

KEMAMPUAN PENGENALAN GEOMETRI MELALUI KEGIATAN BERMAIN BALOK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Lathipah Hasanah¹, Shinta Agung²

¹ Program Studi PIAUD STAI Bani Saleh

² Program Studi PIAUD STAI Bani Saleh

Email: latifahasanah@yahoo.com

(*Received:* November 2018; *Accepted:* November 2018; *Published:* Desember 2018)

ABSTRACT

The purpose of this research is improve the ability to introduction geometry in the child age 5-6 years through playing block activities. The subject of this research is children in grade B, RA Al-Watonyah 16 Rawa Terate Cakung, East Jakarta. The method used classroom action research. This research used qualitative and quantitative approach according to Kemmis model which consists of four components: planning, action, observation and reflection. The mean value obtained in pre intervention was 35.90%. Based on these results, interventions must be taken through playing blocks activities. After doing intervention in cycle I, The results obtained an average score of 61.52%. Then intervention in cycle II and obtained an average value of 80.97%. Based on these results, the child ability to introduction geometry has increased according to determined criteria, so that intervention action is stopped. Based on the results of research that has been implemented, playing blocks activities very effective can improve the ability children to introduction geometry. Furthermore, this activity can also improve the moral, cognitive, social emotional, language and motor development.

Keywords : *Geometry Introduction, Block Activities, Children Aged 5-6 Years*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak usia 5-6 tahun melalui kegiatan bermain balok. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B di RA Al-Wathonyah 16 Rawa Terate Cakung, Jakarta Timur. Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah metode penelitian tindakan kelas. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif menurut model Kemmis yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Nilai rata-rata yang didapat pada pra-intervensi adalah 35.90%. Berdasarkan hasil ini maka harus dilakukan tindakan intervensi melalui kegiatan bermain balok. Setelah melakukan intervensi tindakan siklus I maka diperoleh hasil nilai rata-rata sebesar 61.52%. Kemudian dilakukan intervensi tindakan siklus II dan diperoleh nilai rata-rata 80.97%. Berdasarkan hasil ini maka kemampuan anak mengenal geometri telah meningkat sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sehingga tindakan intervensi dihentikan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, kegiatan bermain balok sangat efektif dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan aspek moral, kognitif, sosial emosional, bahasa dan motorik.

Kata Kunci: Pengenalan Geometri, Bermain Balok, Anak Usia 5-6 Tahun

PENDAHULUAN

Usia 5-6 tahun merupakan suatu masa dimana seorang anak ingin mencoba berbagai hal. Pemberian stimulasi sangat dibutuhkan oleh anak-anak, karena masa ini merupakan suatu masa dimana anak mampu menerima berbagai hal yang diberikan oleh orang dewasa yang ada di sekelilingnya. Pemberian stimulasi yang tepat akan memudahkan anak-anak untuk merekam berbagai hal di dalam otak dengan menggunakan berbagai inderanya. Banyak stimulasi yang dapat dikembangkan untuk anak. Salah satunya adalah pemberian stimulasi kognitif yang mengarah pada pengenalan geometri untuk anak usia dini.

Geometri merupakan bagian dari matematika yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari yang kongkret ke abstrak, dari segi intuitif ke analisis, dari eksplorasi ke penguasaan dalam jangka waktu yang lama serta dari tahap yang paling sederhana hingga yang tinggi. Geometri merupakan dasar dalam matematika dan pembangunan. Selain dapat menumbuhkembangkan kemampuan berpikir logis, geometri juga efektif untuk membantu menyelesaikan permasalahan dalam banyak cabang matematika.

Pengenalan geometri pada anak perlu diberikan melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu bermain. Pengenalan geometri melalui bermain akan membuat anak menjadi rileks, tidak merasa terbebani dan berdampak positif terhadap pembelajaran. Tidak hanya itu, dalam pemikiran anak pun akan terekam bahwa pengenalan geometri sangat menyenangkan dan tidak menakutkan. Dengan mengenalkan anak kepada geometri, diharapkan dapat membantu anak-anak untuk mempersiapkan diri

dalam menghadapi perubahan zaman di dalam kehidupan yang terus berkembang, melalui berbagai latihan dasar anak diharapkan kelak mempunyai pola pemikiran yang logis, kritis dan rasional.

