

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Lompat Geometri Pada Anak Kelompok B TK Diponegoro 109 Pageraji

Siti Komariyah

TK Diponegoro 109 Pageraji, sitikomariyahdip109@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received: 2022-10-22

Revised: 2023-02-08

Accepted: 2023-02-08

Keywords:

Geometry, Shape

Recognition, Geometry

Jump, Games

Kata Kunci:

Geometri, Kemampuan

Mengenal Bentuk, Lompat

Geometri, Permainan

ABSTRACT

This study aims to improve the ability of children to recognize geometric shapes in group B in TK Diponegoro 109 Pageraji. This research is motivated by the low ability of children to recognize geometric shapes because the methods or games in learning activities are less interesting. This research uses Classroom Action Research (CAR). Consists of Pre cycle, cycle I, cycle II. The subjects of this study were in Group B of 109 Pageraji Kindergarten Diponegoro with a total of 14 children. Data collection techniques in this study are observation and documentation. The results of this study indicate an increase in children's ability to recognize geometric shapes through geometry jump games. In the pre-cycle the child's ability to recognize geometric shapes was only 20%, in the first cycle the child's ability to recognize geometric shapes increased to 50% and in the second cycle the child's ability to recognize geometric shapes increased to 85%. The indicator used in this study is that children are able to recognize geometric shapes. The conclusion of this study is that children are able to recognize geometric shapes through geometry jump games.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri pada kelompok B di TK Diponegoro 109 Pageraji. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dikarenakan metode atau permainan dalam kegiatan pembelajaran kurang menarik. Penelitian ini menggunakan Teknik Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Terdiri dari Pra siklus, siklus I, siklus II. Subjek penelitian ini yaitu pada Kelompok B TK Diponegoro 109 Pageraji dengan jumlah 14 anak. Teknik Pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri. Pada pra siklus kemampuan anak mengenal bentuk geometri hanya 20%, pada siklus I kemampuan anak mengenal bentuk geometri meningkat menjadi 50% dan pada siklus II kemampuan anak mengenal bentuk geometri meningkat menjadi 85%. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak mampu mengenal bentuk

geometri. Kesimpulan dari penelitian ini adalah anak mampu mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri.

PENDAHULUAN

Usia dini adalah masa pertumbuhan dan perkembangan anak baik secara fisik maupun nonfisik, yang apabila seorang anak melewati masa ini dengan baik, maka anak akan memetik keuntungan yang besar sekali bagi kehidupannya kelak. Seluruh jenis kemampuan yang dibutuhkan dalam menjalani hidupnya kelak dipersiapkan pada periode ini, bahkan sejak anak masih dalam kandungan ibunya. Oleh karena itulah maka periode ini sering disebut sebagai usia emas (*golden ages*). Anak selalu ingin mengetahui banyak hal dari lingkungannya. Begitu pula keinginan orang tua terhadapnya agar anak memperoleh yang terbaik dan sebanyak mungkin pengetahuan/ketrampilan baik yang bersifat fisik maupun psikis, dan mental. Agar semua aspek dapat berkembang dengan baik, anak perlu mendapatkan Pendidikan Anak Usia Dini yang tepat.

Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pengembangan potensi dan keterampilan anak sejak lahir hingga enam tahun yang senantiasa dilakukan melalui pemberian pendidikan jasmani dan rohani anak. Adapun enam aspek pengembangan di PAUD adalah Nilai Moral dan Agama, Fisik Motorik, Bahasa, Kognitif, Sosial Emosional dan Seni. Agar semua aspek perkembangan tersebut berkembang secara optimal, harus diberi stimulasi dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang mencakup semua aspek perkembangan tersebut.

Pada usia 5-6 tahun perkembangan kognitif mempunyai peranan yang penting, karena berkaitan dengan otak, sesuai dengan penelitian Bloom (dalam Martini, 2003) bahwa sampai usia 4 tahun otak manusia berfungsi 50%, sampai usia 8 tahun otak manusia berfungsi 80 %, jadi sejak usia 8 tahun kecerdasan manusia hanya bertambah 20%. Dengan demikian perlu perhatian yang lebih pada usia 5-6 tahun. Kemampuan kognitif anak dapat berkembang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor gen (keturunan) dan faktor lingkungan. Faktor gen yaitu faktor bawaan, yaitu yang dibawa oleh anak sejak lahir, sedangkan faktor lingkungan merupakan dimana anak itu di asuh, di didik dan di besarkan. Adapun tujuan pengembangan kognitif di TK adalah pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, logika matematika, pemahaman ruang dan waktu, dan memilah serta mengelompokkan dan ketelitian.

