

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK
DALAM MENGENAL BENTUK-BENTUK GEOMETRI
MELALUI PERMAINAN KOTAK SORTASI**

¹Qurrata 'Ayuna & ²Darmiati
²STKIP An-Nur Nanggroe Aceh Darussalam

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Sortasi di TK Udep Saree Kecamatan Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen”. Rumusan masalahnya bagaimana meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak sortasi di TK Udep Saree Kecamatan Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen? Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan pengamatan kondisi awal anak usia dini di TK Udeep Saree dalam pengenalan geometri masih sangat kurang karena hanya 38,32% yang memenuhi indikator kinerja, maka perlu diadakan penelitian. Sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kotak sortasi dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Udep Saree pada Kelompok B. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan pengenalan geometri dan ketercapaian indikator kinerja penelitian. Pada siklus I prosentase pengenalan geometri anak mencapai 71,66% kemudian meningkat menjadi 80% pada siklus II. Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kotak sortasi dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Udeep Saree pada Kelompok B.

Kata Kunci: Kemampuan Anak, bentuk-bentuk geometri, dan kartu sortasi.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan yang diperuntukan bagi anak berusia 4-6 tahun. Di Taman Kanak-Kanak, anak diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dengan cara TK menyediakan berbagai macam kegiatan yang mampu mengembangkan berbagai aspek yang dimiliki anak, baik kognitif, bahasa, sosial, maupun fisik dan motorik anak.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan di TK adalah kemampuan matematika, seperti kemampuan geometri. Geometri merupakan salah

satu bagian dari standar pembelajaran matematika untuk Anak Usia Dini. Dengan pembelajaran geometri mampu sebagai penyeimbang pertumbuhan otak sel sebelah kiri dan kanan dan meningkatkan perkembangan mental siswa (Ruseffendi dalam Imah, 2012: 17).

Berbagai media dapat digunakan dalam pembelajaran geometri salah satunya adalah kotak sortasi. Media kotak sortasi adalah semua alat permainan yang berbentuk kecil yang dapat diletakan diatas meja sehingga membantu anak terampil bekerja dan mengembangkan daya pikirnya atau dapat membantu membentuk pola berfikir sistematis.

Penggunaan media kotak sortasi dalam pembelajaran geometri memiliki kelebihan dimana media kotak sortasi ini akan lebih bermakna apabila anak aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta media yang digunakan tidak lepas dengan kehidupan sehari-hari anak. Selain hal diatas, pembelajaran geometri dengan penggunaan media kotak sortasi akan memberikan kesempatan kepada anak untuk terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran. Dengan bantuan media kotak sortasi ini konsentrasi dan minat belajar anak dalam memahami suatu konsep matematika lebih optimal. dengan media kotak sortasi juga anak bisa menghubungkan geometri dengan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, oleh mukhlesi (2011), tentang pemanfaatan benda-benda kotak sortasi terhadap konsep geometri dan kemampuan tilikan ruang, terburktu bahwa pemahaman konsep geometri dan tilikan ruang anak, memiliki pemahaman yang lebih baik dari sebelumnya, mereka belajar secara aktif, kooperatif dan mempunyai kesempatan untuk berinteraksi secara sosial dan berkomunikasi dengan sesamanya untuk mencapai tujuan pembelajaran dan guru bertindak sebagai motivator

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Udep Saree bulan November 2014, menunjukkan bahwa kemampuan geometri anak kurang begitu terlihat. Saat Pembelajaran tentang Geometri, beberapa Anak mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri, namun anak belum mampu memahami penuh konsep bentuk geometri tersebut, terdapat masih banyak anak yang belum mampu menunjukkan dengan benar bentuk geometri yang tepat sesuai instruksi guru, anak juga belum

mampu mengenali dengan baik bentuk-bentuk geometri yang diajarkan guru apalagi bila dikaitkan dengan benda nyata, saat kegiatan menggambar geometri pun masih terdapat banyak anak yang belum mampu dan merasa kesulitan ketika membuat bentuk geometri dengan benar dan utuh. apabila melihat proses pembelajaran TK Udep Saree, pada saat pembelajaran geometri masih bersifat teacher center, dimana proses kegiatan pembelajaran lebih didominasi oleh guru. yaitu guru memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu.

Metode ceramah dan pemberian tugas merupakan metode yang sering digunakan khususnya di TK Udep Saree. Selain itu, minimnya media yang digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran menjadikan pembelajaran bersifat monoton dan menjenuhkan, anak pun terlihat tidak bersemangat dan bersifat pasif, tanpa adanya pemberian kesempatan kepada anak untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran. Apabila dilihat dari ilustrasi diatas, anak tidak memiliki kesempatan untuk bereksplorasi atau aktif dalam pembelajaran, minimnya media pembelajaran terutama yang berkaitan dengan pembelajaran matematika, menjadikan pembelajaran kurang bervariasi dan bermakna sehingga kemampuan matematika (geometri) anak kurang terasah dan tidak terfasilitasi dengan baik. Keadaan tersebut tidaklah sesuai dengan standar kemampuan matematika yang semestinya dimiliki oleh anak. Dimana pada tahap ini diharapkan anak mampu menyebutkan nama-nama bentuk geometri, mampu mengenali konsep dan symbol bentuk geometri, hubungan konsep geometri dan lambang geometri. Permainan kotak sortasi ini dipilih karena media tersebut memberikan pengalaman-pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menggunakan media kotak sortasi dalam meningkatkan pemahaman geometri pada anak, Dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Permainan Kotak Sortasi di TK Udep Saree Kecamatan Peusangan Siblih Krueng Kabupaten Bireuen”

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak sortasi di TK Udep Saree Kecamatan Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen?

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan kotak sortasi di TK Udep Saree Kecamatan Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen.

Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

- 1) Untuk peneliti, sebagai acuan peneliti untuk penambah wawasan dalam memecahkan masalah pada masa yang akan datang.
- 2) Untuk anak, agar lebih meningkatkan kemampuannya mengenal geometri.
- 3) Untuk guru, menjadi tolak ukur dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran dalam melaksanakan KBM, khususnya bagi guru Taman Kanak-Kanak dalam pembelajaran matematika.
- 4) Untuk TK, hasil penelitian ini akan bermanfaat dalam meningkatkan mutu pembelajaran hingga berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

Ruang Lingkup Penelitian dan Definisi Operasional

Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal bentuk geometri dan permainan kotak sortase.

