

**PENGARUH PERMAINAN BOY-BOYAN MODIFIKASI TERHADAP
KEMAMPUAN PENGENALAN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK
KELOMPOK A DI TK PANTI DEWI TANJUNGTIRTO
BERBAH SLEMAN**

Amelia Eka Ardani
Pendidikan Guru PAUD, Universitas Negeri Yogyakarta
ameliaeka63@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan boy-boyan modifikasi terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri untuk anak Kelompok A di TK Panti Dewi Tanjungtirto Berbah Sleman. Permainan *boy-boyan* modifikasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengembangkan aspek kognitif yaitu mengenalkan bentuk geometri. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *pre-experimental design* dengan desain penelitian menggunakan *one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *performance test*, berbentuk *checklist* sebagai pedoman observasi dan pedoman dokumentasi. Validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini menunjukkan hasil validitas $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $0,51 > 0,39$ dan hasil reliabilitas 0,83 yang masuk dalam reliabilitas tinggi. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan membandingkan rata-rata *pretest* dan *posttest* dan serta menghitung perbedaan rerata dengan uji-t. Rata-rata skor *pretest* sebesar 4,26 dan rata-rata skor *posttest* sebesar 10,7. Hal tersebut juga dibuktikan dengan hasil perhitungan uji-t, $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $14,937 > 2,05$. Sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh permainan *boy-boyan* modifikasi terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Panti Dewi Tanjungtirto Berbah Sleman.

Kata kunci: permainan, *boy-boyan* modifikasi, pengenalan bentuk geometri

**THE INFLUENCE OF MODIFICATION “BOY-BOYAN” GAMES ON THE ABILITY
OF RECOGNITION OF GEOMETRIC IN CHILDREN GROUP A
AT TK PANTI DEWI TANJUNGTIRTO BERBAH SLEMAN**

Abstract

The research was made to find out the influence of modifications “boy-boyan” games on the ability of recognition of geometry in childrens at TK Panti Dewi Tanjungtirto, Berbah, Sleman. The modified “boy-boyan” game used in this research to develop the cognitive aspect of introducing geometric shapes. This research was an experimental research used design one group pretest-posttest. Data collection techniques in this research used test, observations, and documentation. The instrument used in this study were the instrument used performance test with checklist as a guideline observation and documentation guidelines. Validity and reliability in this study showed the results of the validity $r_{count} > r_{table}$ of $0.51 > 0.39$ and reliability results 0.83 which included in high reliability. Data analysis techniques used to compare the average of pretest and posttest and then calculate the difference average using t-test. The average of pretest score was 4,26 and the average of posttest score was 10,7. It is also proved by the results of t-test calculation, $t_{count} > t_{table}$ ie: $14,937 > 2,05$. This proved that the ability to recognize of geometric of Group A Children after being given a treatment in the games of modification “boy-boyan” showed better results from the pretest condition.

Keywords: games, modification of “boy-boyan”, recognition of geometric shape

PENDAHULUAN

Pendidikan yang terpenting adalah Pendidikan Anak Usia Dini karena memiliki peranan yang sangat menentukan perkembangan pada anak selanjutnya (Masitoh & Aisyah, 2009:6). Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang terpenting dalam rangka menyiapkan generasi emas pada masa yang akan datang, oleh sebab itu anak usia dini disebut dengan usia emas (*the golden age*). Pada tahap ini perlu adanya stimulasi yang baik untuk mempengaruhi perkembangan pada anak.