Salah satu pengembangan aspek kognitif pada anak usia dini adalah mengenal konsep bentuk, dalam hal ini yaitu bentuk geometri. Menurut Yuliani Nurani Sujiono (2016) kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di Taman Kanak-Kanak salah satunya adalah geometri, dimana ilmu yang mempelajari bangun datar dan bangun ruang beserta salah satu cirinya. Pengenalan bentuk geometri pada Anak

Usia Dini dimulai dengan mengenalkan bangun datar dengan simbol benda-benda yang ada di sekitar. Mulai dari beberapa bangun datar yang biasa dijumpai oleh anak. Lalu secara bertahap ditambah dengan bangun datar lainnya. Hal ini dapat menolong anak-anak untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan bangun ruang.

Pengenalan bentuk geometri di TK tidak hanya terkait dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kesiapan mental sosial dan emosional, karena itu dalam pelaksanaannya harus dilakukan secara menarik, bervariasi dan menyenangkan. Berdasarkan pengamatan di TK Diponegoro 109 Pageraji penulis menemukan adanya masalah yaitu anak-anak didik terlihat masih kesulitan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Anak-anak didik tidak bisa menjawab nama bentuk geometri atau keliru dalam menyebutkan nama bentuknya. Hal ini tentu saja membutuhkan perhatian khusus mengingat kemampuan pengenalan bentuk-bentuk geometri sangat berpengaruh pada keterampilan pengenalan bentuk-bentuk dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu peneliti merasa perlu mengatasi permasalahan tersebut dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Dengan adanya penelitian ini semoga akan meningkatkan hasil pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan mengadakan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan atau aktivitas yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Dalam penelitian ini, kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dilaksanakan melalui kegiatan permainan lompat geometri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan permainan lompat geometri pada anak Kelompok B TK Diponegoro 109 Pageraji Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021.

Manfaat penelitian ini bagi anak antara lain (1) mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, (2) meningkatkan minat yang kuat dalam belajar sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan berikutnya, (3) lebih terpenuhinya kebutuhan alaminya yaitu belajar melalui bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif yang sesuai. Sedangkan manfaat bagi guru dan sekolah antara lain (1) memahami pengertian kognitif dan manfaatnya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak didiknya, (2) memahami bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak TK yang paling efektif dan menyenangkan bagi anak, (3) mendorong untuk lebih kreatif dalam menciptakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, (4) memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovatif di Taman Kanak-kanak, (5) sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru, serta (6) memberikan inspirasi untuk menggali dan mewujudkan model-model pembelajaran yang inovatif dengan mengoptimalkan potensi lingkungan sekitar TK.

KAJIAN PUSTAKA

Menurut Sutiah (2016) kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktifitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Kemudian menurut Merliati Neti (dalam Ismi Khoiriyati 2019) perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan yang penting yang harus dikembangkan untuk kemampuan berpikir anak. Hal ini agar anak dapat mengelola hasil belajarnya, memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan logika matematika dan pengetahuan serta mempersiapkan pengembangan berpikir dengan teliti. Selanjutnya, Sujiono (dalam Muliani 2019) kognitif merupakan proses berpikir untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa atau kejadian, sedangkan Colvin (dalam Rohani 2016) menambahkan bahwa kognitif merupakan sebuah kemampuan yang dimiliki seseorang guna menyesuaikan diri dengan lingkungan.

Perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Suwardi dan Daryanto (2017) terdapat 4 tahap yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkrit (7-11 tahun) dan tahap operasional formal (11 tahun hingga dewasa). Kemudian Piaget dalam Desta Yulistia (2018) menyatakan bahwa pada masa praoperasional anak sudah berpikir dengan simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berpikir dengan simbol berarti anak sudah dapat menggambarkan pikirannya tanpa menghadirkan benda tersebut. Di sisi lain Nur Fadilah (dalam Romana 2021) menuturkan bahwa kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang, dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman. Setiap hari, anak senang bermain dan mereka memilih jenis permainan yang mereka sukai. Dengan bermain anak menemukan pengalaman tersendiri dan mengembangkan potensi kemampuan yang dimilikinya. Menurut Yus (2013) belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, dan mendapatkan bermacam-macam, serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya. Selanjutnya, Yus (2013) masih menjelaskan bahwa permainan adalah suatu benda yang dapat digunakan oleh peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan potensi anak. Oleh karena itu, anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui bermain.