Strategi penyampaian yang tepat sangat dibutuhkan dalam pemahaman bentuk geometri dan dalam proses belajar mengajar agar dapat mengarahkan anak untuk memahami dan menguasai bentuk-bentuk dari geometri. Dalam prakteknya, belajar geometri pada anak usia dini diperlukan strategi pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan peserta didik untuk belajar. Setiap anak memiliki tingkat intelektual yang berbeda-beda sehingga perkembangan kemampuan berfikir anak dalam belajar pun berbeda pula. Perbedaan tersebut menyebabkan perbedaan penguasaan dan pemahaman konsep dan tahapan belajar yang dialaminya sebagai akibat dari berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Salah satu strategi yang dapat diberikan guru dalam mengenalkan geometri kepada anak adalah melalui kegiatan bermain balok. Kegiatan bermain balok dapat menyalurkan dorongan-dorongan dalam diri anak untuk berimajinasi dan mengembangkan minat yang diinginkannya. Bermain balok sebagai alternatif kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak dalam kegiatan belajar geometri.

Di dalam kegiatan bermain balok terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan guru, yaitu mulai dari pembukaan, inti, dan penutup. Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada kegiatan pembukaan adalah guru bercakap-cakap mengenai materi yang akan diajarkan anak-anak dalam kegiatan bermain balok berhubungan dengan matematika geometri. Selanjutnya guru

dan anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian guru akan memberikan peraturan yang akan disepakati bersama anak-anak dalam kegiatan bermain balok.

Taman kanak-kanak menjadi tempat bagi anak-anak untuk belajar memperluas pergaulan dalam kegiatan bermain yang melibatkan kemampuan anak dalam pengenalan geometri. Bagi anak-anak, bermain sebagai kegiatan yang menarik, menyenangkan dan menyalurkan energy anak. Melalui pengalaman yang menyenangkan, tentunya anak-anak akan termotivasi untuk belajar.

Dengan demikian, diharapkan Taman Kanak-Kanak dapat dijadikan sarana yang tepat dalam membantu meningkatkan kemampuan geometri anak pada usia 5-6 tahun. Karena pada masa ini kognitif anak memasuki fase pra-operasional yang ditandai dengan berfungsinya kemampuan simbolis. Refleksi dari kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang berada di sekitarnya secara mental. Hal ini berarti, anak akan dapat membayangkan bentuk benda walau tidak ada benda aslinya. Bermain balok sebagai alternatif yang menyenangkan bagi anak-anak dalam kegiatan belajar pengenalan geometri.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak.

TINJAUAN PUSTAKA

Setiap manusia diciptakan oleh Allah SWT memiliki kemampuan yang berbeda-beda, ada yang berkembang dengan cepat dan ada pula yang berkembang dengan lambat.

Perkembangan kemampuan manusia sangat dipengaruhi sekali oleh stimulasi yang diberikan pada usia dini. Usia dini merupakan usia yang tepat untuk anak diberikan arahan, dorongan, dan rangsangan yang tepat agar kemampuan anak berkembang secara optimal.

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Kemampuan menunjukkan bahwa suatu tindakan (*performance*) dapat dilakukan sekarang (Munandar, 2000:17). Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa kemampuan pada diri seseorang perlu diasah secara berulang-ulang demi perkembangan ke arah selanjutnya.

Menurut Robbins, kemampuan menunjukkan kapasitas individu untuk mewujudkan berbagai tugas dalam pekerjaan (Wibowo, 2014: 93). Kemampuan menyeluruh individu pada dasarnya dibentuk oleh dua kelompok faktor penting yaitu intelektual dan *physical abilities*.

Beth & Piaget mengatakan bahwa yang dimaksud matematika adalah pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik (Runtuakhu, 1996: 15). Dengan demikian dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa matematika itu berkaitan dengan berbagai aktifitas dalam kehidupan manusia dan saling terkait dengan berbagai ilmu pengetahuan.

