

**GEOMETRY TOWER ADVENTURE PADA ANAK USIA DINI DI DESA SUKOREJO  
KECAMATAN BOJONEGORO**

Dian Ratna Puspananda<sup>1</sup>, Anis Umi Khoirutunnisa<sup>2</sup>, M. Zainudin<sup>3</sup>, Anita Dewi Utami<sup>4</sup>,  
Nur Rohman<sup>5</sup>

<sup>1</sup>IKIP PGRI Bojonegoro. Email: [bjn.air87@gmail.com](mailto:bjn.air87@gmail.com)

<sup>2</sup>IKIP PGRI Bojonegoro. Email: [umi@ikippgribojonegoro.ac.id](mailto:umi@ikippgribojonegoro.ac.id)

<sup>3</sup>IKIP PGRI Bojonegoro. Email: [zain.akhmad@yahoo.com](mailto:zain.akhmad@yahoo.com)

<sup>4</sup>IKIP PGRI Bojonegoro. Email: [anitadewiutami55@gmail.com](mailto:anitadewiutami55@gmail.com)

<sup>5</sup>IKIP PGRI Bojonegoro. Email: [nurrohmanspd83@yahoo.co.id](mailto:nurrohmanspd83@yahoo.co.id)

**ABSTRACT**

*The introduction of geometry is considered important since early age because part of form recognition learning. This is one of the earliest concepts that children must master in cognitive development. Children can distinguish objects by shape first before based on other features. By giving the introduction of geometric shapes from an early age means that the child will have a learning experience that will support the learning of mathematics in the next level of education. Community Service Activities under the title Geometry Tower Adventure at Early Childhood in Sukorejo Village Bojonegoro District Bojonegoro District aims to train children to know the type of shapes, colors, and soft and coarse motor skills by using their preferred game. This PKM activity started on September 11, 2017 until September 16, 2017, followed by all Singajaya Islam Kindergarten students, amounting to 100 students. As the activity progresses the students follow the game path with enthusiasm and joy. In addition we also provide five sets of props in the form of geometry towers and the steps of its use in learning to the school to be utilized in the future.*

**Keywords:** *Geomerty tower adventure, Early childhood*

**ABSTRAK**

*Pengenalan geometri dianggap penting dikenalkan sejak usia dini karena bagian dari pembelajaran pengenalan bentuk. Hal ini merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak dalam pengembangan kognitif. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Dengan memberikan pengenalan bentuk geometri sejak usia dini berarti anak mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat pendidikan selanjutnya. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Geometry Tower Adventure pada Anak Usia Dini di Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro bertujuan melatih anak untuk mengetahui jenis bentuk, warna, serta melatih motorik halus dan kasar dengan menggunakan permainan yang disukai mereka. Kegiatan PKM ini dimulai pada tanggal 11 September 2017 sampai dengan 16 September 2017, diikuti oleh seluruh siswa TK Islam Singajaya yang berjumlah 100 siswa. Saat kegiatan berlangsung siswa mengikuti alur permainan dengan antusias dan gembira. Selain itu kami juga memberikan lima set alat peraga berupa menara geometri serta langkah-langkah penggunaannya dalam pembelajaran kepada pihak sekolah agar bisa dimanfaatkan dikemudian hari.*

**Kata Kunci:** *Geomerty tower adventure, Usia dini*

## **PENDAHULUAN**

Pengenalan geometri dianggap penting dikenalkan sejak usia dini karena bagian dari pembelajaran pengenalan bentuk. Hal ini merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak dalam pengembangan kognitif. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Dengan memberikan pengenalan bentuk geometri sejak usia dini berarti anak mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat pendidikan selanjutnya. Pengenalan geometri di TK berupa diantaranya pengenalan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sesuai tingkat perkembangan agar anak mampu memahami berbagai konsep dengan mudah dan menyenangkan serta melibatkan berbagai pengalaman yang sudah diketahuinya (Jamaris, 2003:84). Pembelajaran yang dilakukan secara terpadu dengan tema dan bidang pengembangan lainnya melalui aktivitas belajar dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan anak.

