

**PENERAPAN PERMAINAN PINDAH KAMAR UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK KELOMPOK A TK
TAMAN PUTERA MANGKUNAGARAN TAHUN AJARAN 2013/2014**

Yulinda Wahyuningtyas¹, Dakir², Sularmi²

¹ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

² Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email : hasanleendaa@gmail.com, dakirpgsd@yahoo.co.id, sularmi_m@yahoo.com

***Abstract:** The purpose of this research is to improve the ability to recognize geometric shapes children of group A Kindergarten Taman Putera Mangkunagaran Academic Year 2013/2014. The experiment was conducted in two cycles, with each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The data collection technique by using observation techniques, performance tests, interviews, and documentation. The data analysis technique that used in this research was to use interactive model of analysis technique Kemmis dan Mc. Tagart that consists of three components analysis that included data reduction, data presentation, the withdrawal of conclusions or verification. There was the percentage increase in the ability of a children to recognize geometric shapes of the early condition 4 children (36.4%) were completed, 7 children (63.6%) were not completed, in the first cycle increased but still not reach the expected results, that 7 children (63.6%) were completed, 4 children (36.4%) were not completed, then the second cycle had a significant increase in accordance with the expected results, that 9 children (81.8%) were completed, 2 children (18, 2%) were not completed. Based on the results of this study can be concluded that Application Of Room Move Game To Improve The Ability To Recognize Geometric Shapes Children Of Group A Kindergarten Taman Putera Mangkunagaran Academic Year 2013/2014.*

***Keywords:** Room Move Game, Introduction to Geometr, Cognitive Development of Children*

Abstrak : Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A melalui permainan pindah kamar TK Taman Putera Mangkunagaran Tahun Ajaran 2013/2014. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, tes unjuk kerja, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Tagartyang terdiri dari tiga komponen analisis yang meliputi reduksi data, penyajian data, kesimpulan – kesimpulan penarikan atau verifikasi. Adanya persentase peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dari kondisi awal 4 anak (36,4%) yang tuntas, 7 anak (63,6%) yang tidak tuntas, pada siklus I mengalami peningkatan tetapi masih belum mencapai hasil yang diharapkan yaitu 7 anak (63,6%) yang tuntas, 4 anak (36,4%) yang tidak tuntas, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu 9 anak (81,8%) yang tuntas, 2 anak (18,2%) yang tidak tuntas. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan Penerapan Permainan Pindah Kamar meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Taman Putera Mangkunagaran Tahun Ajaran 2013/2014.

Kata Kunci : Permainan Pindah Kamar, Pengenalan Geometr, Perkembangan Kognitif Anak

PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas, 2009) tentang tingkatan pencapaian perkembangan kognitif anak usia 2 - 4 tahun, salah satunya adalah mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola tingkat pencapaiannya yaitu untuk usia 2 - < 3 tahun memahami konsep ukuran (besar – kecil, panjang – pendek), mengenali tiga macam bentuk ( ,  ,  , dan mulai mengenal ponal sedangkan untuk usia 3 - < 4 tahun menempatkan benda dalam urutan ukuran (paling kecil – paling besar), mulai mengikuti pola tepuk tangan, serta mengenal konsep banyak dan sedikit. Dari hasil wawancara kepada guru dan hasil observasi peneliti ditemukan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak khususnya kelompok A rendah, dari 11 anak hanya 4 () mendapatkan nilai tuntas yang mampu mengenal bentuk geometri dengan baik sedangkan 7 () anak mendapatkan nilai tidak tuntas kemampuan mengenal bentuk geometri masih rendah, hal ini menunjukkan bahwa anak belum mampu mengenal bentuk geometri dengan baik.