Pembelajaran matematika bukanlah pembelajaran tentang menghafalkan rumus dan hitung menghitung belaka. Belajar matematika memerlukan kombinasi antara panca indra dan mental pikiran dalam menangkap suatu konsep atau pengetahuan yang baru. Belajar matematika merupakan

operasi mental dalam pikiran untuk memodifikasi obyek pengetahuan. Menurut Skemp, matematika adalah bahasa simbol yang mempunyai fungsi-fungsi tertentu dan dapat dibedakan satu dengan yang lainnya, mengolahnya, dan menjadikannya pola pikir (Runtukahu, 1996: 17). Matematika merupakan kegiatan pembelajaran yang memerlukan konsentrasi dalam kegiatannya dengan mengolah pengetahuan yang didapat, sesuai apa yang dilihat dan didengar.

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.

Tahap pertama anak belajar geometri dinamakan topologis. Mereka belum mengenal jarak, kelurusan dan yang lainnya, karena itu anak mulai belajar mengenal garis lurus, lengkungan, dan lengkungan pun ada berbagai macam, ada lengkungan tertutup, lengkungan terbuka, dan lengkungan sederhana.

Van Hiele berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut: **(a) Tahap Pengenalan.** Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran, dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifatnya, **(b) Tahap Analisa.** Pada tahap ini, anak sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, anak dapat mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan itu sama panjang, bahwa panjang kedua diagonalnya sama panjang dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain-lain, dan **(c) Tahap Pengurutan.** Pada tahap ini, anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat-sifatnya dan anak sudah dapat

mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama yang lain berhubungan. Berikut merupakan deskripsi dari tahapan anak belajar geometri menurut Van Hiele.

Tabel 1
Tahapan Belajar Geometri pada Anak

Tahapan menurut Van Hiele			
No	Tahap 0 (Visualisasi) Tahap Pengenalan Bentuk Geometri	Tahap 1 (Analisis) Tahap Analisis Bentuk Geometri	Tahap 2 Deduksi Informal Tahap Pengurutan Bentuk Geometri
1	Anak mengenal bentuk geometri 2 dimensi yang ada	Dapat membedakan bentuk geometri dengan bentuk yang lain	Mengurutkan bentuk geometri dari yang esar-kecil, atau sebaliknya
2.	Menyebutkan geometri 2 dimensi	Dapat membandingkan masing-masing kelompok geometri menurut sifat-sifat yang mereka temukan	Mampu menyusun bentuk geometri dari yang besar-kecil, atau sebaliknya
3.	Mengenal benda-benda geometri 3 dimensi	Dapat menggunakan media balok dalam bentuk geometri.	Dapat mengambil benda sesuai dengan yang disebutkan
4.	Menyebutkan benda-benda geometri 3 dimensi	Dapat memilih benda geometri menurut warna, bentuk, dan ukurannya	Dapat mencocokkan bentuk geometri menurut warna, bentuk, ukuran
5.	Menunjukkan benda-benda geometri 3 dimensi	Dapat menciptakan bentuk dari kepingan geometri	Dapat membandingkan antara kelompok benda geometri 1 dengan kelompok benda geometri lain untuk mengetahui jumlahnya
6.	Mengelompokkan benda-benda geometri 3		

	dimensi yang bentuknya sama		
7.	Mencari benda-benda geometri 3 dimensi yang bentuknya sama	Menjumpai dan menggunakan kosakata atau simbol-simbol yang sesuai	.
8.	Dapat menggambarkan bentuk geometri 2 dimensi	Menyelesaikan masalah geometri yang dapat mengarah untuk mengetahui dan menemukan sifat-sifat suatu gambar	
9	Memasangkan bentuk geometri 2 dimensi dengan bentuk 3 dimensi yang bentuknya sama		

Menurut Vygotsky, bermain adalah *self help tool*. Sering kali keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangan (Tedjasaputra, 2001: 10). Pandangan Vygotsky mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak.

Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan sebagai perilaku baru serta “tidak biasa”. Bermain sangat berhubungan dengan naratif dalam hal bagaimana seorang anak mempresentasikan pengetahuan dalam intensionalitas dan keaksaraannya.

