

Pengaruh Kegiatan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia

Umi Rahmawati¹, Tutut Handayani², Yecha Febrieanitha Putri³, Febrianty⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Email: umirahmawati2020@gmail.com¹, tututhandayani_uin@radenfatah.ac.id²,
yechafebrieanithaputri@radenfatah.ac.id³, febrianty_uin@radenfatah.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini berjudul "Pengaruh Kegiatan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia". Adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri serta untuk mengetahui apakah kegiatan bermain balok berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak Usia 5-6 Tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia. Penelitian bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Kegiatan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen "Pre eksperimental design". Desain penelitian ini menggunakan "One grup pre test - post test design". Jumlah sampel yang digunakan yaitu 13 anak yang terdiri dari 7 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pretest dan posttest hal ini digunakan untuk mengumpulkan data pada saat treatment, observasi dilakukan untuk melihat langsung kegiatan di lapangan, non tes berbentuk skor yang dilakukan untuk mengetahui hasil setelah diberi perlakuan dan dokumentasi berupa foto. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis uji t. Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan bahwa ada perbedaan antara nilai pretest dan posttest yang mananilai pretest dengan rata-rata niai 60,5 dan posttest dengan nilai rata-rata sebesar 77, dapat disimpulkan bahwa nilai posttest lebih unggul dari pretest. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan uji t dimana nilai t_{tabel} sebesar 1,78229 dan dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,2455 > 1,78229$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil data tersebut. Artinya terdapat pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia.

Kata Kunci : *Kegiatan Bermain Balok, kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*

Abstract

This study entitled "The Influence of Playing with Blocks on the Ability to Recognize Geometry in Children Aged 5-6 Years at KB Nur Zabrina Karya Mulia Village". The problem in this study is the low ability to recognize geometric shapes and to find out whether playing blocks affects the ability to recognize geometric shapes for children aged 5-6 years at KB Nur Zabrina Karya Mulia Village. The aim of this study was to determine the effect of playing with blocks on children's ability to recognize geometric shapes in children aged 5-6 years at KB Nur Zabrina, Karya Mulia Village. The researcher used a quantitative approach with the type of experimental research. Experimental research method "Pre experimental design". The research design uses "One group pre test - post test design". The number of samples used was 13 children consisting of 7 boys and 6 girls. Data collection techniques in this study used pretest and posttest. These were used to collect data during treatment, observations were made to see activities in the field directly, non-tests in the form of scores were carried out to find out the results after being given treatment and documentation in the form of photos. Data analysis techniques in this study used the normality test, homogeneity test, and the t-test hypothesis test. Based on the results the researchers found that there was a difference between the pretest and posttest scores where the pretest score had an average score of 60.5 and the posttest had an average score of 77, it can be concluded that the posttest score is superior to the pretest. Then based on the results of the t test calculation where the value of t table is 1.78229 and it can be concluded that $t_{count} > t_{table}$ ($2.2455 >$

1.78229) so that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant difference from the results of the data. This means that there is an influence of playing with blocks on the ability to recognize geometric shapes in children aged 5-6 years at KB Nur Zabrina Karya Mulia Village.

Keywords : *Blocks Playing Activities, ability to Recognize Geometry Shapes*

PENDAHULUAN

Periode anak ialah suatu masa yang terukur panjang bagi anak untuk belajar mengenai semua hal. Dalam periode ini anak-anak mengalami 6 aspek perkembangan, yaitu aspek sosial, aspek kognitif, aspek mental, perkembangan sosial, perkembangan aspek emosional serta moral. Pada saat masa usia dini anak-anak mempunyai tugas untuk mengembangkan aspek-aspek penting yang ada dalam dirinya, yaitu ada enam aspek perkembangan seperti aspek kognitif, aspek bahasa, aspek seni, aspek fisik-motorik, aspek moral serta aspek sosial dan emosional. Dari keenam aspek tersebut yang harus dikembangkan oleh AUD adalah aspek kognitif serta aspek motorik. Aspek kognitif merupakan sebuah aspek yang memiliki berhubungan erat dengan kemampuan daya berpikir anak, menalar, mengeksplorasi sesuatu, serta memecahkan masalah. Aspek Motorik adalah suatu aspek perkembangan dalam koordinasi mata serta tangan anak dan pengendalian tubuh yang dilakukan oleh saraf-saraf anak itu sendiri.

