



Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Geometri Anak Pada Anak Usia 5-6 Tahun

¹Astutik, ²Sri Wahyuni, ³Muhamad Akrom

^{1,2,3}STKIP Hamzar

Email Korespondensi: astutik94@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the increase in the recognition of geometric shapes in children aged 5-6 years at Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas Kindergarten with a total of 15 children, including 4 boys and 11 girls. This study is a Classroom Action Research (CAR) consisting of two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation of actions, observation and reflection. The data collection technique in this study uses two procedures, namely observation and documentation. Based on the data from the results of the classroom action research presented, it can be concluded that through traditional engklek game activities, it can increase the recognition of geometric shapes in group B children at Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas Kindergarten in the 2023/2024 Academic Year. This increase can be proven by the increase in children's recognition of geometric shapes in each cycle, obtained before the action (pre-cycle) classical completeness was obtained by 26.67%, in cycle I classical completeness was obtained by 66.67%, in cycle II classical completeness was obtained by 86.67%. The conclusion of this study is that the increasing Implementation of Traditional Engklek Games has been proven to increase the recognition of Geometric shapes in Children Aged 5-6 Years at Aisyiyah Bustanul Bebidas Kindergarten in the 2023/2024 Academic Year.

Keywords: Geometry, Engklek Games

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui meningkatnya pengenalan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas dengan jumlah keseluruhan anak terdiri dari 15 orang anak diantaranya 4 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus, dengan tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua prosedur yaitu observasi dan dokumentasi. Berdasarkan data hasil penelitian tindakan kelas yang dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan permainan tradisional engklek dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas Tahun Pelajaran 2023/2024. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan pengenalan bentuk geometri anak pada setiap siklusnya, diperoleh sebelum tindakan (pra siklus) diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 26,67%, pada siklus I diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 66,67%, pada siklus II diperoleh ketuntasan klasikal sebesar 86,67%. Simpulan pada penelitian ini adalah meningkatnya Penerapan Permainan Tradisional Engklek terbukti dapat meningkatkan pengenalan bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Bebidas Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata kunci: Geometri, Permainan Engklek

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*). Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan Adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Dalam undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah Upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak pada usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*) yang menjadikan kesempatan emas bagi anak usia dini untuk berkembang dan meningkatkan kemampuannya. *Golden age* adalah usia anak ketika mereka berumur 0 – 6 tahun. Usia tersebut berada pada perkembangan terbaik untuk aspek perkembangan anak Periode merupakan masa kritis untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial emosional, religius dan moral (Rusmiati & Firdaus, 2020). Sebagai taman tentunya PAUD merupakan tempat belajar dan juga bermain bagi anak-anak yang memiliki berbagai sarana dan prasarana untuk mendukung terlaksananya proses pembelajaran dengan baik dan berkualitas (Pahendra, 2020). Oleh karena itu, upaya yang dilakukan adalah menggunakan pembelajaran melalui bermain dengan menggunakan media benda konkrit

Salah satu ilmu yang tidak pernah lepas dari kehidupan dan terus menerus di pelajari adalah Matematika. Pengetahuan tentang matematika sebenarnya sudah bisa diperkenalkan pada anak sejak usia dini (usia lahir-6 tahun). Belajar matematika dasar sejak dini sangatlah penting, karena kondisi otak anak pada usia dini sangat cepat menyerap ilmu baru. Selain membantu anak dalam berinteraksi, matematika juga digunakan dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Tapi dalam prosesnya, banyak orang tua yang bingung dan mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai untuk anak, sehingga anak mudah merasa stress, bosan, dan akhirnya malas untuk belajar matematika. Hal tersebut bisa berdampak pada nilai mata pelajaran anak di sekolah untuk di kemudian hari.

Salah satu pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulasi perkembangan aspek kognitif adalah pengenalan bentuk geometri. Pemahaman konsep geometri pada anak penting untuk dikembangkan karena dalam kehidupan sehari-hari cenderung sering kita perlukan, melalui konsep geometri anak mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segiempat, lingkaran dan segitiga (Wasik, 2008). Permainan tradisional engklek merupakan salah satu jenis permainan tradisional yang menggunakan benda dan hitungan serta adanya kesepakatan peraturan – peraturan tentang bagaimana melaksanakannya. Dari sini jelas bahwa permainan engklek tidak dapat dilepaskan dari kemampuan anak untuk mengenal bentuk, angka dan pentingnya kedisiplinan dalam bermain.

