

**PENGENALAN GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN
GOTRI LEGENDRI PADA ANAK KELOMPOK B
TK DHARMA WANITA MANISREJO II KOTA MADIUN**

Sugi Hartini
TK DHARMA WANITA MANISREJO II
email: sugihartini@gmail.com

Abstract

This study aims to increase ability recognize geometry forms level off to [pass/through] activity of traditional game Group of B TK Dharma Wanita Manisrejo II Kota Madiun. Traditional Game which used to be limited game of Gotri Legendri. Type Research the used research of class action of kolaboratif by using model of Kemmis and of Mc Taggart. Subjek Research group protege of B TK Dharma Wanita Manisrejo II Kota Madiun amounting to 19 child. this Research object ability recognize geometry forms. Method data collecting the used observation. Instrument the used guidance of observation. Technique analyse data descriptively qualitative and is quantitative. specified Efficacy indicator that is if minimizing 80% from 19 child recognize geometry forms level off with criterion very good. This research executed in two cycle. Result of research indicate that activity play at legendri gotri which 1) stimulasi mention geometry forms 2) stimulasi form floor pattern position. The action can improve ability recognize geometry forms level off. At time of by action pre observation, indicator mention geometry forms equal to 26,32% and indicator form pattern position dance equal to 21,05% still indicate that result of execution still less than determined efficacy indicator reside in criterion less once, Cycle of I indicator mention geometry forms equal to 31,58% and form pattern position dance equal to 26,32% showing the existence of improvement but not yet reached determined indicator because still reside in criterion enough and Cycle of II indicator mention geometry forms equal to 89,47% and form pattern position dance equal to 84,64%. Acquirement of percentage Cycle of II indicate that ability of child in mentioning geometry forms level off Group child of B with criterion very good have reached efficacy indicator equal to 80% and execution of research discontinued.

Keyword: Forms Geometry level off, Traditional game [of] legendri gotri

Abstrak

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui kegiatan permainan tradisional pada Kelompok B TK Dharma Wanita Manisrejo II Kota Madiun . Permainan tradisional yang digunakan dibatasi pada permainan *Gotri Legendri*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B TK Dharma Wanita Manisrejo II Kota Madiun yang berjumlah 19 anak. Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Instrumen yang digunakan adalah pedoman observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif

kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu jika minimal 80% dari 19 anak mengenal bentuk-bentuk geometri datar dengan kriteria sangat baik. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain *gotri legendri* yang dilakukan melalui 1) stimulasi menyebutkan bentuk-bentuk geometri, 2) stimulasi membentuk posisi pola lantai. Tindakan tersebut dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar. Pada saat dilakukan observasi pra tindakan, pada indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 26,32% dan pada indikator membentuk posisi pola lantai sebesar 21,05% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan berada pada kriteria kurang sekali, pada Siklus I indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 31,58% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 26,32% menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria cukup dan pada Siklus II indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 89,47% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 84,64%. Perolehan persentase pada Siklus II menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar anak Kelompok B dengan kriteria sangat baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% dan pelaksanaan penelitian dihentikan.

Kata kunci: *Bentuk-bentuk geometri datar, Permainan tradisional gotri legendri*

PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Anak merupakan generasi penerus serta investasi bagi masa depan bangsa sehingga pendidikan untuk anak usia dini sangat penting untuk diperhatikan oleh setiap Negara. Menurut Harun Rasyid (2009:64) anak usia dini merupakan usia emas atau *the golden age* yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak. Multi kecerdasan tersebut dapat dikembangkan dengan adanya pendidikan anak usia dini. Pendidikan Anak

Piaget dalam Slamet Suyanto (2005:53) mengatakan bahwa semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan : 1) sensori-motor, 2) properasional, 3) konkret-operasional, 4) formal-operasional. Sejalan dengan hal tersebut Piaget dalam Rita Eka Izzanty (2005:32)

menegaskan bahwa semua anak mengalami tahap yang sama ketika mengembangkan kecakapan berfikirnya namun setiap anak memiliki laju perkembangannya sendiri-sendiri.

Anak usia TK berada pada tahap perkembangan pra operasional yaitu rentang usia 4-6 tahun. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berpikir yang jelas, anak juga telah mulai mengenali beberapa simbol, tanda, bahasa dan gambar (Slamet Suyanto, 2005:55). Berdasarkan pernyataan di atas, anak sudah mulai mengenal warna dan bentuk-bentuk geometri yang hampir setiap hari ditemui oleh anak seperti segi tiga, segi empat, lingkaran.

