara kolaboratif. Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto, meliputi tahap-tahap sebagai berikut: (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi, dan refleksi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.

Indikator keberhasilan tindakan berupa besarnya persentase kenaikan minimal sebesar 71 %. Indikator keberhasilan ini sesuai dengan pendapat Mills yang menyatakan bahwa *the end-of survey revealed that 71% of student agreed* (Mills 2003: 101). Berdasarkan pendapat

tersebut maka peneliti bersama dengan kolaborator menetapkan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini 71%. Jika persentase yang diperoleh kurang dari 71% seperti yang telah disepakati bersama maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana kegiatan bermain monopoli kognitif dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 Tahun TK Az-zahra 2 karawang yang merupakan sumber data primer, kepala sekolah yang dapat memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah, dan kolaborator yang terlibat dalam penelitian yaitu guru kelas.

TINJAUAN PUSTAKA

Setiap manusia diciptakan oleh Allah SWT memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang berkembang dengan cepat dan ada pula yang berkembang dengan lambat. Perkembangan kemampuan manusia sangat dipengaruhi sekali oleh stimulasi yang diberikan pada usia dini. Usia dini merupakan usia yang tepat untuk anak diberikan arahan, dorongan, dan rangsangan yang tepat agar kemampuan anak berkembang secara optimal.

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Kemampuan menunjukkan bahwa suatu tindakan (*performance*) dapat dilakukan sekarang (Munandar, 2000:17). Dari pernyataan di

atas dapat diketahui bahwa kemampuan pada diri seseorang perlu diasah secara berulang-ulang demi perkembangan ke arah selanjutnya.

Menurut Robbins, kemampuan menunjukkan kapasitas individu untuk mewujudkan berbagai tugas dalam pekerjaan (Wibowo, 2014: 93). Kemampuan menyeluruh individu pada

dasarnya dibentuk oleh dua kelompok faktor penting yaitu intelektual dan *physical abilities*.

Beth & Piaget mengatakan bahwa yang dimaksud matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik (Runtukahu, 1996: 15). Dengan demikian dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa matematika itu berkaitan dengan berbagai aktifitas dalam kehidupan manusia dan saling terkait dengan berbagai ilmu pengetahuan.

Pembelajaran matematika bukanlah pembelajaran tentang menghafalkan rumus dan hitung menghitung belaka.

Belajar matematika memerlukan kombinasi antara panca indra dan mental pikiran dalam menangkap suatu konsep atau pengetahuan yang baru. Menurut Skemp, matematika adalah bahasa simbol yang mempunyai fungsifungsi tertentu dan dapat dibedakan satu dengan yang lainnya, mengolahnya, dan menjadikannya pola pikir (Runtukahu, 1996: 17). Matematika merupakan kegiatan pembelajaran yang memerlukan konsentrasi dalam kegiatannya dengan

mengolah pengetahuan yang didapat, sesuai apa yang dilihat dan didengar.

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Pendapat Wahyudi (dalam Mila, 2015: 27). mengenai mengenal geometri pada anak usia dini, ia berpendapat bahwa “Mengenal geometri berada pada tahap: 1) Mengenal bentuk dasar, lingkaran, persegi dan segitiga 2) Membedakan bentuk, 3) Memberi nama, 4) Menghubungkan bentuk dengan namanya, 5) Penggolongan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya, 6) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri”.

Tahap pertama anak belajar geometri dinamakan topologis. Mereka belum mengenal jarak, kelurusan dan yang lainnya, karena itu anak mulai belajar mengenal garis lurus, lengkungan, dan lengkungan pun ada berbagai macam, ada lengkungan tertutup, lengkungan terbuka, dan lengkungan sederhana.

Van Hiele berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut: **(a) Tahap Pengenalan**. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran, dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifatnya, **(b) Tahap Analisa**. Pada tahap ini, anak sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, anak dapat mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan itu sama panjang, bahwa panjang kedua diagonalnya sama panjang dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain-lain, dan **(c) Tahap Pengurutan**. Pada tahap ini, anak sudah dapat mengenal bentukbentuk geometri dan memahami sifatsifatnya dan anak sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama yang lain berhubungan. Berikut merupakan deskripsi dari tahapan anak belajar geometri menurut Van Hiele.

Menurut Yuliani (dalam Nur Dan Wiwik) menyebutkan bahwa 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.