Balok adalah suatu alat permainan konstruksi terstruktur yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan suatu bangunan balok, mengembangkan kemampuan berbahasa ekspresif, meningkatkan kerja sama, dan untuk mengungkapkan representasi simbolik dan ide-ide kreatif sewaktu bermain balok (Isbell, 2001: 46). Balok sebagai alat bermain yang bersifat terstruktur, hal ini karena dalam penggunaannya balok dikontrol berdasarkan bentuk dari bahan yang dimainkan.

Balok yang dibutuhkan dalam kegiatan bermain balok yaitu minimal menggunakan 100 balok bahkan 200 balok akan lebih baik untuk anak dan waktu yang dibutuhkan 60 menit dalam setiap kegiatan bermainnya (Depdiknas, 2004:3). Hal tersebut dilakukan untuk lebih mengoptimalkan potensi yang ada dalam diri anak.

Kegiatan bermain balok terdiri dari berbagai tahapan. Jonson mengidentifikasi tujuh tahap bermain balok yaitu: tahap pertama adalah membawa (*carrying*), tahap kedua adalah menumpuk (*stacking*). Tahap ketiga adalah jembatan (*bridging*), tahap keempat adalah menutup (*enclosures*) atau pagar, tahap kelima adalah pola dan simetri (*patterns and symmetry*), tahap keenam adalah gambaran awal (*early representational*), dan ketujuh adalah gambaran lengkap (*later representational*) (Isbell, 2001: 16). Berikut deskripsi tahapan bermain balok pada anak.

Tabel 2
Tahapan Bermain Balok pada Anak

No	Tahapan	Indikator
1	Membawa (<i>carrying</i>)	Anak melakukan kegiatan mengangkat dan membawa balok dari satu tempat ketempat lain.
2	Menumpuk (<i>stacking</i>)	Anak mencoba membangun balok dengan menumpuk dengan balok lainnya sehingga terbentuk suatu menara ataupun suatu jalur-jalur dari balok yang dijajarkan mendatar dalam posisi tidur.
3	Jembatan (<i>bridging</i>)	Anak mulai belajar mengenal konsep ruang dan jarak.
4	Menutup (<i>enclosures</i>) atau pagar	Anak menutup balok dengan balok lainnya untuk menutup ruang dengan menggunakan variasi balok lainnya.
5	Pola dan simetri (<i>patterns and symmetry</i>)	Anak membuat suatu bangunan dengan menjaga keseimbangan bangunan yang berpola simetri agar tidak mudah roboh.
6	Gambaran awal (<i>early representational</i>)	Anak membangun menara, barisan, jembatan, menutup dan pola diulang dengan struktur yang sama sesuai dengan teknik yang dilakukan sebelumnya.
7	Gambaran lengkap (<i>later representational</i>)	Pada tahap ini anak sudah memiliki perencanaan yang matang mengenai bangunan yang akan dibuatnya.

Berdasarkan tahapan tersebut, kegiatan bermain balok memiliki manfaat bagi anak. Menurut Reifel, Phelps & Hanline, manfaat bermain balok antara lain untuk : a) Keterampilan hubungan dengan teman sebaya; b) Kemampuan berkomunikasi; c) Kekuatan dan koordinasi motorik halus dan kasar; d) konsep matematika dan geometri; e) pemikiran simbolik; f) pengetahuan pemetaan; g) ketrampilan membedakan

penglihatan (Direktorat PAUD, 2004: 3). Artinya bermain balok dapat mempelajari berbagai pengetahuan misalnya mengenal berbagai macam bentuk balok berdasarkan apa yang dilihat dan dipegangnya.

METODE

Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu merupakan salah satu tipe dari penelitian tindakan (*action research*). Penelitian tindakan kelas pada prinsipnya dimaksudkan untuk mengembangkan keterampilan atau untuk memecahkan suatu permasalahan di kelas (Handini 2012: 20). Hal ini ditegaskan oleh McNiff bahwa dasar utama dari metode ini adalah untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional pendidik dalam menangani proses belajar mengajar dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan persoalan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti atau guru melakukan sesuatu yang arah dan tujuan penelitiannya sudah jelas, yaitu demi kepentingan peserta didik dalam memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Dalam penelitian tindakan terdapat dua aktivitas yang dilakukan secara simultan, yaitu aktivitas tindakan (*action*) dan aktivitas penelitian (*research*) (Arikunto 2006: 106). Kedua aktivitas tersebut dapat dilakukan orang yang sama atau orang yang berbeda yang bekerja sama secara kolaboratif.

