

Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Dakon Geometri

Oleh:

Siti Nuril Maulidiyah

Luluk Iffatur Rocmah

Progam Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Agustus, 2025



Pendahuluan

- • Perkembangan anak usia dini mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, motorik, moral, dan agama.
- • Pengenalan bentuk geometri penting untuk membangun dasar logika dan spasial sejak dini.
- • Masalah: Anak-anak di TK Cahya Ilmu kurang mampu mengenal bentuk geometri.
- • Solusi: Media dakon geometri sebagai alat bermain edukatif berbasis bentuk geometri.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Penelitian *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Dakon Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cahya Ilmu Grogol Sidoarjo* berbeda dengan penelitian sebelumnya. Chusna (2019) menguji efektivitas dakon geometri melalui hasil posttest dan pretest, Pagamanda (2022) menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri, sedangkan Firdaus (2024) fokus pada inovasi dakon untuk literasi numerasi. Penelitian ini secara spesifik menyoroti penerapan dakon geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun, dengan menyesuaikan konteks lokal dan kebutuhan anak di TK Cahya Ilmu.

Tujuan dari penelitian *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Dakon Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Cahya Ilmu Grogol Sidoarjo* adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui penerapan media dakon geometri dengan pendekatan kuantitatif dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektivitas media dakon geometri dalam meningkatkan hasil belajar anak melalui pengukuran data kuantitatif pada setiap siklus tindakan. Selain itu, penelitian ini juga berupaya memberikan panduan bagi pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak usia dini.

Metode

- Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart. Penelitian ini dilaksanakan di TK Cahya Ilmu Grogol Sidoarjo dengan subjek penelitian Subjek penelitian disini anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 15 anak. Penelitian ini dilakukan menjadi 2 siklus, siklus 1 dan siklus 2. Jika pada siklus 1 dirasa belum berhasil maka akan dilakukan lagi penelitian di siklus 2. Penelitian ini dilakukan di TK Cahya Ilmu Perum Taman surya Kencana Blok Jupiter D-14 Grogol Tulangan Sidoarjo. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Dokumentasi dilakukan saat kegiatan kegiatan penelitian berlangsung berupa foto siswa saat kegiatan berlangsung. Dokumentasi ini digunakan untuk memperkuat hasil penelitian. Peneliti menggunakan smartphone sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data. Peneliti juga menggunakan lembar observasi dalam mengenalkan geometri [18].
- Penelitian tindakan kelas disini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart berupa siklus, disetiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

Hasil

- Secara keseluruhan, penerapan metode bermain dakon bentuk dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas berhasil meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok B. Peningkatan terjadi secara signifikan pada ketiga indikator, yakni pengetahuan, pemahaman, dan penerapan bentuk geometri. Dari siklus I ke siklus II, capaian indikator meningkat dari kategori *Mulai Berkembang* menjadi *Berkembang Sesuai Harapan* dan *Berkembang Sangat Baik*. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan anak sangat penting dalam pembelajaran matematika dasar di PAUD. Selain itu, pendekatan reflektif dan tindakan perbaikan berkelanjutan melalui siklus PTK terbukti efektif dalam mengatasi kendala pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran geometri yang menyenangkan dan bermakna di pendidikan anak usia dini.

Pembahasan

Ini menegaskan bahwa strategi bermain sambil belajar melalui dakon sangat efektif dalam membentuk pemahaman konsep dasar geometri. Pembelajaran tidak hanya melibatkan kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotor anak. Dengan demikian, penggunaan media dakon geometri dapat menjadi solusi dalam mengatasi rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri di PAUD. Pendekatan ini layak dijadikan model dalam pembelajaran tematik yang bersifat konkret, menyenangkan, dan partisipatif.. Hasil ini memperkuat pendapat [25] bahwa anak usia dini membutuhkan stimulus visual dan motorik yang berulang untuk menginternalisasi konsep bentuk. Selama refleksi siklus I, guru menyadari bahwa perlu adanya pendampingan lebih intensif serta media pembelajaran yang konkret dan menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dakon belum sepenuhnya diarahkan untuk membangun konstruksi pengetahuan anak, karena cenderung bersifat simbolik dan belum dihubungkan dengan pengalaman nyata. Oleh karena itu, dilakukan perencanaan ulang yang lebih menekankan pada pengalaman bermain langsung dan refleksi visual.