Definisi Istilah

Adapun definisi istilah variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah tingkat intelektual anak dalam menyusun kepingan kotak sortasi, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, ketepatan mencari kepingan kotak sortasi, kemampuan menunjukkan

dan menyusun kepingan kotak sortasi menjadi bentuk rumah, serta kemampuan menghitung kepingan kotak sortasi rumah.

2. Permainan kotak sortasi adalah alat permainan yang dimainkan dengan cara memasukkan balok dengan bermacam-macam bentuk ke dalam kotak melalui lubang yang sesuai.

LANDASAN TEORITIS

Hakikat Geometri

Pengertian Geometri

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/ rangsangan/ motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan pengenalan geometri diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena permainan merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. Menurut Juwita, dkk (2000: 266) Geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.

Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga pernyataan tersebut didukung Clements dkk (dalam Carol Sefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 398). Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

Ismayani (2010: 27) menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan

masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda. Dari pendapat beberapa pakar di atas dapat di simpulkan bahwa, geometri adalah mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan, dan juga membedakan kesamaan dan perbedaan bentuk suatu benda yang ada disekitar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran geometri merupakan pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk bangun, baik bangun datar maupun bangun ruang dengan berbagai macam ukuran dan bentuknya.

Macam-macam Geometri

Mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda dapat menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak. Jenis-jenis geometri secara umum yaitu geometri 2 dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri 3 dimensi yang biasa disebut bangun ruang. Menurut Kusni (2008: 14-16) geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya:

- 1) Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi
- 2) Jajar genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar
- 3) Persegi panjang adalah suatu jajar genjang yang satu sudutnya siku-siku
- 4) Belah ketupat adalah suatu jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang
- 5) Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar
- 6) Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak sama

Menurut Surya (2009: 113) geometri 3 dimensi (bangun ruang) adalah bangun yang memiliki sisi, rusuk dan titik sudut. Sisi bangun ruang adalah bidang (permukaan) yang membatasi bangun ruang tersebut, rusuk adalah garis (lurus/lengkung) yang merupakan perpotongan dua sisi, dan titik sudut adalah titik yang merupakan perpotongan beberapa rusuk. Jenis-jenis bangun ruang menurut Arumsari (2009: 288-292) diantaranya:

- 1) Kubus adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi. Kubus memiliki sifat yaitu memiliki 6 sisi yang sama, memiliki 12 rusuk yang sama panjang, memiliki 8 titik sudut.
- 2) Balok adalah prisma tegak yang sisinya berbentuk persegi panjang. Balok memiliki sifat yaitu memiliki 6 sisi dengan 3 pasang sisi sama dan sejajar, memiliki 12 rusuk, memiliki 8 titik sudut.
- 3) Prisma tegak segitiga adalah prisma tegak yang alasnya berbentuk segitiga. Prisma tegak segitiga memiliki sifat yaitu memiliki 5 buah sisi, memiliki 9 buah rusuk, dan memiliki 6 buah titik sudut.
- 4) Limas adalah bangun ruang yang memiliki banyak jenis alas. Nama limas sesuai dengan bentuk alasnya, misalnya : limas segi empat, limas segitiga, dan sebagainya.
- 5) Limas segitiga adalah bangun ruang yang alasnya berbentuk segitiga. Limas segitiga memiliki sifat yaitu: memiliki alas yang berbentuk segitiga, memiliki 4 buah sisi yang berbentuk segitiga, memiliki 6 buah rusuk, memiliki tinggi yaitu jarak dari puncak (titik T) ke alas limas.
- 6) Limas segi empat adalah bangun ruang yang alasnya berbentuk segiempat. Limas segi empat memiliki sifat yaitu: memiliki 5 buah sisi, memiliki 8 buah rusuk dan memiliki tinggi yaitu jarak dari puncak (titik T) ke alas limas.
- 7) Tabung adalah bangun ruang yang memiliki alas berbentuk lingkaran.
- 8) Tabung memiliki sifat yaitu: memiliki alas berbentuk lingkaran dan tutup yang juga berbentuk lingkaran, memiliki selimut yang menghubungkan alas dan tutupnya serta menyelubungi tabung tersebut. Dengan demikian, tabung memiliki 3 buah sisi dan
- 9) Kerucut adalah bangun ruang yang memiliki alas berbentuk lingkaran.
- 10) Kerucut memiliki sifat yaitu: memiliki alas yang berbentuk lingkaran dan sebuah titik sudut yang merupakan puncak kerucut, memiliki 2 buah sisi, dan 1 buah rusuk.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa geometri dapat berbentuk segitiga, jajar genjang, persegi panjang, belah ketupat, trapesium dan lingkaran

sebagai bangun datar. Sedangkan bangun ruang berupa kubus, balok, prisma tegak, limas, limas segi empat, tabung dan kerucut.

Hakikat Bermain

Pengertian Bermain

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti hanya makanan, cinta kasih (Soetjiningsih, 2005: 15). Tentang bermain, Hurlock (2009: 8) menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kategori bermain dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan pasif (Hurlock, 2009: 9):

a. Bermain aktif

Dalam bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya. Misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin.

b. Bermain pasif

Kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena in pasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati temannya bermain, melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit energi dibandingkan bermain aktif.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat berupa permainan aktif maupun permainan pasif.

Manfaat Bermain dan Permainan

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera, 2008:56):

- a) Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan – gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.

- b) Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- c) Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
- d) Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
- e) Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- f) Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
- g) Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal – hal yang berlangsung dilingkungan sekitarnya.
- h) Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.
- i) Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negative menjadi positif dan lebih menyenangkan.

Permainan sebaiknya diberikan sebagai fasilitas media pembelajaran yang sekiranya membuat anak merasa senang, bebas, dan tidak terganggu seiring dengan pendapat Hurlock (Suyadi, 2010:213) bahwa permainan adalah aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. Permainan identik dengan dunia anak, dengan permainan anak beraktivitas dan bersosialisasi dengan lingkungan. Permainan dapat menumbuhkan imajinasi dan kreativitas anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Melalui permainan anak mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan keterampilan. Dalam prakteknya, banyak cara untuk melakukan kegiatan

permainan tersebut. Ada yang menggunakan media atau alat, ada juga yang tidak. Pada dasarnya setiap kegiatan permainan membawa dampak positif terhadap perkembangan anak.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat bermanfaat untuk meningkatkan ketajaman fisik, motorik maupun intelektual.