Perkembangan kognitif anak usia dini biasanya berhubungan dengan ilmu matematika dan sains dikarenakan perkembangan kognitif melibatkan proses berpikir atau intelegensi seseorang. Ilmu matematika dalam pembelajaran untuk anak usia dini disebut dengan matematika permulaan dimana anak dapat belajar matematika dalam tahap dasar. Konsep-konsep matematika yang dapat dipahami anak usia dini antara lain: bilangan, aljabar, penggolongan (klasifikasi), membandingkan, menyusun atau menata, pola-pola, geometri, pengukuran, analisis dan probabilitas. Maka dapat dipahami bahwa perkembangan kognitif bagi anak usia dini dalam matematika permulaan salah satu cabang ilmunya ialah geometri. Di TK serta berbagai sekolah sejenis yang sejenis pengembangan kognitif biasa disebut juga dengan daya pikir. Pengembangan kognitif ini bertujuan supaya anak dapat melakukan penjelajahan pada dunianya dengan bantuan pancaindranya. Tujuan dari pengembangan kognitif ini ialah diarahkan atau difokuskan dalam pengembangan kinestetik, geometri, sains permulaan serta auditorik, dan aritmatika.

Dalam kegiatan pengembangan mengenal bentuk perlunya pemilihan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak, pemilihan media juga harus bisa kreatif dalam pemilihan media yang dapat dipakai dalam mengoptimalkan kemampuan mengenal bentuk dalam pengalaman pembelajaran anak. Penggunaan media yang menarik dapat menarik perhatian anak dalam proses pengenalan bentuk tersebut. Pemilihan bahan dalam pembuatan media tentu harus diperhatikan seperti media tersebut mudah untuk ditemukan atau dekat dengan anak, serta aman bagi anak ketika saat dimainkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia anak usia 5-6 tahun dalam hal pengembangan dan pengenalan bentuk geometri belum terlihat optimal, hal ini terlihat pada beberapa anak belum mampu mengenal bentuk geometri dengan benar (dalam kegiatan guru menggambar di papan tulis lalu anak menyebutkan bentuk yang di gambar guru) dan belum mampu menghubungkan konsep konkret dengan lambang geometri (dalam kegiatan guru menunjukkan benda-benda yang ada di sekitar kelas yang berbentuk geometri seperti buku berbentuk persegi empat, jam berbentuk lingkaran dan lain-lain), yang seharusnya pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Kementerian Agama Republik Indonesia Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dalam pengenalan bentuk anak sudah bisa membedakan macam-macam benda ciptaan Allah dan karya manusia bentuk geometri tiga dimensi (tabung, kubus, dan sejenisnya). Rendahnya kemampuan disebabkan oleh beberapa penyebab diantaranya karena anak belajar masih dengan menggunakan metode demonstrasi dan mendengarkan penjelasan guru, dan dilanjutkan dengan pemberian tugas pada buku majalah.

Terdapat beberapa kegiatan yang membuat anak senang untuk dilakukan anak serta dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk anak seperti kegiatan bermain balok. Bermain balok adalah jenis kegiatan yang sifatnya konstruksi, dimana anak mampu membangun suatu dengan menggunakan balok. Balok terdiri dari berbagai bentuk diantaranya segitiga, persegi dan lingkaran. Balok dapat dimainkan sendiri oleh anak, maupun berkelompok bersama teman-temannya. Diharapkan dengan kegiatan bermain balok ini anak akan lebih mudah mengenal bentuk geometri dengan media yang telah disiapkan yang kreatif serta

menarik bagi anak, serta anak akan lebih mudah belajar secara langsung menggunakan benda-benda di sekitarnya yang telah di siapkan. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik untuk meneliti, tentang kegiatan yang mampu mengembangkan mengenal bentuk pada anak usia dini, dengan judul “Pengaruh Kegiatan Bermain Balok Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Nur Zabrina Desa Karya Mulia”.