Terdapat empat lembaga pendidikan anak usia dini di Desa Sukorejo Kecamatan Bojonegoro Kabupaten Bojonegoro, yaitu TK Islam Singajaya, TK Tunas Rimba, PAUD ABA III, dan KB Ar Ridho. Salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yaitu TK Islam Singajaya dipilih sebagai tempat pelaksanaan PKM karena di lembaga pendidikan ini pembelajaran dengan media jarang dilaksanakan, anak-anak lebih sering bermain secara bebas tanpa ada "makna" didalamnya, padahal sesungguhnya dalam permainan yang diciptakan sedemikian rupa dan didukung media pembelajaran yang menarik minat anak maka akan tercapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan, yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, serta psikomotor anak dan tentunya tidak meninggalkan dan mengurangi makna bermain itu sendiri.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada bulan Agustus - September 2017. Tahap awal dilakukan observasi di lembaga pendidikan anak usia dini yaitu TK Islam Singajaya di Desa Sukorejo, Kecamatan Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro pada tanggal 25 sampai dengan 26 Agustus 2017. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi TK Islam Singajaya, yaitu kondisi fisik (sarana dan prasarana sekolah), kondisi siswa dan guru, serta kondisi lingkungan di sekitar sekolah (mitra).

Tahap observasi dilanjutkan dengan kegiatan memohon izin akan diadakan kegiatan PKM pada pihak sekolah. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2017. Media pembelajaran berupa menara geometri dan titian kertas menjadi komponen utama dalam kegiatan PKM ini, sehingga kegiatan mempersiapkan media pembelajaran dilaksanakan pada awal bulan September 2017. Ketika media pembelajaran dan sasaran kegiatan PKM siap, maka kegiatan PKM dilaksanakan pada 11 - 16 September 2017. Kegiatan PKM dilaksanakan berdasarkan tahapan *Geometry Tower Adventure* seperti berikut.

Tabel 1: Tahap Permainan *Geometry Tower Adventure*

Fase	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Aspek yang dicapai
I	Guru memperkenalkan bentuk dan warna pada siswa (pada menara geometri)	Siswa mendengarkan penjelasan guru	Kognitif dan afektif
II	Guru mengevaluasi tentang bentuk dan warna pada siswa (dengan tanya jawab)	Siswa menjawab pertanyaan dari guru	Kognitif
III	Guru mempersiapkan siswa dalam barisan untuk menunggu giliran dan menjelaskan aturan permainan <i>Geometry Tower Adventure</i>	Siswa berbaris sesuai anjuran guru dan mendengarkan penjelasan guru	Afektif (antre)
IV	Guru menginstruksikan siswa mengambil salah satu bentuk	Siswa mengerjakan instruksi guru	Kognitif
V	Guru menginstruksikan siswa untuk berjalan pada titian kertas warna (warna merah: jalan jinjit; warna kuning: melompat) setelah itu siswa berlari menuju menara geometri	Siswa mengerjakan instruksi guru	Psikomotor
VI	Sebelum memasukkan bentuk dalam menara geometri, terlebih dahulu guru bertanya pada siswa warna apa yang mereka bawa	Siswa mengerjakan instruksi guru	Kognitif dan motorik halus
VII	Setelah bentuk dimasukkan pada menara geometri siswa diperkenankan duduk kembali	Siswa mengerjakan instruksi guru	Afektif

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan PKM ini dibagi menjadi tiga, yaitu hasil bagi siswa TK Islam Singajaya, bagi sekolah (TK Islam Singajaya), dan bagi pelaksana PKM (Dosen IKIP PGRI Bojonegoro).

1. Bagi siswa kegiatan PKM yang dilakukan menawarkan permainan baru yang menarik, yang bisa memenuhi aspek-aspek pembelajaran, yaitu, aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Siswa dapat belajar warna dan bentuk dengan permainan yang seru dan menarik.
2. Bagi pihak sekolah, permainan *Geometry Tower Adventure* bisa dijadikan referensi baru yang bisa diterapkan dilain kesempatan.
3. Bagi pelaksana PKM adalah dapat memberikan kontribusi pada proses pembelajaran anak usia dini dimana karakteristik anak usia dini yang masih dalam tahap pra operasional, sehingga media pembelajaran kongkrit sangat dibutuhkan oleh mereka. Kontribusi yang diberikan adalah mengenalkan geometri sejak dini dengan permainan seru dan menarik, sehingga mereka dapat memahami bentuk dasar geometri melalui permainan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil kegiatan PKM di TK Islam Singajaya yang mengusung menara geometri untuk memperkenalkan bentuk dasar geometri dan warna bagi anak usia dini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media menara geometri tepat digunakan bagi anak usia dini karena mereka masih berada pada tahap pra operasional dalam berpikir. Mereka lebih cepat memahami bentuk dasar geometri dan warna melalui permainan *Geometry Tower Adventure*.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Jamaris, Martini. (2003). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman kanak-Kanak*. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. UNJ Jakarta.
- Jean Piaget & Barbel Inhelder. (2010). *Psikologi Anak*, Terj. Miftahul Jannah. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Syamsu Yusuf. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.