



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Menebak Bentuk Gambar Segitiga, Persegi, Persegi Panjang dan Lingkaran Menggunakan Media Audio Visual

Jeconya E. Lengkong

Dosen Prodi PG-Paud, FIPP, Universitas Negeri Manado

Abstract

Received: 22 November 2022
Revised: 24 November 2022
Accepted: 28 November 2022

This study aims to improve the ability to recognize geometric shapes in Santa Theresia Tomohon Catholic Kindergarten. This type of research is a type of classroom action research with research subjects set at Santa Theresia Tomohon Catholic Kindergarten teachers with a total of 9 children, consisting of 4 boys and 5 girls. The research method used is PTK (Classroom Action Research). Data collection methods used are observation, documentation, and interviews. This research was conducted in two cycles with each cycle consisting of four stages, namely planning, observing, and reflecting. The technique of data analysis in research is action process analysis (qualitative) carried out in collaboration on reflection based on the data collected. Analysis of the results of the action (quantitative) was carried out to analyze the data in the form of a score, which is the result of the ability of the learning outcomes of the ability to recognize geometric shapes through audio-visual media, analyzed by calculating percentages. The results showed that in cycle 1 of 9 children, only 33.33% of children achieved the mastery indicator, then after conducting action research in cycle 2 of 9 children, 100% achieved the mastery indicator with an increase of 66.67%. Based on the results of the study, it can be concluded that the activity of guessing pictures of geometric shapes (triangles, squares, rectangles and circles) through audio-visual media is a suitable activity to improve children's ability to recognize geometric shapes in children.

Keywords: *Geometry, audio visual media, picture guessing game*

(*) Corresponding Author: jeconyalengkong2o@gmail.com

How to Cite: Lengkong, J. E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Menebak Bentuk Gambar Segitiga, Persegi, Persegi Panjang dan Lingkaran Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(23), 644-648. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7432038>

PENDAHULUAN

Pada zaman sekarang ini banyak anak – anak PAUD yang minat belajarnya kurang di karenakan media pembelajaran dirasa tidak menarik terutama belajar tentang geometri. Guru juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi tentang geometri karena masih menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga anak tidak memiliki minat untuk belajar. Dan menyebabkan kualitas pembelajaran geometri tidak optimal.

Dari sudut pandang psikologi, geometri berupa pengalaman visual dan spasial, misalnya bidang, pola, pengukuran dan pemetaan. Sedangkan dari sudut pandang matematik, geometri menyediakan pendekatan-pendekatan untuk pemecahan masalah, misalnya gambar-gambar, diagram, sistem koordinat, vektor, dan transformasi.

Departemen Pendidikan Nasional memandang penting untuk memasukkan materi pelajaran geometri tidak hanya dimulai sejak Sekolah Dasar,



melainkan dimasukkan sejak pendidikan Taman Kanak-kanak (Permendiknas No. 58 Tahun 2009 : 12).

Geometri perlu diperkenalkan sejak dini agar di kemudian hari anak dapat mengetahui bahwa geometri mempunyai hubungan yang berkesinambungan dengan kehidupan manusia dan lingkungan. Setiap tema pembelajaran di Paud memiliki hubungan dengan geometri tidak hanya dalam hal berhitung (matematika). Pengenalan geometri harus menggunakan media pembelajaran yang telah di modifikasi sesuai dengan tema pembelajaran yang akan di ajarkan.

Sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal geometri melalui permainan tebak gambar segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran menggunakan media audio visual, jika hal ini dilakukan dengan baik dan benar maka kemampuan yang belum dimiliki anak dalam aspek perkembangannya. Mengenalkan geometri melalui permainan tebak gambar segitiga dan 3 bentuk lainnya memudahkan anak mengerti bahwa geometri juga memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, juga lingkaran juga mewakili bentuk atap rumah (segitiga), kardus (persegi), bus (persegi panjang), dan bola (lingkaran). Permainan menebak gambar ini dapat juga menambah minat anak dalam mempelajari geometri asalkan menggunakan media yang sudah dimodifikasi mengikuti perkembangan zaman dan teknologi.

Berdasarkan hasil pengamatan di TK Katolik Santa Theresia Tomohon, ada beberapa anak yang belum mengenal geometri terutama bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran. Hal ini dikarenakan anak kurang aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan kurang berminat untuk mengenal geometri di karenakan media pembelajaran dirasa tidak menarik terutama di masa pandemi saat ini. Pembelajaran dilakukan secara daring (Zoom) sehingga anak kadang tidak secara penuh memperhatikan penjelasan guru. Ada baiknya jika guru mampu membuat media pembelajaran yang menarik minat belajar anak khususnya untuk belajar secara daring, contohnya permainan tebak gambar yang tidak hanya berupa gambar diam tapi gambar bergerak disertai lagu yang membuat anak bersemangat dalam belajar.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Tebak Gambar Segitiga, Persegi, Persegi Panjang, dan Lingkaran Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Kelompok B di TK Katolik Santa Theresia Tomohon.

Manfaat dari penelitian ini yaitu anak dapat mengerti dan memahami tentang apa itu geometri melalui permainan tebak gambar (Segitiga, Persegi, Persegi Panjang dan Lingkaran) juga dapat mengetahui bahwa geometri berperan sangat penting bagi kehidupan.

