

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK
GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
GOTRI LEGENDRI PADA ANAK KELAS B TK SUNAN KLAIJAGA**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Marlia Andriyani
NIM 11111247004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2015**

PERSETUJUAN

Artikel Jurnal Skripsi yang berjudul “MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL *GOTRI LEGENDRI* PADA ANAK KELAS B TK SUNAN KALIJOGO KECAMATAN CANGKRINGAN KABUPATEN SLEMAN” yang telah disusun oleh Marlia Andriyani, NIM 11111247004 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I

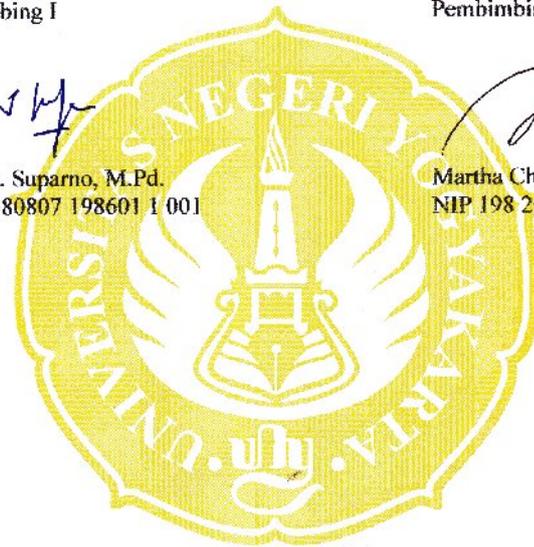
Yogyakarta, Oktober 2015
Pembimbing II



Prof. Dr. Suparno, M.Pd.
NIP 19580807 198601 1 001



Martha Christianti, M.Pd.
NIP 198 20523 200604 2 001



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI DATAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL GOTRI LEGENDRI PADA ANAK KELAS B TK SUNAN KALIJOGO

IMPROVING THE DETERMINING ABILITY OF GEOMETRY SHAPES THROUGH TRADITIONAL GAMES GOTRI LEGENDRI OF GRADE B STUDENTS IN KINDERGARTEN SUNAN KALIJOGO

Oleh: Marlia Andriyani, PAUD/PG PAUD
Marliaandriyani92@gmail

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui kegiatan permainan tradisional *Gotri Legendri* pada Kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart. Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B TK Sunan Kalijogo 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. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan bermain *gotri legendri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar. Pada pra penelitian indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri sebesar 26,32% dan pada indikator membentuk posisi pola lantai sebesar 21,05%. Hasil ini meningkat pada Siklus I masing-masing menjadi 31,58% dan 26,32%. Pada Siklus II masing-masing meningkat menjadi 89,47% dan 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*

Abstract

This study aims to improve the ability to determine geometric shapes through traditional games Gotri Legendri in Group B Kindergarten Sunan Kalijogo Cangkringan. This study uses a model of Kemmis and McTaggart. The subjects were students group B Kindergarten Sunan Kalijogo with a total of 19 children. The object of this research is the ability to recognize geometric shapes. Data collection methods used were observation. The instrument used is the observation guidelines. The data analysis technique conducted qualitative and quantitative descriptive. The results showed that the activities of gotri legendri games can improve the ability to determine the forms of flat geometry. At the pre-study the indicators of mentioned geometric shapes is 26.32% and the indicators form a floor pattern position of 21.05%. This result increased in the first cycle respectively to 31.58% and 26.32%. In Cycle II respectively increased to 89.47% and 84.64%. The percentages in Cycle II shows that children's ability to determine flat geometric shapes of Group B children is including very well criteria and achieved the value of 80% success indicators and implementation of the study was discontinued.