Ciri-ciri dan Jenis Bermain

Menurut Suherman (2000: 39) yang dikutip dari Hetzer macam-macam permainan anak dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu:

a. Permainan fungsi

Permainan dengan menggunakan gerakan-gerakan tubuh atau anggota tubuh.

b. Permainan konstruktif

Membuat suatu permainan, contohnya membuat kereta.

c. Permainan reseptif

Sambil mendengarkan cerita atau membaca buku cerita anak berfantasi dan menerima kesan-kesan yang membuat jiwanya aktif.

d. Permainan peranan

Dalam permainan ini akan bermain peran, sebagai contoh berperan sebagai guru.

e. Permainan sukses

Yang diutamakan dalam permainan ini adalah prestasi sehingga diperlukan keberanian.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki ciri-ciri-ciri fungsi, konstruktif, reseptif, peranan maupun sukses.

Fungsi Bermain

Suherman (2000: 40), bermain memiliki fungsi mengembangkan kemampuan menyamakan dan membedakan, mengembangkan kemampuan berbahasa, mengembangkan pengertian tentang berhitung, menambah, mengurangi, merangsang daya imajinasi dengan berbagai cara bermain pura-pura (Sandiwara), membedakan benda dengan perabaan, menumbuhkan sportivitas, mengembangkan kepercayaan diri, mengembangkan sosialisasi atau bergaul dengan anak dan orang dirumahnya.

Alat permainan anak usia 4-5 tahun (Soetjiningsih, 2005: 5) :

- a) Pertumbuhan fisik / motorik kasar : sepeda roda tiga / dua, bola, mainan yang ditarik dan didorong, tali
- b) Motorik halus : gunting, pensil, lilin.
- c) Kecerdasan / kognitif : buku bergambar, buku cerita, puzzle, boneka, pensil warna, radio.
- d) Bahasa : buku bergambar, buku cerita, majalah, radio, tape, radio.
- e) Menolong diri sendiri : gelas / piring plastik, sendok, baju, sepatu, kaos kaki.
- f) Tingkah laku sosial : alat permainan yang dapat dipakai bersama,. Misalnya congklak, kotak pasir, bola, tali.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa bermain dapat mendorong pertumbuhan fisik, motorik halus, kecerdasan, bahasa, sosial dan menolong diri sendiri.

Karakteristik Bermain pada Anak Usia Dini

Menurut Zulkifli (2006: 38) Permainan adalah kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan anak semakin lincah mengenal objek (benda) yang dilihat dan dipegangnya. Selain itu, permainan dapat mencegah kebosanan atau kejenuhan dalam pembelajaran. Permainan yang baik dapat mendorong tumbuh kembang anak dan permainan yang dapat menyesuaikan dengan karakter anak. Permainan anak tidak boleh terlalu sulit karena akan membuatnya frustrasi. Jika terlalu mudah, akan membuatnya bosan.

Menurut Muliawan (2009: 16) Permainan adalah situasi atau kondisi tertentu pada saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas yang disebut "main". Wujud dari suatu permainan dapat berbentuk benda kongkret, misalkan: permainan balok-balok, boneka, rumah-rumahan, aneka peralatan masak, puzzle bahkan kardus-kardus yang dapat digunakan berulang kali dengan aneka macam cara, oleh anak di segala usia.

Memilih permainan anak harus mempertimbangkan tingkat keamanannya. Pada dasarnya permainan tidak boleh memiliki sudut yang tajam, bagian-bagian yang tidak mudah patah atau pecah yang dapat menimbulkan luka pada anak, berukuran cukup

besar sehingga tidak dapat dimasukkan ke mulut atau ditelan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan adalah suatu alat serbaguna dengan jangkauan luas bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, media yang baik untuk merangsang keseluruhan fungsi indera yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak.

Tahap dan Perkembangan Bermain

Menurut Hillary Hettinger Steiner dalam artikel *Parents Magazine* (2013: 2) terdapat tahapan-tahapan bermain ditinjau dari alat permainannya, yaitu :

Tabel 2.1 Tahapan Perkembangan Permainan Anak

ALAT PERMAINAN	USIA	KETERANGAN
Bola	6 Bulan	Bayi akan terkagum-kagum memandangi bola. Bayi juga suka memegang dan merasakan permukaan bola, jadi pilih saja bola dengan tekstur menarik seperti bordir atau label.
	12 Bulan	Anak bisa duduk di lantai dan mendorong bola ke depan-ke belakang bersama Anda. Anak mungkin juga sudah bisa melempar bola, meski tanpa target dan tujuan.
	18 Bulan	Anak sudah semakin mahir dan bertenaga melempar dengan dua tangan dan menikmati saat mengoper bola ke arah kita.
	2 Tahun	Anak sudah semakin “menguasai lapangan”, bisa menendang dan menggiring bola dengan kedua kakinya. Berkat tubuh kecilnya, anak mudah menguasai teknik dasar permainan sepak bola.
	3 Tahun	Akhirnya, anak dapat menangkap bola besar. Beberapa anak bahkan bisa menendang bola dan mencetak gol.
Balok Kayu	6 Bulan	Bayi suka mengigit balok, tapi mereka juga membenturkannya dan senang memegangnya.
	12 Bulan	Anak sadar bahwa dia bisa membuat bunyi dengan membenturkan dua balok bersamaan. Anak juga bisa menghancurkan ‘mahakarya’ yang orang dewasa bangun dari balok-balok kayu.
	18 Bulan	Anak sudah bisa menumpukkan dua atau tiga balok dengan seimbang.
	2 Tahun	Tubuhnya sudah lebih tinggi dan koordinasinya meningkat. Anak bisa menyusun empat sampai tujuh balok. Dia juga bisa memisahkan bentuk berdasarkan warna dan mengkhayalkan balok sebagai benda lain, seperti mobil atau kapal.
	3 Tahun	Lebih banyak bentuk yang bisa disusun. Anak dapat membangun struktur yang menyerupai benda-benda nyata, seperti benteng, jembatan, dan terowongan.
Krayon	6 Bulan	Bayi masih terlalu kecil untuk bermain dengan krayon.
	12 Bulan	Anak bisa memegang krayon besar dalam genggamannya dan menggambar acak.
	18 Bulan	Ketika anak melihat orang dewasa menggambar, dia akan mengikutinya.

