

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN Mencari Harta Karun

Nur Asiah Rachmat¹ dan Tati Sumiati²

¹TK Negeri Pembina Purwakarta

²UPI Kampus Purwakarta

Abstrak

Permasalahan yang menyangkut aktivitas anak dalam proses pembelajaran mengenal bentuk geometri, dapat dilihat dari sebagian besar anak yang tidak tertarik dan tidak senang dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas. Sebagian besar anak terlihat bersikap pasif terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK adalah bermain. Kegiatan mengenal bentuk geometri dapat dilakukan dengan mengamati lingkungan sekitar dan mencari bentuk-bentuk yang akan diperkenalkan pada saat belajar mengenal bentuk dan diperkenalkanlah pada anak bentuk bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan aneka bentuk lainnya, kemudian beri kesempatan anak untuk belajar mengamati bentuk geometri melalui kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri yang sama. Permainan mencari harta karun merupakan permainan yang dilakukan dengan tujuan mencari benda yang disembunyikan (*Hidden Object*). Secara umum permainan mencari harta karun bertujuan untuk mengembangkan konsep analisis data dan probabilitas, mengklasifikasikan bentuk dan warna, permainan ini dapat mengembangkan kemampuan menganalisis bentuk dan warna sehingga anak dapat mengenal bentuk dan warna. Permainan ini juga dapat mengeksplorasi imajinasi anak sehingga anak benar-benar dalam kenyataan mencari harta karun.

Kata kunci: Permainan mencari harta karun, kemampuan mengenal bentuk geometri.

A. Pendahuluan

Pengenalan geometri dianggap penting dikenalkan sejak usia dini karena bagian dari pembelajaran pengenalan bentuk. Hal ini merupakan salah satu dari konsep paling awal yang harus dikuasai oleh anak dalam pengembangan kognitif. Anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Dengan memberikan pengenalan bentuk geometri sejak usia dini berarti anak mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pembelajaran matematika di tingkat pendidikan selanjutnya (Jamaris, 2005:84).

Pengenalan geometri di TK berupa di antaranya pengenalan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat. Pembelajaran dirancang sedemikian rupa sesuai tingkat perkembangan agar anak mampu memahami berbagai konsep dengan mudah dan menyenangkan serta melibatkan berbagai pengalaman yang sudah diketahuinya (Jamaris, 2005:84).

Pembelajaran yang dilakukan secara terpadu dengan tema dan bidang pengembangan lainnya melalui aktivitas belajar dapat menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi dan kemampuan anak. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan

di atas maka penelitian ini memfokuskan pada kajian terhadap fenomena yang ditemukan di lapangan dalam kaitannya dengan pemahaman bentuk dan warna pada anak Taman Kanak-Kanak, maka dipandang perlu adanya penelitian untuk mengungkapkan gambaran tersebut yang dirumuskan dalam judul penelitian "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini melalui Permainan Mencari Harta Karun."

B. Kajian Teori

Pembelajaran geometri di TK dilakukan dengan mengenalkan bentuk-bentuk yang berhubungan dengan benda-benda kongkrit di lingkungan sekitar anak, seperti bentuk buku, papan tulis, meja, bendera dan lain sebagainya. Pembelajaran perlu dirancang agar anak lebih banyak melakukan kegiatan eksplorasi berbagai bentuk yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-harinya.

Guru TK harus merencanakan, mendisain dan mengadakan pusat sumber belajar yang sesuai dengan metode pengembangan kognitif yang tepat untuk tingkat kemampuan anak-anak yang berbeda dalam satu kelas. Hal ini tentunya sangat berhubungan pada pembelajaran yang berpusat pada anak. Peneliti sebagai pendidik di TK Negeri Pembina berusaha untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui permainan, karena di TK kami belum dicobakan. Yang biasanya dilakukan guru menyebutkan nama bentuk geometri tersebut dan anak diminta untuk mengulanginya, kemudian melakukan tanya jawab. Hal tersebut dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan agar anak bisa menghafal bentuk-bentuk geometri. Anak tidak diberi aktivitas yang lain dalam pembelajaran ini. Tentu saja, sesuai daya konsentrasi anak usia 5-6 tahun (kelompok B) yang masih

singkat, anak tidak akan betah diam dengan pembelajaran yang monoton seperti itu. Anak akan mulai rebut dan beralih perhatian ke hal-hal lain yang menurut mereka menarik.