Aspek perkembangan anak secara keseluruhan dipengaruhi oleh perkembangan dan pertumbuhan otak anak. Pada otak merupakan pusat berpikir, perilaku, maupun emosi bahasa dan ingatan menurut Descartes (dalam Semiawan, 2008: 50). Oleh karena itu karena perkembangannya perlu distimulasi agar berkembang dengan optimal melalui aspek perkembangan yang perlu diberikan kepada anak usia dini. Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan pendidikan yang penting sebagai wadah untuk mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak. Seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, dijelaskan bahwa Pendidikan Anak usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Aspek yang harus dikembangkan oleh anak usia dini terdapat enam aspek. Salah satu aspek perkembangan yang diberikan dan juga perlu untuk distimulus oleh anak usia dini ialah aspek kognitif. Aspek kognitif adalah aspek yang kegiatannya mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk dapat memahami sesuatu dan berpikir lebih kompleks (Yusuf dalam Khadijah, 2016: 59). Aspek kognitif sangatlah penting untuk distimulasi oleh anak karena akan menambahkan wawasan untuk anak tersebut. Perkembangan kemampuan aspek kognitif anak dapat dilihat dari apa saja yang telah dilakukannya.

Aspek kognitif memiliki tujuan untuk mengasah kemampuan proses berpikir setiap individu. Kemampuan proses berpikir setiap

individu ini berkaitan dengan menghubungkan, menilai dan, mempertimbangkan suatu kejadian (Sujiono, 2006: 47), sehingga pada aspek kognitif berkaitan sekali dengan kemampuan berpikir. Kemampuan perkembangan setiap individu yang biasanya dilakukan oleh anak usia dini adalah bagaimana anak tersebut dapat mengelompokkan, mencocokkan dan juga berhitung (Sujiono & Sujiono 2006: 29). Aktivitas kemampuan mengelompokkan dapat terlihat dari bagaimana anak tersebut dapat mengelompokkan dan mencocokkan benda dengan persamaan seperti warna, bentuk, dan juga ukuran. Aktivitas pengelompokan dan mencocokkan ini dapat digunakan dengan menggunakan bentuk geometri untuk mengasah kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini.

Bentuk geometri merupakan hal yang harus dikenalkan oleh anak usia dini. Pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini sangatlah penting dikarenakan dapat mengenalkan bentuk kepada anak. Anak yang sudah dikenalkan dengan bentuk geometri ini dapat dijadikan konsep paling awal yang akan dikuasai oleh anak untuk perkembangan kognitifnya (Lestari, 2011: 6). Anak usia dini yang diajarkan pengenalan bentuk geometri itu dikarenakan agar anak dapat memahami berbagai konsep dengan mudah dan juga menyenangkan, selain itu anak juga serta mendapat pengalaman yang baru (Jamaris, 2005: 84). Pengenalan bentuk geometri ini dapat dilakukan dengan aktivitas yang dapat menumbuhkan minat juga ketertarikan pada anak, salah satu contohnya dengan mengajarkan permainan dengan menggabungkan unsur bentuk geometri di dalamnya.

Pada hakikatnya anak usia dini adalah melakukan aktivitas belajar dengan bermain dengan seperti itu perlu adanya inovasi permainan agar dapat menumbuhkan minat dan juga ketertarikan pada anak. Anak usia dini akan masuk pada tahap bermain kognitif melalui dengan adanya permainan sensori motor yang sifatnya berhubungan dengan panca indera dengan tahap bermain paling tinggi adalah ketika anak tersebut melakukan permainan yang terdapat aturannya (Prayitno, 1992: 62). Permainan dengan pembelajaran merupakan aktivitas yang memiliki kesamaan karena disana anak akan dapat bereksplorasi dengan apa yang ada di lingkungan sekitarnya

sehingga anak akan mendapatkan pengetahuan yang baru berdasarkan pengalamannya. Bentuk geometri perlu dikenalkan pada anak usia dini agar anak nantinya dapat memahami konsep letak yang akan dihubungkan dengan benda-benda yang terdapat di sekitar anak (Lestari, 2011: 7). Ketika anak sudah diberikan konsep matematika salah satunya mengenai bentuk geometri nantinya anak akan siap untuk memahami konsep yang lain.

Mengenalkan bentuk geometri dapat dengan menggunakan media konkret agar dapat membantu anak dalam mengenalkan bentuk geometri. Media yang terbatas yang digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini membuat beberapa anak belum mampu untuk mengenal bentuk geometri dan memahami konsep letak. Keterlibatan antara media yang digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri dapat menjadikan sebuah permainan yang membuat anak tidak harus menyadari bahwa anak sedang mengenal bentuk geometri. Terbatasnya media yang digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri sehingga perlu adanya alternatif mengenalkan bentuk geometri dengan permainan. Permainan yang dapat menumbuhkan ketertarikan contohnya menggunakan permainan tradisional.

