

**PENGARUH KEGIATAN BERMAIN KONSTRUKTIF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK**

KELOMPOK B DI RA SABILA AMANDA

Oleh

Try Astuti Ningsih Hrp^{*}, Mesiono^{**}, Zulfahmi Lubis^{***}

^{*}FITK UINSU, ^{**}FITK UINSU, ^{***}alumni UINSU

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengetahui: 1) tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif; 2) tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif; 3) pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri. Jenis penelitian yaitu *pre-experimental designs (intact-group comparison)*. Populasi sebanyak 50 anak dan sampel sebanyak 30 anak. Instrumen penelitian menggunakan test. Analisis data menggunakan uji tingkat kecenderungan variabel penelitian, uji-t dan uji pengaruh. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh positif kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di RA Sabila Amanda sebesar 2,961. Sedangkan, perbandingan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol. Hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 16,8 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 10 dan perhitungan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($9,84 \geq 2,048$).

Kata kunci: Bermain konstruktif, Kemampuan mengenal bentuk geometri

A. Pendahuluan

Menurut Seefeldt dan Barbara A. Wasik dalam Nasar (2008: 398) membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Seharusnya anak usia dini sudah mampu mengenal bentuk geometri karena dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2004 tentang Standar Nasional PAUD mengatakan bahwa anak usia 2-3 tahun mampu mengenal tiga macam bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat () dan seharusnya anak usia 5-6 tahun sudah dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri, menggolongkan bentuk geometri dalam satu kelompok berdasarkan bentuknya, menggambar bentuk geometri dan menyebutkan contoh benda yang memiliki bentuk yang mirip dengan bentuk geometri.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan pada kelompok B di RA Sabila Amanda dalam kegiatan pembelajaran tentang mengenal bentuk geometri masih ada anak yang sedikit

Correspondency Author:

* harahaptuty@gmail.com

** mesiono@uinsu.ac.id

*** zulfahmilubis@uinsu.ac.id

mengalami kesulitan dalam mengenal bentuk geometri dan memasangkan bentuk yang sama, hal itu disebabkan anak-anak melakukan kegiatan masih mengikuti pada contoh yang diberikan guru. Pada proses pembelajaran, guru menjelaskan masih menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) yang kemungkinan kurang menarik bagi anak. Guru juga lebih menekankan pada membaca iqra' dan calistung (membaca, menulis dan berhitung). Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan sedikit monoton, yang hanya melakukan klasikal sehingga membuat anak bosan dan kurang dapat memunculkan imajinasinya. Pada saat pembelajaran tentang geometri, guru hanya menggunakan gambar bentuk-bentuk geometri untuk mengenalkannya kepada anak.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk dapat mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini yaitu dengan melakukan suatu kegiatan bermain konstruktif, karena pada dasarnya masa usia dini adalah masa dimana anak senang dalam bermain. Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini menggunakan prinsip-prinsip, yaitu: berorientasi pada perkembangan anak, berpusat pada anak, menggunakan media edukatif serta bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain.

Menurut Indrijati (2017: 160) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang. Diharapkan melalui bermain dapat memberikan kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan. Sedangkan, bermain konstruktif adalah menunjukkan kemampuan anak untuk mewujudkan pikiran, ide dan gagasannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis bermain konstruktif yaitu bermain konstruksi sifat cair seperti: air, pasir, spidol dan lain-lain serta bermain konstruksi terstruktur seperti balok-balok, lego dan lain-lain (Kemenag 2016: 68).

Pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak yang dilakukan dengan kegiatan bermain konstruktif akan dapat mengasah kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan proses pembuatan bentuk geometri itu sendiri sehingga anak mendapat contoh yang konkret. Di samping itu melalui kegiatan bermain konstruktif juga dapat melatih kemampuan motorik halus yang dimiliki oleh anak. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif?
2. Bagaimana tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif?
3. Apakah terdapat pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda?

