

**PERMAINAN MEDIA KERIKIL BERWARNA TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK
USIA DINI PADA ANAK KELOMPOK B**

Pipit Upita¹, Dedah Jumiati²

¹ IKIP Siliwangi

² IKIP Siliwangi

[!pipitupita@gmail.com](mailto:pipitupita@gmail.com) , [!dedahcimahi@gmail.com](mailto:dedahcimahi@gmail.com)

ABSTRACT

Early childhood education is the most important phase in a child's life. Where at the age of these children the basic abilities in the thought process and the formation of a child's personality are developing rapidly. To support the results of quality education, optimal stimulation is needed in developing various aspects of early childhood development such as religious and moral values, physical motor, cognitive, language, social-emotional and arts. One aspect of early childhood development that is important for stimulation is the aspect of cognitive development. Aspects of cognitive development are aspects of intellectual development oriented to the ability to think logically and symbolically, starting from the absorption of information in the form of knowledge and understanding of early childhood to the ability to solve problems. After conducting research into learning activities using pebbles, the color of children's curiosity increases quite well, this is indicated by the number of questions or increased courage of children to ask the teacher on things that make children curious about a form or concept. Particularly with regard to color gravel media, after the results of a pre-test of children's curiosity in recognizing geometric shapes of 8.36 and after treatment (treatment) using a color gravel media (post-test) the results were 13.36 so conclusions can be drawn from the data there was a significant increase of 5.00. So the conclusion was that the use of color gravel media was quite effective in increasing children's curiosity about recognizing geometric shapes.

Keyword : Collored Pebbles, Geometry Shapes, early childhood

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini merupakan fase yang paling penting dalam kehidupan seorang anak. Dimana pada usia anak-anak ini kemampuan dasar dalam proses berpikir dan pembentukan kepribadian anak sedang berkembang dengan pesat. Untuk menunjang hasil pendidikan yang berkualitas, diperlukan stimulasi yang optimal dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni. Salah satu aspek perkembangan usia dini yang penting untuk distimulasi adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif adalah aspek perkembangan intelektual yang berorientasi pada kemampuan berpikir logis dan simbolis yang dimulai dari penyerapan informasi berupa pengetahuan dan pemahaman anak usia dini sampai kemampuan untuk memecahkan masalah. Setelah mengadakan penelitian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media kerikil warna rasa keingintahuan anak meningkat cukup baik, hal ini ditandai dengan banyaknya pertanyaan atau meningkat keberanian anak untuk bertanya pada guru pada hal-hal yang membuat anak penasaran akan suatu bentuk atau konsep. Khususnya berkenaan dengan media kerikil warna, setelah dilakukan penelitian hasil pre-test rasa keingintahuan anak pada mengenal bentuk geometri 8,36 dan setelah diadakan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media kerikil warna (post-test) hasilnya adalah 13,36 jadi dapat ditarik kesimpulan dari data tersebut terjadi kenaikan yang cukup signifikan

PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak merupakan fase yang sangat fundamental dalam kehidupan seorang anak. Dimana pada usia anak-anak ini kemampuan dasar melalui berpikir kreatif dan pembentukan kepribadian anak sedang berkembang dengan pesat.

Untuk menunjang hasil pendidikan yang berkualitas, diperlukan stimulasi yang nyata dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini seperti nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan seni.

Salah satu aspek perkembangan usia dini yang penting untuk distimulasi adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek kognitif adalah aspek perkembangan intelektual yang berorientasi pada kemampuan berpikir logis dan simbolis yang dimulai dari penyerapan informasi berupa pengetahuan dan pemahaman anak usia dini sampai kemampuan untuk memecahkan masalah. Dalam aspek perkembangan kognitif ini memiliki cakupan program pengembangan yang cukup luas, seperti yang tertulis dalam Taksonomi Bloom (Tony, 2009) yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), menerapkan (*applying*), menganalisis (*analyzing*), menilai (*evaluating*) dan mencipta (*creating*).

Salah satu upaya untuk menstimulasi aspek perkembangan kognitif anak usia dini dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran matematika melalui berbagai permainan. Pembelajaran

matematika adalah pembelajaran yang melibatkan pengembangan berpikir dan mengolah logika baik secara kuantitatif maupun kualitatif dalam suatu lingkungan belajar untuk memperoleh hasil yang optimal (Rustiyanti, 2014: 21).

Pembelajaran geometri adalah pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan berpikir logis, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Sebagaimana yang tertuang dalam National Council of Teacher Mathematics (NCTM, 1996, 2007) pembelajaran geometri untuk anak dapat berupa analisis berbagai bentuk, menggambarkan hubungan spasial menggunakan koordinat geometri, menerapkan transformasi dan kesimetrisannya serta visualisasi untuk mencipta bentuk. Menurut Rahmat & Sumiati (2016) Pengenalan geometri di TK berupa di antaranya pengenalan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Menurut Abrantes, dkk (Balinha, 2016: 120) pengalaman pertama anak-anak dalam pembelajaran geometri adalah dengan mencoba memahami dunia disekitar mereka untuk membedakan satu objek dari yang lain dan menemukan objek tertentu. Tetapi mereka menambahkan bahwa ketika anak-anak berpindah dari satu tempat ke tempat lain menggunakan intuisi, perspektif, pemecahan masalah, dugaan, penalaran deduktif, logika & argumen bukti yang relevan. Studi tentang geometri yang mempelajari tentang bentuk dan ruang serta hubungan visual-spasial menjadi

penting karena membantu anak-anak untuk menghubungkan matematika dengan dunia nyata.

Diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak masih rendah. Umumnya, sebagian anak masih belum bisa menyebutkan nama lain dari bentuk geometri dengan benar, seperti menyebutkan lingkaran yang disebut bulat, serta bentuk persegi disebut kotak, serta masih tertukar dengan bentuk persegi panjang dengan persegi. Selain konsep penamaan anak juga masih belum memahami konsep bentuk serta identifikasi bagian-bagian yang terdapat di setiap bentuk mampu mengenalkan nama dari bentuk geometri saja, tanpa harus menjelaskan karakteristik dari setiap bentuk geometri kepada anak.

METODOLOGI

Metode ini menggunakan metode kuasi eksperimen (Puspitasari, 2016) dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui media kerikil warna. Penggunaan media kerikil ini mempunyai berbagai manfaat, diantaranya:

a) Meningkatkan kemampuan kognitif melalui penelitian ini, merupakan kemampuan dimana anak dapat berhitung secara logis, melalui ide-idenya secara nyata serta merupakan salah satu kecerdasan anak dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan inilah yang berkembang dan dikatakan kemampuan berpikir logis pada anak. Perkembangan berpikir anak menentukan perkembangan apakah anak sudah mampu memahami lingkungan secara logis dan realistik. b) Memberi pengalaman nyata pada peserta didik dengan terlibat langsung. c) Menjadikan kegiatan bermain merupakan pendekatan dalam pembelajaran di PAUD. Dalam hal ini bermain dengan

kerikil berwarna. d) Adapun sengaja dipilih kerikil yang berwarna, bertujuan untuk mengenalkan bahan alam berupa kerikil, selain kerikil tidak berwarna dikenalkan juga pada anak kerikil yang berwarna-warni, bentuknya ada yang besar ada yang kecil dan bermacam-macam bentuk geometri (lingkaran, persegi empat, segi tiga, dll). e) Mengenalkan tekstur dari kerikil ini apakah halus atau kasar sehingga anak dapat mengenalnya lebih dalam lagi. f) dan anak dapat menghitung kerikil berwarna-warni ini misalnya berapa jumlah kerikil berwarna merah, berapa jumlah kerikil berwarna kuning, hijau, biru, dan lain-lain. Sehingga kemampuan kognitif anak akan lebih berpariatif dan kompleks mengenal benda nyata bahan alam kerikil berwarna.

Adapun cara penerapan media pembelajaran kerikil warna yaitu sebagai berikut: a) Kartu berisi huruf dan gambar geometri disiapkan sesuai dengan tema pembelajaran. b) Anak dipersilahkan untuk memilih kartu dan memasang kerikil warna sesuai huruf atau gambar geometri. c) Lalu anak diberikan kesempatan untuk menyebutkan huruf dan gambar geometri yang ada. d) Anak menjawab pertanyaan sesuai dengan persepsi atau konsep yang dipahami oleh anak. e) Anak meniru bentuk geometri / simbol huruf dengan media kerikil warna sesuai gambar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Berdasarkan banyak desain dalam penelitian eksperimen maka peneliti ingin menggunakan penelitian *kuasi eksperimen* yang memiliki tujuan untuk melihat pengaruh media terhadap

pembelajaran dikelas dengan cara memberikan perlakuan - perlakuan tertentu pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan.

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah kemampuan mengenal geometri siswa yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kerikil berwarna lebih baik daripada dengan pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Mekar Bandung mulai hari Selasa tanggal 03 Pebruari 2019. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas B (5-6 tahun) semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 16 anak perempuan, dengan jumlah keseluruhan 26 orang peserta didik. Untuk mengetahui apakah tujuan tersebut tercapai, maka diperlukan analisis data dan dibahas pada bab ini, untuk menguji hipotesis penelitian dilakukan pengolahan data menggunakan software khusus pengolahan data yaitu *SPSS 25* dan *Microsot Office Excel*. Berikut disajikan deskripsi statistik hasil skor kemampuan mengenal bentuk geometri siswa dan skala pembelajaran kerikil warna.

Sebelum dilaksanakan penerapan metode eksperimen, terlebih dahulu dilakukan pre test yang dilakukan dengan observasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil yang didapatkan pada kelas pertama menunjukkan bahwa sebelum penerapan metode eksperimen pada kelas eksperimen diperoleh bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Tunas Mekar Bandung masih rendah, karena

hasil observasi yang diperoleh adalah sebagai berikut: 42% dengan kemampuan Belum Berkembang dan 58% siswa mulai berkembang sehingga anak dengan kriteria belum berkembanglebih kecil dibandingkan belum berkembang. pada keterampilan mengenal bentuk geometri dalam pembelajaran media kerikil warna anak di TK Tunas Mekar Bandung sebelum penerapan metode eksperimen pada kelas eksperimen tidak lebih baik dari pada siswa yang mendapatkan pembelajaran biasa.