Berdasarkan hasil pengamatan pada kelompok B di TK Negeri Pembina, ditemukan permasalahan dalam proses dan hasil pembelajaran pengenalan bentuk geometri. Permasalahan proses tersebut menyangkut kinerja guru dalam menggunakan metode pembelajaran dan aktivitas siswa yang tidak tertarik pada pembelajaran tersebut, mengakibatkan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran itu.

Permasalahan yang menyangkut aktivitas anak dalam proses pembelajaran mengenal bentuk geometri, dapat dilihat dari sebagian besar anak yang tidak tertarik dan tidak senang dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan tidak memperhatikan guru yang sedang menjelaskan di depan kelas. Sebagian besar anak terlihat bersikap pasif terhadap kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran di TK adalah bermain.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Ia membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial, dan membentuk perilaku. Bermain membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Anak usia prasekolah usia 4-6 tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik fisik, intelektual, bahasa, sosial, dan emosional mereka tumbuh dan berkembang dengan kecepatan yang berbeda-beda (Montolalu dkk, 2009:10).

Sriningsih (2009) menyebutkan bahawa bermain dapat pula dijadikan sebagai sarana untuk menanamkan kecintaan anak terhadap matematika. Penanaman konsep matematika dapat dilakukan sedini mungkin melalui kegiatan permainan matematika yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan permainan matematika selain dapat dijadikan sebagai sarana rekreasi yang menyenangkan, dapat juga dijadikan sebagai sarana untuk membangun kesiapan dalam belajar matematika pada tahapan selanjutnya.

Permainan imajinatif atau imajinasi merupakan sebuah jenis permainan yang mengandalkan kekuatan imajinasi anak atau daya khayal anak terhadap suatu hal. Anak-anak akan dengan mudah dapat berimajinasi mengenai dirinya maupun benda yang dijadikan media bermainnya itu sebagai sesuatu yang diinginkan, karena pada masa itu mereka masih belajar membedakan antara realitas dan khayalan (Sujiono, 2009:151). Salah satu jenis permainan yang menggunakan imajinasi adalah permainan mencari harta karun. Pada permainan ini anak diibaratkan sedang mencari harta karun yang tersembunyi dalam suatu tempat.

C. Pembahasan

Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Ruang adalah himpunan titik-titik yang dapat membentuk bangun-geometri. Garis adalah himpunan bagian dari ruang yang merupakan himpunan titik-titik yang mempunyai sifat khusus. Bidang adalah himpunan-himpunan titik-titik yang terletak pada permukaan datar. (Negoro, 2003:18).

Geometri sebagai salah satu sistem matematika, di dalamnya memiliki banyak konsep pangkal, mulai dari unsur primitif atau unsur tak

terdefinisi, antara lain: titik, garis, kurva, ataupun bidang. Juga terdapat relasi-relasi pangkal yang tidak didefinisikan, misalnya: 'melalui', 'terletak pada', 'memotong', dan 'antara'. (Adjie dan Maulana, 2006 : 310). Berdasarkan definisi – definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran geometri di Taman Kanak-Kanak dimungkinkan untuk diajarkan walaupun harus dengan cara yang lebih kreatif dan realistik. Geometri dianggap mempunyai banyak aplikasi dalam matematika dan kehidupan nyata, yang juga banyak mengandung unsur *problem solving*-nya.