Permainan tradisional *boy-boyan* merupakan permainan tradisional yang berasal dari Jawa Timur. Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan banyak anggota, sehingga menjadikan permainan ini memiliki dua kelompok didalamnya yaitu kelompok main dan kelompok lawan (Andi, 2009: 5-6). Permainan tradisional *boy-boyan* merupakan permainan tradisional yang membutuhkan kerjasama antara anggota kelompok. Permainan *boy-boyan* yang biasa terdapat di daerah sekitar kita adalah permainan yang belum dimodifikasi. Permainan *boy-boyan* modifikasi ini diharapkan dapat mengembangkan aspek kognitif anak usia dini untuk memperkenalkan bentuk geometri. Sebelumnya permainan *boy-boyan* modifikasi sudah diteliti dan diberikan kepada anak tetapi dalam permainan *boy-boyan* modifikasi tersebut digunakan untuk menstimulasi semua aspek perkembangan yang diberikan kepada anak. Permainan *boy-boyan* modifikasi yang diberikan dalam penelitian di sini berbeda dengan sebelumnya dikarenakan hanya akan menstimulasi aspek kognitif yaitu mengenalkan bentuk geometri

pada anak usia dini. Permainan *boy-boyan* modifikasi yang ditujukan memperkenalkan bidang geometri ini lebih menjurus pada arah mengelompokkan dan juga mencocokkan (Lestari, 2011: 7).

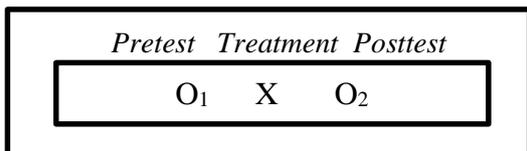
Permainan *boy-boyan* yang telah dimodifikasi ini sangatlah baik untuk mengenalkan pada anak dalam mengenalkan bentuk geometri. Pada hakikatnya anak usia dini membutuhkan sebuah pembelajaran yang sesuai dan harus didapatkannya, yaitu belajar dengan bermain (Lestari, 2011: 24). Permainan *boy-boyan* digunakan untuk membantu anak mengenalkan bentuk geometri dikarenakan permainan *boy-boyan* ini merupakan permainan yang cukup menyenangkan pada saat dimainkan. Permainan *boy-boyan* modifikasi dapat digunakan untuk mengenalkan bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, dan juga persegi. Anak diminta untuk dapat mengumpulkan informasi terlebih dahulu tentang bentuk geometri datar. Setelah anak mengetahui informasi tentang bentuk geometri anak diminta untuk dapat membedakan bentuk geometri tersebut, dilihat dari bentuk, warna, dan juga ukurannya. Sehingga anak dapat mengenal bentuk geometri jauh dari kata bosan karena terbatasnya media yang digunakan dalam mengenalkan bentuk geometri.

Berdasarkan uraian diatas pemberian kepada anak mengenai matematika sejak dini merupakan hal yang sangat penting yaitu dengan mengenalkan bentuk geometri dasar pada anak. Pengenalan bentuk geometri tersebut dapat menggunakan permainan tradisional yang telah dimodifikasi seperti permainan *boy-boyan* modifikasi yang dapat mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Dengan demikian penelitian ini akan mengkaji tentang “Pengaruh Permainan *Boy-boyan* Modifikasi terhadap Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Kelompok A di TK Panti Tanjungtirto Dewi Berbah Sleman”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain yang menggunakan metode kuantitatif eksperimen dengan *Pre-experimental Design* dengan model rancangan yaitu *One-group pre-test-post-test Design*, yaitu model rancangan yang digunakan dengan memberikan perlakuan pada

waktu yang telah ditentukan. Dalam desain ini Kelompok Eksperimen akan diukur variabel dependennya pada tes awal (*pre-test*), kemudian nantinya akan diberikan stimulus dan diukur kembali variabel dependennya pada saat tes akhir (*post-test*). Pada model rancangan ini merupakan eksperimen yang hanya terdapat kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding (Prasetyo & Jannah, 2013: 161). Berikut ini disajikan rumus *one-group pre-test-post-test design*:



Keterangan :

- O_1 = Tes awal (*pretest*) kegiatan ini dilakukan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment*
- X = *Treatment*, perlakuan yang diberikan setelah adanya *pretest*
- O_2 = Tes akhir (*post test*) kegiatan ini diberikan setelah diberikannya perlakuan atau *treatment*

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan, yaitu dari tanggal 12 Februari sampai 13 Maret 2018. Penelitian dilakukan di TK Panti Dewi yang beralamat di Komplek TRP Tanjungtirto, Berbah, Sleman. Subjek dari penelitian ini adalah anak-anak kelompok A TK Panti Dewi Tanjungtiro. Pada tahun ajaran 2017/2018. Jumlah anak yang terdapat di kelompok A berjumlah 27 anak.

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang di buat oleh peneliti dengan melihat permasalahan yang akan diteliti dengan memberikan perlakuan yang akan oleh subjek penelitian yang diberikan oleh peneliti dalam kegiatan yang telah direncanakan akan membuat menjadi sistematis dan mempermudah jalannya penelitan (Suharsimi, 2013: 101). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Teknik tes dalam penelitian ini adalah tes hasil pengenalan bentuk geometri yang dilakukan selama dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan sesudah diberi perlakuan (*posttest*). Tes yang diberikan berupa tes lisan. Tes yang dilakukan dalam penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh kemampuan pengenalan bentuk geometri setelah

diberikannya perlakuan. Teknik observasi yang digunakan adalah menggunakan instrumen *checklist* untuk mengamati pengenalan bentuk geometri melalui kegiatan permainan *boy-boyon* modifikasi. Kemudian teknik yang terakir adalah dokumentasi untuk memberikan gambaran secara konkrit pada penelitian permainan *boy-boyon* modifikasi terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri. Berikut kisi-kisi instrumen lembar observasi yang digunakan untuk mengukur kemampuan pengenalan bentuk geometri anak kelompok A.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Checklist* Variabel Terikat (x) Permainan *boy-boyon* modifikasi

Aspek yang diamati	Butir soal	Jumlah Butir
Menyusun bentuk geometri dengan pola tepat	1,2,3,4	4

Pada kisi-kisi instrumen pada variabel terikat (x) yaitu permainan *boy-boyon* modifikasi terdapat empat jumlah butir soal. Dalam butir soal tersebut terdapat aspek yang akan diamati dan juga terdapat indikator didalamnya. Aspek yang akan diamati dalam variabel terikat adalah menyusun bentuk geometri dengan pola yang tepat.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen *Checklist* Variabel Bebas (Y) Pengenalan Bentuk Geometri

Aspek yang diamati	Butir soal	Jumlah Butir
Mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan bentuknya	1,2,3,4	4
Menseriasikan bentuk geometri dari besar ke kecil maupun sebaliknya	5,6,7,8	4

Pada kisi-kisi instrumen pada variabel bebas (Y) yaitu pengenalan bentuk geometri terdapat delapan butir jumlah soal didalamnya. Dalam butir soal tersebut terdapat dua aspek yang akan diamati dalam mengenalkan bentuk geometri yaitu mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan bentuknya dan menseriasikan bentuk geometri dari besar ke kecil maupun sebaliknya. Lembar observasi digunakan pada tes pengenalan bentuk geometri, dalam penelitian ini berisi 12 butir

soal, 4 butir soal untuk permainan *boy-boy* modifikasi dan 8 butir soal untuk pengenalan bentuk geometri. Total skor kemampuan pengenalan bentuk geometri dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Total skor} = \frac{\text{Jumlah soal} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