ALAT PERMAINAN	USIA	KETERANGAN
	2 Tahun	Anak menikmati duduk bersama satu set krayon dan kertas lalu mulai menggambar.
	3 Tahun	Anak sudah dapat membuat bentuk lingkaran, silang, bujur sangkar, dan menggambar “orang” dengan satu atau lebih anggota badan. Mulai usia 3 tahun, anak mengenal tiga atau empat warna, dan mungkin sudah bisa membuat huruf-huruf kapital.
Boneka Binatang	6 Bulan	Semua tentang mengenali tekstur menyentuh dan mengunyah boneka.
	12 Bulan	Anak membawa boneka kesayangan kemanapun dia pergi dan begitu menyatu dengan mainan yang satu ini. Pada usia tersebut, sebagian anak sangat akrab dengan boneka dan tidak bisa tidur tanpa sahabatnya itu.
	18 Bulan	Anak melenguh, menguik, mengeong, dan membuat variasi suara binatang sesuai bentuk boneka.
	2 Tahun	Anak mulai mempraktikkan permainan pura-pura, seperti mengajak <i>Doggy</i> jalan-jalan atau menyuapi <i>Teddy Bear</i> .
	3 Tahun	Anak mulai menciptakan dunia yang unik dan imajinatif. <i>Teddy Bear</i> menjelma menjadi dinosaurus dan <i>Owl</i> mengumpulkan bahan-bahan pembuat sup.
Puzzle Sederhana	6 Bulan	Bayi suka memindahkan kepingan <i>puzzle</i> dari satu tangan ke tangan lain, dan memasukkannya ke dalam mulut seperti biskuit.
	12 Bulan	Pada usia ini, anak suka membalikkan papan <i>puzzle</i> hingga jatuh berserakan di lantai. Mereka juga bisa menjepit dengan jari untuk mencopot kepingan <i>puzzle</i> .
	18 Bulan	Dengan bantuan orang dewasa, anak dapat menempatkan kepingan <i>puzzle</i> ukuran besar dengan benar.
	2 Tahun	Anak dapat melengkapi <i>puzzle</i> sederhana meletakkan gambar sayuran atau binatang ke tempatnya. Dia juga bisa menyelesaikan <i>puzzle</i> tiga keping sederhana.
	3 Tahun	Kemampuan memecahkan masalah sudah meningkat sehingga dia lebih tertarik dengan <i>puzzle</i> , dan sudah bisa merangkai <i>puzzle</i> sederhana yang terdiri lebih dari delapan keping.
Instrument Musik	6 Bulan	Jika kita memiliki <i>drum</i> mainan, bayi akan sangat senang memukulnya tanpa tujuan.
	12 Bulan	Dia menganggukkan kepala setiap kali mendengar bunyi perkusi <i>drum</i> , <i>xylophone</i> , atau panci dan wajan.
	18 Bulan	Anak suka bertepuk tangan mengikuti musik, tapi jangan harap dia bisa mengikuti irama. Dia juga mulai tertarik memukul-mukul tongkat atau menggoyangkan tamborin.
	2 Tahun	Tekan <i>tuts</i> piano, petik gitar, atau tabuh <i>drum</i> , anak akan menirukan orang dewasa memainkan berbagai jenis alat musik.
	3 Tahun	Jika anak menyukai musik, dia akan menikmati meniup alat musik tiup, seperti seruling atau harmonika.

Sumber: Hillary Hettinger Steiner (*Parents Magazine*, 2013: 2)

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak menyukai permainan berupa bola, balok kayu, krayon, boneka binatang, puzzle, dan instrumen musik.

Pengertian Anak Usia Dini (4-5 Tahun)

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005: 6).

Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14, upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS).

Ragam pendidikan untuk anak usia dini jalur non formal terbagi atas tiga kelompok yaitu kelompok taman penitipan anak (TPA) usia 0-6 tahun); kelompok bermain (KB) usia 2-6 tahun; kelompok satuan PADU sejenis (SPS) usia 0-6 tahun (Harun, 2009: 43). Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non

formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

Karakteristik anak Pada usia ini, anak mempergunakan ketrampilan gerak dasar (berlari, berjalan, melompat dan sebagainya) sebagai bagian dalam permainan mereka. Mereka masih sangat aktif, tetapi lebih bertujuan dan tidak terlalu mementingkan untuk bisa beraktivitas sendiri. Biasanya mereka sudah berhasil menguasai berbagai ketrampilan baru dengan baik, seperti merangkak maju dan mundur, dan melompat dengan satu kaki. mereka masih menikmati belajar hal dengan melakukannya sendiri. Kebanyakan mereka mampu memakai dan melepas baju sendiri, mengancingkan dan melepaskan kancing baju, kecuali memakai sepatu. Bisa melakukan kegiatan harian dengan cepat mereka bersedia mengambil resiko untuk mencapai tujuannya (Zaveira, 2008:81).

Kemampuan dan perkembangan anak usia dini dapat ditandai dengan beberapa hal sebagai berikut:

1) Karakteristik Sosial

Peningkatan dalam permainan kelompok terjadi pada usia ini, meskipun jumlah anak dalam kelompok permainan masih kecil, mereka mampu berkomunikasi lebih baik dengan anak lain, menambahkan angka baru dengan lebih mudah dan senang. Pada usia ini anak lebih menikmati permainan situasi “kehidupan nyata”. Anak bermain bersama dengan saling memberi dan menerima arahan. Anak mulai mampu berbagi dan bergiliran dengan inisiatif mereka sendiri. Anak menjadi sosialis. (Zaveira, 2008: 81).

2) Perkembangan Emosional

Anak usia 4- 5 tahun lebih mampu menggunakan bahasa untuk mengartikan tindakan tindakan fisik, di dalam situasi konflik. memahami peraturan dengan lebih baik, bahkan sering menuntut orang atau teman lain untuk matuhi aturan tersebut. Bahkan terkadang menetapkan peraturan tersebut terhadap orang lain., meskipun dia sendiri tidak melaksanakannya. Anak mulai mencari dukungan kepada kelompok san teman temannya. Dia tidak lagi tergantung kepada orang lain untuk persetujuan dan pengakuan dirinya. (Zaveira, 2008: 82).