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologi. Mereka belum mengenal jarak, kelurusan, dan lainnya. Karena itu mulai belajar geometri supaya mulai dengan lurus-lurus, lengkungan, lengkungan-lengkungan tertutup, lengkungan-lengkungan terbuka, daerah dalam lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya.

Pembelajaran pengenalan geometri anak diajarkan untuk mengenal beberapa bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi lima, belah ketupat dan trapesium, merupakan awal dari pengenalan bentuk geometri pada saat anak menerapkan kegiatan pembelajaran mengelompokkan benda. Kegiatan mengenal bentuk geometri dapat dilakukan dengan mengamati lingkungan sekitar dan mencari bentuk-bentuk yang akan diperkenalkan pada saat belajar mengenal bentuk dan diperkenalkanlah pada anak bentuk bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan aneka bentuk lainnya, kemudian beri kesempatan anak untuk belajar mengamati bentuk geometri melalui kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri yang sama.

Tujuan Umum pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas (2010: 312) yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval. Tujuan Khusus menurut Clements, dkk (dalam Seefeldt dan Wasik, 2008: 399) yaitu: "Memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman lingkungan langsung yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok, membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu."

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang riil dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan.

Wahyudi (2005:109) menyatakan bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu: 1) Anak 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) Akan akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

Mengidentifikasi 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.

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. Menurut Sutan (2003:61-72) bahwa "bentuk/bangun datar merupakan bentuk-bentuk geometri berdimensi dua terletak pada bidang datar yang memiliki dua unsur yaitu panjang dan lebar". Menurutnya terdapat sembilan macam bentuk/bangun datar, tetapi yang dapat dikembangkan pada anak TK adalah sebagai berikut: a) Segi empat yaitu bangun datar yang memiliki empat sudut dan empat sisi; b) Segitiga yaitu segitiga yaitu bidang datar yang berisi tiga sisi yang dibentuk dengan cara menghubungkan segitiga buah titik yang tidak segaris (sebagai titik sudutnya dengan ruas-ruas garis). segitiga yaitu segitiga sama kaki dan segitiga sama sisi. Menurut Budhayanti, dkk (2009:3.2) mengemukakan segitiga merupakan model bangun datar yang dibatasi oleh tiga ruas garis. Segitiga dapat diberi nama dengan menggunakan huruf

kapital berurutan bisa searah putaran jarum jam atau sebaliknya. Selanjutnya segitiga bisa dikelompokkan menurut tiga hal yaitu menurut panjang sisinya, besar sudutnya dan besar sudut beserta panjang sisinya.; c) Lingkaran yaitu garis melengkung yang kedua ujungnya bertemu pada jarak yang sama dari titik pusat. Anak dapat mengenal lingkaran dengan cara permainan yang membuat anak mengelilingi sesuatu, mencari bentuk dan bangun berbentuk lingkaran disekitar rumah atau sekolah seperti Pada jam dinding, piring, kepingan CD, uang logam, tutup ember/dandang, bola dan lain-lain.

Menurut Sujiono (2009:7) pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak.

Pada masa ini, anak sudah memiliki dasar tentang sikap moralitas terhadap kelompok sosialnya (orang tua, saudara dan teman sebaya). Melalui pengalaman berinteraksi dengan orang lain anak belajar memahami tentang kegiatan mana yang baik/boleh/diterima/disetujui atau

buruk/tidak boleh/ditolak/tidak disetujui. (Yusuf, 2005:175).

Setiap anak berkembang melalui tahapan perkembangan yang umum tetapi pada saat yang sama setiap anak juga adalah makhluk individu yang unik. Pembelajaran yang sesuai adalah pembelajaran yang sesuai dengan minat, tingkat perkembangan kognitif serta kematangan sosial dan emosional (Sujiono dan Sujiono, 2010:21).

