

PENGARUH METODE BERMAIN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A DI TK KARTIKA BAGOREJO SRONO BANYUWANGI

Ulin Tegarinfisa

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ulintegarinfisa@gmail.com

Rachma Hasibuan

PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rachmahasibuan@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian Pre Eksperimental Design ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain playdough terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi. Subjek penelitian adalah anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi yang berjumlah 17 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan menggunakan tabel penolong *wilcoxon match pairs test* dan hasilnya $T_{hitung} = 0$, sedangkan $T_{tabel} = 35$, yang berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 35$). Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh metode bermain playdough terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi.

Kata kunci : Kemampuan mengenal bentuk geometri, Metode bermain playdough

Abstract

Research Pre Experimental Design aims to determine the influence the effect of playing playdough method to the ability of recognizing geometric forms on the children of group A at TK Kartika Bagorejo Srono banyuwangi. The study sample is children group A aged 4-5 years in TK Kartika Bagorejo Srono banyuwangi of 17 children. Technique of collecting data using observation and documentation. The data analysis technique used Wilcoxon Matched Pairs Test with the result is $T_{calculated} = 0$ and $T_{table} = 35$. It means $T_{calculated} < T_{table}$ ($0 < 35$). Therefore H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the data, it can be conclude the there is influence of playdough plyaing method on the ability of recognizing geometric forms on the children of group A at TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi.

Keywords: The ability of recognizing geometric forms, playdough playing method.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diselenggarakan dalam jenjang usia 0-6 tahun yang mana pada usia tersebut merupakan tahap pertumbuhan serta perkembangan terjadi sangat pesat baik fisik maupun mentalnya. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat dilaksanakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Hal ini dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 bahwa PAUD dapat diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan informal. Pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak

(TK), Raudatul Atfhal (RA) dan bentuk lain yang sederajat, sedangkan pada jalur nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA) dan bentuk lain yang sederajat.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal. Pada masa ini anak usia dini disebut sebagai masa keemasan (*golden age*) sehingga usia tersebut sangat penting untuk menggali potensi yang ada didalam diri anak dan mengembangkan kemampuannya dengan maksimal. Pembelajaran yang diberikan pada saat masa tersebut akan berdampak pada kehidupan dimasa mendatang

sehingga perlunya berbagai stimulasi agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

Pada anak usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek meliputi moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni. Kemampuan kognitif ialah sesuatu yang fundamental dan membimbing tingkah laku anak yang terletak pada pemahaman bagaimana suatu proses berpikir anak dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu peristiwa. Aspek perkembangan kognitif meliputi akal dan pikiran manusia yang harus dikembangkan beriringan dengan kemampuan lainnya sebagaimana yang dikemukakan oleh (Susanto, 2011: 30), bahwa aspek-aspek perkembangan anak secara intelektual, emosional, sosial dan fisik satu sama lain saling terkait secara erat. Maka dari itu setiap kegiatan yang diberikan bertujuan meningkatkan salah satu kemampuan dasar anak juga dapat mengembangkan kemampuan dasar lainnya.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu stimulasi sejak dini ialah kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri. Hal ini tertera dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum PAUD pada Kompetensi Dasar (KD) 3.6 yaitu mengenal benda-benda di sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) serta 4.6 menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya). Pada penelitian ini benda di sekitar yang akan dibahas ialah mengenal bentuk-bentuk geometri. Pada anak usia dini mengenal bentuk geometri merupakan kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan dan menggolongkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuknya (Lestari, 2011: 4). Ada beberapa macam bentuk geometri yaitu lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, jajar genjang, layang-layang, trapesium dan lain lain. Namun, bentuk geometri yang dikenalkan pada anak usia dini adalah bentuk geometri yang sering dijumpai oleh anak di lingkungan sekitar seperti lingkaran, segitiga, dan persegi.

Berdasarkan Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD yang menyatakan bahwa lingkup perkembangan anak yang berusia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk geometri adalah berpikir logis dengan tingkat pencapaian