Keywords: flat geometric shapes, traditional games gotri legendri

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini didalam proses pembelajarannya terdapat program yang telah disesuaikan dengan usia anak. Program tersebut bertujuan untuk mengembangkan dan menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak seperti aspek nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial- emosional, dan aspek fisik motorik. Perkembangan kognitif pada anak merupakan salah satu aspek yang

penting untuk dikembangkan. Guru dalam melaksanakan program pembelajaran memiliki peranan penting untuk mencapai dan mewujudkan perkembangan anak secara optimal. Neurosains kognitif merupakan satu bidang kajian mengenai sistem saraf yang ada di dalam otak manusia. Neurosain juga mengkaji mengenai kesadaran dan kepekaan otak dari segi biologi, persepsi, ingatan dan kaitannya dengan pembelajaran. Bagi teori neurosains, sistem saraf

dan otak merupakan asas fisik bagi proses pembelajaran manusia. Neurosains dapat membuat hubungan antara proses kognitif yang terdapat di dalam otak dengan tingkah laku yang akan dihasilkan. Hal ini dapat diartikan bahwa, setiap perintah yang diproses oleh otak akan mengaktifkan daerah-daerah penting otak (Harun, 2009).

Neurosains kognitif merupakan suatu bidang penelitian saintifik tentang sistem saraf, utamanya otak. Neurosains merupakan penelitian tentang otak dan pikiran. Studi tentang otak menjadi landasan dalam pemahaman tentang bagaimana kita merasa dan berinteraksi dengan dunia luar dan khususnya apa yang dialami manusia dan bagaimana manusia mempengaruhi orang lain (Harun 2009). Neurosains kognitif merupakan ilmu pengetahuan tentang proses kognisi yang melibatkan fungsi-fungsi otak. Pengetahuan tentang neurosains ini begitu kompleks, karena memang tumpu dari pembahasan ini mengenai otak, mulai dari komponen penting dalam otak, hingga fungsi-fungsinya. Hingga saat ini, pengetahuan manusia tentang otak manusia terus berkembang, sehingga kekompleksannya semakin juga berkembang. Sebab itu, tidak ayal kemudian otak manusia sendiri bingung memikirkan tentang otak.

Harun (2009) mengungkapkan bahwa sebagai suatu teori pembelajaran berbasis kemampuan otak (neurosains), tentu saja memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan-kelebihannya adalah yaitu memberikan suatu pemikiran baru tentang bagaimana otak manusia bekerja, memperhatikan kerja alamiah otak si pembelajar dalam proses pembelajaran, menciptakan iklim pembelajaran dimana pembelajar dihormati dan didukung, menghindari terjadinya pemforsiran terhadap kerja otak dan dapat menggunakan berbagai model-model pembelajaran dalam mengaplikasikan teori-teori ini. Dianjurkan untuk memvariasikan model-model pembelajaran tersebut, supaya potensi belajar dapat dibangun.

Kaitan neurosains kognitif dengan permainan tradisional di sini adalah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar

menggunakan permainan tradisional *gotri legendri* akan membuat anak lebih senang dan akan mudah memahami bentuk-bentuk geometri datar. Karena pada dasarnya anak-anak lebih suka bermain di luar ruangan dari pada di dalam kelas. Segala permainan yang dimainkan oleh anak dapat mempengaruhi memori ingatan dan sangat membantu mengembangkan seluruh bagian dalam otak.

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

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri (Slamet Suyanto, 2005: 55). Maksudnya bahwa mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi.

Tahap-tahap Belajar Geometri

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis (Van Hiele dalam Dastin

Tarigan. 2006), maksudnya yaitu merupakan cabang matematika yang bersangkutan dengan tata ruang yang tidak berubah dalam deformasi dwikontinu (yaitu ruang yang dapat ditekuk, dilipat, disusut, direntangkan dan dipilin, tetapi tidak diperkenankan untuk dipotong, dirobek, ditusuk atau dilekatkan), ia muncul melalui pengembangan konsep dari geometri dan teori himpunan, seperti ruang, dimensi, bentuk dan transformasi. Mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainnya, karena itu mulai belajar geometri supaya tidak mulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka daerah lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya. Ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Pengenalan

Pada tahap ini anak baru mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifat-sifatnya. Pada tahap pengenalan anak belum dapat menyebutkan sifat-sifat dari bangun geometri yang dikenalnya. Untuk itu guru harus memahami betul karakter anak pada masa pengenalan, sehingga anak tidak akan menerima konsep hanya dengan hafalan saja tetapi dengan pengertian.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini, anak (usia 5-6 tahun) sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, pada sebuah balok banyak sisinya ada 6, sedangkan banyak rusuknya ada 12, dan ketika kita tanya “Apakah balok itu kubus?”, maka anak tidak dapat menjawab karena anak belum mampu mengetahui hubungan keterkaitan antar bangun.

c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini, anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dan memahami sifat dan ia sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain berhubungan.

d. Tahap Deduksi

Pada tahap ini, berpikir deduktifnya sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang

harus dilakukan secara deduktif.