Hal ini terjadi dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan hanya dengan menggunakan metode bercerita dan bercakap – cakap. Metode tersebut dijadikan metode rutinitas setiap harinya sehingga anak sering merasa bosan dan kurangnya perhatian terhadap pembelajaran karena hanya menggunakan metode itu saja. Dalam pembelajaran mengenal bentuk geometri guru hanya menggunakan media yang tersedia kemudian anak diminta untuk menebaknya.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas , maka peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul sebagai berikut : “Penerapan Permainan Pindah Kamar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A TK Taman Putera Mangkunagaran Tahun Ajaran 2013/2014”.

KAJIAN PUSTAKA

Hurlock menyatakan bahwa bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Sedangkan Sutton-Smith menyatakan bahwa bermain bagi anak terdiri dari empat mode dasar yang membuat kita mengetahui tentang dunia luar, yaitu a. meniru, b. eksplorasi, c. menguji, dan d. membangun (Hidayatullah, 2008 : 4). Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda dan sebagainya (Moeslichatoen, 2004:32). Joan dan Utami (1996) mengidentifikasi bermain dari jenisnya, yaitu bermain eksploratif, konstruktif, destruktif, dan kreatif (Yus, 2011: 136).

Permainan pindah kamar adalah suatu permainan dengan menggunakan berbagai bentuk geometri seperti persegi, persegi panjang, lingkaran, dan lain sebagainya. Permainan ini di khususkan untuk anak usia dini pada kelompo A agar lebih mudah dalam mengenal berbagai bentuk geometri. Berdasarkan permainan tersebut peneliti tertarik untuk memodifikasi permainan ini yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri yaitu dengan mengganti peraturan permainannya. Peraturan dalam permainan ini adalah saat guru memberi aba – aba “ cari mana bentuk lingkaran “ anak – anak dengan cepat menempati kamar/ bentuk lingkaran tersebut jika ada anak yang terlambat anak diminta untuk menyanyikan lagu “Bentuk Geometri”.

Menurut jurnal dari *Aslan and Arnas* (2007) yang berjudul *Three- to six-year-old children's recognition of geometric shapes* mengemukakan “*Geometry is one of the basic parts of early childhood mathematics and far more important in the early childhood period than most people realize. This study was conducted to determine the criteria used by kindergarten children in classifying basic geometric shapes (square, triangle, rectangle, circle).*” Artinya “ Geometri adalah salah satu bagian dasar matematika anak usia dini dan ini sangat penting untuk pemahaman periode anak usia dini oleh kebanyakan orang belum menyadarinya akan hal tersebut. Penelitian ini diselenggarakan untuk menentukan kriteria

yang digunakan oleh TK dalam penggolongan bentuk geometri dasar (persegi, segi tiga, persegi panjang, lingkaran).

Jurnal untuk menguatkan tentang pengenalan bentuk geometri anak dari *Chard, Baker, Clarke, Jungjohann, Davis, and Smolkowst* (2008) yang berjudul *Preventing Early Mathematics Difficulties : The Feasibility of a Rigorous Kindergarten Mathematics Curriculum* menjelaskan “*This study examined the development and feasibility testing of a kindergarten mathematics curriculum designed to focus on the development of early number sense, geometry, measurement, and mathematics vocabulary.*” Artinya “Penelitian ini mengkaji perkembangan dan kemungkinan mengetes desain kurikulum matematika anak TK untuk fokus pada perkembangan pengertian angka, geometri, pengukuran, dan kosakata matematika lebih dulu.”

Melalui pengetahuan pengembangan kognitif akan lebih mudah bagi guru dan orang tua dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensi pada masing – masing anak. Adapun tujuan pengembangan kognitif anak diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory*, visual, taktik, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains permulaan. Salah satu uraian tentang bidang pengembangan ini yaitu pengembangan geometri (Susanto, 2012: 60 – 61). Clements, Wilson, & Sarama (2004); Hannibal (1999) dalam Seefeld dan Wasik (2008) mengemukakan “ Membangun konsep geometri pada anak – anak di mulai dengan mengidentifikasi bentuk – bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar – gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. “

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada semester genap (dua) tahun ajaran 2013/2014 selama 6 bulan, yaitu mulai dari bulan Januari sampai dengan Juni 2014 di TK Taman Putera yang terletak di Jl. Ronggowarsito No. 128 Kecamatan Banjarsari, Surakarta. Subjek dalam penelitian adalah anak kelompok A TK Taman Putera Mangkunagaran yang jumlah 11 anak terdiri dari anak laki – laki ada 6 dan anak perempuannya ada 5.