Desain intervensi tindakan atau rancangan siklus penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Prosedur kerja dalam penelitian tindakan menurut Kemmis dan Taggart dalam Arikunto, meliputi tahap-tahap sebagai berikut: (a) perencanaan (*planning*), (b) tindakan (*acting*), (c) observasi (*observing*), (d) refleksi (*reflecting*), kemudian dilanjutkan dengan perencanaan ulang (*replanning*), tindakan, observasi,

dan refleksi untuk siklus berikutnya, begitu seterusnya sehingga membentuk suatu spiral.

Indikator keberhasilan tindakan berupa besarnya persentase kenaikan minimal sebesar 71 %. Indikator keberhasilan ini sesuai dengan pendapat Mills yang menyatakan bahwa *the end-of survey revealed that 71% of student agreed* (Mills 2003: 101). Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti bersama dengan kolaborator menetapkan indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini 71%. Jika persentase yang diperoleh kurang dari 71% seperti yang telah disepakati bersama maka penelitian akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Penelitian ini mendeskripsikan bagaimana kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak usia 5-6 tahun. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5-6 Tahun yang merupakan sumber data primer, kepala sekolah yang dapat memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajaran di sekolah, dan kolaborator yang terlibat dalam penelitian yaitu guru kelas.

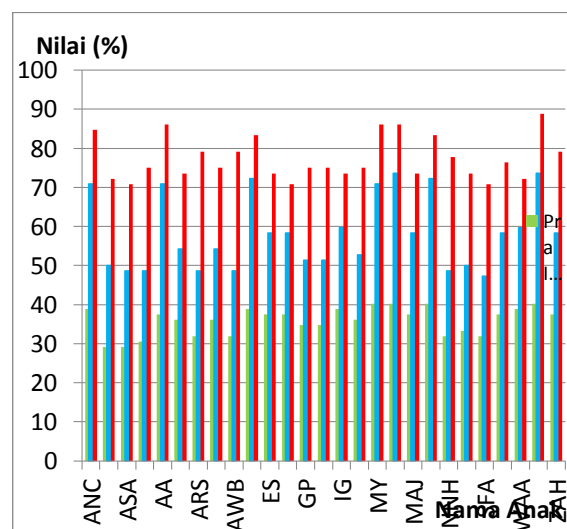
HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini dideskripsikan dalam bentuk penyajian data secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif untuk melihat persentase kenaikan pada setiap siklusnya. Sedangkan data kualitatif untuk menganalisis data yang diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara, dan catatan dokumentasi di lapangan. Hasil peningkatan kemampuan pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok pada seluruh subjek penelitian dari hasil pra-intervensi, siklus I sampai dengan hasil intervensi siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3
Skor Hasil Pra-intervensi, Siklus I dan Siklus II

No	NAMA	PraIntervensi		Siklus I		Siklus II	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	ANC	28	38.89	51	70.83	61	84.72
2	AU	21	29.17	36	50.00	52	72.22
3	ASA	21	29.17	35	48.61	51	70.83
4	AT	22	30.55	35	48.61	54	75.00
5	AA	27	37.50	51	70.83	62	86.11
6	AN	26	36.11	39	54.17	62	73.61
7	ARS	23	31.94	35	48.61	57	79.17
8	AAF	26	36.11	39	54.17	64	75.00
9	AWB	23	31.94	35	48.61	57	79.17
10	DEP	28	38.89	52	72.22	60	83.33
11	ES	27	37.50	42	58.33	63	73.61
12	FNT	27	37.50	42	58.33	60	70.83
13	GP	25	34.72	37	51.39	54	75.00
14	GBT	25	34.72	37	51.39	54	75.00
15	IG	28	38.89	43	59.72	63	73.61
16	JKP	26	36.11	38	52.78	54	75.00
17	MY	29	40.27	51	70.83	62	86.11
18	MAN	29	40.27	53	73.61	62	86.11
19	MAJ	27	37.50	42	58.33	53	73.61
20	NAP	29	40.27	52	72.22	60	83.33
21	NNH	23	31.94	35	48.61	56	77.78
22	NOC	24	33.33	36	50.00	53	73.61
23	SFA	23	31.94	34	47.22	51	70.83
24	SA	27	37.50	42	58.33	64	76.39
25	WAA	28	38.89	43	59.72	64	72.22
26	ZAN	29	40.27	53	73.61	64	88.89
27	ZAH	27	37.50	42	58.33	57	79.17
JUMLAH		698	969.39	1209	1679.17	1574	2186.11
RATA-RATA		25.85	35.90	44.77	62.19	58.30	80.97