3) Kemampuan Kognitif

Bahasanya telah berkembang, anak mampu menangani secara lebih efektif dengan ide idenya melalui bahasa dan mulai mampu mendeskripsikan konsep-konsep yang lebih abstrak. mereka menikmati kemampuannya menggunakan kata kata dan belajar mengenai makna dan pengaruh dari kata kata tersebut. Anak dalam usia ini mulai bertanya tentang banyak hal. Kata-kata ‘mengapa’ atau ‘bagaimana’ menjadi sangat penting bagi mereka. Skema obyek dan pemikiran menjadi semakin besar dan semakin banyak, ketika mereka mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dan mengembangkan pemikirannya. Contoh, konsep mereka mengenai waktu menjadi semakin luas. Mereka bisa memahami hari, minggu, bahkan bulan. Hal-hal tersebut menjadi sesuatu yang berarti bagi mereka.

(<http://punyahari.blogspot.com/2013/05/perkembangan-kognitif-anak-4-5-tahun.html>)

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan dengan maksimal.

Permainan Kotak Sortasi

Pengertian Permainan Kotak Sortasi

Pada pendidikan pra sekolah anak hanya ingin bermain dan memuaskan hasratnya untuk bersenang-senang, salah satu wadahnya adalah taman kanak-kanak (TK), Meskipun sebagai lembaga yang formal sangat berbeda dengan lembaga pendidikan SD, SMP, SMA, dan seterusnya. Dimana lembaganya yaitu “taman” bukan “sekolah” sebutan taman pada taman kanak-kanak mengandung makna tempat yang aman dan nyaman (*safe and comfortable*) sehingga pelaksanaan pendidikan di TK harus mampu menciptakan lingkungan bermain yang aman dan nyaman sebagai wahana tumbuh kembang anak.

Oleh karena itu guru harus memperhatikan alat dan sarana bermain serta metode yang digunakan. Disini akan dikenalkan metode permainan kotak sortasi, anak-anak akan belajar sambil bermain. Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, dan motorik.

Dalam meningkatkan kemampuan anak dalam dalam mengenla bentuk-bentuk geometri dapat digunakan metode permainan kotak sortasi. Permainan kotak sortasi adalah media pembelajaran untuk mengenalkan kepada anak mengenai bentuk–bentuk geometri. Permainan ini mengajak anak-anak bermain dalam proses pengenalan segitiga, lingkaran, persegi dan bentuk-bentuk geomerti lainnya.

Permainan kotak sortasi anak ini dimainkan dengan cara memasukkan balok dengan bermacam-macam bentuk ke dalam kotak melalui lubang yang sesuai.

Keunggulan dan Kelemahan Kotak Sortasi

Latuheru (1998:113) mengemukakan keuntungan kotak sortasi sebagai berikut:

- 1) Melalui permainan kartu siswa dapat dengan segera melihat atau mengetahui hasil dari pekerjaan mereka.
- 2) Permainan kotak sortasi memungkinkan peserta untuk memecahkan masalah – masalah nyata.
- 3) Biaya untuk latihan dapat dikurangi dengan adanya permainan
- 4) Permainan memberikan pengalaman–pengalaman nyata dan dapat diulangi sebanyak yang dikehendaki.

Latuheru (1998: 115) mengemukakan bahwa kelemahan media permainan kotak sortasi sebagai berikut:

- 1) Efektivitas belajar dengan melalui permainan tergantung dari materi yang dipilih secara khusus serta bagaimana menggunakannya.
- 2) Penggunaa bahan untuk permainan biasanya memerlukan suatu pengaturan kelompok secara khusus, bila ada siswa yang tidak melakukan, biasanya mengganggu atau menghambat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 3) Bahan permainan mungkin sekali membutuhkan biaya yang cukup besar serta membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- 4) Membutuhkan adanya diskusi–diskusi sesudah permainan dan itu dilaksanakan demi keberhasilan tujuan pembelajaran tersebut.

- 5) Waktu dalam hal ini merupakan suatu rintangan yang sangat berarti secara induktif memang membutuhkan waktu jika dibandingkan dengan mengajar secara langsung.

Penggunaan kotak sortasi merupakan media pembelajaran untuk mengenalkan kepada anak mengenai bentuk-bentuk geometri. Penggunaan kotak sortasi dibuat dari bahan plastik. Melalui media ini anak dapat belajar dan bereksplorasi serta menemukan pengetahuan mereka tentang bentuk-bentuk geometri. Media ini dipandang perlu untuk menjawab kesulitan guru tentang media yang tepat, menarik, dan murah yang dapat digunakan untuk pembelajaran geometri di Taman Kanak-kanak.

Media kotak sortasi dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif (APE). APE adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan (Sugianto, 2007:49) dengan manfaat untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini, mendorong aktifitas dan kreatifitas anak serta mengandung nilai pendidikan

Cara Mengenal Bentuk Geometri Dengan Permainan Kotak Sortasi

Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain-lain Wahyudi (2005: 115). Permainan kotak sortasi anak ini dimainkan dengan cara memasukkan balok dengan bermacam-macam bentuk ke dalam kotak melalui lubang yang sesuai.

Pembelajaran dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- 1) Pijakan Pembukaan
 - a) Berdoa sebelum melaksanakan kegiatan.

- b) Memeriksa kehadiran
- 2) Pijakan Sebelum Main
 - a) Guru menyiapkan kegiatan main
 - b) Guru menyiapkan tempat dan alat main yang sesuai, layak dan cukup.
 - c) Guru menjelaskan tentang tema dan sub-tema
 - d) Guru dan anak-anak berdiskusi dan mengambil keputusan main.
- 3) Pijakan Saat Main
 - a) Anak-anak bermain sesuai kesepakatan main.
 - b) Anak-anak yang kesulitan akan di bimbing guru

Permainan 1

- a) Anak mencari pasangan geometri
- b) Anak mengitung jumlah gambar pada geometri
- c) Anak menyebutkan nama geometri
- d) Anak menyebutkan warna geometri

Permainan 2

- a) Anak menyusun kotak sortasi
- b) Anak menyebutkan bentuk geometri
- c) Anak memasukkan bentuk geometri kedalam tiang sortasi sesuai jumlah lubang pada geometri
- d) Anak menghitung jumlah geometri yang di masukkan kedalam tiang sortasi
- e) Anak menyebutkan warna geometri

Permainan 3

- a) Anak menempel gambar pada kain flannel yang lebih besar
 - b) Anak mengkreasikan letak gambar sesuai kreativitas/imajinasinya
 - c) Anak menyebutkan warna pada gambar yang Ia tempel.
- 4) Pijakan Setelah Main
 - a) Anak merapikan dan membersihkan alat-alat yang digunakan
 - b) Anak menceritakan kegiatan yang dilakukan
 - 5) Istirahat
 - a) Anak bermain diluar kelas
 - b) Makan bekal bersama.