Analisis data adalah data yang telah dikumpulkan dari seluruh responden kemudian akan disajikan hasil data berdasarkan variabel yang telah diteliti, kemudian nantinya data tersebut akan digunakan untuk menghitung dan menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2010: 207). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah perbandingan *Mean* dan uji homogenitas yang menggunakan uji *t-test*. Rata-rata (*mean*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan perbandingan hasil dari skor tes awal (*pretest*) dan skor tes akhir (*posttest*). Setelah mencari rata-rata dari hasil penelitian tersebut dapat digunakan hasilnya sebagai panduan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Rumus rata-rata atau *mean* yang digunakan dalam penelitian ini adalah (Sudjiono, 2008:81):

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

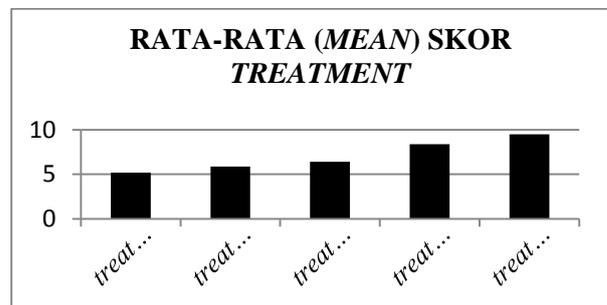
- M_x = Rata-rata (*Mean*) nilai
- $\sum X$ = jumlah dari skor (nilai) yang ada
- N = *Number of Class* (banyaknya skor-skor itu sendiri)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil *pretest* diketahui jumlah anak kelompok A berjumlah 27 anak dan total skor *pretest* yang di peroleh olah anak kelompok A adalah 116 skor. Setelah mendapatkan skor tersebut, akan dicari rata-rata dengan cara jumlah skor yang telah diperoleh ketika *pretest* yang berjumlah 116 skor kemudian akan di bagi dengan jumlah murid yang terdapat dikelas. Hasil dari perhitungan tersebut akan menghasilkan skor *mean pretest* yang akan menunjukkan kondisi awal pengenalan bentuk geometri mencapai

skor 4,26. Setelah dilakukan *pretest* kemudian dilakukannya *treatment* atau perlakuan pada penelitian ini perlakuan dilakukan sebanyak lima kali. *Treatment* yang dilakukan sebanyak lima kali menunjukkan hasil yang baik karena mengalami peningkatan pada permainan *boy-boy* modifikasi terhadap pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Panti Dewi. Setelah *treatment* sudah dilakukan sebanyak lima kali, dapat dilihat perolehan skor yang didapatkan selama melakukan *treatment*. Skor yang diperoleh selama *treatment* mengalami peningkatan. Data rata-rata skor pengenalan bentuk geometri disajikan dalam tabel sebagai berikut.



Gambar 1. Rata-rata skor *treatment*

Pemberian *posttest* dilakukan setelah pembelajaran atau dilakukan pada saat *recalling*. Pemberian *posttest* ini dilakukan dengan adanya pembagian kelompok, kelompok tersebut nantinya akan diberikan pertanyaan seputar balok geometri yang telah disusun pada saat bermain permainan *boy-boy* atau pada saat *treatment*. Pemberian *posttest* dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberikannya perlakuan. Pemberian *posttest* kepada anak mendapatkan total nilai 285 skor setelah mendapatkan *treatment* sebanyak lima kali. Total skor tersebut kemudian di bagi dengan banyaknya jumlah anak yang terdapat di kelas kelompok A yaitu sejumlah 27 anak. Dengan seperti itu jumlah skor yang didapatkan dari skor *posttest* adalah 10,7. Pada hasil skor yang didapatkan skor *posttest* memasuki range . Sehingga pada skor *posttest* yang didapatkan oleh anak kelompok A masuk dalam kategorikan sangat tinggi dalam pengenalan bentuk geometri.

Perbandingan rata-rata hasil skor pengenalan bentuk geometri dibagi menjadi dua garis besar yaitu pada kondisi awal dan kondisi akhir. Perbandingan rata-rata

pengenalan bentuk geometri pada saat *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat dalam tabel.