Pada tahap ini, anak sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, karena misalnya ia dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara induktif itu mungkin bisa keliru.

e. Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting. Kegiatan belajar anak harus memahami dengan pengertian untuk memperluas pengalaman dan berpikir siswa, untuk meningkatkan berpikir ke tahap yang lebih baik. Melihat tahapan-tahapan belajar geometri tersebut, semua anak mempelajari geometri dengan urutan yang sama, akan tetapi kapan seorang anak mulai memasuki suatu tingkat yang baru tidak selalu sama dengan anak yang satu dengan anak yang lain. Tetapi bergantung pada pengajaran guru dan proses belajar yang dilalui siswa.

Teori belajar yang dapat diterapkan pendidik dalam dunia pendidikan salah satunya adalah teori belajar Bloom yang memfokuskan pada teori aplikatif psikologi belajar kognitif. Menurut Bloom (Ahmad Turmuzi, 2013), ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berpikir yang terdiri dari:

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling redah tetapi paling mendasar. Dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, fakta, prinsip dasar, ide prosedur atau gagasan, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman merupakan kemampuan anak membaca serta memahami suatu gambaran yang telah diketahuinya. Setelah mengetahui definisi, informasi, peristiwa, fakta kemudian disusun kembali ke dalam struktur kognitif yang ada. Dari hasil proses mengetahui, diakomodasikan dan akan berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif baru.

c. Penerapan (*application*)

Menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.

d. Penguraian (*analysis*)

Menganalisis informasi dengan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar-bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau member solusi dari suatu pernyataan.

e. Memadukan (*synthesis*)

Menggabungkan, merangkai atau menyatukan berbagai informasi menjadi satu kesimpulan yang baru.

f. Penilaian (*evaluation*)

Mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, berdasarkan gagasan tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.

Terdapat dua kriteria pembenaran yang digunakan, yaitu:

- 1) Pembeneran berdasarkan kriteria internal; dilakukan dengan memperhatikan kecermatan susunan secara logis mengenai unsur-unsur yang ada di dalam objek yang diamati.
- 2) Pembeneran berdasarkan kriteria eksternal, dilakukan berdasarkan kriteria-kriteria yang bersumber dari luar objek yang diamati.

Teori yang diungkapkan oleh Bloom mengenai perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran geometri pada anak usia dini. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat terpisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak usia dini, sudah berbaur dengan benda-benda yang ada di sekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, dan lain-lain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia

dini berada pada fase praoperasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Di dalam pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti segitiga, segiempat dan lingkaran.

Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui bentuk geometri dan namanya yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi memberi contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini kegiatannya di kemas dalam bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengetahui, memahami dan mengenal konsep bentuk geometri. Kemampuan dasar mengenal bentuk geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk buku itu seperti segi empat).

Pemberian rangsangan dan stimulasi yang tepat pada proses pembelajaran di TK akan memberikan dampak positif yaitu dapat mecerdaskan anak. Selain itu kondisi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan akan berpotensi besar dalam membentuk karakter anak menjadi pembelajar yang aktif. Dari kegiatan belajar melalui bermain hasil belajar anak akan meningkat karena ketika anak mengenal bentuk geometri anak akan dapat memahaminya apabila

dibantu dengan manipulasi objek-objek suatu benda yang konkret.

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 Sunan Kalijogo Cangkringan 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 Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian yang akan dilakukan peneliti di TK Sunan Kalijogo 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)

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di dalam kelas kelompok B TK Sunan Kalijogo dengan alamat Gayam, Argomulyo, Cangkringan, Sleman, Yogyakarta 55583 pada semester genap yaitu tahun ajaran 2014/2015.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak didik kelompok B TK Sunan Kalijogo yang berjumlah 19 anak.

Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, penelitian dilaksanakan dalam beberapa Siklus model spiral yaitu meliputi menyusun rencana tindakan,

pelaksanaan, melakukan refleksi dan merancang tindakan selanjutnya (dalam Sukardi, 2004:214).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data yang dipakai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi maka instrumen yang sesuai untuk digunakan adalah lembar pengamatan atau observasi. Pengamatan dilakukan oleh seorang kolaborator untuk mendapatkan data yang diperlukan. Pengamatan dalam kegiatan penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan dengan format observasi tersebut.