METODE

Pendekatan dan Metode Penelitian

1. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu menghasilkan beberapa temuan yang dapat diraih dengan menggunakan beberapa prosedur statistika atau cara-cara dari kuantifikasi (pengukuran). Pendekatan kuantitatif lebih memusatkan perhatian pada gejala-gejala atau fenomena-fenomena yang mempunyai ciri khas tertentu di kehidupan manusia, yang dinamakan sebagai variabel. Definisi dari penelitian kuantitatif merupakan sebuah peneliti dapat mengungkapkan sebuah kejadian atau fenomena yang objektif dan dikaji secara kuantitatif, seorang peneliti dalam menjawab pertanyaan penelitian dapat memakai pengukuran yang cermat terhadap variabel-variabel penelitian, dan peneliti ingin melakukan generalisasi dari hasil penelitian ke wilayah yang lebih luas. Jadi metode penelitian kuantitatif ini merupakan sebuah metode penelitian yang berupa angka-angka yang dalam penelitiannya menggunakan beberapa prosedur statistika atau cara-cara dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian ini menggunakan metode Pre Eksperimen yaitu sebuah penelitian percobaan yang berupaya untuk memisahkan dan melakukan kontrol terhadap setiap kondisi yang relevan dengan situasi yang diteliti. Metode eksperimen adalah sebuah penelitian yang ingin melihat suatu hubungan sebab akibat dari satu maupun lebih variable independen dengan satu ataupun lebih variable control. Peneliti melakukan perubahan terhadap satu atau lebih variabel independen. Jadi metode eksperimen adalah metode penelitian kuantitatif yang dapat untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment/perlakuan) terhadap hasil.
2. Metode penelitian ini digunakan karena peneliti ingin melihat seberapa besar pengaruh kegiatan bermain balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan anak yang berusia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia.

Jadi peneliti mengambil jenis penelitian kuantitatif eksperimen jenis pre eksperimental dengan desain *One Group Pretest-Posttest*. Pada desain membandingkan sebelum diberi perlakuan atau treatment dengan hasil perlakuan, dengan meneliti kegiatan bermain balok yang dilakukan oleh anak. Dengan menggunakan desain *One Group Pretest Posttes* yang mana pada desain ini terdapat pretest sebelum diberikannya tritment atau perlakuan. Dengan selanjutnya hasil perlakuan dapat diketahui dan lebih akurat, dikarenakan bisa membandingkan dengan keadaan sebelum dilakukannya perlakuan.

Populasi dan Sempel

1. Populasi

Menurut Sugiyono dalam Nurmalasari mengemukakan defiisi populasi, yaitu sebagai Wilayah generalisasi yang memiliki kualitas dan ciri khas tertentu yang ditentukan oleh penelitian untuk dipelajari yang kemudian akan ditarik kesimpulannya. Populasi adalah keseluruhan dari sebuah kelompok yang akan di ukur, populasi memiliki ciri dan kualitas tertentu, setelah ditetapkan subjek dalam populasi maka hal selanjutnya adalah melakukan penarikan kesimpulan. Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia Yang berjumlah 13 anak.

2. Sempel

Sempel ialah kelompok subjek yang telah di tentukan dan di pilih dari sebuah populasi penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto dalam Novidiantoko menyatakan bahwa sampel merupakan sebagian yang diteliti. Bisa dikatakan sebuah penelitian sampel, jika kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sebagai sesuatu yang berlaku bagi populasi. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Adapun sampel atau sumber data pada penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia sebanyak 13 orang.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan berbagai Teknik pengumpulan data, metode observasi, dokumentasi serta tes. Pembahasan lebih lanjut mengenai beberapa teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi ialah sebuah teknik pengumpulan data dengan melihat secara langsung objek yang akan diteliti. Terdapat dua macam teknik observasi yaitu *participant observation* dan *nonparticipants observation*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *non participant observation* atau observasi tidak terlibat secara langsung dalam kegiatan yang sedang dilakukan peneliti hanya mengamati objek saja. Observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk pada anak usia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia dalam hal pengenalan bentuk geometri.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan aktivitas yang dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti berupa dokumen, foto, agenda, jadwal, absen, dan lain-lain. Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumentasi berupa foto kegiatan anak dalam kemampuan anak mengenal bentuk geometri dengan bermain balok di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia. Dalam proses dokumentasi yang dikumpulkan ialah dokumentasi kegiatan sebelum penerapan kegiatan pengenalan bentuk geometri, saat penerapan kegiatan bermain kotak geometri dan sesudah penerapan kegiatan bermain kotak geometri.

