

**PENERAPAN PERMAINAN PINDAH KAMAR DALAM MENUMBUHKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK USIA DINI 5-6 TAHUN DI POS PAUD DAHLIA 04 CIBEER KOTA CIMAHI.****Sri Sumartini**

IKIP Siliwangi

sribdg9@gmail.com

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah 1. Untuk Mendeskripsikan perencanaan Penerapan Permainan Pindah Kamar dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini di Pos Paud Dahlia Cibeber , 2. Untuk Mendeskripsikan Proses Penerapan Permainan Pindah Kamar dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini di Pos Paud Dahlia Cibeber, 3. Untuk Mendeskripsikan hasil Penerapan Permainan Pindah Kamar dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini di Pos Paud Dahlia Cibeber, 4. Untuk Mendeskripsikan faktor penghambat dan faktor pendukung Penerapan Permainan Pindah Kamar dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini di Pos Paud Dahlia Cibeber. Bentuk penelitian pada pemilihan strategi data adalah penelitian lapangan dengan metode penelitian deskriptif kualitatif, Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan dengan metode sebagai berikut : observasi, wawancara, dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah ada Peningkatan pada pengenalan bentuk geometri pada anak didik, bermula dari kondisi awal yang terdapat 2 anak didik, pada 5 sampel dengan kategori belum memahami kehiatan pembelajaran pengenalan bentuk geometri, tetapi pada pembelajaran berikutnya 3 anak peserta didik peningkatan. Kemudian dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya terdapat peningkatan yang memenuhi target yang diharapkan yaitu 5 orang anak didik yang dijadikan sample sepenuhnya memahami pembelajaran pengenalan bentuk geometri melalui permainan pindah kamar. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Permainan Pindah Kamar dalam Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Pos Paud Dahlia 04 Cibeber Kota Cimahi dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini.


**Kata Kunci :** Permainan Pindah Kamar, Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

**A. PENDAHULUAN**

Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2005 menyatakan bahwa Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia,

sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang berdemokrasi serta bertanggung jawab.

Anak Taman Kanak-Kanak dalam perkembangan fisiknya sangat berkaitan dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinir antara susunan syaraf, otot dan otak. Perkembangan motorik meliputi motorik kasar dan motorik halus. Motorik halus adalah gerakan menggunakan otot-otot halus sebagian anggota tubuh tertentu yang dipengaruhi oleh kesempatan untuk belajar dan berlatih. Semakin matangnya perkembangan sistem syaraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kemampuan motorik anak.

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 pencapaian perkembangannya 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.

## **B. 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 kelompok 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. “

### **C. METODE PENELITIAN**

Bentuk penelitian pada pemilihan strategi data adalah penelitian lapangan dengan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bermaksud untuk membuat deskripsi mengenai situasi-situasi atau kejadian-kejadian. Adapun tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pelaksanaan meningkatkan kemampuan Penerapan Permainan Pindah Kamar dalam mneumbuhkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Anak Usia Dini.

**Metode yang digunakan**

Untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian ini dilakukan dengan metode sebagai berikut:

*Interview atau Wawancara*

Metode interview atau wawancara yaitu alat pengumpul data atau informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada sumber data atau sumber yang benar untuk dijawab secara lisan pula.

*Observasi atau Pengamatan*

Metode observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian, metode ini digunakan untuk mengamati secara langsung.

*Dokumentasi*

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah objek penelitian. Metode ini digunakan untuk mendapatkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan letak geografis, kondisi lingkungan, sarana dan prasarana sekolah, keadaan peserta didik, guru dan karyawan, untuk membantu menganalisis data-data primer.

*Instrumen Penelitian*

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Instrumen sebagai alat bantu dalam menggunakan metode pengumpulan data merupakan sarana yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket, perangkat tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, skala dan sebagainya.

**D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang diperoleh bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini usia 5-6 tahun di PAUD Dahlia Cibeber terlihat 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. terlihat dari pembelajaran awal sejumlah 2 dari 5 orang sample anak yang bertambah menjadi semua sample anak atau 5 orang anak yang telah faham dengan pembelajaran tersebut 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.

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 usia 5-6 tahun di PAUD Dahlia Cibeber Kota Cimahi. Namun demikian, peran serta orang tua dalam mendukung proses pembelajaran geometri yang dilaksanakan di PAUD adalah salah satu bagian yang penting, karena kekuatan belajar utama bagi anak usia dini dikembangkan melalui pendekatan yang lebih akrab di dalam lingkungan keluarga (Akhyadi dan Mulyono, 2018).

#### **D. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan metode bermain dengan permainan pindah kamar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun di PAUD Dahlia Cibeber Kota Cimahi. Hal ini terbukti dengan peningkatan pembelajaran dan pemahaman belajar anak pada awalnya hanya 2 orang anak dari 5 orang anak yang dijadikan sample, kemudian dilanjutkan pada pembelajaran berikutnya kemampuan mengenal bentuk geometri anak mengalami peningkatan yang signifikan dan mencapai hasil yang diharapkan yaitu semua atau 5 orang anak yang menjadi sample penelitian.

Sesuai dengan kesimpulan dan implikasi hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai bahan pertimbangan, yaitu : bagi sekolah 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**

- Akhyadi, A.S. dan Mulyono, D. 2018. Program Parenting dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Keluarga. *Jurnal Abdimas Siliwangi* Vol. 1 (1), hal 1-8.
- 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
- Clements, D.H., & Sarama, J. (2000). *The Earliest Geometry*. The National Council of Teachers of Mathematics, Inc. [www.nctm.org](http://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 Pendidika 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

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