

PENGENALAN BENTUK GEOMETRI MELALUI METODE BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL SONDAH BAGI ANAK USIA DINI

Yan Yan Nurjani¹⁾, Endah Jubaedah²⁾.

¹Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Musaddadiyah Garut

²Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Musaddadiyah Garut

e-mail : yan.yan@stai-musaddadiyah.ac.id, endah.jubaedah@stai-musaddadiyah.ac.id

ABSTRAK

Keterbatasan dan kekurangan guru secara khusus serta komponen pendidikan secara umum dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini menyebabkan anak mengalami keterlambatan perkembangan pada lingkup tertentu. Seperti dilapangan saat ini banyak anak yang belum dapat berkembang dalam kemampuan mengenal bentuk geometri di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan terdeskripsikannya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini, terdeskripsikan permainan sondah dalam mengenal bentuk geometri pada anak usia dini, Terdeskripsikan signifikasi permainan tradisional modifikasi sondah dalam kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini di RA Al-Mustofa, Cibiuk Garut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah

Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dimana peneliti mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi dokumentasi, dan studi kepustakaan. Pengamatan observasi ditujukan kepada 17 responden.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Pratindakan Deskripsi awal, Penerepan Pengenalan bentuk geometri di kelompok A RA Al-Mustofa Cibiuk Garut dari 17 anak pada siklus I menunjukkan belum adanya peningkatan dalam pengembangan pengenalan bentuk Geometri pada anak usia dini melalui permainan tradisional sondah terlihat dari persentasi siklus I yang menunjukkan persentasi berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak (12%), berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 anak (6%), sementara anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 4 anak (17%), belum berkembang (BB) sebanyak 11 anak (65%). Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada siklus II yang dimana hasil persentasinya perkembangan pada siklus II yang menunjukkan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak (12%), berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 14 anak (82%), sementara anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak (6%), dan yang belum berkembang tidak ada. Karena indikator tentang pengenalan bentuk geometri telah tercapai.

Kata Kunci: Bentuk Geometri, Permainan Sondah

Abstract

The limitations and disadvantages of teachers in particular as well as the general education, in conducting early childhood education, cause children to experience developmental delays in certain spheres. As the field currently has many children who have not been able to develop in the ability to know geometry in school. This research aims to know and disinfated the ability to recognize the geometry of the early childhood, the game has been described Sondah in identifying geometry in early childhood, described the signifcation of traditional game modification of Sondah in the ability to recognize the geometry of early childhood in RA Al-Mustofa, Cibiuk Garut. The methods used in this study are

Classroom Action Research where researchers look at learning activities in the form of an action, which is deliberately raised and occurs in a class together. Data collection techniques through observations, interviews, documentation studies, and literature studies. Observation observation addressed to 17 respondents.

Based on the results of data analysis and discussion on the preview of the initial description, introduction of geometric forms in the group A RA Al-Mustofa Cibiuk Garut of 17 children in the cycle I showed no increase in the development of geometry form introduction in early childhood through traditional games Sondah seen from the percentage of cycle I which showed a percentage of developing as expected (BSH) as much as 2 children (12%), developed very well (BSB) as much as 1 child (6%) , while the child who began to grow (MB) as many as 4 children (17%), has not developed (BB) as much as 11 children (65%). Therefore, researchers decided to continue on cycle II which results in the percentage of growth in the cycle II that shows the development of the expected (BSH) as much as 2 children (12%), developed very well (BSB) as many as 14 children (82%), while the child who started to grow (MB) as much as 1 child (6%), and the undeveloped is not Because the indicator of the introduction of geometry shapes has been achieved.

Keywords: geometric shapes, Sondah games

1. PENDAHULUAN

Anak Usia Dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Menurut Harun Rasyid, anak usia dini merupakan usia emas atau *the golden age* yang sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai multi kecerdasan yang dimiliki anak. Anak usia dini merupakan sosok yang spesial, hal itu seperti yang diungkapkan oleh berbagai pandangan seperti pandangan ahli-ahli psikologi barat dan juga berdasarkan pandangan Islam yang terungkap dalam Quran dan Hadist (Rasyid, 2009).