Aspek yang tidak kalah penting dalam keseluruhan perkembangan anak usia dini adalah Perkembangan Intelektual. Kognisi merupakan bagian intelek yang merujuk pada penerimaan, penafsiran, pemikiran, pengingatan, pengkhayalan, pengambilan keputusan dan penalaran. Dengan kemampuan kognisi inilah individu mampu memberikan respon terhadap kejadian yang terjadi secara internal dan eksternal (Cavanagh dalam Wahyudin dan Agustin, 2009:12).

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Ia sangat aktif, dinamis, antusias, dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarkannya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Banyak teori perkembangan yang dihasilkan oleh para ahli; suatu teori mempunyai perbedaan dan persamaan dengan teori lainnya serta terjadinya perubahan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) mengidentifikasi sejumlah karakteristik anak usia dini antara lain; a) memiliki rasa ingin tahu yang besar, b) merupakan pribadi yang unik, c) suka berfantasi dan berimajinasi, d) masa paling potensial

untuk belajar, e) menunjukkan sikap egosentris, f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, g) sebagai bagian dari makhluk sosial

Melihat karakteristik cara berfikir anak pada tahapan ini dapat disimpulkan bahwa anak dalam tahap praoperasional telah menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai hal di luar dirinya. Aktivitas berfikirnya belum mempunyai sistem yang terorganisasi tetapi anak sudah dapat memahami realitas di lingkungannya dengan menggunakan benda-benda dan simbol. Cara berfikirnya masih bersifat tidak sistematis, tidak konsisten dan tidak logis.

Setelah mengetahui definisi dari perkembangan kognitif, tahap-tahap perkembangan kognitif dan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dua sampai tujuh tahun (tahap praoperasional), diharapkan guru TK dapat menyajikan pembelajaran bagi anak didiknya sesuai dengan tahapan perkembangan dan karakteristik perkembangan anak usia dini. Tujuannya yaitu agar perkembangan anak dapat terfasilitasi dengan baik sehingga tugas-tugas perkembangannya dapat tercapai secara optimal dan anak pun merasa senang dalam mengikuti pembelajaran karena guru menyajikannya sesuai dengan kebutuhan dan keinginan anak. Sehingga tidak akan ada pembelajaran yang dipaksakan serta pembelajaran yang berpusat pada guru.

Implikasi perkembangan kognitif bagi pembelajaran sangat berpengaruh besar untuk keberhasilan pembelajaran di setiap tahap perkembangan. Khususnya untuk pembelajaran di tingkat pendidikan anak usia dini dapat diimplikasikan pada setiap komponen pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai optimal.

Konsep matematika pada anak TK tertuang dalam Peraturan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yang berisi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh anak selama belajar di TK. Matematika untuk anak usia dini merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mendorong anak untuk mengembangkan berbagai potensi intelektual yang dimilikinya serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk menumbuhkan berbagai sikap dan perilaku positif dalam rangka meletakkan dasar-dasar kepribadian sedini mungkin seperti sikap kritis, ulet, mandiri, ilmiah, rasional dan lain sebagainya.

Matematika bagi anak usia dini merupakan salah satu cara bagi anak untuk memahami dunia dan pengalaman-pengalaman yang dilakukannya serta upaya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang ditemuinya setiap hari (Sriningsih, 2009:23). Kemampuan matematika pada anak sangat berkaitan dengan perkembangan kognitif yang dimiliki oleh anak. Perkembangan kognitif yang dimiliki anak akan mempengaruhi kemampuan berfikir anak serta kemampuan untuk mengolah angka dan logika yang banyak ditemukan dalam pembelajaran matematika.

Kompetensi matematika yang dipadukan dalam pembelajaran matematika untuk anak usia dini adalah kompetensi matematika yang dipublikasikan dalam dokumen *The National Council of Teacher of Mathematics* pada tahun 2003 tentang Prinsip dan Standar untuk Matematika Sekolah. Kompetensi matematika yang direkomendasikan untuk anak usia dini terdiri dari kompetensi isi dan proses pembelajaran matematika. Kompetensi

isi antara lain: bilangan dan operasi bilangan, aljabar, geometri, pengukuran, analisis data dan probabilitas. Kompetensi proses meliputi: problem solving, penalaran dan pembuktian, komunikasi, koneksi dan representasi.