3. Non Tes

Non tes adalah cara mengumpulkan kemajuan pembelajaran dengan cara selain tes. Bentuk-bentuk teknik non tes adalah observasi, penilaian diri, jurnal, angket dan skala. Dalam kegiatan menilai, digunakan sejumlah instrumen/alat penilaian yang disesuaikan dengan teknik yang dipakai dalam menilai. Dalam teknik non tes penilaian hasil belajar anak dapat dilakukan dengan lima cara, yaitu *pertama*, pengamatan secara sistematis (*observation*) yaitu mengadakan pengamatan secara langsung, teliti dan pencatatan secara sistematis. Observasi digunakan untuk menilai proses terjadinya suatu kegiatan. *Kedua*, skala sikap dan rentang (*rating scale*). Skala menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap suatu hasil pertimbangan, untuk skala rentang menggunakan angka 1-4. *Ketiga*, melakukan wawancara adalah cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan tanya jawab sepihak. *Keempat*, menyebar angket. *Kelima*, daftar cocok (*check list*) yang merupakan deretan pertanyaan, dimana responden yang akan dievaluasi hanya perlu membutuhkan tanda cocok (*check list*) di tempat yang sudah disediakan.

Teknik Analisa Data

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau yang sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Hasil penelitian dikatakan valid dimana terjadi ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti.

2. Uji Reliabilitas Data

Reliabilitas menunjukkan suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Ada beberapa cara untuk menguji reliabilitas, cara yang digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk menghitung reliabilitas instrumen yaitu menggunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_{11} \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\delta_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabel

k = Banyaknya butir soal

1 = Bilangan konstan

δ_b = Jumlah varian skor dari masing-masing butir soal

δ_t = Varian total

3. Uji normalitas

Uji Normalitas adalah uji yang digunakan untuk melihat kelompok berdistribusi normal atau tidak. Normalitas data diperlukan untuk menentukan rata-rata pengujian yang akan diselidiki. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus *lilifoers*.

4. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada kesetaraan data atau kesamaan data. Jika suatu kelompok mempunyai varians yang sama, maka kelompok tersebut dinyatakan homogen. Uji ini untuk mengetahui kesamaan data tentang data *pretest* dan *posttest* anak.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang dikemukakan dalam penelitian ini menggunakan Uji t. Hipotesis yang akan diajukan adalah sebagai berikut :

- 1) H_a : kegiatan bermain balok berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun KB Nur Zabrina.
- 2) H_0 : kegiatan bermain balok tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 5-6 tahun KB Nur Zabrina.

Kriteria pengujian yang berlaku adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan menentukan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dan taraf signifikan $\alpha = 5\%$. Teknik yang akan digunakan untuk menguji hipotesis adalah rumus statistik parametrik dengan uji-t dengan persamaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

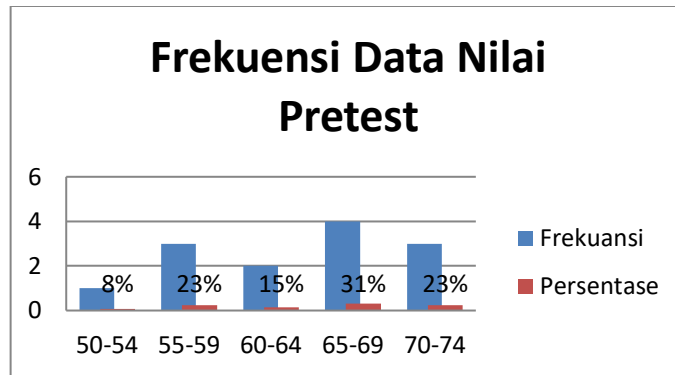
a. Data observasi awal (Pre test)

Data *Pre test* diambil untuk hasil pembelajaran peserta didik secara keseluruhan dengan tujuan akhir melihat kemampuan anak sebelum diberi perlakuan. Cara mengambil data *pre test* ini peneliti menggunakan balok, selanjutnya peneliti melakukan pengamatan terhadap perilaku anak untuk melihat kemampuan mengenal bentuk geometri anak sebelum dilakukannya treatment. Berdasarkan rekapan nilai *pre test* anak, maka didapatkan nilai rata-rata nilai *pre test* terendah yaitu 50 dan nilai *pre test* tertinggi yaitu 71.

Distribusi Frekuensi Data Awal

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
50-54	1	8%
55-59	3	23%
60-64	2	15%
65-69	4	31%
70-74	3	23%
Jumlah	13	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari pretest kelompok eksperimen pada interval 50-55 mempunyai 2 frekuensi dengan persentase nilai yang diperoleh 15%, interval 56-61 mempunyai 4 frekuensi dengan persentase nilai yang diperoleh 31%, interval 61-66 mempunyai 2 frekuensi dengan persentasenya 15%, dan interval 67-72 mempunyai 5 frekuensi dengan persentase 38%. Jadi persentase keseluruhannya adalah 100%.