Berdasarkan hasil Observasi di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas dalam mengenalkan konsep matematika sederhana khususnya pengetahuan tentang bentuk geometri bisa dikategorikan rendah Dimana anak-anak kurang bisa menyebutkan bentuk geometri dan dalam pembelajaran guru belum menggunakan cara bermain yang variatif dan benda yang digunakan untuk belajar hanya menggunakan papan tulis dan lembar kerja. Sehingga anak kurang berminat dalam mempelajari bentuk geometri. Hal ini menyebabkan rendahnya kemampuan anak dalam mengenal konsep geometri. Padahal media permainan tradisional perlu dikembangkan supaya anak-anak mengetahui bahwa ada permainan nenek moyang yang harus dilestarikan untuk perkembangannya. Pada permainan engklek kali ada beberapa hal yang perlu dikembangkan diantaranya mengenalkan bentuk geometri dan mengenalkan angka.

Sebagaimana yang terjadi pada anak kelompok B TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas Berdasarkan hasil Observasi awal yang dilakukan peneliti dan guru kelompok B terdapat 15 anak yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 11 anak Perempuan dengan karakter yang berbeda dan perkembangan berbeda-beda. Berikut ini adalah data perkembangan mengenai pengenalan bentuk geometri pada anak, peneliti menemukan 2 orang anak dengan kriteria Belum Berkembang (1), 9 orang anak dengan Kriteria mulai Berkembang (2), 2 orang anak dengan kriteria Berkembang sesuai harapan (3) dan 2 anak yang mendapatkan kriteria berkembang sangat baik (4). Berdasarkan uraian tersebut ada 11 orang anak yang belum bisa dalam konsep Matematika sederhana khususnya pada geometri.

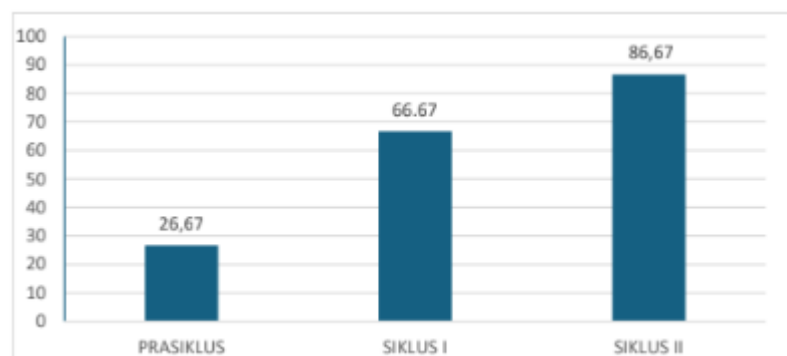
Berdasarkan permasalahan yang ada perlu adanya inovasi dalam mengenalkan konsep Matematika sederhana terutama pada pengenalan bentuk geometri. Alternatif yang peneliti gunakan yaitu bermain dengan menggunakan permainan tradisional engklek supaya lebih mudah untuk belajar dan memanfaatkan lingkungan sekolah yang agak luas dan menggunakan alat yang sederhana. Permainan ini cenderung membuat anak mendapatkan ilmu dari pengalaman yang nyata dan anak-anak suka dengan hal-hal yang menyenangkan terlebih lagi permainan ini dilakukan diluar kelas, jadi anak tidak akan cepat bosan mengingat cara guru kelas B dalam hal ini kurang bervariasi dalam memberikan pembelajaran.