Standar pembelajaran matematika mengacu pada sepuluh standar yang ditetapkan oleh NTCM (2003) yaitu (1) bilangan dan operasi bilangan, (2) aljabar, (3) geometri, (4) pengukuran, (5) analisis data dan probabilitas, (6) pemecahan masalah, (7) penalaran dan pembuktian, (8) komunikasi, (9) koneksi, (10) representasi (Sriningsih, 2009:25). Adapun ciri-ciri lain yang menandai bahwa anak sudah mulai menyenangi permainan matematika adalah sebagai berikut: (1) anak secara spontan menunjukkan ketertarikan pada aktivitas permainan (2) menyebut urutan bilangan tanpa pemahaman, (3) anak mulai menghitung benda-benda yang ada di sekitarnya secara spontan, (4) anak mulai membandingkan benda-benda dan peristiwa yang ada di sekitarnya, (5) anak mulai menjumlahkan atau mengurangi angka dan benda-benda yang ada di sekitarnya (Sriningsih, 2009: 81).

Sriningsih (2009:80) bermain dapat pula dijadikan sebagai sarana untuk menanamkan kecintaan anak terhadap matematika. Penanaman konsep matematika dapat dilakukan sedini mungkin melalui kegiatan permainan matematika yang menyenangkan bagi anak. Kegiatan permainan matematika selain dapat dijadikan sebagai sarana rekreasi yang menyenangkan, dapat juga dijadikan sebagai sarana untuk membangun kesiapan dalam belajar matematika pada tahapan selanjutnya.

Menurut Fromboluti dan Rinck (dalam Sriningsih, 2009:29) anak membangun konsep-konsep

matematika melalui berbagai kegiatan sehari-hari yang dilakukan. Konsep matematika dibentuk melalui pengalaman langsung yang dapat dilakukan anak pada berbagai percobaan atau penemuan. Konsep matematika dapat pula dikembangkan melalui berbagai kegiatan bermain misalnya bermain pasir, bermain air, bermain puzzle, bermain balok, bermain masak-masakan. Melalui berbagai kegiatan ini secara tidak langsung anak belajar tentang konsep ukuran, bilangan, warna, bentuk dan lain sebagainya.

Anak membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membangun konsep matematika dalam dirinya, karena belajar matematika memerlukan kemampuan untuk berpikir abstrak. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya di manapun mereka memiliki kesempatan. Piaget dalam Sujiono (2009:144) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/ kepuasan bagi diri seseorang.

Bermain merupakan sarana mengubah kekuatan potensi anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan serta penyaluran energi yang baik bagi perkembangan anak. Dalam bermain, para ahli memberikan pendapat dan batasan-batasan yang berbeda, namun kebanyakan para ahli sepakat bahwa terdapat karakteristik-karakteristik tertentu yang membedakan bermain dari tipe-tipe perilaku anak bermain. Melalui bermain anak belajar mengendalikan diri sendiri, memahami kehidupan, memahami dunianya. Jadi bermain

merupakan cermin perkembangan anak. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.

Menurut Catron dan Allen dalam Sujiono (2009:145) pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Penekanan dari bermain adalah perkembangan kreativitas dari anak-anak. Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya. Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya.

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan bagi perkembangan anak usia dini, menurut Hartley, Frank dan Goldenson (dalam Moeslichatoen, 1999:33-34) ada 8 fungsi bermain bagi anak:

1) Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu masak di dapur, dokter mengobati orang sakit, dan sebagainya; 2) Untuk melakukan berbagai peran yang ada di

dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar di kelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah, dan sebagainya; 3) Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah, dan sebagainya; 4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya. 5) Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas, dan sebagainya; 6) Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya. 7) Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat; dan 8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makan, pesta ulang tahun.