- c) Berdoa sebelum dan sesudah makan
- 6) Penutup
 - a) Guru bersama-sama siswa menyimpulkan hasil belajar.
 - b) Guru menyampaikan kegiatan esok hari.
Doa penutup.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan Jenis Penelitian

Adapun pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, karena subjek dalam penelitian ini adalah anak yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak. Moleong (2009:4) menyatakan pada kualitatif mempunyai beberapa ciri yaitu : (1) Peneliti sebagai pemeran utama. (2) Data dianalisis cara singkat dan padat. (3) Hasil penelitian bersifat penguraian. (4) Adanya batas permasalahan yang ditentukan oleh penelitian. (5) Adanya kriteria khusus yang diperlukan untuk keabsahan data. Penelitian yang dimaksudkan untuk mengungkapkan gejala secara berhubungan melalui pengumpulan data dari latar alami dengan memanfaatkan diri peneliti sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan yang jelas. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, artinya bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara professional.

a. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan tindakan pada siklus ini, kegiatan yang dilakukan adalah: Peneliti menyusun perangkat untuk materi pembelajaran menulis permulaan, merancang alat pengumpul data yang berupa tes dan digunakan untuk mengetahui pemahaman kemampuan anak yang berkaitan dengan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah menerapkan pembelajaran pengenalan bilangan yang berpedoman pada instrumen penelitian.

c. Observasi

Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengamati aktivitas/perilaku guru dan anak selama kegiatan pembelajaran dan mengidentifikasi kendala-kendala anak selama mengikuti pembelajaran. Kegiatan pengamatan ini menggunakan pedoman observasi yang telah disediakan. Dalam kegiatan observasi ini peneliti dibantu oleh dua orang pengamat yang terpilih dari guru kelas yang bersangkutan serta dari teman sejawat. Pengamat ini bertugas mengamati kegiatan atau perilaku guru dan anak.

d. Refleksi

Peneliti membuat inventarisasi hasil yang dilakukan anak dalam menyelesaikan masalah pada bahan ajar yang diberikan serta mendata anak yang telah mampu menyelesaikan soal evaluasi dan mampu mendapatkan nilai diatas standar ketuntasan belajar.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian yang jadi sasaran adalah TK Udep Saree Kecamatan Peusangan Siblah Krueng Kabupaten Bireuen yang berjumlah 2 kelas dengan 30 anak. TK ini dipilih berdasarkan permasalahan, dimana anak belum mampu mengenal semua jenis-jenis geometri seperti jajargenjang.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini, data dikumpulkan melalui:

1) Pengamatan

Kegiatan pengamatan atau observasi dilaksanakan oleh pengamat yang ditunjuk oleh peneliti ataupun TK lokasi penelitian. Pengamatan yang dilakukan mencakup pengamatan terhadap aktivitas anak dan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung.

2) Catatan lapangan

Kegiatan pencatatan lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendokumentasikan semua peristiwa yang terjadi selama proses belajar berlangsung.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini diwujudkan dalam bentuk langkah-langkah yang didasari pada tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian.

Langkah-langkah yang dimaksud adalah (1) mereduksi data, (2) menyajikan data, (3) menarik kesimpulan data.

1) Mereduksi Data

Mereduksi data adalah usaha penyajian data yang dilakukan untuk pengorganisasian hasil penelitian dengan cara menyusun sekumpulan informasi yang telah diperoleh, informasi yang dimaksud adalah uraian proses kegiatan pembelajaran aktivitas terhadap kegiatan pembelajaran, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan.

2) Menyajikan Data

Menyajikan data merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dengan cara mengelompokkan setiap data yang disajikan, penyajian data dilakukan setelah berakhirnya kegiatan anak.

3) Menarik Kesimpulan /Menyimpulkan Data

Tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan, penarikan kesimpulan adalah suatu usaha untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil penafsiran dan evaluasi, kegiatan ini mencakup pencarian makna data serta memberikan penjelasan, selanjutnya dilakukan verifikasi yaitu menguji kebenaran, kekokohan, dan mencocokkan makna-makna yang muncul dari data.

Analisis yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif, terhadap peningkatan kemampuan pengenalan geometri dianalisis secara kuantitatif dengan memberikan skor (1,2 dan 3). Data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus I sampai siklus II untuk dibandingkan perolehan nilai rata-ratanya. Hasil perhitungan dikonsultasikan dengan tabel kriteria deskripsi persentasi yang dikelompokkan dalam 5 kategori, yaitu baik sekali, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil apabila memenuhi indikator keberhasilan. Adapun indikator keberhasilannya, yakni 71% siswa mempunyai kemampuan pengenalan geometri yang baik dalam menyusun kotak sortasi menjadi bentuk utuh dan mengalami ketuntasan belajar dalam pembelajaran yang ditandai dengan perolehan tanda checklist.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Kondisi Awal

Deskripsi Pra Siklus

Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas diperoleh keterangan bahwa skor rata-rata pengenalan geometri anak TK Udep Saree 1,58. Data tersebut diperoleh dari nilai tugas harian anak dari 12 anak TK, sebanyak 2 anak (47%) yang dinyatakan tuntas atau mencapai indikator kinerja yakni memperoleh tanda checlist sedangkan siswa 10 anak (53%) belum memenuhi indikator kinerja. Selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Pengenalan Geometri Tingkat Awal

No	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
	58,3%	41,66%	33,33%	33,33%	25%	23	38,2%
1						2	40%
2						2	40%
3						2	40%
4						2	40%
5						0	0%
6						5	100%
7						1	20%
8						1	20%
9						2	40%
10						1	20%
11						0	0%
12						5	100%
Jlh	7	5	4	4	3	23	
	58,3%	41,66%	33,33%	33,33%	25%		38,32%

Keterangan:

Aspek 1: kemampuan menyusun kepingan kotak sortasi berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran,

Aspek 2: kemampuan mengelompokkan bentuk geometri,

Aspek 3: ketepatan mencari kepingan kotak sortasi yang sesuai dengan pasangannya,

Aspek 4: kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan kotak sortasi menjadi bentuk rumah,

Aspek 5: kemampuan menghitung kepingan kotak sortasi rumah.