Berdasarkan uraian atas peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Engklek untuk meningkatkan Pengenalan bentuk Geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas”

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun pada kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas dengan jumlah keseluruhan anak ada 15 yang terdiri atas 4 anak laki-laki dan 11 anak Perempuan. Adapun tehnik dan alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan penerapan permainan tradisional untuk pengenalan konsep geometri pada anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas. Analisis data dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yaitu berupa hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang kemudian dianalisa dengan analisis deskriptif presentase dan data kuantitatif berupa skor yang menerangkan aktivitas anak yang dihasilkan dari lembar pengamatan yang dilakukan pada setiap siklus pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

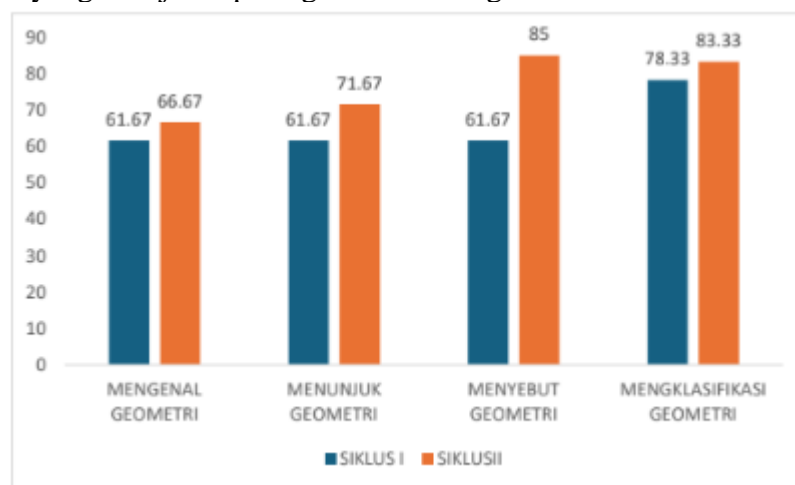


Gambar 1. Grafik Grafik Pengenalan bentuk geometri anak melalui permainan engklek prasiklus, siklus I dan II

Berdasarkan gambar 4.4 Pengenalan bentuk geometri melalui permainan tradisional engklek dari siklus I, siklus II, dan siklus III mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari tahap Pra Tindakan dan setelah dilakukan tindakan kelas. Hasil observasi pada tahap Pra Tindakan anak berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik hanya 4 orang anak atau 26,67%, setelah dilakukannya tindakan siklus I meningkat menjadi 10 orang anak atau 66,67% dan pada siklus II meningkat lebih baik lagi menjadi 13 orang anak atau 86,67%.

Hal ini sejalan dengan penelitian siti kurrofatt dkk., (2023) Pendekatan pembelajaran berbasis bermain, seperti permainan Engmetri (engkleng geometri), dapat menjadi metode yang efektif dalam meningkatkan kemampuan anak dalam memahami materi geometri. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional engklek dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak. Melalui penerapan permainan tradisional untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun dikatakan sudah berhasil karena sudah mencapai ketuntasan klasikal yang sudah direncanakan yaitu 80%. Dimana ketuntasan klasikal pada penelitian ini mencapai 86,67%. Oleh sebab itu peneliti memutuskan menghentikan penelitian ini sampai siklus II tidak melanjutkannya pada siklus berikutnya. Dengan demikian peneliti menarik kesimpulan bahwa melalui penerapan permainan tradisional engklek untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Bebidas.

Selain dari peningkatan setiap siklus, dilakukan juga analisis peningkatan pengenalan bentuk geometri tiap indicator yang di sajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik Pengenalan bentuk geometri anak melalui permainan engklek siklus I dan II

Gambar 2 diatas menunjukkan bahwa indikator mengenal geometri sebanyak 66,67%, indikator menunjuk Geometri sebanyak 71,67 %, indikator menyebut bentuk Geometri sebanyak 85,00%, sementara mengklasifikasikan bentuk geometri sebanyak 83,33%. Indikator pertama yaitu indikator mengenal bentuk geometri pada siklus I sebesar 61,67 % dikarenakan guru belum mempunyai strategi yang mampu menarik perhatian anak untuk mengenal bentuk geometri, sehingga anak-anak kesulitan dalam mengenal bentuk geometri. Selanjutnya pada siklus II pada indikator mengenal bentuk geometri meningkat menjadi 66,67 % dikarenakan guru mengubah strategi untuk menarik perhatian anak seperti memperjelas arena engklek dengan kapur dan mempersiapkan bentuk geometri yang lebih bagus dan berwarna.