Kelas eksperimen memperoleh pendekatan dengan media pembelajaran kerikil warna sebagai perlakuan, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran biasa yaitu pembelajaran dengan metode konservatif atau metode klasikal. pada kelas eksperimen semua langkah-langkah pembelajaran dikonstruksi dengan menggunakan media kerikil warna disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pendekatan media pembelajaran mengenal konsep geometri sedangkan di kelas kontrol kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan cara mendengarkan guru berbicara atau berorientasi pada guru.

Sedangkan analisis selanjutnya yaitu merupakan analisis terhadap data akhir yang dihasilkan peneliti sebagai syarat objek yang diteliti merupakan objek yang memperoleh data statistik sah yang dapat ditentukan objek penelitian. Tahap akhir analisis ini adalah data nilai post-test kelas eksperimen B perempuan dan kelas B laki-laki. Berdasarkan data-data di atas untuk analisis data akhir, peneliti melakukan dua buah uji statistik yaitu perhitungan data hasil *post-test* yang diberlakukan pada kelompok eksperimen

B (5-6 tahun) perempuan dan laki-laki serta kelompok kontrol B (5-6 tahun) perempuan dan laki-laki.

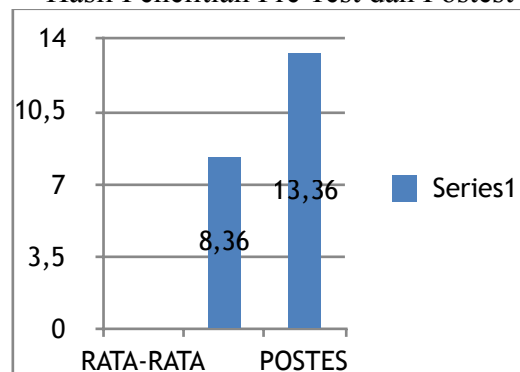
Hasil analisis mengenai data postes antar kelas eksperimen dan kelas kontrol, hasilnya menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri siswa kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol dan berdasarkan hasil analisis data n-gain bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran kerikil warna.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Mekar Bandung mulai hari Selasa tanggal 03 Pebruari 2019 Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas B (5-6 tahun) semester genap tahun pelajaran 2018/2019 yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 16 anak perempuan, dengan jumlah keseluruhan 26 orang peserta didik.

Informasi yang dipakai demi telaah langkah awal adalah studi yaitu hasil pretest kelas B berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, peneliti melakukan *pre-test* di kedua kelompok yaitu kelompok Eksperimen dan kelas Kontrol dengan pertanyaan yang sama di kedua kelas. Dan juga hasil *pos-test* di kedua kelas setelah dilakukan perlakuan pembelajaran media kerikil warna untuk kelas B.

Tabel 1

Hasil Penelitian Pre Test dan Postest



Pembahasan

Keingintahuan yang sangat besar pada anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Tunas Mekar Bandung atau pada kelas eksperimen perkembangan lebih besar dibandingkan dengan kelas B atau kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan pembelajaran sains menggunakan media kerikil.

Dengan mengamati dan melihat serta praktek secara langsung dengan menggunakan media kerikil warna, membuat anak lebih fokus dan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, dan anakpun tidak merasa sedang belajar.

Penerapan pembelajaran praktek meniru bentuk-bentuk geometri melalui media kerikil warna, membantu anak mengenal konsep ukuran, bentuk dan mengenal warna, hingga anak dapat meningkatkan cara berpikir logisnya juga, yaitu dengan menyusun media kerikil warna menjadi bentuk geometri.

KESIMPULAN

Setelah peneliti melakukan perlakuan yang berbeda pada kelompok B sebagai kelas eksperimen dan kelompok B sebagai kelas kontrol, maka perkembangan kognitif dan rasa ingin tahu anak, kelas B atau kelas yang

ISSN : 2614-6347 (Print) 2714-4107(Online)
Vol.3 | No.2 | Maret 2020

mendapatkan perlakuan peningkatannya lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol atau kelas yang tidak mendapatkan perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Balinha, Clements. (2016). *Geometry and Spatial Reasoning*. New York: NCTM.
- NCTM. (2007). *Principles and Standards for school mathematics*. Reston : Virginia.
- Puspitasari, N.R. (2016). *Pengaruh Media Loto Warna dan Bentuk Pemahaman Geometri Anak Kelompok B*. Jurnal Trunojoyo Vol 3 No. 2 Oktober Tahun 2016. <https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/download/3492/2608>. [diunduh tanggal 23 Oktober 2019].
- Rahmat, N. A., & Sumiati, T. (2016). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun*. Jurnal Metode Didaktik. <https://ejournal.upi.edu/index.php/MetodikDidaktik/article/view/3787/2701>. [diunduh tanggal 23 Oktober 2019].
- Rustiyanti. (2014). *Matematika*. Yogyakarta : Garailmu.