Ada banyak bentuk permainan yang dapat digunakan untuk menstimulasi pemahaman anak dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri (Sriningsih, dalam Nanik Ernawati 2015). Menurut Wahyudi (dalam Hani Quroisin 2015) Anak usia dini mulai berusaha dan memahami mengenal bentuk geometri yang memiliki nama-nama tertentu, seperti : lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang dan lain sebagainya melalui mengenal bentuk dasar, membedakan bentuk, menggolongkan bentuk dan

mengenal bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri. Mengenal bentuk geometri menurut Beaty (dalam Marlisa) mengungkapkan, mengenal bentuk geometri merupakan modal awal yang penting di ajarkan pada anak karena salah satu perkembangan kognitif yaitu anak harus membedakan bentuk-bentuk geometri seperti: lingkaran, persegi, persegi panjang dan segitiga (Amim Nafi'ah, 2018). Selain itu, pengenalan bentuk geometri dapat dimulai melalui pengenalan benda-benda sekitar yang menyerupai bentuk-bentuk geometri seperti jam dinding yang berbentuk lingkaran, papan tulis yang berbentuk persegi panjang, pohon hitung yang berbentuk segitiga atau buku cerita yang berbentuk persegi.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilakukan di TK Diponegoro 109 Pageraji yang berlokasi di RT 06 RW 10, Desa Pageraji, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53162. Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah pada tanggal 14 September 2020 sampai dengan 19 September 2020. Dilakukan terhadap siswa Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021 dengan jumlah siswa 14 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 8 anak perempuan dengan rentang usia 5 -6 tahun.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat anak sedang melakukan kegiatan permainan lompat geometri. Berdasarkan observasi tersebut digunakan sebagai instrumen penilaian dalam penelitian ini adalah indikator anak dapat mengenal bentuk geometri, dimana anak dapat melompat ke atas gambar bentuk geometri dan menyebutkan nama bentuknya. Dokumentasi /foto diambil pada saat anak sedang melakukan kegiatan. Foto ini di gunakan sebagai bukti fisik dan data untuk memperkuat pelaksanaan kegiatan. Dari semua data yang telah terkumpul akan digunakan oleh guru sebagai tolak ukur atas keberhasilan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri. Indikator keberhasilan yang dicapai adalah meningkatnya kemampuan kognitif siswa dalam mengenal bentuk geometri mencapai 85% dari jumlah anak yang ada di TK Diponegoro 109 Pageraji.

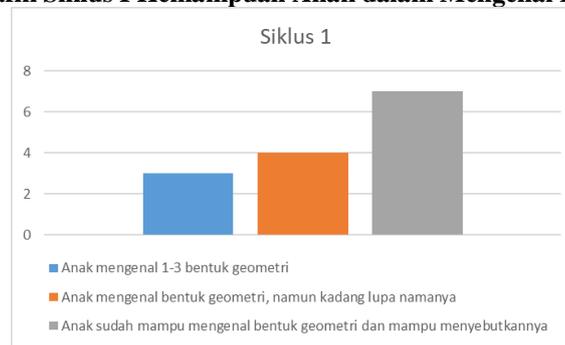
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pra siklus bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri menunjukkan hasil kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih sangat rendah. Hal tersebut ditunjukkan dari 14 siswa, hanya 2 anak yang sudah mengenal bentuk geometri dalam kategori baik, yaitu bentuk lingkaran, persegi, segitiga dan persegi panjang. 4 anak baru mulai mengenal bentuk geometri, mereka belum paham semua bentuk geometri, baru

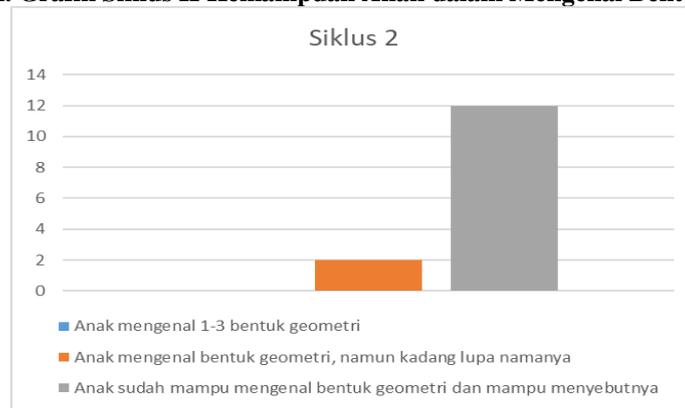
mengenal 1-4 bentuk saja. Hal ini dikarenakan dalam pembelajaran mereka tidak terlalu fokus, mereka lebih suka memainkan bentuk geometrinya ketika guru sedang menerangkan. Dan 8 anak belum mengenal bentuk geometri, mereka hanya mengetahui 1-3 bentuk geometri saja. Ketika pembelajaran mereka asyik bercerita sendiri, ada yang hanya diam melihat temannya dan ada juga anak yang mengganggu teman yang lain.