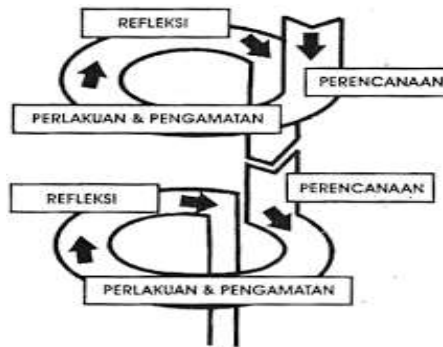
Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan penelitian tentang Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Tebak

Gambar Segitiga, Persegi, Persegi Panjang, dan Lingkaran Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Kelompok B di TK Katolik Santa Theresia Tomohon.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis Menurut Lewin dalam Kasbolah (1998/1999:14-15) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang merupakan suatu rangkaian langkah- langkah (a spiral of Steps). Setiap langkah terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Secara operasional tahapan - tahapan kegiatan penelitian dalam setiap siklus adalah sebagai berikut :



Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan di TK Katolik Santa Theresia Tomohon dengan menggunakan 2 siklus pembelajaran yang akan dilakukan dalam 2 kali pertemuan pembelajaran.

Rancangan tindakan pada penelitian ini, direncanakan terdapat 2 siklus, setiap siklus dibagi menjadi 2 pertemuan setiap pertemuan terdiri 4 bagian yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Untuk ketuntasan belajar Untuk mengetahui prosentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{jumlah siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Dengan perhitungan persentase di atas, setiap jawaban yang diperoleh dapat diketahui keberhasilan dari penggunaan media audio visual terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 dan siklus 2 yang diobservasi peneliti pada anak kelompok B di TK Katolik Santa Theresia Tomohon menunjukkan peningkatan.

Pembelajaran dengan melakukan permainan menebak bentuk gambar segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran dilakukan untuk meningkatkan

kemampuan mengenal geometri anak. Hal ini dapat dilihat pada siklus I dan II. Pada siklus I tingkat kemampuan anak mengenal bentuk geometri melalui permainan menebak bentuk segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran masih kurang. Terdapat 2 anak mendapatkan bintang 1, 4 anak mendapatkan bintang 2, 1 anak mendapatkan bintang 3 dan 2 anak mendapatkan bintang 4.

Dari 2 anak yang mendapat 1 bintang dapat disimpulkan bahwa anak belum mengenal dan tidak dapat menyebutkan kembali seperti apa bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran) itu. Dan 4 anak yang mendapat 2 bintang dapat disimpulkan bahwa anak sudah mulai berkembang dan mampu menunjukkan bentuk geometri yang diminta.

Kemudian 1 anak yang mendapat 3 bintang disimpulkan bahwa anak sudah mengenal dan mampu mencocokkan gambar bentuk geometri dengan gambar bentuk wadah air yang sesuai dan menempelkannya pada lembar kerja/tugas. Sedangkan 2 anak yang mendapatkan 4 bintang dapat disimpulkan bahwa anak sudah berkembang sangat baik, sudah mengenal bentuk geometri dan menghubungkan gambar wadah air yang sesuai dengan bentuk segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran dengan angka (keterangan jumlah bentuk wadah air)

Peningkatan pada siklus I belum maksimal dikarenakan masih ada beberapa anak yang belum mengenal bentuk geometri dan belum mampu menyebutkan kembali seperti apa bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran.

Pada siklus II tingkat kemampuan anak mengenal bentuk geometri melalui permainan menebak bentuk segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran sudah sangat baik. 6 anak sudah mendapat 4 bintang dan 3 anak mendapat bintang 3 dapat disimpulkan bahwa anak sudah berkembang sangat baik dan dapat menghubungkan gambar bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran) dengan angka (keterangan), kemudian mencocokkan gambar wadah air yang sesuai dengan bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, lingkaran dan menempelkannya pada kertas/lembar kerja. Anak juga melihat, mendengar dari video dan menyebutkan kembali seperti apa bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran dan menunjukan beberapa bentuk geometri. Dapat disimpulkan bahwa anak sudah berkembang sangat baik dan sudah mengenal serta mampu menunjukkan bentuk geometri yang diminta dan mampu mencocokkan bentuk geometri yang dimaksud dengan bentuk wadah air yang sesuai (segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran) dan menempelkannya pada lembar kerja/tugas.

Dengan demikian, semua indikator melihat, mendengar dari video dan menyebutkan kembali seperti apa bentuk segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran, menunjukan beberapa bentuk geometri seperti segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran lalu menghubungkan gambar wadah air yang sesuai dengan bentuk segitiga, persegi, persegi panjang dan lingkaran dengan angka (keterangan jumlah bentuk wadah air), serta mencocokkan dan menempel gambar bentuk

geometri dengan gambar wadah air pada kertas sudah menunjukkan peningkatan yang berarti pada siklus II (dua) sebesar 66,67% yaitu anak yang sudah mengenal bentuk geometri sebanyak 9 orang dengan persentase 100%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan tindakan dalam upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri yang di buat dalam 2 siklus di TK Katolik Santa Theresia Tomohon, peneliti mengambil kesimpulan bahwa kegiatan bermain menebak gambar bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran) melalui media audio visual adalah kegiatan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan menebak gambar bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran) melalui media audio visual dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak. Dan ini dapat ditunjukkan dengan perubahan yang baik dari hasil yang diperoleh pada siklus I yang mencapai 33,33% dan pada siklus II hasil yang diperoleh siswa meningkat dengan capaian 66,67% sehingga hasil belajar anak mencapai 100%. Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain menebak gambar bentuk geometri (segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran) melalui media audio visual adalah kegiatan yang cocok untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Kasbolah, K.(1999). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti.
- Permendiknas No. 58 Tahun 2009 tanggal 19 September 2009. Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini
- Hurlock, Psikologi Perkembangan Edisi ke-5, Jakarta:Erlangga, 1993.
- Lexy J Moloeng. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya, 2005.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Hikayat Publishing, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta, 2015.