Dalam mencapai tujuan yang optimal dalam mengenal bentuk-bentuk geometri diperlukan media yang sesuai dengan karakteristik anak. Cucu Eliyawati (2005:7) mencirikan karakteristik anak usia dini yaitu dengan daya perhatian yang

pendek, sehingga untuk menarik perhatian dan membantu anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri perlu dikenalkan dengan cara bermain yang dapat dilakukan dengan bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan, karena anak sangat sulit untuk memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Manisrejo II Kota Madiun menunjukkan bahwa dari 19 anak didik yang masih membutuhkan bimbingan dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar yaitu 15 anak yang belum mampu membentuk posisi pola lantai yaitu 16 anak. Hal tersebut juga diungkapkan oleh guru kelas tentang kurangnya kemampuan membedakan bentuk-bentuk geometri dan menyebutkan nama dari bentuk geometri tersebut. Guru lebih banyak menggunakan metode bercakap-cakap, media yang digunakan hanya dengan alat peraga yang terbuat dari triplek yang bentuknya hanya kecil-kecil. Dalam kegiatan tersebut, anak diminta untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang diperlihatkan oleh guru.

Kelebihan dalam permainan *gotri legendri* disini adalah permainan yang dilakukan 4-6 orang anak, mereka duduk melingkar, masing-masing anak memegang batu. Batu ini kemudian dipindahkan kedepan anak di sebelah kanan masing-masing. Hal tersebut dilakukan sambil menyanyikan lagu *gotri legendri*. Kemudian yang mendapatkan batu terakhir dia jadi kodok (biasanya dimainkan untuk petak umpet dan si kodok jadi tukang jaga pos).

Hal ini dipilih karena kegiatan bermain dinilai sangat tepat dan efektif diterapkan untuk anak usia dini. Kegiatan bermain ini dapat menggunakan permainan-permainan yang menyenangkan untuk anak. Permainan

tradisional dapat menjadi salah satu alternative permainan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Permainan tradisional akan dikenalkan dahulu dengan cara rutin mengajak anak terlibat dalam permainan-permainan tersebut secara langsung. Anak diharapkan akan terbiasa dengan permainan tradisional *Gotri Legendri*. Mengacu pada uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri* pada Anak Kelompok B di TK Dharma Wanita Manisrejo II Kota Madiun”

METODE PENELITIAN

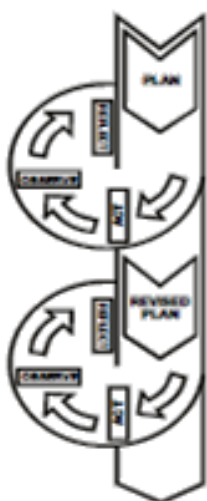
Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dalam Bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suharsimi Arikunto, 2006:3). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa.

Rancangan Penelitian

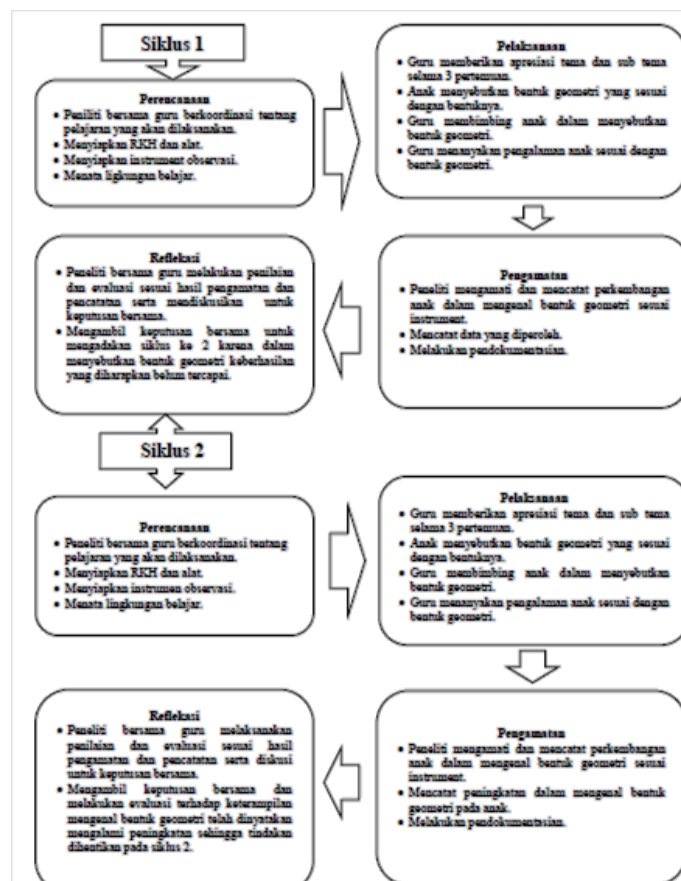
Penelitian yang akan dilakukan peneliti di TK Dharma Wanita Manisrejo II Kota Madiun yakni model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988:5). Model PTK yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart adalah model spiral yaitu meliputi menyusun rencana tindakan, pelaksanaan, melakukan refleksi dan merancang tindakan selanjutnya (dalam Sukardi, 2005). Adapun dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pelaksanaan siklus kedua sama siklus pertama menggunakan instrument yang sama, akan tetapi yang