Gambar 1. Data nilai observasi awal (Pretest) Anak

Berdasarkan hasil grafik di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil data nilai observasi awal (pretest) anak memperoleh nilai 50-54 sebanyak 1 orang dengan persentase 8%, anak memperoleh nilai 55-59 sebanyak 3 orang dengan persentase 23%, anak memperoleh nilai 60-64 sebanyak 2 orang dengan persentase 15%, anak memperoleh nilai 65-69 sebanyak 4 orang dengan persentase 31%, dan anak memperoleh nilai 70-74 sebanyak 3 orang dengan persentase 23%. Jadi persentase keseluruhannya adalah 100%.

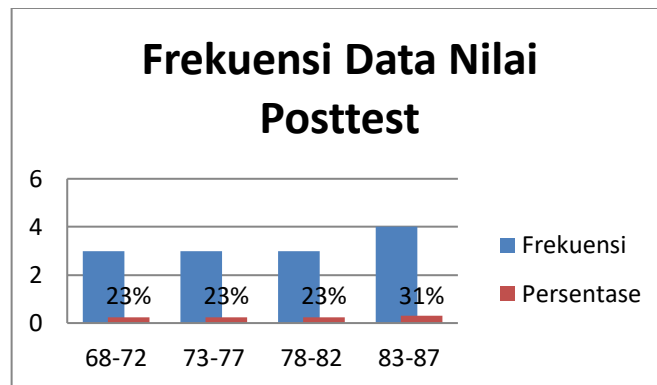
b. Data Observasi Akhir (*Post Test*)

Data Post test diambil untuk melihat hasil pembelajaran peserta didik secara keseluruhan setelah diberi perlakuan dengan tujuan akhir untuk melihat pengaruh bermain balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Karya Mulia. Dalam pengambilan data posttest peneliti melakukan pengamatan terhadap anak ketika melakukan kegiatan bermain balok untuk melihat kemampuan mengenal bentuk geometri anak setelah diberi perlakuan. Berdasarkan rekapan nilai *Post Test* anak, maka didapatkan nilai rata-rata nilai *post test* terendah yaitu 68 dan nilai *post test* tertinggi yaitu 86.

Distribusi Frekuensi Data Akhir

INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
68-72	3	23%
73-77	3	23%
78-82	3	23%
83-87	4	31%
Jumlah	13	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil dari pretest kelompok eksperimen pada interval 68-72 mempunyai 3 frekuensi dengan persentase nilai yang diperoleh 23% , interval 73-77 mempunyai 3 frekuensi dengan persentase nilai yang diperoleh 23%, interval 78-82 mempunyai 3 frekuensi dengan persentasenya 23%, dan interval 83-87 mempunyai 4 frekuensi dengan persentase 31%. Jadi persentase keseluruhannya adalah 100%.



Gambar 2. Data nilai observasi awal (Posttest) Anak

Berdasarkan hasil grafik di atas dapat disimpulkan bahwa, hasil data nilai observasi awal (pretest) anak memperoleh nilai 68-71 sebanyak 1 orang dengan persentase 8%, anak memperoleh nilai 72-75 sebanyak 4 orang dengan persentase 31%, anak memperoleh nilai 80-83 sebanyak 3 orang dengan persentase 23%, dan anak memperoleh nilai 84-87 sebanyak 5 orang dengan persentase 38%.

Nilai Akhir *Pre Test-Post Test*

Nilai	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Mean
Pretest	71	50	60,5
Posttest	86	68	77

Perhitungan nilai akhir *pre test post test* menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih besar dari nilai *pretest*. Nilai *pre test* dengan mean 60,5 sedangkan nilai *post test* dengan mean 77. Perhitungan nilai tersebut dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini. Untuk menguji hipotesis data yang diperoleh dari penelitian digunakan analisis statistik. Teknik yang dipakai adalah Uji-t, untuk membedakan hasil belajar nilai rata-rata yang dicapai pada kedisiplinan anak.

Pembahasan

Penerapan pembelajaran dengan kegiatan bermain balok ini dilakukan dari tanggal 5 Desember – 14 Desember 2022 di KB Nur Zabrina Karya Mulia. Untuk itu sebelum menerapkan kegiatan bermain balok ini peneliti melakukan *pre test* terlebih dahulu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one grup pre test-post test* untuk perbedaan hasil belajar dengan melakukan *posttest* Adapun jumlah sampelnya ada 13 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 6 perempuan.