Pembuatan instrumen penelitian yang berupa lembar pengamatan atau observasi ini dimulai dengan membuat kisi-kisi lembar observasi terlebih dahulu.

Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tehnik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan kemampuan membedakan bentuk geometri melalui permainan *Gotri Legendri* yang telah dilakukan. Sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan seberapa besar peningkatan kemampuan anak dalam membedakan bentuk geometri setelah adanya tindakan. Analisis dilakukan berasal dari data observasi aktifitas anak ketika kegiatan pembelajaran membedakan bentuk geometri menggunakan permainan tradisional.

Kriteria Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila ada peningkatan dalam kemampuan membedakan bentuk geometri. Peningkatan kemampuan dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase setiap aspek kemampuan yang diamati yaitu apabila 82% dari jumlah anak memperlihatkan indikator dalam persentase sangat baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA

Pra-penelitian

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yaitu, guru dalam mengajarkan mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan media yang kecil. Guru mengajak anak untuk bersama-sama menyebutkan bentuk geometri apa yang dipegang oleh guru. Anak terlihat bosan dan guru tidak dapat mengetahui pasti apakah semua anak mengetahui bentuk geometri yang dipegang oleh guru atau hanya ikut-ikutan temannya. Hal tersebut terlihat pada saat anak menyebutkan bentuk geometri sambil melihat temannya tidak melihat bentuk geometri yang dipegang oleh guru. Kondisi awal kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok B termasuk pada kriteria kurang 21-40%. Dengan demikian perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B.

Siklus 1

Siklus 1 Tindakan 1 (Pertemuan 1)

Anak bermain dengan semangat pada waktu guru mengajak keluar ruangan dan membentuk bentuk geometri segi tiga, lalu guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak. Setelah itu guru menanyakan satu persatu pada anak bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak tersebut. Setelah semua anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang, guru menyuruh anak untuk memulai permainan dengan menyanyikan lagu *gotri legendri* sambil memutar bentuk geometri yang dipegang diberikan keteman sebelahnya. Sampai lagunya selesai anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar (kodok) dialah anak yang jadi. Begitu seterusnya sampai permainan selesai. Pada saat kegiatan guru menyuruh anak duduk membentuk posisi pola lantai segi tiga masih ada anak yang salah dalam melakukannya dan pada saat guru menanyakan bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak, juga masih terdapat anak yang salah dalam menyebutkannya. Setelah permainan selesai, anak-anak diajak masuk kekelas untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya. Pertemuan pertama Siklus I, Kegiatan mengenal bentuk-

bentuk geometri melalui permainan tradisional *gotri legendri* berjalan dengan lancar.

Siklus 1 Pertemuan 2

Pelaksanaannya Siklus I pertemuan 2 sebagai berikut: a) Guru mengajak anak ke halaman sekolah dan menyuruh anak untuk duduk membentuk posisi pola lantai segi empat, b) Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak, c) Guru menanyakan pada anak secara bergantian bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak-anak tersebut, setelah semua anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang barulah permainan dimulai dengan menyanyikan lagu *gotri legendri*, d) Pada saat lagunya selesai, anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar dialah yang jadi. Anak yang jadi tadi langsung menutup mata dan anak yang lain lari bersembunyi disekitar halaman sekolah. Anak yang sembunyi tadi sambil menata bentuk geometri tapi jangan sampai diketahui oleh anak yang jadi tadi dan e) Setelah permainan selesai anak-anak diajak masuk kelas untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

Siklus 1 Pertemuan 3

Langkah-langkah Siklus I pertemuan 2: a) Guru mengajak anak ke halaman sekolah dengan rapi tidak lari dan dorong-dorongan, b) Guru menyuruh anak duduk di halaman sekolah membentuk posisi pola lantai lingkaran, c) Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak, setelah semua anak mendapatkan bentuk geometri, guru menanyakan kepada anak bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak, d) Setelah selesai, permainan pun dimulai dengan menyanyikan lagu *gotri legendri* anak-anak sambil memutar bentuk geometri diberikan keteman sebelahnya, e) Setelah lagu selesai, anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar (kodok) dialah yang jadi dan dilanjutkan sampai permainan selesai dan f) Setelah permainan selesai, anak-anak masuk ke kelas dengan rapi melanjutkan kegiatan selanjutnya.