Data penelitian yang dikumpulkan berupa informasi tentang proses penerapan permainan pindah kamar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, dan pengambilan data melalui unjuk kerja serta LKA. Data penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber yang meliputi Informan atau narasumber yaitu anak didik dan guru, tempat dan peristiwa berlangsungnya aktivitas pembelajaran, dokumen atau arsip yang terdiri dari Kurikulum, Program Semester, Rencana Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan buku penilaian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes/LKA, dan dokumentasi atau arsip. Validitas yang digunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis model interaktif Milles dan Huberman (Slamet, 2006: 143) yang meliputi reduksi data, penyajian data, kesimpulan-kesimpulan penarikan atau verifikasi.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 (dua) siklus, masing-masing siklus terdiri 2 (dua) kali tatap muka. Setiap siklus meliputi 4 (empat) tahap yaitu : 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, 3. Observasi, dan 4. Refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan prasiklus. Hasil persentase nilai kondisi awal menunjukkan bahwa sebagian besar kemampuan mengenal bentuk geometri anak masih rendah. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 1 :

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Anak Sebelum Tindakan/Prasiklus

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1		4	36,4 %	Tuntas
2		7	63,6 %	Tidak Tuntas
	Jumlah	11	100 %	

Berdasarkan persentase di atas, sebagian besar anak belum mencapai indikator kinerja penelitian yang telah ditetapkan yaitu 80%. Dari 11 anak, 7 anak atau 63,6% kemampuan mengenal bentuk geometri anak masih rendah. Persentase nilai kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah menerapkan permainan pindah kamar pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 2 :

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Anak pada Siklus I

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1		7	63,6 %	Tuntas
2		4	36,4 %	Tidak Tuntas
	Jumlah	11	100 %	

Berdasarkan dari tabel 4.5 di atas, diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari data di atas, yaitu sebanyak 7 anak atau 63,6% termasuk kategori tuntas dan sisanya sebanyak 4 anak atau 36,4% termasuk kategori tidak tuntas. Dengan demikian target pada indikator kinerja penelitian belum tercapai, sehingga dilanjutkan siklus selanjutnya yaitu siklus II.

Pada siklus II persentase nilai ketuntasan menunjukkan adanya peningkatan. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Anak pada Siklus II

No	Nilai	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1		9	81,8 %	Tuntas
2		2	18,2 %	Tidak Tuntas
	Jumlah	11	100 %	

Setelah dilaksanakan tindakan siklus II data yang diperoleh menunjukkan bahwa 9 anak atau 81,8% mendapat nilai tuntas dan 2 anak atau 18,2% mendapat nilai tidak tuntas. Hasil nilai keterampilan sosial pada siklus II meningkat dan telah mencapai indikator kinerja penelitian 80%, maka siklus tindakan penelitian ini dihentikan.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, terdapat peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Taman Putera Mangkunagaran tahun ajaran 2013/2014 saat pembelajaran berlangsung. Peningkatan terlihat jelas dari sebelum tindakan atau prasiklus dan setelah tindakan, yaitu siklus I dan II. Perbandingan dapat dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4. Distribusi Perbandingan Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A

No	Nilai	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
1.		4	36,4%	7	63,6%	9	81,8%
2.		7	63,6%	4	36,4%	2	18,2%

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Taman Putera Mangkunagaran tahun ajaran 2013/2014 meningkat dengan adanya tindakan penerapan permainan pindah kamar. Terbukti peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak yang dapat dilihat dari jumlah anak yang mampu mengenal bentuk geometri dengan baik, dari menyebutkan bentuk geometri, menunjukkan dan mengelompokkan sesuai dengan bentuk dan warnanya bertambah setiap siklusnya yang

terlihat dari tindakan prasiklus sejumlah 4 anak yang tuntas pada siklus I bertambah 3 anak yaitu menjadi 7 anak yang tuntas ini dikarenakan bahwa proses pembelajaran menggunakan media yang lebih menarik dan metode yang disukai anak yaitu dengan menggunakan permainan pindah kamar. Pembelajaran ini dapat menarik anak lebih aktif dan lebih fokus terhadap pembelajaran yang sedang diajarkan.