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa 2 anak TK (16%) yang sudah memenuhi indikator kinerja, sedang siswanya 10 anak (84%) belum mencapai indikator kerja karena baru mencapai 38,32.

2. Deskripsi Siklus I

Siklus I dilaksanakan 5X pertemuan yaitu pada hari Selasa, 22 Januari 2015 sampai hari Sabtu, 27 Januari 2015. Pada siklus I peneliti menyampaikan indikator: menyusun kepingan kotak sortasi menjadi bentuk utuh. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: menyusun kepingan kotak sortasi menjadi bentuk utuh. Kemudian, guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Rangkaian pelaksanaan siklus I dimulai dengan upaya guru mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam permainan kotak sortasi secara klasikal tentang pengenalan geometri. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak secara lebih mudah diarahkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan permainan kotak sortasi, guru mengenalkan permainan kotak sortasi dan memberi contoh cara permainan kotak sortasi yang akan digunakan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan anak untuk mengemukakan pendapat.

Langkah selanjutnya agar permainan kotak sortasi dapat berjalan guru membagi permainan kotak sortasi setiap anak mendapatkan satu permainan kotak sortasi. Anak melakukan kegiatan mencari dan menyusun kepingan kotak sortasi menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Siklus I

No	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
1						3	60%
2						5	100%
3						3	60%
4						4	80%
5						2	40%
6						5	100%
7						3	60%
8						2	40%
9						5	100%
10						5	100%
11						1	20%
12						5	100%
	12	10	7	8	6		
	100%	83,33%	58,33%	66,66%	50%		71,66%

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata pengenalan geometri baru mencapai 71,66%. Pengenalan geometri yang dapat diketahui dari 5 aspek yakni: kemampuan menyusun kepingan kotak sortasi berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, ketepatan mencari kepingan kotak sortasi yang sesuai dengan pasangannya, kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan kotak sortasi menjadi bentuk rumah, dan kemampuan menghitung kepingan kotak sortasi rumah.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi: kesiapan siswa, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan guru, ketertiban mencari kepingan kotak sortasi, keaktifan siswa dalam pembelajaran, semangat siswa dalam menghitung, keberanian bertanya, kemampuan mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus I tingkat aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan permainan kotak sortasi termasuk dalam kategori **cukup** dengan rata-rata 68.

d. Refleksi

Tahapan setelah pengamatan (*observing*) adalah (*reflecting*), refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I. Kekurangan siklus I yaitu aktivitas anak mengikuti proses pembelajaran belum maksimal dikarenakan ada beberapa anak yang berlarian saat pembelajaran dan kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru, masih banyak siswa yang belum memahami pembelajaran geometri yang menggunakan permainan kotak sortasi, guru kurang mampu mengelola interaksi dalam pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat secara aktif baik fisik, emosional, dan intelektualnya. Berdasarkan analisis aspek aktifitas siswa termasuk kategori cukup.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan diakhir siklus I siswa yang tuntas belajar baru mencapai 62% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dari keaktifan siswa dalam menanggapi kegiatan pembelajaran. Proses pengenalan geometri yang menggunakan permainan kotak sortasi termasuk dalam kategori cukup. Maka perlu dilaksanakan siklus berikutnya yaitu siklus II.

3. Deskripsi Siklus II

Dalam pelaksanaan siklus I indikator penilaian yang telah ditetapkan belum tercapai, oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus II. Siklus II dilaksanakan 5X pertemuan yaitu pada hari Senin, 29 Januari 2015 sampai hari Rabu, 21 Agustus 2013. Pada siklus II peneliti menyampaikan indikator: menyusun kepingan kotak sortasi menjadi bentuk utuh. Pada siklus II guru menyampaikan materi pokok dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama pembelajaran pada siklus II yaitu meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Berpedoman pada refleksi siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II diupayakan mengantisipasi berbagai kelemahan sebelumnya. Siklus II juga dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: menyusun kepingan kotak sortasi menjadi bentuk utuh. Perencanaan berikutnya guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran benar-benar sesuai dengan SKH yang disusun guru. Perencanaan aspek yang akan dinilai pada tabel berikut:

b. Pelaksanaan

Pada siklus II, guru harus benar-benar memaksimalkan untuk mengondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti pembelajaran. Setelah memberikan apersepsi/pengantar pembelajaran secara aplikatif dengan memberikan contoh-contoh benda nyata dan sederhana yang ada di lingkungan anak untuk mempermudah mengaitkan materi, guru memberikan arahan dalam permainan kotak sortasi secara klasikal tentang menyusun kepingan bentuk-bentuk geometri.

Langkah selanjutnya agar permainan kotak sortasi dapat berjalan pengarahan sangat dibutuhkan agar peserta didik memahami cara proses permainan kotak sortasi, agar peserta didik tidak keliru dalam bermain menyusun bentuk-bentuk geometri yang sama, guru kembali memberi contoh cara permainan kotak sortasi. Setiap anak mendapatkan satu permainan kotak sortasi yang kemudian anak diminta untuk menyusun kepingan bentuk-bentuk geometri berdasarkan warna, bentuk dan ukuran dan menyusun kepingan kotak sortasi yang berbentuk geometri sama dengan pengawasan guru.

Menjelang akhir pelajaran, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat dalam mengembangkan pengenalan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil pengenalan geometri sudah mencapai 80%. Pengenalan geometri diketahui dari 5 aspek yakni: Kemampuan menyusun kepingan kotak

sortasi berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, kemampuan membedakan ciri-ciri bentuk geometri, kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan kotak sortasi yang berbentuk geometri, dan kemampuan menghitung kepingan kotak sortasi macam-macam bentuk geometri.