Pada pertemuan ketiga Siklus I ini masih banyak anak yang membentuk posisi pola lantai masih bingung sehingga membutuhkan bantuan

dari guru dalam membentuk posisi pola lantai yang sesuai. Juga masih banyak anak yang salah dalam menyebutkan bentuk geometri yang dibagikan oleh guru.

Rekapitulasi kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelas B TK Sunan Kalijogo cangkringan pada saat sebelum tindakan dengan tindakan Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional *Gotri Legendri* Siklus I

No	Indikator Kemampuan	Kriteria	Nilai Rata-rata		Peningkatan
			Pra tindakan (%)	Siklus I (%)	Nilai Rata-rata Siklus I (%)
1.	Mengenal Bentuk Geometri	Dapat	26,32	31,58	5,26
		Kurang			
		Dapat	36,84	36,84	-
		Belum	36,84	31,58	-
2.	Menyebutkan bentuk geometri	Dapat	21,05	26,32	5,27
		Kurang			
		Dapat	36,84	36,84	-
		Belum	42,11	36,84	-
2.	Membentuk posisi pola lantai	Dapat			
		Kurang			
		Dapat			
		Belum			

Rata-rata hasil kemampuan menyebutkan bentuk geometri pada anak kelompok B dengan indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang mencapai kriteria dapat sebesar 31,58% (6 anak), dalam indikator membentuk posisi pola lantai yang mencapai kriteria dapat sebesar 26,32% (5 anak). Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa anak yang memenuhi kriteria dapat atau mampu pada Siklus I telah meningkat dibandingkan dengan sebelum adanya tindakan. Namun hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I masih terdapat banyak kekurangannya diantaranya 1) Ada beberapa anak yang masih bingung dan membutuhkan bantuan dalam membentuk posisi pola lantai dan 2) beberapa anak juga masih

bingung dan membutuhkan bantuan guru dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan yang diharapkan pada tindakan Siklus II dapat berhasil

Siklus II

Siklus II Pertemuan 1

Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak. Setelah itu guru menanyakan satu persatu pada anak bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak tersebut. Setelah semua anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang, guru menyuruh anak untuk memulai permainan dengan menyanyikan lagu *gotri legendri* sambil memutar bentuk geometri yang dipegang diberikan keteman sebelahnya. Sampai lagunya selesai anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar (kodok) dialah anak yang jadi. Begitu seterusnya sampai permainan selesai. Pada saat kegiatan guru menyuruh anak duduk membentuk posisi pola lantai segi tiga masih ada anak yang salah dalam melakukannya dan pada saat guru menanyakan bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak, juga masih terdapat anak yang salah dalam menyebutkannya. Setelah permainan selesai, anak-anak diajak masuk ke kelas untuk melaksanakan kegiatan selanjutnya. Pertemuan pertama Siklus II, Kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan tradisional *gotri legendri* berjalan dengan lancar.

Siklus II Pertemuan 2

Pelaksanaannya Siklus II pertemuan 2 sebagai berikut: a) Guru mengajak anak ke halaman sekolah dan menyuruh anak untuk duduk membentuk posisi pola lantai segi empat, b) Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak, c) Guru menanyakan pada anak secara bergantian bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak-anak tersebut, setelah semua anak menyebutkan bentuk geometri yang dipegang barulah permainan dimulai dengan menyanyikan lagu *gotri legendri*, d) Pada saat lagunya selesai, anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar dialah yang jadi. Anak yang jadi tadi langsung menutup mata dan

anak yang lain lari bersembunyi disekitar halaman sekolah. Anak yang sembunyi tadi sambil menata bentuk geometri tapi jangan sampai diketahui oleh anak yang jadi tadi dan e) Setelah permainan selesai anak-anak diajak masuk kelas untuk melakukan kegiatan selanjutnya.