Temuan Penting Penelitian

Capaian indikator pemahaman juga mengalami peningkatan yang mencolok pada siklus II. Dari sebelumnya 56% pada siklus I, kini meningkat menjadi 87% pada siklus II, dengan sebagian besar anak mampu memberikan contoh benda sesuai bentuk dan mendeskripsikannya. Kategori capaian berpindah dari Mulai Berkembang menjadi Berkembang Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain dakon yang dikombinasikan dengan dialog reflektif dan penggunaan benda nyata berhasil menumbuhkan kemampuan berpikir analitis anak. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak mengenal bentuk, tetapi juga memahami fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan ini memperlihatkan keberhasilan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan konkret dalam membangun pemahaman bentuk geometri. Kategori capaian berpindah dari *Mulai Berkembang* menjadi *Berkembang Sesuai Harapan*. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain dakon yang dikombinasikan dengan dialog reflektif dan penggunaan benda nyata berhasil menumbuhkan kemampuan berpikir analitis anak. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak mengenal bentuk, tetapi juga memahami fungsinya dalam kehidupan sehari-hari. Pencapaian ini mendukung hasil penelitian oleh [27] yang menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran yang berbasis pengalaman langsung dan multisensori efektif dalam membangun pemahaman konsep geometri pada anak TK. Perubahan pendekatan guru dari pengarah menjadi fasilitator sangat membantu anak mencapai pemahaman yang lebih dalam.

Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media dakon geometri di TK Cahya Ilmu Grogol Sidoarjo. Menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart, penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan dari pra-siklus (31%) ke siklus I (56%) dan akhirnya mencapai 87% pada siklus II. Anak menunjukkan peningkatan dalam tiga indikator utama: pengetahuan, pemahaman, dan penerapan bentuk geometri.

Referensi

- A. Tirmidziani, N. S. Farida, R. F. Lestari, R. Trianita, S. Khoerunnisa, and E. F. F. Khomaeny, "UPAYA MENGHINDARI BULLYING PADA ANAK USIA DINI MELALUI PARENTING," *EARLY Child. J. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 59–65, May 2018, doi: 10.35568/earlychildhood.v2i1.239.
- [2] N. Brahmana and M. Pasaribu, "Pengembangan Karakter Anak Usia Dini (3-7 Tahun) di Sekolah Rendah (Al-Qudwah) Selangor Malaysia," *EDU Soc. J. Pendidik. ILMU Sos. DAN Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 892–901, Aug. 2023, doi: 10.56832/edu.v3i1.331.
- [3] K. A. Wisudayanti, "PENINGKATAN MOTORIK HALUS ANAK USIA DINI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0," *Purwadita J. Agama Dan Budaya*, vol. 1, no. 2, pp. 8–13, 2019.
- [4] A. Armanila and M. Lubis, "PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI KEGIATAN BERMAIN AIR DI TK ALFATH MEDAN," *ANSIRU PAI Pengemb. Profesi Guru Pendidik. Agama Islam*, vol. 7, no. 1, p. 171, Jun. 2023, doi: 10.30821/ansiru.v7i1.16123.
- [5] R. Kurniawati and M. Mulyati, "Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Sains," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 3, 2021.
- [6] S. Fitriana, "PERANAN PERMAINAN EDUKATIF DALAM MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK," *Al Fitrah J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 1, no. 2, p. 131, Jan. 2018, doi: 10.29300/alfitrah.v1i2.1339.
- [7] N. Veronica, "Permainan Edukatif Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Pedagogi J. Anak Usia Dini Dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 49, Oct. 2018, doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1939.
- [8] Sulikasmi, D. Noviani, and R. Arjaya, "Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *JlPI J. Ilmu Pendidik. Islam*, vol. 22, no. 4, pp. 314–329, 2024, doi: <https://doi.org/10.36835/jipi.v22i4.4376>.
- [9] P. Anggraini and M. A. Ningrum, "PENGEMBANGAN MEDIA RODA PUTAR UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI ANAK USIA 4-5 TAHUN," *Paud Teratai*, vol. 7, no. 3, pp. 1–6.
- [10] C. Mochamad Surya, Y. Zulvian Iskandar, and L. Marlinga, "MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI DASAR PADA ANAK KELOMPOK A MELALUI METODE TEBAK GAMBAR," *J. Tahsinia*, vol. 2, no. 1, pp. 78–89, Apr. 2021, doi: 10.57171/jt.v2i1.294.