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi: kesiapan siswa, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan, ketertiban mencari kepingan kotak sortasi, keaktifan siswa, semangat siswa, keberanian bertanya, kemampuan mengerjakan tugas.

Tabel 4.1 Hasil Pengamatan Siklus II

No	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
1						4	60%
2						5	100%
3						4	60%
4						4	80%
5						2	40%
6						5	100%
7						4	60%
8						4	40%
9						5	100%
10						5	100%
11						3	20%
12						5	100%
	12	11	9	9	7		
	100%	91,66%	75%	75%	58,33%		80%

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus II tingkat aktivitas siswa pada pengenalan geometri dengan permainan kotak sortasi termasuk dalam kategori **baik** dengan rata-rata 80.

d. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus II, maka peneliti melakukan kegiatan refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus II, keaktifan siswa sudah baik. Anak-

anak pada siklus I tidak aktif sudah menjadi aktif dalam pengenalan geometri dengan permainan kotak sortasi .

Berdasarkan analisis hasil observasi yang dilakukan diakhir siklus pada siklus II, siswa yang tuntas belajar mencapai 80% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Anak terlibat aktif dalam proses pengenalan geometri dengan menggunakan permainan kotak sortasi yang ditandai dengan aktivitas anak baik dalam lembar observasi, anak TK Udep Saree meningkat dalam pengenalan geometrinya, karena sudah mencapai atau memenuhi indikator kinerja maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan kotak sortasi dapat meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia dini di Tk Udep Saree pada kelompok B. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan oleh penulis dan guru terhadap aktivitas siswa.

Pada siklus I, pengenalan geometri dengan permainan kotak sortasi belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 62% anak yang mengalami ketuntasan, aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 68% (cukup). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Proses pembelajaran pada siklus I ini, terlihat cukup aktif dengan media pembelajaran yang digunakan permainan kotak sortasi geometri yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cukup senang dan tertarik dengan media yang digunakan dengan demikian untuk mencapai indikator kinerja media yang digunakan perlu dimodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam memahami pembelajaran pengenalan geometri secara lebih detail dan menarik.

Pada siklus II, kemampuan pengenalan geometri dengan permainan kotak sortasi sudah menunjukkan hasil yang memadai. Hal tersebut terbukti dari 80% anak yang mengalami ketuntasan. Aktifitas siswa secara keseluruhan dari

pembukaan sampai penutup mencapai 82% (baik). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.⁶⁸

Berhasilnya penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pengenalan geometri dalam pembelajaran. Pengenalan geometri yang didesain guru dengan menggunakan permainan kotak sortasi yang bernilai edukatif yaitu aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dalam proses memecahkan suatu masalah tanpa menjadi beban anak namun dalam mencapai tujuan sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membimbing anak mengantarkan anak ke arah aktivitas perkembangan, sedangkan anak berusaha untuk mencapai tujuan dengan bimbingan guru, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dimaknai bahwa pemilihan permainan kotak sortasi sangat mempengaruhi keberhasilan, manakala guru mampu mendesain pembelajaran dengan memilih permainan kotak sortasi yang tepat maka pengenalan geometri anak akan meningkat.

Hal ini sesuai dengan pendapat Pratiwi (2012), dimana kotak sortasi dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal geometri. Peningkatan prestasi belajar dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan media kotak sortasi. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *smart box* dapat meningkatkan sikap mengenal bentuk-bentuk geometri pada siswa.

Selanjutnya Nasar (2008:386), penggunaan media kotak sortasi merupakan salah satu upaya mengenalkan bentuk-bentuk geometri. Di mana media yang kreatif, inovatif dan ramah lingkungan dapat dibuat dari karton, plastik dan bahan lainya yang dapat dengan mudah didapatkan yang dibuat semenarik mungkin sehingga siswa tertarik. Dengan media ini anak dapat belajar bentuk-bentuk geometri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan kondisi awal anak usia dini di TK Udeep Saree dalam pengenalan geometri masih sangat kurang karena hanya 38,32% yang memenuhi indikator kinerja, maka perlu diadakan penelitian. Sehingga hasil

penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan kotak sortasi dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Udep Saree pada Kelompok B. Hal tersebut diindikasikan dari peningkatan pengenalan geometri dan ketercapaian indikator kinerja penelitian. Pada siklus I prosentase pengenalan geometri anak mencapai 71,66% kemudian meningkat menjadi 80% pada siklus II.

Dengan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan kotak sortasi dapat meningkatkan pengenalan geometri anak usia dini di TK Udeep Saree pada Kelompok B.

Saran

1. Bagi Guru

Guru hendaknya dapat meningkatkan pengenalan geometri siswa melalui permainan yang menarik yaitu menggunakan permainan kotak sortasi bervariasi yang dikemas dalam bentuk pembelajaran sesuai dengan usia anak.

2. Bagi Sekolah

Pengelola TK bisa memberi motivasi pada guru agar mampu memilih dan mendesain permainan sebagai model pembelajaran yang variatif seperti permainan kotak sortasi sehingga anak-anak TK meningkat pengenalan geometrinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Atkinson Rita L, Atkinson Richard C, Smith Edward E, Bem Daryl J. 2009. *Pengantar Psikologi. jilid 1. Edisi 2*. Batam: Interaksara
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Leonhard, Mary. 2005. *99 Cara Menjadikan Anak Anda Keranjingan Membaca*. Bandung: Kaifa
- Depdiknas. 2007. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Dirjen Manajemen Dikdasmen Direktorat Pembinaan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama.
- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Kosasih, Endang. 2012. *Cara Bijak Memahami Anak Berkebutuhan Khusus*. Cet1. Bandung: Yrama Widya. Bandung.

Pranata, M. 2009. *Menyoal Kecocoktidakan Gaya Pembelajaran Desain*. Dikutip dari : [http://desaingrafisindonesia.files.wordpress.com/2009/05/dkv_02040_102 .pdf](http://desaingrafisindonesia.files.wordpress.com/2009/05/dkv_02040_102.pdf). Dibuka tanggal 15 Pebruari 2015

Santoso, Joko. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Surakarta: FKIP UMS.

Suyadi (2009: 249) mengungkapkan bahwa kurangnya kesadaran anak dalam belajar mengakibatkan anak mengalami kesulitan