Menurut Vygotsky, bermain adalah *self help tool*. Sering kali keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangan (Tedjasaputra, 2001: 10). Pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak. Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan sebagai perilaku baru serta “tidak biasa”.

Kegiatan mengenal bentuk geometri diberikan melalui berbagai macam permainan dan media tentunya akan lebih efektif karena merupakan salah satu wahana pembelajaran bagi anak. Anak akan lebih mudah mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai minat, kebutuhan, dan kemampuannya.

Papan Monopoli merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan kepada anak mengenai kognitif anak dan bentuk–bentuk geometri. Papan monopoli dibuat dari bahan Karton yang di tempel macam-macam gambar yang di kenal anak dan ada di lingkungan sekitar bahannya ramah lingkungan. Melalui media papan monopoli ini anak dapat belajar dan bereksplorasi serta menemukan pengetahuan mereka tentang bentuk–bentuk geometri.

Defenisi dari media Papan Monopoli menurut Nancy Riana (2021) adalah: “ Papan Monopoli merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan kepada anak mengenai kognitif anak dan bentuk–bentuk geometri. Papan Monopoli dibuat dari bahan Karton yang di tempel macam-macam gambar yang di kenalanak dan ada di lingkungan sekitar bahannya ramah lingkungan. Melalui media papan monopoli ini anak dapat belajar dan bereksplorasi serta menemukan pengetahuan mereka tentang bentuk–bentuk geometri. Media ini dipandang perlu untuk menjawab kesulitan guru tentang media yang tepat, menarik, dan murah yang dapat digunakan untuk pembelajaran geometri di Taman Kanak-kanak”.

Berikut tahapan bermain papan Monopoli

1. Pembimbing guru atau orang tua membagi kelompok 2-4 orang peserta Pendamping menjelaskan kepada anak tentang aturan permainan, maksud dari kartu papan monopoli yang harus dijawab, dan penentuan pemenang dalam kegiatan bermain
2. Pendamping permainan berhak menentukan kartu monopoli yang akan digunakan dalam kegiatan bermain sesuai dengan pencapaian perkembangan yang telah dimiliki anak.

3. Penentuan siapa yang bermain duluan dengan *gambheng* atau penentuan dadu yang paling tinggi.
4. Sebelum bermain berdoa terlebih dahulu
5. Setiap pemain memiliki kesempatan 1 kali mengocok dadu secara bergantian sesuai giliran
6. Dalam 1 kali permainan disediakan waktu selama 20 menit.
7. Setiap pemain yang berhenti di petak yang berisi gambar, maka pemain berhak mendapatkan kartu gambar dari petak tersebut.
8. Apabila terdapat pemain yang berhenti di kartu gambar yang telah dimiliki pemain lain, maka pemain tersebut harus memilih satu kartu monopoli yang telah disediakan.
9. Pemain yang mendapatkan kartu monopoli dan bisa menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kartu, maka pemain tersebut berhak memiliki kartu tersebut. Apabila pemain yang mendapat kartu monopoli dan tidak bisa menjawab pertanyaan yang terdapat di kartu monopoli tersebut, maka kartu monopoli diletakkan kembali di urutan paling bawah.
10. Akhir permainan setiap pemain menghitung jumlah kartu yang dimiliki Yang memiliki kartu yang paling banyak maka dia yang jadi pemenangnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

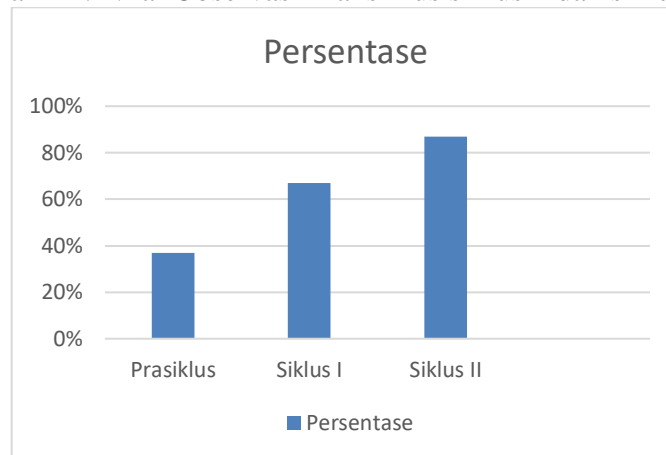
Data penelitian ini dideskripsikan dalam bentuk penyajian data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif untuk melihat persentase kenaikan pada setiap siklusnya. Sedangkan data kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi di lapangan. Hasil peningkatan kemampuan