Permainan dapat menstimulasi beberapa kompetensi matematika secara sinergis seperti pemahaman bilangan dan analisis data. Pemahaman tentang bilangan terstimulasi pada saat anak menghitung jumlah koin yang bentuknya bulat warna emas, dan yang segiempat berwarna perak dan membandingkannya mana yang lebih banyak dan yang paling sedikit. Kompetensi analisis data terstimulasi pada saat anak mengelompokkan koin berdasarkan bentuk dan warnanya, dan menampilkannya dalam bentuk grafik.

Permainan mencari harta karun merupakan salah satu permainan matematika eksplorasi dan menemukan. Yang mana pada

awalnya anak diberikan kesempatan seluas-luasnya untuk bereksplorasi dan berimajinasi bahwa mereka sedang benar-benar mencari harta karun. Setelah anak mengenal permainan ini, barulah guru menyampaikan peraturan dalam permainan mencari harta karun sambil memberikan contoh cara bermainnya, kemudian setiap anak diberikan kesempatan untuk mencoba permainan harta karun.

Permainan mencari harta karun, anak bisa dikatakan mahir matematika karena anak-anak dapat menguasai konsep matematika, anak lancar dalam menjumlah dan menghitung. Dalam permainan mencari harta karun, konsep matematika tersebut dapat ditemukan dalam kategori permainan. Misalnya; hari pertama anak mengenal angka dengan mencari angka-angka tersembunyi, kemudian hari kedua anak mencari benda, dan memasangkannya sesuai dengan lambang bilangannya dan seterusnya. Jadi kesimpulan dari bagaimana meningkatkan kecerdasan logika-matematika melalui permainan mencari harta karun di atas adalah anak distimulasi dengan menyembunyikan benda/angka sehingga anak dapat mengenal angka, dapat menghitung benda dan memasangkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah benda. Selain itu anak dapat menguasai konsep matematika seperti mengelompokkan benda dan membedakan yang lebih banyak dan kurang banyak.

Manfaat permainan mencari harta karun adalah anak dapat belajar konsep angka dengan suasana yang menyenangkan sehingga membantu anak belajar matematika.

Langkah-langkah penerapan permainan mencari harta karun yang pertama yaitu dalam permainan ini guru berperan sebagai fasilitator dan

mediator. Sebelum memulai permainan mencari harta karun guru menyiapkan semua alat dan bahan yang diperlukan dalam permainan ini, seperti jerami koran, koin emas yang terbuat dari coklat, gabus untuk grafik, serta buku cerita bergambar tentang mencari harta karun. Pada saat anak bermain, guru mengobservasi dan mengevaluasi dengan menggunakan metode tanya jawab.

Menurut Rachmawati (2006:13) langkah-langkah penerapan permainan mencari harta karun adalah sebagai berikut: 1) Persiapkan bahan dan alat-alat yang akan digunakan dalam permainan seperti kertas, spidol, benda-benda dengan bentuk tertentu yaitu bentuk kotak, lingkaran dan segitiga seperti korek api, bola kecil, permen dan lain-lain yang akan disembunyikan; 2) Sebelum dimulai, buatlah grafik untuk permainan ini. Bagilah kertas menjadi beberapa kolom, satu kolom untuk setiap bentuk. Tulis nama bentuk di atas semua kolom; 3) Kumpulkan semua benda yang ingin anda kubur dalam pasir untuk dicari anak. Kuburkan setiap benda di dalam kotak pasir atau ember berisi pasir; 4) Kemudian bacakan buku mengenai harta karun yang terpendam bersama anak. Setelah itu beritahu anak bahwa ia akan diberi kesempatan untuk mencari harta karun; 5) Ajak anak ke kotak pasir atau letakkan ember berisi pasir dalam ruangan. Bila menggunakan ember, alasilah dengan koran atau taplak bekas untuk menampung pasir yang jatuh; 6) Jelaskan bahwa anak akan mendapat kesempatan mencari sesuatu di dalam pasir. Ketika ia mengeluarkan benda dari dalam pasir, tanyakanlah bentuk apa benda tersebut. Lalu tandai setiap kolom pada kertas yang telah dibuat; 7) Setelah anak selesai mencari harta karun, perhatikanlah kertas grafiknya dan tanyakan jumlah benda yang ditemukan berdasarkan bentuknya; 8)