Berdasarkan pandangan barat seperti yang diungkapkan oleh Pestalozzi pada hakikatnya anak adalah pribadi yang memiliki sejumlah potensi yang perlu dikembangkan. Selain itu, anak seharusnya tidak hanya sebagai makhluk individu, akan tetapi harus dipandang sebagai anggota masyarakat. Tujuan pendidikannya adalah membimbing anak menjadi orang yang baik dengan jalan mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak. Pandangan Pestalozzi banyak dipengaruhi oleh teori yang dikemukakan oleh tokoh pendidikan, diantaranya: Rousseau, yang memfokuskan pandangan kepada lingkungan alam sebagai sarana untuk pembatasan spirit anak; Plato, yang memandang anak sebagai masa elastis dan ekspresif dari factor pembawaan; Comenius, yang memandang bahwa pengalaman sensori anak dapat mewujudkan potensi ke permukaan kesadaran serta John Locke, yang memandang anak sebagai subjek bagi pengaruh-pengaruh lingkungan (Nurani, 2008).

Dinas Pendidikan menyebutkan bahwa indikator anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu ketika dapat menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan benda-benda yang berbentuk geometri, membedakan ciri-ciri bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi

empat, persegi panjang, dan lain-lain) (Eliyawati, 2005). Pendapat lain dalam tahap-tahap mengenalkan geometri diungkapkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan kognitif anak pada tahap usia 2 - <4 tahun yang berhubungan dengan mengenal konsep ukuran, bentuk, dan pola yaitu: "Memahami konsep ukuran (besar-kecil, panjang-pendek), mengenal tiga macam bentuk (segitiga, segiempat, dan lingkaran).

Van Hiele menyatakan terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi, dan tahap akurasi. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dalam mengenal bentuk geometri, secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis. Berpikir matematis logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional (Tarigan, 2006).

Kemampuan dasar geometri anak di antaranya pertama, tahap penguasaan konsep, dimulai dengan mengenalkan konsep atau pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda-benda yang nyata, seperti pengenalan warna, bentuk dan menghitung bilangan. Selain itu, guru juga harus mengetahui strategi dalam mengenalkan geometri kepada anak. Startegi seperti mengenalkan geometri pada anak dapat diawali dengan cara mengenalkan lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka daerah lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya (Tarigan, 2006).

Berdasarkan hasil beberapa penjelasan di atas, peneliti ingin menggali lebih jauh tentang kecerdasan logis anak yang difokuskan pada pengenalan geometri

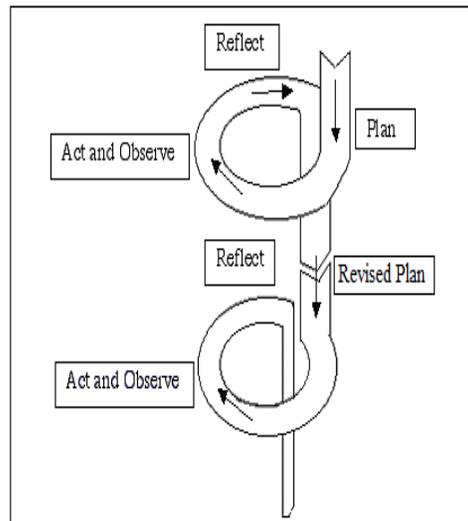
melalui permainan tradisional modifikasi sondah.

2. METODOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terfokus pada situasi kelas, atau disebut dengan Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas adalah proses penelitian yang sistematis dan terencana melalui tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri. Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memperbaiki kinerja guru sehingga kualitas kegiatan pengembangan menjadi lebih meningkat. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah pencermatan dalam bentuk tindakan terhadap kegiatan belajar yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Suryadi, 2010).

Berdasarkan uraian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati, dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas/ mutu proses pembelajaran dikelasnya.

Gambar 2.1 Model Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis dan Mc Taggart



Berdasarkan gambar 2.1 tentang siklus PTK maka dapat dijelaskan bahwa prosedur penelitian tindakan kelas secara sederhana terdiri atas empat tahapan yaitu:

- Perencanaan
- Pelaksanaan
- Pengamatan
- Refleksi

3. Landasa Teori

3.1 Bentuk Geometri

(Lestari, 2011) menjelaskan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Agung Triharso, menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri (Triharso, 2013).

Belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar

geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya (Tarigan, 2006). Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak 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.

Salah satu dari teori yang menguatkan pernyataan tersebut adalah teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Van Hiele, menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak (Tarigan, 2006), di antaranya adalah:

a. Tahap Pengenalan.

Dalam tahap ini anak mulai belajar mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.

b. Tahap Analisis.

Pada tahap ini anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut.

c. Tahap Pengurutan.

Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.

d. Tahap Deduksi

Dalam tahap ini anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus.

e. Tahap Akurasi

Dalam tahap ini anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi

suatu pembuktian. Anak belajar bentukbentuk geometri anak harus belajar dari benda-benda konkret

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, bangun datar yang meliputi segitiga, segi empat, dan lingkaran dan konsep bangun ruang yang meliputi kerucut, kubus, balok, tabung, dan lain-lain.