Tabel 3. Perbandingan rata-rata skor awal dan skor akhir

Deskripsi	Skor	
	Kondisi Awal	Kondisi Akhir
Rata-rata skor	4,26	10,7

Hasil penelitian yang dilakukan pada kelompok A TK Panti Dewi Tanjungtirto menunjukkan bahwa adanya perbedaan rata-rata skor sebelum pemberian *treatment* dan setelah diberikannya *treatment*. Berdasarkan hasil *pretest* telah diperoleh data skor total sebesar 116 dan dengan rata-rata (*mean*) skor sebesar 4,26. Sementara itu, data hasil *posttest* telah diperoleh skor total sebesar 285 dan dengan rata-rata (*mean*) skor sebesar 10,7. Pada hasil *pretest* dan *posttest* yang telah tersedia menunjukkan skor rata-rata *pretest* mendapatkan hasil yang lebih rendah dibandingkan dengan skor rata-rata *posttest*. Skor *posttest* mengalami peningkatan sebanyak 6,27 dari hasil *pretest* yang telah didapatkan. Perolehan skor tersebut dapat menunjukkan bahwa pengenalan bentuk geometri untuk anak mendapatkan hasil lebih baik dengan dibandingkannya kondisi awal sebelum anak-anak kelompok A TK Panti Dewi mendapatkan perlakuan berupa permainan *boy-boyan* modifikasi melalui tindakan.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh permainan *boy-boyan* modifikasi terhadap pengenalan bentuk geometri untuk anak kelompok A di TK Panti Dewi Tanjungtirto Berbah, Sleman, Yogyakarta. Kriteria yang digunakan dalam Menguji hipotesis ini yakni dengan taraf signifikasn $\alpha = 0,05$. Hasil dari pengujian hipotesis menggunakan uji t adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Perhitungan Rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	35,49	27	22,715	4,372
posttest	89,20	27	15,814	3,043

Berdasarkan perhitungan uji-t diperoleh hasil yakni $t_{hitung} = 14,937$. Didalam tabel harga t diketahui bahwa pada $df = 26$, taraf signifikansi 5% diperlukan harga $t_{tabel} = 2,05$. Harga t_{tabel} tersebut kemudian akan dibandingkan dengan t_{hitung} . Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($14,937 > 2,05$). Hal ini berarti mengandung arti permainan *boy-boyan* modifikasi menunjukkan sebuah pengaruh yang signifikan terhadap pengenalan bentuk geometri. Pada nilai signifikansi pada uji t signifikan yang dihasilkan adalah 0,000 pada hasil signifikan ini menunjukkan bahwa $\leq 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima pada penelitian tersebut.

Pembahasan

Permainan *boy-boyan* modifikasi yang diberikan kepada anak kelompok A TK Panti Dewi diberikan pada saat apersepsi. Pada saat permainan ini anak kelompok A TK Panti Dewi dibagi menjadi tiga kelompok dengan balok yang telah disebutkan sebelumnya. Sebelum melakukan permainan *boy-boyan* modifikasi peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang bagaimana cara menjalankan permainan ini kepada anak-anak. Selain itu peneliti juga memberikan prosedur atau alur jalannya permainan tersebut kepada guru agar guru mengetahui bagaimana pelaksanaan permainan *boy-boyan* modifikasi ini untuk mengenalkan bentuk geometri kepada anak. Hasil pengamatan ketika bermain permainan *boy-boyan* modifikasi akan menunjukkan pemberian perlakuan yang telah sesuai prosedur yang berlaku dari instrumen yang telah disediakan.

Saat permaianan *boy-boyan* modifikasi berlangsung disini kita dapat melihat bagaimana anak menjalankan permainan tersebut. Dengan pembagian kelompok sesuai dengan bentuk geometri anak menjadi mengenal bentuk geometri dengan nama bentuk geometri tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Lestari (2011:4) bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan bentuk geometri.