perkembangan mengklasifikasikan benda menurut fungsi, bentuk, warna dan ukuran. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi seperti menunjukkan bentuk geometri dengan gambar atau benda. Namun, pada hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 19-20 November 2017, anak kelompok A TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi kemampuan mengenal bentuk geometri masih belum maksimal. Hal tersebut dibuktikan dengan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada kelompok A seperti anak belum mampu menyebutkan dan menunjukkan bentuk geometri dengan benar. Kemudian dalam pembelajaran pengenalan bentuk geometri guru menerangkan dengan memegang gambar dan anak disuruh menirukan apa yang disebutkan guru dengan berulang. Saat pembelajaran anak kurang antusias dalam mengikutinya hal tersebut disebabkan karena peran guru yang dominan atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Hasilnya hanya anak tertentu yang mampu menerima kegiatan sedangkan yang lain cenderung tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru, bicara sendiri dengan teman dan bosan dengan kegiatan yang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan diatas supaya kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri dapat berkembang maksimal maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran. Menggunakan metode bermain merupakan salah satu hal yang tepat untuk memudahkan proses pembelajaran pada anak yang kemudian dikembangkan menggunakan inovasi yang tepat. Inovasi tersebut dengan menggunakan kegiatan *playdough*. Metode menurut Moeslichatoen (2004 : 9) adalah cara yang dalam berkerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Menurut Bodrova, dkk (dalam Suhartin, 2017:18) menyatakan bahwa bermain adalah jalan bagi anak mengembangkan kemampuan dan memahami lingkungannya. Anak-anak memperoleh pengetahuan tentang lingkungan sekitar melalui bermain.

Playdough adalah kegiatan membentuk adonan dengan sederhana. Sedangkan menurut Jatmika (2012: 85) *playdough* ialah mainan yang merupakan pengganti tanah liat yang dibuat dari tepung terigu. Alasan menggunakan *playdough* adalah karena kegiatan tersebut tergolong baru untuk kegiatan pembelajaran sehingga akan menarik minat anak untuk melakukannya. Selain itu dengan anak memegang langsung dan membentuk dengan cetakan

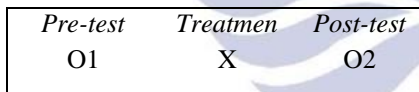
akan menjadikan anak paham mengenai sisi – sisi yang nyata dari bentuk geometri yang anak buat.

Berdasarkan uraian tersebut maka pemberian media *playdough* dapat dilakukan dengan membentuk kreasi bentuk – bentuk geometri sederhana. Sehingga dengan pemberian media *playdough* diharapkan menarik minat anak dalam sebuah pembelajaran tentang bentuk geometri.

Sehubungan dengan permasalahan yang dijelaskan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang Pengaruh Metode Bermain *Playdough* terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Kelompok A di TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain *Pre Eksperimental Design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design*. Di dalam desain ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen Sugiyono (2015:109). Pada desain penelitian ini ada 2 penilaian yaitu *pre-test* (tahap pengukuran awal) dan *post-test* (tahap pengukuran akhir) sehingga dapat membandingkan hasil yang diperoleh sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.



Bagan 1 Rancangan Penelitian

Dari bagan diatas dapat dijelaskan prosedur penelitian ini sebagai berikut :

- O1 : *Pre-test* untuk mengukur kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum diberi *treatmen*
- X : Pemberian *treatmen*
- O2 : *Post-test* untuk mengukur kemampuan mengenal bentuk geometri sesudah diberi *treatmen*

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik, yaitu menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon.

Tabel 1 Tabel Penolong untuk Uji Wilcoxon Match Pairs

Nama	X _{A1}	X _{A2}	Beda	Tanda Jenjang		
			X _{B1} -X _{A1}	Jenjang	+	-
Jumlah						

Penelitian yang berjudul pengaruh metode bermain *playdough* terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi dilakukan selama 5 hari. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 1 – 21 Mei 2018. *Pre-test* dilakukan tanggal 1 Mei 2018, kemudian pada saat *treatmen* berlangsung tanggal 1-14 Mei 2018, sedangkan *post-test* dilakukan tanggal 21 Mei 2018. Tehnik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi yang berupa lembar observasi dan foto-foto dokumentasi pada saat kegiatan bermain *playdough*. Untuk mengetahui hasil dari penelitian, maka berikut adalah tabel penolong *Wilcoxon* yang bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis.

Tabel 2. Hasil Analisis dalam Tabel Penolong Wilcoxon Matched Match Pair Test

No	Nama	(X _{A1})	(X _{B1})	Beda	Tanda jenjang		
				(X _{B1} -X _{A1})	Jenjang	+	-
1.	DS	8	11	3	5,5	+5,5	-
2.	NKR	8	11	3	5,5	+5,5	-
3.	RDS	6	9	3	5,5	+5,5	-
4.	DFS	5	10	5	15	+15	-
5.	ACS	9	10	1	1,5	+1,5	-
6.	ICZ	7	11	4	11	+11	-
7.	ANM	6	10	4	11	+11	-
8.	DK	6	9	3	5,5	+5,5	-
9.	SDP	8	11	3	5,5	+5,5	-
10.	NMK	7	12	5	15	+15	-
11.	LRS	8	12	5	15	+15	-
12.	SVI	5	9	4	11	+11	-
13.	IDS	5	9	4	11	+11	-
14.	ROI	5	11	6	17	+17	-
15.	DL	6	7	1	1,5	+1,5	-
16.	MDE	7	10	3	5,5	+5,5	-
17.	RCV	6	11	4	11	+11	-
						153	T-0

Berdasarkan tabel hasil perhitungan dengan menggunakan tabel penolong *Wilcoxon*, diketahui

bahwa nilai T_{hitung} yang diperoleh yaitu 0, karena jumlah jenjang terkecil (positif atau negative) dinyatakan sebagai nilai T_{hitung} .