pengenalan geometri melalui kegiatan bermain monopoli kognitif pada seluruh subjek penelitian dari hasil prasiklus, siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skor hasil Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Prasiklus		Siklus I	Siklus II
		Skor	Skor	Skor	
1.	ESHAL	1	2	3	
2.	NAIRA	1	2	3	
3.	PUTRI	1	3	4	
4.	DILLA	2	4	4	
5.	KEZIA	1	2	3	
6.	NAJWA	1	2	3	
7.	FAKHIRA	2	4	4	
8.	RIZI	1	2	3	
9.	RENO	2	3	4	
10.	HAFIZAH	1	2	3	
11.	FATIH	2	3	4	
12.	ASHANI	2	3	3	
13.	AFNAN	1	2	3	
14.	AZZAM	2	3	4	
15.	ABID	2	3	4	
Jumlah		22		40	52
Persentase		37%		67%	87%

Grafik 1. Nilai Observasi Pra siklus siklus I dan siklus II



Tabel 2. Hasil Rata-rata Pra siklus, siklus I dan Siklus II

Keterangan	Persentase (%)
Pra siklus	37 %
Siklus I	67 %
Siklus II	87 %

Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada setiap tindakan mengalami peningkatan yang signifikan pada tindakan pra siklus nilai rata-rata 22 atau 37% dan meningkat pada siklus I yaitu nilai rata-rata 40 atau 67%, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II yaitu nilai rata-rata 52 atau 87% dari tindakan siklus 2 dinyatakan bahwa penelitian telah mencapai tercapai sesuai dengan kriteria ketercapaian yang diharapkan atau berkembang sangat baik yaitu sebesar persentase lebih dari 71% dengan demikian pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan II telah berhasil peneliti dan kolaborator menyepakati bahwa tindakan dihentikan

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti tentang upaya peningkatan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain monopoli kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Az-zahra 2 Karawang dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain papan monopoli dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Hal ini terlihat pada saat melaksanakan siklus sebanyak 15 anak dengan nilainya tidak mencapai kriteria yang ditetapkan $> 71\%$ nilai perkembangan yang diperoleh hanya sebesar 37% kemudian peneliti melaksanakan siklus I dengan jumlah anak 15 di mana diperoleh nilai perkembangan sebanyak 67%. Kemudian pada siklus II terjadi peningkatan perkembangan di mana seluruh anak sebanyak 15 orang memperoleh nilai dengan kriteria yang diharapkan yaitu $< 70\%$ sebesar 87% terlihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa dengan bermain papan monopoli kemampuan mengenal bentuk geometri anak mengalami peningkatan.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan di atas ada beberapa saran dari peneliti diantaranya

1. Bagi lembaga agar semakin mengembangkan strategi pembelajaran menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta meningkatkan kualitas sumber daya tenaga pendidik
2. Bagi sekolah hendaknya lebih memfasilitasi lagi untuk kegiatan mengenal bentuk geometri anak melalui media permainan Papan Monopoli atau membuat berbagai media untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak serta menyediakan sarana dan prasarana yang lengkap.
3. Bagi guru meningkatkan penguasaan materi dan keterampilan dalam mengajar anak didiknya
4. Bagi masyarakat menyediakan sarana atau fasilitas serta memberikan kesempatan pada anak dalam rangka mengembangkan kemampuan pengenalan bentuk geometri
5. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian mengenai peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak pada aspek-aspek yang lain dengan meningkatkan kualitas baik dari segi media maupun pelaksanaan sehingga dapat mencapai hasil yang optimal

PUSTAKA RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ardy Wiyani Novan, 2016. *Konsep Dasar Paud*. Yogyakarta ; Penerbit Gava Media
- Aisyah, Siti, dkk.2014 *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan : Penerbit Universitas Terbuka
- Elan,E., Feranis., & Other .(2017) *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri* Jurnal PAUD Agapedia, 1 (1),66-75
- Fitria,A.(2013).Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini Jurnal Studi Anak
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106–117.
- Suprihatiningsih, H. (2012). *Teaching English By Using Cognitive Learning Strategies For Special Needs Students At Smalb Bina Mandiri Ciledug*. IAIN Syekh Nurjati Cirebon.