Siklus II Pertemuan 3

Pelaksanaannya Siklus II pertemuan 3 sebagai berikut: a) Guru mengajak anak ke halaman sekolah dengan rapi tidak lari dan dorong-dorongan, b) Guru menyuruh anak duduk di halaman sekolah membentuk posisi pola lantai lingkaran, c) Guru membagikan bentuk geometri kepada masing-masing anak, setelah semua anak mendapatkan bentuk geometri, guru menanyakan kepada anak bentuk geometri apa yang dipegang oleh anak, d) Setelah selesai, permainan pun dimulai dengan menyanyikan lagu *gotri legendri* anak-anak sambil memutar bentuk geometri diberikan keteman sebelahnya, e) Setelah lagu selesai, anak yang mendapat bentuk geometri yang paling besar (kodok) dialah yang jadi dan dilanjutkan sampai permainan selesai dan f) Setelah permainan selesai, anak-anak masuk ke kelas dengan rapi melanjutkan kegiatan selanjutnya.

Rekapitulasi kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional sebelum tindakan, Siklus I dan Siklus II terdapat pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Kemampuan mengenal Bentuk Geometri	Kriteria	Nilai rata-rata		
			Pra Tindakan (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar	Dapat	26,32	31,58	84,21
		Kurang Dapat	36,84	36,84	5,27
		Belum dapat	36,84	31,58	10,52
2.	Membentuk posisi pola lantai	Dapat	21,05	26,32	63,16
		Kurang Dapat	36,84	36,84	21,06
		Belum Dapat	42,11	36,84	15,78

Tabel 3. Peningkatan Rata-Rata Kemampuan Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional pada Siklus I dan Siklus II

No	Indikator Kemampuan mengenal Bentuk Geometri	Kriteria	Peningkatan nilai rata-rata	
			Siklus I (%)	Siklus II (%)
1.	Menyebutkan bentuk-bentuk geometri datar	Dapat	5,26	52,63
		Kurang	-	-
		Dapat	-	-
		Belum dapat	-	-
2.	Membentuk posisi pola lantai	Dapat	5,27	36,84
		Kurang	-	-
		Dapat	-	-
		Belum Dapat	-	-

Pada tindakan Siklus II hasil yang diperoleh yaitu pada indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri 1-10 anak yang memenuhi kriteria dapat sebanyak 89,47%, sebanyak 84,64% anak dengan kriteria mampu pada indikator membentuk posisi pola lantai.

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu $> 80\%$. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional tidak perlu dilanjutkan pada Siklus berikutnya lagi.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melihat kemampuan menyebutkan bentuk-bentuk geometri anak kelompok B TK Sunan Kalijogo masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berupaya melakukan suatu tindakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri*.

Peneliti telah menunjukkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional *gotri legendri* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar terbukti dari hasil nilai rata-rata sebelum tindakan dan setelah

tindakan. Hasil nilai rata-rata indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan pada masing-masing Siklusnya.

Peningkatan tersebut dapat terjadi karena dengan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri*, anak dapat belajar sambil bermain. Monks, dkk. (1998) menjelaskan bahwa anak lebih senang dan lebih bersemangat dalam melakukan permainan. Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi.

Pada kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* anak mendapatkan kesempatan langsung menyebutkan bentuk geometri dan membentuk posisi pola lantai. Pembelajaran tersebut merangsang berpikir anak untuk memecahkan masalah dan menemukan jawaban sendiri. Dengan pengalaman langsung tersebut pemahaman anak dalam menyebutkan bentuk geometri dapat optimal.

Kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional *gotri legendri* menjadikan anak lebih tertarik dan semangat (Yunus, 1980: 6). Dengan kegiatan yang bervariasi tersebut, anak lebih antusias dan senang dalam melaksanakan kegiatan mengenal bentuk-bentuk geometri. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai, menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.

Dengan melihat kelebihan dan kekurangan selama proses penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

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 Sunan Kalijogo Cangkringan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

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 PUSTAKA

Ahmad Turmuzi. (2013). *Mengingat dan Memahami Kembali Tentang Teori Taksonomi Bloom*. Diakses dari

<http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/05/531087.html> pada tanggal 6 September 2015 jam 20.00 WIB.

Ahmad Yunus (Ed). (1980). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.

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.

Harun Rasyid. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Monks, dkk. (1998). *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University.

Rita Eka Izzaty. (2005). *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Depdiknas.

Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.

Sukardi. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.