Pada siklus II mengalami peningkatan yang baik sebesar 2 anak menjadi 9 anak yang tuntas, pada setiap pertemuan media yang digunakan sama tetapi peraturan dalam permainan sedikit diberi variasi yang awalnya berkelompok 2-3 anggota diganti dengan sendiri – sendiri anak melakukan permainan pindah kamar tersebut. Menggunakan metode bermain ini dapat meningkatkan keaktifan anak selama pembelajaran berlangsung sampai akhir pembelajaran, dengan media yang menarik dan lebih berwarna untuk anak sehingga anak tertarik untuk melakukan permainan tersebut.

Permainan pindah kamar ini menjadi salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Anak akan lebih mudah memahami pembelajaran geometri dengan metode bermain kreatif ini.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan pindah kamar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Taman Putera Mangkunagaran Tahun Ajaran 2013/2014.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain dengan permainan pindah kamar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Taman Putera Mangkunagaran Tahun Ajaran 2013/2014.

Hal ini terbukti dengan ketuntasan belajar anak pada awalnya hanya 36,40% (4 anak dari 11 anak), pada siklus I belum berhasil hanya 7 atau 63,4% anak yang berhasil mendapatkan nilai tuntas, kemudian dilanjutkan pada siklus II. pada siklus II kemampuan mengenal bentuk geometri anak mengalami peningkatan yang signifikan dan mencapai hasil yang diharapkan yaitu 80 %, dalam siklus II ini 9 atau 81,8% anak mendapatkan nilai tuntas.

Sesuai dengan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu : bagi seklah yaitu sekolah lebih menekankan pembelajaran yang bersifat menyenangkan untuk anak agar anak dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, bagi guru yaitu guru hendaknya lebih berinovatif dalam memilih metode yang tepat untuk anak yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar dan guru dapat menggunakan metode bermain selain permainan pindah kamar untuk mengenalkan anak tentang materi pembelajaran yang lain sehingga guru dapat berkreasi dalam menciptakan suatu permainan yang inovatif untuk kegiatan belajar mengajar agar anak dapat memahami materi dengan baik, serta bagi anak yaitu anak hendaknya lebih meningkatkan perhatian pada proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah memahami materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aslan, D., & Arnas, Y.A. (2007). *Three- to six-year-old children's recognition of geometric shapes. International Journal of Research in Childhood Education*. 15(1). 83
- Chard, D.J., Baker, S.K., Clarke, B., Jungjohann, K., Davis, K., & Smolkowst, K. (2008). *Preventing Early Mathematics Difficulties : The Feasibility of a Rigorous Kindergarden Mathematics Curriculum. Learning Disability Quarterly*. 31(1). 11

- Clements, D.H., & Sarama, J. (2000). *The Earliest Geometry. The National Council of Teachers of Mathematics, Inc. www.nctm.org. All rights reserved.* Diperoleh 22 April 2014. <http://gse.buffalo.edu/org/buildingblocks/writings/Earliest%20Geometry.pdf>
- Hidayatullah, M.F. (2008). *Mendidik Anak dengan Bermain*. Surakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan UNS
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas
- Seefeldt, C. & Wasik, A.B. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 2* (alih oleh Pius Nasar). PT Macanan Jaya Cemerlang
- Slamet. Y. (2006). *Metode Penelitian Sosial*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana
- Yus, A. (2011). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : Kencana