B. Kajian Literatur

1. Bermain konstruktif

Menurut Mayke (2001: 28) bermain konstruktif adalah kegiatan bermain dimana anak membentuk sesuatu, menciptakan bangunan tertentu yang alat permainan yang tersedia, seperti membuat rumah-rumahan menggunakan balok, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar, atau membuat bentuk menggunakan *playdough*. Sedangkan, Hurlock dalam Tjanadrassa (1978: 122) mengatakan bahwa permainan konstruktif yaitu anak-anak membuat bentuk-bentuk dengan balok-balok, pasir, lumpur, tanah liat, manik-manik, cat, pasta, gunting dan krayon. Sebagian besar konstruktif yang dibuat merupakan tiruan dari apa yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari atau dari layar bioskop atau televisi. Sejalan dengan kedua pendapat di atas, Khadijah (2016: 168) menyatakan bahwa permainan konstruktif, misalnya menyusun balok, menggambar kerangka rumah atau orang, atau permainan lain yang menghasilkan suatu produk atau pemecahan masalah ciptaan anak sendiri. Adapun ciri-ciri dari bermain konstruktif adalah: reproduktif, produktif, memperoleh kegembiraan (Hurlock dalam Tjanadrassa, 1978: 330).

2. Kemampuan mengenal bentuk geometri

Menurut Suyanto (2006: 55) mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Maksudnya bahwa mengenal berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda disekelilingnya. 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 segiempat atau persegi. Mengenalkan bentuk geometri kepada anak memiliki manfaat, yaitu sebagai berikut: 1) akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang; 2) anak akan membedakan bentuk-bentuk; 3) anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya; 4) anak akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk dan ukuran (Wahyudi dan Damayanti, 2005: 109). Sedangkan Tarigan (2006: 62) berpendapat ada lima tahap belajar geometri pada anak, diantaranya sebagai berikut: 1) Tahap pengenalan: dalam tahap ini anak mulai mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya; 2) Tahap analisis: pada tahap ini anak mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut; 3) Tahap pengurutan: pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat

dikembangkan secara penuh; 4) 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; 5) Tahap akurasi: dalam tahap ini anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Anak belajar bentuk-bentuk geometri, anak harus belajar dari benda-benda konkret.

C. Metode Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Designs (intact-group comparison)*. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak Kelompok B RA Sabila Amanda yang sebanyak 50 anak. Sampel dari penelitian ini adalah 30 anak dan penarikan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan test dengan analisis data menggunakan uji tingkat kecenderungan variabel penelitian, uji-t dan uji pengaruh.

D. Hasil Temuan dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa tingkat kecenderungan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B di RA Sabila Amanda dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

Tabel 1. Tingkat Kecenderungan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B Kelas Eksperimen

No.	Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (P)
1.	17,745-Ke atas	Tinggi	6	40%
2.	16,5-17,744	Sedang	3	20%
3.	15,255-16,4	Cukup	2	13,33%
4.	15,254-Ke bawah	Kurang	4	26,67%
Jumlah			$\Sigma n = 15$	$\Sigma p = 100\%$

Tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung tinggi sekitar 40% sedangkan ada sekitar 26,67% anak, masih memerlukan bimbingan untuk dapat mengenal bentuk geometri dengan lebih baik.

Tabel 2. Tingkat Kecenderungan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B Kelas Kontrol

No.	Skor	Kategori	Frekuensi (F)	Persentase (P)
1.	12,005-Ke atas	Tinggi	3	20%
2.	11-12,004	Sedang	2	13,33%
3.	9,995-10	Cukup	3	20%
4.	9,994-Ke bawah	Kurang	7	46,67%
Jumlah			$\Sigma n = 15$	$\Sigma p = 100\%$

Tabel 2 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung kurang sekitar 46,67% anak masih belum mengerti tentang bentuk-bentuk geometri yang telah dipelajari.

Berdasarkan hasil perhitungan t_{hitung} sebesar 9,84 dengan df 28 sebesar 2,048, kemudian nilai t_{hitung} dikonsultasikan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ diperoleh t_{tabel} . Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} 9,84 > t_{tabel} 2,048$). Dari hasil ini didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa hasil test pada kelas eksperimen dengan hasil test kelas kontrol tidak sama atau berdeda nyata.

Hasil perhitungan yang telah diperoleh di atas menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang tergolong besar yaitu sekitar 2,961. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B adalah terbukti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B di RA Sabila Amanda yang dilakukan selama enam kali tatap muka yang terbagi dalam empat kali pertemuan pada kelas eksperimen dan dua kali pertemuan pada kelas kontrol. Dari empat kali pertemuan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak lebih besar dibandingkan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelas kontrol.