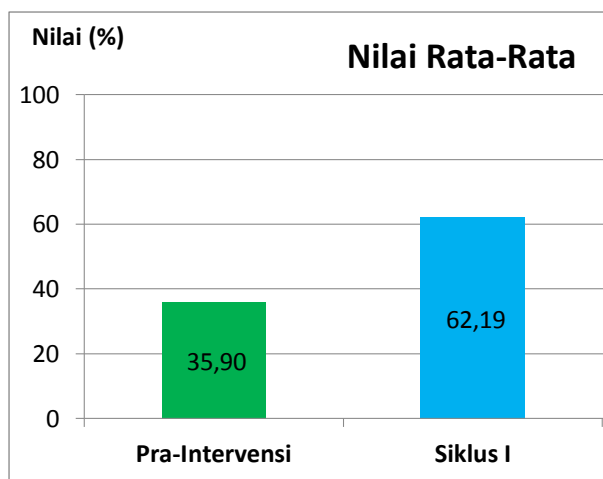
Grafik 1
Skor Hasil Pra-intervensi, Siklus I dan Siklus II



Tabel 4
Nilai Rata-Rata Hasil Praintervensi,
Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Prosentase (%)
Praintervensi	35.9
Siklus I	62.19
Siklus II	80.97

Grafik 2
Nilai Rata-Rata Hasil Praintervensi,
Siklus I dan Siklus II

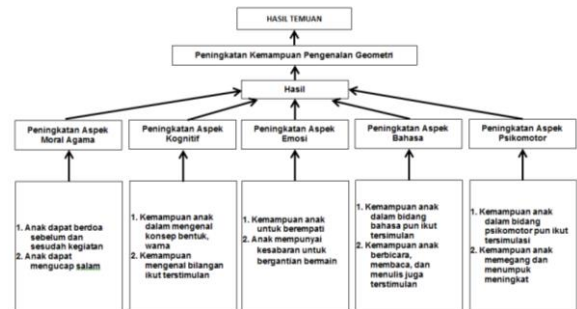


Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada setiap tindakan mengalami peningkatan yang signifikan. Pada tindakan praintervensi nilai rata-rata sebesar 25.85 atau 35.9% dan meningkat pada siklus I yaitu nilai rata-ratanya menjadi 44.77 atau 62.19% kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II yaitu nilai rata-ratanya menjadi 58.30 atau 80.97%.

Dari tindakan siklus II dinyatakan bahwa hipotesis tindakan telah tercapai sesuai dengan kriteria ketercapaian yang

diharapkan atau berkembang sangat baik yaitu setara dengan persentase $\geq 71\%$. Dengan demikian pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan siklus II telah berhasil. Peneliti dan kolaborator menyepakati bahwa tindakan dihentikan.

Gambar 1
Hasil Temuan Penelitian



Hasil analisis data pada penelitian ini dikatakan berhasil jika hasil kemampuan pengenalan geometri pada anak sudah mencapai persentase $\geq 71\%$. Berdasarkan analisis data terjadi kenaikan hasil rata-rata pada siklus I dimana pada saat praintervensi nilai rata-ratanya hanya sebesar 35.9% kemudian meningkat menjadi 62.19%. Nilai rata-rata peningkatannya sebesar 26.29% setelah diberikan tindakan pada siklus I. Kemudian pada siklus II mengalami peningkatan lagi yaitu nilai rata-ratanya menjadi 80.97% atau meningkat sebesar 18.78% dari siklus sebelumnya atau siklus I. Oleh karena itu, peneliti dan kolaborator merasa hasil yang didapat telah mencapai target yang diinginkan sehingga peneliti dan kolaborator memutuskan untuk menghentikan penelitian.