3.2 Permainan Tradisional Sondah

Permainan Tradisional adalah suatu bentuk permainan yang dimiliki oleh suatu daerah yang merujuk permainan budaya yang sudah diamalkan oleh suatu masyarakat. Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman dahulu yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang yang merupakan hasil-hasil budaya anak-anak dalam usaha mereka untuk berfantasi, berkreasi, serta berolahraga (Yunus, 2013).

Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat (Siagawati, 2006). Permainan tradisional memiliki unsur yang beragam yang membedakannya dengan jenis permainan lain.

Unsur-unsur tersebut antara lain latar belakang permainan tradisional yang bercorak rekreatif, kompetitif, pedagogis, magis, bahkan religious. Unsur-unsur tersebut akan menjadi ciri khusus dalam permainan tradisional, serta dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi para pelaku permainan tradisional itu sendiri. Permainan tradisional adalah jenis kegiatan yang mengandung aturanaturan khusus yang

merupakan cerminan karakter dan berasal atau berakar dari budaya asli (Kusnaedi, 2010).

Dari berbagai macam pendapat para tokoh tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai macam manfaat untuk perkembangan berbagai aspek kecerdasan anak, seperti fisik motorik, kognitif, bahasa, nilai agama dan moral serta sosial emosional. Permainan tradisional ini dapat digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan perilaku sosial anak usia dini, khususnya kemampuan anak.

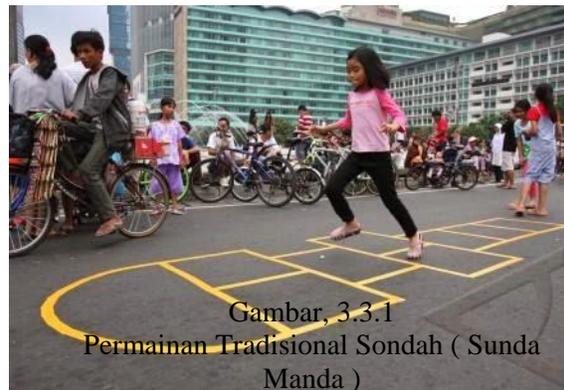
3.3 Permainan Sondah

Menurut (Rahmawati W. , 2009), sondah merupakan permainan meloncati garis dengan satu kaki. Manfaat permainan sondah, diantaranya adalah melatih keseimbangan tubuh, mengajarkan kedisiplinan kepada anak untuk mematuhi peraturan, dan mengembangkan kecerdasan matematika anak (Mulyani, 2016). Pada penelitian ini dilakukan sedikit modifikasi, yaitu dalam kotak sondah ditambahkan angka 1-10 dikarenakan agar sesuai dengan perkembangan berhitung anak, berdasarkan permendikbud no 146 tahun 2014 salah satunya adalah anak dapat membilang urut 1-10 dan juga anak dapat mengenal dan mengetahui lambang bilangannya, selain itu juga sesuai dengan tujuan penelitian yang dilakukan yaitu anak dapat berhitung.

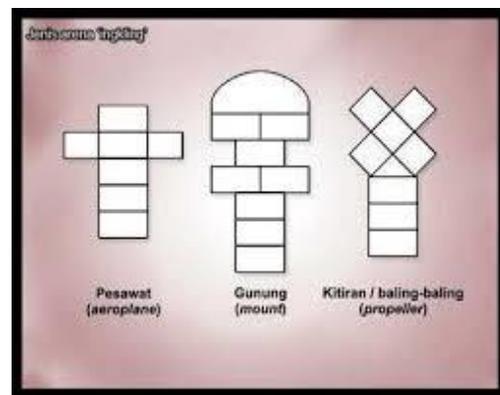
Permainan engklek disebut juga permainan sondah. Permainan ini dimulai dengan menentukan permainan yang bermain pertama. Permainan melemparkan pecahan genting mulai dari 1. Aturan permainannya, kotak yang terdapat pecahan genting tidak boleh dilewati, sehingga pemain harus langsung meloncat ke kotak 2 dengan satu kaki (engklek), ke kotak 3 (masih engklek) selanjutnya kaki kiri dikotak 4 dan kaki kanan dikotak 8 secara bersamaan, saat kaki tidak engklek disebut brak (pada kotak 4, 8, 9 tidak boleh engklek). Kemudian

diteruskan engklek dikotak 5, 6, 7 dan kembali brak dikotak 9 (kedua kaki dalam satu kotak). Permainan sunda manda ini (engklek/sondah) ini menyebar pada zaman kolonial belanda dengan latar belakang cerita perebutan petak sawah (Aisyah, 2013).