Kegiatan pembelajaran mengenal bentuk geometri di kelas eksperimen dilakukan dengan kegiatan bermain konstruktif, yaitu dengan bermain puzzle geometri, plastisin dan balok-balok huruf sedangkan di kelas kontrol masih menggunakan gambar-gambar bentuk geometri yang dijelaskan oleh guru. Sebelum anak bermain konstruktif terlebih dahulu guru menjelaskan bentuk-bentuk geometri kemudian anak dapat bermain sesuai dengan arahan yang telah disampaikan oleh guru.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat dilihat dari sudah mampukah anak memberi nama dan menyebutkan masing-masing bentuk geometri misalkan lingkaran, persegi, segitiga dan persegi panjang. Sedangkan pada kemampuan memahami bentuk geometri dapat dilihat dari sudah mampukah anak memberikan contoh benda yang ada disekitarnya yang sama dengan bentuk geometri melalui pengerjaan soal pertanyaan yang telah disediakan. Selain itu anak seharusnya juga dapat mengelompokkan bentuk geometri yang sejenis serta dapat mengurutkan bentuk geometri dari yang terkecil ke yang terbesar.

Pada saat anak melakukan kegiatan bermain konstruktif yaitu bermain puzzle geometri, plastisin dan balok-balok huruf dapat terlihat bahwa anak sangat antusias dan berusaha dalam memainkannya, sehingga saat dilakukan test untuk melihat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dengan memberikan beberapa soal pertanyaan, anak dengan senang dan mudah dalam menjawabnya. Kelas kontrol diadakan untuk melihat apakah ada perbedaan

kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak, dan anak pada kelas ini sedikit mengalami kesulitan pada saat mengerjakan soal pertanyaan yang diberikan sehingga banyak yang dibantu oleh guru. Hal itu terjadi karena pembelajaran mengenal bentuk geometri kurang menyenangkan yang mengakibatkan anak tidak faham dengan pembelajaran mengenal bentuk geometri tersebut.

Menurut Moeslichatoen (2004: 34) penggunaan kegiatan bermain konstruktif dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak bertujuan agar anak merasa senang saat belajar, karena anak dapat belajar melalui kegiatan bermain yang dilakukannya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Hetherington dan Parke sebagaimana dikutip oleh Moeslichatun, bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam-macam peran, anak berusaha memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambalnya setelah ia dewasa kelak. Sejalan dengan pendapat di atas, penelitian yang telah dilakukan oleh Patmawati tentang hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 3-4 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung menunjukkan bahwa bermain puzzle memiliki hubungan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain konstruktif memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

E. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya dapat diperoleh beberapa kesimpulan, yaitu: (1) tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda dengan melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung tinggi sekitar 40% dengan nilai rata-rata sebesar 16,8; (2) tingkat kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini kelompok B di RA Sabila Amanda tanpa melakukan kegiatan bermain konstruktif cenderung masih kurang sekitar 46,67% dengan nilai rata-rata sebesar 10; (3) hasil analisis data menunjukkan bahwa pengaruh dari kegiatan bermain konstruktif terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok B adalah sebesar 2,961. Sedangkan, perbandingan hasil yang diperoleh dari kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai kelas kontrol. Hasil tersebut dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 16,8 dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 10 dan perhitungan menggunakan uji-t dengan $\alpha = 0,05$ diperoleh bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($9,84 \geq 2,048$).

Adapun saran yang dapat diberikan yaitu guru seharusnya menggunakan metode yang menarik bagi anak serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sebagai penarik

minat dan perhatian anak, sehingga proses belajar yang dilakukan anak menjadi lebih optimal dan menyenangkan. Guru harus memilih metode yang tidak hanya menarik tetapi juga sesuai dengan subjek dan kebutuhan anak. Guru dapat melakukan kegiatan bermain konstruktif sebagai salah satu pilihan dalam mengenalkan bentuk geometri pada anak.

Daftar Pustaka

- Hurlock, E. B. 1978 *Perkembangan Anak Jilid I*. (Alih Bahasa: Meitasari Tjanadrassa Jakarta: Erlangga .
- Indrijati, Herdina. 2017. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Khadijah. 2016. *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Kemenag. 2016. *Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor 3489 Tahun 2016 Tentang Kurikulum Raudhatul Athfal*. Jakarta: Kemenag Dirjen Pendidikan Islam.
- Mayke S. Tedjasaputra. 2001 *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Patmawati, Renia. 2016. Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung. *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung*, tersedia pada <http://digilib.unila.ac.id/22752/3/SKRIPSI.pdf> (diakses tanggal 26 Februari 2018 pukul 23.23 WIB)
- Seefeldt, Carol, Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah* (Alih Bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.
- Suyanto, Slamet. 2006. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat.
- Tarigan, Daitin. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan Untuk Anak usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.