Catat jumlah masing-masing di dalam grafik. Lakukan pencatatan untuk setiap bentuk. Setelah selesai, tanyakan mengenai bentuk yang paling banyak ditemukan.” Penerapan permainan mencari harta karun dalam usaha meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri penting memperhatikan langkah-langkah pelaksanaannya.

D. Kesimpulan dan Saran

Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Ruang adalah himpunan titik-titik yang dapat membentuk bangun-geometri, garis adalah himpunan bagian dari ruang yang merupakan himpunan titik-titik yang mempunyai sifat khusus. Bidang adalah himpunan-himpunan titik-titik yang terletak pada permukaan datar.

Kegiatan mengenal bentuk geometri dapat dilakukan dengan mengamati lingkungan sekitar dan mencari bentuk-bentuk yang akan diperkenalkan pada saat belajar mengenal bentuk dan diperkenalkanlah pada anak bentuk bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan aneka bentuk lainnya, kemudian beri kesempatan anak untuk belajar mengamati bentuk geometri melalui kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri yang sama.

Kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan; memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri; kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain anak juga dapat melatih kemampuan bahasanya dengan cara: mendengarkan beraneka bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosa kata, berbicara

sesuai dengan tata bahasa Indonesia, dan sebagainya.

Permainan mencari harta karun merupakan permainan yang dilakukan dengan tujuan mencari benda yang disembunyikan (*Hidden Object*). Secara umum permainan mencari harta karun bertujuan untuk mengembangkan konsep analisis data dan probabilitas, mengklasifikasikan bentuk dan warna, permainan ini dapat mengembangkan kemampuan menganalisis bentuk dan warna sehingga anak dapat mengenal bentuk dan warna. Dengan kuantitas anak dapat membilang jumlah bentuk dan warna yang sama, untuk menentukan jumlah bentuk dan warna yang paling banyak ditemukan. Permainan ini juga dapat mengeksplorasi imajinasi anak sehingga anak benar-benar dalam kenyataan mencari harta karun.

Berdasarkan penjelasan dan Kesimpulan tersebut, penulis mencoba memberikan saran sebagai berikut: 1) Hendaknya permainan yang dilakukan tidak menggunakan bahan atau alat yang dapat membahayakan anak; 2) Perlu adanya pendampingan dari guru selama pelaksanaan permainan tersebut; 3) Hendaknya lebih bervariasi lagi dalam pelaksanaan permainan tersebut seperti benda yang dicari lebih banyak variasinya.

Daftar Rujukan

- Adjie, N dan Maulana. (2006). *Pemecahan Masalah Matematika*, Bandung: UPI Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum TK dan RA*. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Montolalu, dkk. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Negoro, ST.(2003). *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Prasojo. (2010). *Kegiatan Pembelajaran Permainan Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Rachmawati, dkk. (2006). *Panduan Aktivitas Untuk Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Ruseffendi. (2006). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- Sriningsih, N. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sujiono, Y. (2009). *Konsep Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Y. dan Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyudin, U. dan Agustin, M. (2011). *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Yusuf, S. (2005). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Riwayat Penulis

Nur Asiah Rachmat adalah Guru TK Negeri Pembina Purwakarta dan Tati Sumiati adalah dosen PGSD dan PGPAUD UPI Kampus Purwakarta. Alamat Email yang dapat dihubungi: sumiatitati5@gmail.com dan nurasiah2288@gmail.com