Pada saat melakukan permainan terdapat beberapa anak yang tidak mengikuti permainan *boy-boyan*, dari awal perlakuan

(*treatment*) anak tidak mengikuti dikarenakan anak tersebut sudah terbiasa sehari-harinya tidak pernah mengikuti atau melakukan kegiatan yang diberikan oleh guru. Pada data hasil penelitian anak yang tidak mengikuti permainan *boy-boyan* dari awal sampai akhir berjumlah empat anak. Pada saat anak-anak bermain permainan *boy-boyan* modifikasi anak sangat antusias dalam melakukan permainan *boy-boyan* tersebut. Dengan adanya permainan *boy-boyan* modifikasi ini anak lebih bersemangat dalam mengenal bentuk geometri. Hal itu sesuai dengan pendapat Triharso (2013: 7) yang mengatakan suasana belajar akan menjadi menyenangkan adalah dengan menggabungkan antara bermain dan belajar. Dengan dilakukannya permainan ini anak tidak mudah bosan pada saat bermain dan juga anak akan merasa senang dalam pembelajaran.

Alat dan bahan yang digunakan ini adalah bola kain dan juga balok-balok yang berbentuk geometri. Balok geometri tersebut nantinya akan disusun oleh anak, tetapi sebelum anak menyusun balok geometri tersebut anak harus mengetahui terlebih dahulu bentuk-bentuk geometri pada balok.

Dengan adanya balok geometri tersebut dapat membantu anak dalam mengenal bentuk geometri. Anak menjadi mengenal dan mengetahui bentuk geometri dasar dengan dibantu permainan *boy-boyan* modifikasi dan juga balok-balok yang berbentuk geometri. Sehingga anak menjadi hafal dengan bentuk-bentuk geometri yang biasa dimainkannya. Sesuai dengan pendapat yang dikatakan (Lerner dalam Runtukahu & Kandou, 2014: 131) bahwa pengenalan bentuk geometri dapat dengan menyediakan media yang konkret dan juga materi agar dapat membantu anak dalam kesulitan belajar. Terlihat permainan *boy-boyan* dapat membantu anak untuk mengenalkan bentuk geometri.

Berdasarkan hasil skor yang telah di peroleh oleh anak-anak yang dapat dilihat dari selisih kondisi awal sebelum adanya *treatment* dan kondisi akhir sesudah adanya *treatment*, permainan *boy-boyan* modifikasi ini dapat untuk mengenalkan bentuk geometri pada anak kelompok A cocok untuk anak di TK Panti Dewi Tanjungtirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta. Mereka sangat antusias dengan melakukan permainan ini. Pada saat kegiatan *posttest* berlangsung anak dibagi menjadi

beberapa kelompok dan setiap anak akan diberikan pertanyaan mengenai geometri sesuai dengan yang terdapat di dalam instrumen. Sebelumnya peneliti akan menunjuk dan anak tersebut harus memilih jawabannya dengan balok yang telah ditunjuk dengan peneliti. Sesuai dengan apa yang dikatakan Triharso (2013: 50) yaitu membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangunan, dan memisahkan gambar seperti persegi empat, segitiga, lingkaran dan belajar konsep letak. Sehingga anak dapat mengetahui balok yang telah ditunjuk peneliti dengan bentuk dan warna yang berbeda memiliki nama yang berbeda pula.

Pada saat ditanya mengenai bentuk geometri anak sudah dapat menjawab dengan benar. Ketika ditanya mengenai bentuk balok yang berbentuk “persegi empat” banyak anak yang menjawab dengan menyebut bentuk tersebut adalah “kotak”. Sedangkan saat ditanya nama balok yang berbentuk “lingkaran” anak akan menjawab dengan bentuk “bunder”. Terdapat satu balok yang anak menjawab sesuai dengan nama bentuk tersebut adalah ketika anak ditanya mengenai balok yang berbentuk “segitiga”.