Indikator kedua yaitu menunjukkan bentuk geometri pada siklus I sebesar 61,67% dan siklus II meningkat menjadi 71,67 %. Indikator menunjukkan bentuk geometri pada siklus II lebih meningkat dikarenakan guru memberikan intruksi yang sangat mudah dipahami sedangkan pada siklus I guru belum terlalu jelas dalam memberikan intruksi kepada anak sehingga anak mengalami kebingungan dan ragu-ragu dalam menunjuk bentuk-bentuk geometri yang diperintahkan oleh guru.

Indikator ketiga yaitu indikator menyebutkan bentuk geometri pada siklus I sebesar 61,67% dan siklus II meningkat menjadi 85%, hal ini dikarenakan pada siklus II anak sudah mulai fokus dalam berkegiatan sehingga anak dapat mendengarkan intruksi yang diberikan oleh guru, karena sudah tidak ada anak yang mengganggu temannya yang lainnya.

Sedangkan pada siklus I anak kurang fokus dan masih ada sebagian anak yang sering mengganggu temannya. Indikator ke empat yaitu mengklasifikasikan bentuk geometri. Pada kegiatan mengklasifikasikan pada siklus I Sebagian anak belum terlalu mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, persegi, persegi Panjang dan lingkaran sehingga persentase yang diperoleh anak pada siklus I sebanyak 78,33 % sedangkan pada siklus II pada kegiatan mengklasifikasikan anak sudah

mulai mengenal atau membedakan mana bentuk segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran sehingga persentase yang diperoleh anak sebanyak 83,33%.

Berdasarkan penjabaran dari empat indikator tersebut yang paling meningkat yaitu indikator ketiga menyebutkan bentuk geometri hal ini dikarenakan anak-anak terlalu senang bermain engklek dan senang mengulang-ulang menyebutnya, sebelumnya anak tidak mengetahui nama-nama bentuk geometri seperti bentuk persegi, anak menyebut persegi dengan nama kotak. Pada saat anak praktik bermain engklek peneliti memasukkan aturan ketika masuk kedalam bidang satu harus menyebutkan nama bentuk geometri tempat kakinya berpijak, begitupun selanjutnya. Sehingga anak menyebut bentuk geometri berulang, karena indikator menyebutkan bentuk geometri yang paling sering dilakukan. Sesuai dengan teori (Tampubolon, 2014). Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran ini adalah anak seharusnya mampu menyebutkan bentuk geometri setelah mempelajari geometri melalui permainan engklek (engklek geometri).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui permainan tradisional engklek dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal bebidas. Pada tahap pra tindakan ketuntasan klasikalnya mencapai 26,67%. Pada siklus I ketuntasan klasikalnya sebesar 66,67%, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa perlakuan pada siklus I ini belum optimal. Pada siklus II ketuntasan klasikalnya meningkat menjadi 86,67%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional mengklek terbukti dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, (2006). "Penelitian Tindakan Kelas". Bandung: YRAMA WIDYA.hal.13
- BINARTI, J. S. (2021). Permainan Engklek Geometri Untuk Meningkatkan Kognitif Anak 5-6 Tahun Di Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Candra, A. P. Y., & Suzanti, L. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Lore/Engklek Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Aud. Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 72-79.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 771-778.
- Cognitive. AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak, 7(2), 198-210.
- Dhany, O. P. (2018). Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Gugus I Kecamatan Srandakan Kabupaten Bantul. Pendidikan Guru PAUD S-1, 7(3), 205-213.
- Dharmawati. N. B dan Widyasari. C, (2022)" Permainan Tradisional Engklek dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini". Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 6 Issue 6.hal 6833
- Farah, P. (2024). Penerapan Permainan Tradisional Engklek Untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Pada Anak Usia Dini di TK Goemerlang Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Fitri, I. (2023). Pengaruh Permainan Ludo Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B Di Paud Kasih Bunda Tanding Marga. Jurnal Pena Paud, 4(2).
- Indriyani, D dkk. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Engklek dalam Aspek Motorik Kasar Anak. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha Volume 9, Nomor 3.hal.350
- Indriyani, D., Muslihin, H. Y., & Mulyadi, S. (2021). Manfaat permainan tradisional engklek dalam

aspek motorik kasar anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 349-354.

Irawaan, A. (2015). Pengaruh Kecerdasan Numerik dan Penguasaan Konsep Matematika terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4 (1), 46–55.