Penelitian ini memilih taraf signifikan 5% untuk memperoleh hasil yang besar atau signifikan dan mendapatkan yang kecil. Karena dalam penelitian ini berjumlah 17 anak, maka $N=17$. Jadi untuk mendapatkan nilai T_{tabel} , dapat dilihat pada tabel kritis dalam uji jenjang *wilcoxon* yang terlampir (lampiran 4) dengan melihat taraf signifikan sebesar 5% dan $N=17$. Sehingga diperoleh nilai T_{tabel} sebesar 35. Dari jumlah angka yang di peroleh pada T_{tabel} berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 35$). Hal ini menunjukkan bahwa nilai T_{tabel} lebih besar daripada nilai T_{hitung} . Pada hasil perhitungan data yang diperoleh, maka pengambilan keputusannya yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode bermain *playdough* berpengaruh pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A di TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi.

Metode bermain *playdough* bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan mengenal bentuk geometri. Ketika pelaksanaan kegiatan anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan. Kemudian anak dapat membayangkan benda apa yang mirip dengan bentuk geometri yang mereka buat. Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai bentuk geometri anak dapat menjawab dengan menunjukkan bentuk geometri yang mereka buat sendiri dengan cara mencetak *playdough*. Anak-anak juga mampu menyebutkan jumlah sisi dan menunjukkan sisi yang mereka buat dari *playdough* hal tersebut membantu anal dalam mengenal bentuk geometri untuk mengembangkan kemampuan berpikir logika pada anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Fadillah (2012:169) bahwa manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika maupun pengetahuan-pengetahuan yang bersifat sistematis.

Hasil penelitian pada anak kelompok A di TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi sejalan dengan pendapat Susanto (2011:63) bahwa tahap-tahap kemampuan mengembangkan konsep geometri salah satunya yaitu menyebutkan, menunjukkan dan menggolongkan bentuk geometri. Pada penelitian ini telah ditunjukkan bahwa untuk mengenalkan bentuk geometri pertama anak belajar untuk menyebutkan nama sebuah bentuk geometri, setelah anak paham

lalu dilanjutkan untuk menunjuk benda yang memiliki nama seperti yang telah disebutkan. Pada kegiatan yang berlangsung anak terlihat nyamn karena mereka fokus pada kegiatan hal tersebut sangat membantu daya konsentrasi sehingga anak akan dapat menerima pembelajaran dengan baik.

Pada penelitian ini hasil total skor yang diperoleh mengalami perubahan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa kemampuan anak mengenal bentuk geometri meningkat dengan dibuktikan total skor *pre-test* berjumlah 112 dengan rata-rata 6,8 kemudian mengalami peningkatan dengan total skor *post-test* berjumlah 175 dengan rata-rata 10,3.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan data dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka diperoleh nilai saat *pre-test* total skor yang didapat ialah sebanyak 112 dengan rata-rata 6,8. Setelah diberi treatment sebanyak tiga kali menggunakan metode bermain *playdough* total skor *post-test* yang didapat ialah sebanyak 175 dengan rata-rata 10,3. Hasil analisis data menunjukkan $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} dengan taraf signifikan 5% = 35, berarti $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 35$). Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nihil (H_0) ditolak.

Berdasarkan analisis data tersebut dapat dinyatakan bahwa metode bermain *playdough* berpengaruh pada kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok A TK Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi.

Saran

Sehubungan dengan hasil simpulan diatas, maka peneliti dapat mengemukakan saran sebagai berikut.

1. Sebaiknya guru lebih menguasai pemilihan kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Salah satu contohnya kegiatan bermain *playdough* dengan cara mencetak menjadi bentuk geometri. Karena kegiatan bermain *playdough* tersebut dapat membantu anak untuk mendapatkan pengalaman baru yang memicu daya ingat dalam mengenal bentuk geometri.
2. Sebaiknya orangtua ikut berperan dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak supaya pengalaman anak

saat melakukan kegiatan lebih diingat dengan mudah.

3. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan untuk melakukan penelitian yang lebih inovatif terutama mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri.

DAFTAR PUSTAKA

Fadlilah, Muhammad. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Kemendikbud. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

Kemendikbud. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 147 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*

Lestari, K.W. 2011. *Kosep dasar Matematika untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini

Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta

Nur, Jatmika yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Play Group*. Yogyakarta: Diva Press

Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