Anak kelompok A TK Panti Dewi memiliki jenjang usia yang berbeda, yaitu terdapat anak yang memiliki usia 4-5 tahun dan juga terdapat anak yang berusia 5-6 tahun dalam satu kelas. Pada saat permainan kedua jenjang usia tidak dibedakan dalam permainan tetapi dijadikan satu dalam kelompok tersebut. Dengan demikian penggabungan kelompok tersebut dapat untuk melihat, usia mana yang sangat tepat untuk penggunaan permainan *boy-boyan* modifikasi. Setelah dilakukannya *treatment* sebanyak lima kali anak-anak yang berusia 5-6 tahun lebih cepat dalam menguasai permainan tersebut.

Dapat dilihat dari uraian yang telah disampaikan bahwa permainan *boy-boyan* modifikasi memiliki pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan pengenalan bentuk geometri. Salah satu faktornya anak mendapatkan pengetahuan dan juga pengalaman secara langsung dari pembelajaran yang telah diberikan. Belajar menggunakan permainan yang menarik dan memberikan kebebasan kepada anak untuk mengeksplor kegiatan tersebut sendiri terbukti mampu

membuat anak lebih senang dan antusias untuk belajar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan *boy-boyan* modifikasi terhadap pengenalan bentuk geometri untuk anak kelompok A TK Panti Dewi Tanjungtirto, Berbah, Sleman, Yogyakarta. Hal tersebut dapat diketahui dengan dilihatnya perolehan skor rata-rata *pretest* yang jumlahnya 4,26. menunjukkan pengenalan bentuk geometri untuk anak kelompok A masih masuk dalam kategori sangat rendah dan dapat dilihat skor rata-rata *posttest* jumlahnya 10,7 menunjukkan pengenalan bentuk geometri untuk anak kelompok A sudah tinggi.

Hasil perhitungan uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} lebih dari t_{tabel} yaitu $14,937 > 2,05$, atau nilai signifikan kurang dari 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata *pretest* dan skor rata-rata *posttest* adalah tidak sama. Hasil penelitian pada penelitian ini adalah adanya pengaruh permainan *boy-boyan* modifikasi terhadap pengenalan bentuk geometri anak kelompok A TK Panti Dewi Tanjungtiro.

Penggunaan permainan *boy-boyan* modifikasi pada anak kelompok A TK Panti Dewi Tanjungtirto Berbah Sleman Yogyakarta memiliki hasil *pretest* yang masih sangat rendah ketika sudah diberikannya perlakuan atau *treatment* hasil dari tes akhir (*posttest*) mengalami peningkatan hingga masuk dalam kategori tinggi. Setelah dilakukanya perhitungan dengan menggunakan uji t hasil dari perhitungan tersebut menghasilkan hasil signifikan yaitu 0,000. Pada hasil signifikan tersebut memiliki arti perhitungan tersebut $< 0,05$ sehingga membuat hipotesis H_0 dan H_a adalah H_a yang diterima, sehingga pada permainan *boy-boyan* modifikasi ini memberikan pengaruh terhadap kemampuan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Panti Dewi Tanjungtirto Berbah Sleman.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, H.M. (2009). 100+ *Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset
- Arikunto, S. (2016). *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan pengembangan anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- KW, Lestari. (2013). *Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak .(2009). *Metode Penelitian Pendidikan Usia Dini*.
- Masyitoh & Aisyah, S. (2009). *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prasetyo, B & Jannah, L.M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Press.
- Prayitno, E. (1992). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Depdikbud.
- Semiawan, C.R. (2008). *Penerapan Pembelajaran pada Anak*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____.(2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.

Sujiono, Y.N. (2006). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Sujiono, Y.N. & Sujiono, B. (2006). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

BIODATA PENULIS

Penulis bernama Amelia Eka Ardani, lahir di Desa Plaosan, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo pada tanggal 20 Juli 1996. Penulis pernah bersekolah di SDN 1 Purworejo dan lulus pada tahun 2008, SMP N 6 Purworejo lulus tahun 2011, serta SMA N 3 Purworejo lulus tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis diterima di Universitas Negeri Yogyakarta pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini. Karya tulis yang dipublikasikan berjudul "Pengaruh Permainan Boy-Boyan Modifikasi Terhadap Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Kelompok A di TK Panti Dewi Tanjungtirto Berbah Sleman".