Hasil data kuantitatif dan kualitatif membuktikan bahwa penerapan kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak. Hal tersebut terlihat bahwa anak sudah mampu untuk mengenal bentuk-

bentuk geometri, mengelompokkan menurut bentuk, ukuran maupun warna dan mencocokkan benda-benda geometri dan membangun sesuatu dengan media balok-balok.

Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia 5-6 tahun diterima.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti tentang peningkatan kemampuan pengenalan geometri melalui kegiatan bermain balok anak usia 5-6 tahun di RA Al-Wathoniyah 16 Cakung Jakarta Timur, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal geometri.

Hal ini terlihat pada saat pra-intervensi, sebanyak 27 anak nilainya tidak mencapai kriteria yang telah ditetapkan yaitu sebesar $\geq 71\%$. Nilai rata-ratanya sebesar 25.85 atau 35.90%. Sedangkan pada siklus I, jumlah anak yang mencapai kriteria yang ditetapkan sebanyak 14 anak dimana nilai rata-ratanya sebesar 44.77 atau 62.19% sehingga perlu dilakukan tindakan selanjutnya atau tindakan siklus II. Kemudian pada saat siklus II, terjadi peningkatan dimana seluruh anak sebanyak 27 orang memperoleh nilai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Nilai rata-ratanya sebesar 58.30 atau 80.97%.

Secara kualitatif peningkatan kemampuan anak dalam mengenal geometri juga terlihat dari meningkatnya aspek moral agama, aspek kognitif, aspek emosi, aspek bahasa, dan aspek motorik. Aspek moral agama meningkat yaitu

kemampuan berdoa dan mengucapkan salam. Aspek kognitif yaitu kemampuan anak mengenal konsep bentuk, warna meningkat. Aspek emosi yaitu meningkatnya empati dan kesabaran anak. Aspek bahasa yaitu meningkatnya kemampuan berbicara dan membaca. Dan kemudian dari aspek motorik yaitu kemampuan memegang dan menumpuk meningkat juga. Berdasarkan hasil tersebut maka tindakan dihentikan dan penelitian selesai karena telah mencapai target yang diharapkan dan sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, ada beberapa saran dari peneliti, diantaranya:

1. Bagi lembaga PAUD, agar semakin mengembangkan strategi pembelajaran, menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta meningkatkan kualitas sumber daya tenaga pendidik.
2. Bagi kepala sekolah, meningkatkan profesionalisme guru serta keaktifan dalam kerjasama pada proses pembelajaran.
3. Bagi guru, meningkatkan penguasaan materi dan keterampilan dalam mengajar anak didiknya.
4. Bagi orang tua, memberikan dukungan serta stimulus yang tepat dalam mengembangkan kemampuan anak serta menyediakan fasilitas-fasilitas untuk belajar di rumah.
5. Bagi masyarakat, menyediakan sarana atau fasilitas serta memberikan kesempatan pada anak dalam rangka mengembangkan kemampuan pengenalan geometri.
6. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melakukan penelitian mengenai

peningkatan kemampuan pengenalan geometri pada aspek-aspek yang lain dengan meningkatkan kualitas, baik dari segi media maupun pelaksanaan sehingga dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

PUSTAKA RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Depdiknas. 2004. *Bahan Pelatihan Lebih Jauh Tentang Sentra dan Saat Lingkaran; Main Pembangunan Jilid 4*. Jakarta: Depdiknas.

Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini. 2004. *Main Pembangunan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

Handini, Myrnawati Crie. 2012. *Metodologi Penelitian untuk Pemula*. Jakarta: FIP Press.

Isbell, Rebecca. 2001. *The Complete Learning Center Book*. Maryland: Gryphon House, Inc.

Mills, Geoffrey E. 2003. *Action Research: A Guide For Teacher Research*. New Jersey: Pearson Education

Runtukahu, J Tombokan. 2000. *Pengajaran Matematika Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Grasindo.

Utami Munandar. 2000. *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah*. Jakarta : PT. Gramedia Widiasarana

Wibowo. 2013. *Perilaku Dalam Organisasi*. PT. Rajawali Gravindo Persada.