membedakan siklus kedua adalah strategi yang digunakan akan berbeda agar dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak meningkat sesuai indikator keberhasilan yang ditentukan.

Adapun penjabaran pelaksanaan penelitian dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tradisional ini mengadopsi model spiral Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Sukardi 2005) diaplikasikan pada penelitian kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di lapangan sbb:



Gambar 1 Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh Kemmis Mc Taggart



Gambar 2 Model Penelitian Tindakan Kelas yang Dikembangkan oleh Peneliti

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional *gotri legendri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B TK Dharma Wanita Manisrejo II Kota Madiun. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, pada indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 26,32% dan pada indikator membentuk posisi pola rantai sebesar 21,05% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan berada pada kriteria kurang sekali, pada Siklus I indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 31,58% dan membentuk posisi pola rantai sebesar 26,32%

menunjukkan adanya peningkatan namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria cukup dan pada Siklus II indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 89,47% dan membentuk posisi pola lantai sebesar 84,64%. Proses peningkatan terlihat pada saat dilakukan tindakan siklus I ke siklus II dengan langkah-langkah kegiatan mengenal bentuk-bentuk.

Agar kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* dapat berhasil dengan baik, sebaiknya dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Permainan *gotri legendri* sebaiknya dimainkan secara rutin, agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.
2. Guru hendaknya mendampingi anak ketika bermain *gotri legendri* agar kegiatan bermain dapat berjalan dengan kondusif.
3. Guru hendaknya dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri datar melalui permainan *gotri legendri* yang aturan bermainnya menggunakan prinsip bermain sambil belajar.
4. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guna untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ahmad Turmuzi. (2013). Mengingat dan Memahami Kembali Tentang Teori Taksonomi Bloom. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/05/531087.html>
- Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.
- Anggani Sudono. (2006). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Asrori, dkk. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Multi Presindo.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Dastin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Ernawulan Syaodih. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Ki Hajar Dewantara. (1962). *Karya Ki Hajar Dewantara (Bagian Pertama: Pendidikan)*. Yogyakarta: Majelis Luhur

- Persatuan Taman Siswa. Kurikulum Taman Kanak-Kanak. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Lusi Nuryati. (2008). *Psikologi Anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mahmud. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mayke. S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- M. Ramli. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta Depdiknas.
- Mohammad Nazir. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Monks, dkk. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Depdiknas.
- Nurlan Kusmaedi. Dkk. (2010). *Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI.
- Parwatri, dkk. (2004). *Laku*. Depok: Program Studi Jawa Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia.
- Paul Suparno. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rita Eka Izzaty. (2005). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Siagawati, dkk. (2006). *Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gotri Legendry*. Skripsi. Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Singgih D. Gunarsa. (2006). *Dasar dan teori Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. BPK Gunung Mulia.
- Siti Partini S. (2003). *Metode Pengembangan Daya Pikir Dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Soemiarti Padmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soetoto Pontjopoetro. (2006). *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Dikbud.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukardi. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Sukirman Dharmamulya. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suwardi Endraswara. (2010). *Folklor Jawa: Macam, Bentuk, dan Nilainya*. Jakarta: Penaku.
- Syaodin Erawulan. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.