Beberapa bentuk-bentuk permainan tradisional modifikasi sondah diantaranya sebagai berikut :



Gambar, 3.3.1
Permainan Tradisional Sondah (Sunda Manda)



Gambar, 3.3.2
Bentuk-bentuk Permainan Tradisional Sondah (Sunda Manda)

3.4 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Sondah

Dapat dijelaskan bahwa kekurangan permainan tradisional ini adalah anak-anak terlalu jenuh menunggu giliran saat bermain karena guru membagi kelompok yang seharusnya 2-3 kelompok menjadi 6 kelompok sehingga mengakibatkan

kejenuhan pada anak dan pada saat giliran kelompok yang terakhir anak sudah bosan sehingga ketika bermain tidak maksimal (Rahmawati, Aku Pintar dengan Bermain, 2016)

Kelebihan permainan tradisional sunda manda Menurut Rae, permainan hopscotch memiliki berbagai manfaat antara lain: a. Untuk perkembangan kognitif, anak belajar mengenal angka, berhitung angka dan menyusun angka. b. Untuk perkembangan sosial emosional, anak belajar mengambil giliran, dan menyemangati teman. c. Untuk perkembangan fisik, yaitu dengan melompat,berbelok, lemparan dengan ayunan rendah, meningkatkan keseimbangan dan meningkatkan kekuatan dan kelenturan rendah (Rahmawati, Aku Pintar dengan Bermain, 2016).

3.5 Hubungan Mengenal Bentuk Geometri dengan Permainan Tradisional Sondah

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri (Suyanto, 2005). 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.

Kemampuan dasar matematika pada anak TK berada pada fase praoperasional yang diwarnai oleh perkembangan kemampuan berpikir secara simbolis (Jamaris, 2006). Kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada, dan

kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis.

4. Pembahasan dan Hasil Penelitian

4.1 Hasil Pendahuluan

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini didapat dari data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasilnya digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Analisis data dalam penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat dan sesudah penelitian. Sebelum penelitian dilakukan peneliti, telah melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumus masalah yang muncul, kemudian analisis juga dilakukan pada saat pengambilan data kemampuan awal anak. Analisis sebelum penelitian ini bertujuan mengetahui sejauh mana permasalahan dan kemampuan anak sehingga dapat dilakukan tindakan penelitian yang tepat. Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran beserta dampak dari stimulasi yang telah diberikan kepada anak, menunjukkan bahwa permasalahan yang paling mendominasi yaitu terkait dengan permasalahan pengembangan motorik halus anak.

4.2 Hasil Validitas

Penerepan Pengenalan bentuk geometri di kelompok A RA Al-Mustofa Cibiuk Garut dari 17 anak pada siklus I menunjukkan belum adanya peningkatan dalam pengembangan pengenalan bentuk Geometri pada anak usia dini melalui permainan tradisional sondah terlihat dari persentasi siklus I pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat yang menunjukkan persentasi berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak (12%), berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 1 anak (6%), sementara anak yang mulai

berkembang (MB) sebanyak 4 anak (17%), belum berkembang (BB) sebanyak 11 anak (65%). Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melanjutkan pada siklus II yang dimana hasil persentasinya perkembangan pada siklus II yang menunjukkan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak (12%), berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 14 anak (82%), sementara anak yang mulai berkembang (MB) sebanyak 1 anak (6%), dan yang belum berkembang tidak ada. Karena indikator tentang pengenalan bentuk geometri telah tercapai, maka peneliti memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus ke II dan tidak melanjutkan penelitian pada siklus ke III dan ke IV.

Daftar Pustaka

- Aisyah. (2013). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Jakarta Timur: Cerdas Interaktif.
- Eliyawati, C. (2005). *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kusnaedi, N. (2010). *Permainan Tradisional*. Bandung: FPOK UPI.
- Lestari. (2011). *Konsep Matematika*. Jakarta: Depdikbud.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Edukasia.
- Nurani, Y. (2008). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Rahmawati. (2016). *Aku Pintar dengan Bermain*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Rahmawati. (2016). *Aku Pintar dengan Bermain*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Rahmawati, W. (2009). *Bermain Sambil Belajar*. Yogyakarta: Edukasia.
- Rasyid, H. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multy Presindo.
- Siagawati. (2006). Mengungkapkan Nilai-Nilai dalam Permainan Tradisional. *Skripsi*, 52.
- Suryadi. (2010). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Jogjakarta: Diva Press.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Tarigan, D. (2006). *Pendidikan Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif bagi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Yunus, A. (2013). *Permainan Rakyat DIY*. Yogyakarta: Depdikbud.