Siklus I memberikan hasil bahwa dengan menggunakan permainan lompat geometri, kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri meningkat. Yang semula sebelum pra siklus hanya 2 anak, kini menjadi 7 anak (50%). Hal ini karena anak lebih tertarik belajar dengan permainan dan anak juga akan lebih mengingatnya. Namun masih ada anak yang masih dalam kategori cukup yaitu sebanyak 4 anak dan anak yang mengenal 1-3 bentuk geometri masih ada 3 anak. Dikarenakan dalam permainan lompat geometri anak-anak tersebut lebih suka bermain sendiri, dan ada yang belum mau ikut permainan. Berikut adalah grafik siklus I kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri:

Gambar I. Grafik Siklus I Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri



Selanjutnya dilakukan siklus II dikarenakan hasil dari siklus I belum memenuhi target yang diharapkan. Siklus II dilakukan dengan permainan lompat geometri, namun guru memberikan *reward* kepada anak – anak agar mereka antusias dan semangat dalam mengikuti permainan. Berikut adalah grafik siklus II:

Gambar II. Grafik Siklus II Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri

Dapat disimpulkan bahwa di siklus 2 ini, kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri sudah mencapai hasil yang diharapkan yaitu 12 anak (85%), dan yang belum mencapai keberhasilan hanya 2 anak. Permainan lompat geometri dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak-anak didik. Sebelum penelitian (Pra Siklus) di dapat hanya 20% anak yang mampu menyebutkan bentuk geometri secara tepat, kemudian diadakan penelitian pada Siklus 1 meningkat menjadi 50% dimana anak mampu melompat ke atas bentuk geometri dan menyebutkan nama bentuk geometri secara tepat. Selanjutnya pada Siklus 2 mencapai keberhasilan yang diharapkan yaitu 85 % anak dapat menyebutkan dan melompat sesuai dengan nama bentuk geometrinya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat di simpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan lompat geometri yang telah dilaksanakan selama 2 Siklus pada Kelompok B di TK Diponegoro 109 Pageraji, merupakan suatu pembelajaran yang menarik bagi anak. Sambil bermain seraya belajar. Terbukti anak dengan mudah menghafal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto dan Suwardi, (2017). *Manajemen Peserta Didik*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Ernawati Nanik, (2015). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Persatuan Gilang Kecamatan Ngunut Tulungagung*. Universitas Nusantara PGRI Kediri
- Herni, (2020). *“Stimulasi Motorik Kasar dan Kognitif Melalui Inovasi Permainan Engklek dan Dadu”*. Institut PTIQ Jakarta.

- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak (Pedoman Bagi Orang Tua dan Guru)*. Jakarta: Grasindo
- Khoiriyati Ismi, (2019). “Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Melalui Media Origami Pada kelompok A di Roudhotul Athfal Robi’ah Al-Adawiyah Kepuh Kiriman waru Sidoarjo” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Marifah Anti, (2018). “Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif Pada kelompok A di TK Al Hikmah” UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta.
- Muliani, B. N. (2019). “Peningkatan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Model Kereta Api”. *Pandawa*, 1(1), 20-39.
- Nafi’ah Amim, (2019). “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Perwanida Rejoso Nganjuk” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Quroisin, Hani. (2015). “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan menggunakan Media Alam Sekitar Di TK PGRI 79/03 Ngaliyan, Semarang.” Universitas Negeri Semarang.
- Rohani, (2016). “Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain”. Raudhah.
- Rohmah Naili, (2016). “Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini”. Universitas Nahdlatul Ulama Jepara. *Jurnal Tarwabi* Vol.13. No.2. Juli – Desember 2016
- Romana, (2021). “Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Sutiah, (2016). “Teori Belajar dan Pembelajaran” Sidoarjo : Nizamia Learning Center. (hal. 65)
- Tahir, M. Yusuf. (2019). “Deteksi Dini Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun berdasarkan Standar Nasional Pendidikan” dalam *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, Volume 2 Nomor 1.
- Yuliani N. S, (2016). “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK” *Jurnal PAUD* 97.
- Yulistia Desta, (2018). “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat”. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Yus, Anita (2013). *Bermain Sebagai Strategi dan Pengembangan Diri Anak*. *Jurnal Ilmiah P2TK PAUDNI*, Vol. 8, No.2.