Menurut Ningsih (dkk) bermain balok adalah kemampuan dalam kegiatan yang sifatnya konstruktif dengan membuat bentuk atau bangunan menggunakan balok-balok yang dapat meningkatkan perkembangan koordinasi mata dan tangan, melatih keterampilan motorik halus, melatih anak memecahkan masalah, permainan yang memberikan anak kebebasan dalam berimajinasi, sehingga terciptanya suatu yang baru sebagai ide yang kreatif. Pada kegiatan bermain balok ini adalah sebuah kegiatan yang bersifat membangun atau membuat hasil karya baru dari potongan kepingan-kepingan geometri. Menurut Hasanah dan Shinta di dalam kegiatan bermain balok terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan guru, yaitu mulai dari pembukaan, inti, dan penutup. Adapun kegiatan yang dilakukan guru pada kegiatan pembukaan adalah guru bercakap-cakap mengenai materi yang akan diajarkan anak-anak dalam kegiatan bermain balok berhubungan dengan matematika geometri. Selanjutnya guru dan anak bercakap-cakap tentang kegiatan yang akan dilakukan. Kemudian guru akan memberikan peraturan yang akan disepakati bersama anak dalam kegiatan bermain balok. Kegiatan bermain balok memberikan kebebasan kepada anak dalam berimajinasi, kebebasan anak dalam memilih bentuk geometri yang anak suka.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi bermain balok adalah salah satu jenis permainan konstruktif yang bersifat fleksibel dan dapat dilakukan oleh anak secara individu maupun kelompok kecil. Bermain balok memiliki banyak manfaat diantaranya adalah dapat memfasilitasi anak untuk belajar bersosialisasi, berkomunikasi, melatih koordinasi mata dan tangan, memecahkan masalah,

mengembangkan imajinasi dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Menurut Saper bermain balok adalah dalam kegiatan pembelajaran menggunakan balok dapat memberikan kesenangan. Beberapa keuntungan bermain balok diantaranya keterampilan berinteraksi dan berkomunikasi, melatih koordinasi mata dan tangan mengembangkan konsep matematika. Menurut Yasbiati & Gilar Gandana bermain balok merupakan bermain konstruksi yang bermanfaat bagi anak. Terdapat manfaat dari bermain balok adalah mengembangkan aspek kognitif dan motoric dimana aspek kognitif anak dapat mengenal bentuk-bentuk dari geometri dan dalam aspek motoric dapat melatih koordinasi mata dan tangan anak, pada saat anak menggem atau memegang balok yang berbentuk geometri disitulah motoric anak terlatih selain itu bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan emosi anak. Pada saat bermain balok ini dapat dimainkan anak secara berkelompok maupun individu.

Menurut Fuat Kata geometri berasal dari bahasa Yunani (Greek) "Geometrein" dimana "geo" artinya bumi dan "metrein" artinya ukuran. Maksud mengukur adalah segala sesuatu yang ada di bumi. Menurut Triharsono menyatakan bahwa dalam geometri mengidenifikasi bentuk-bentuk dan memisahkan antara gambar dan bentuk seperti bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat. Dalam kemampuan mengembangkan konsep geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran dalam bidang geometri. Menurut Rakhman dalam Umardiyah dan Nasrulloh dalam kamus besar ilmu pengetahuan geometri merupakan cabang matematika yang mempelajari tentang garis, sudut, bidang dan ruang. Geometri adalah sebuah cabang ilmu pengetahuan matematika yang dalam cabang ilmu tersebut membahas atau mempelajari ilmu ukur, tentang garis, sudut.

Lestari, K.W menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada dilingkungan sekitar berdasarkan bentuk geometri. Menurut Yuliani menyebutkan bahwa kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini dalam pengembangan konsep bentuk dan ukuran, anak dapat mengenal bentuk geometri dengan memilih benda berdasarkan bentuknya. Mencocokkan benda berdasarkan bentuk, dan dapat membandingkan benda menurut ukuran. Selain itu, dapat pula menciptakan bentuk dari kepingan geometri yang dapat disusun menjadi sebuah bentuk. Belajar bentuk geometri dapat pula dilakukan dengan cara menyebutkan, menunjukkan, dan mengelompokkan sesuai dengan bentuk geometri.

Kemudian Slamet Suyanto menyatakan bahwa mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak dalam menunjuk, mengenal, dan mengumpulkan benda-benda yang ada disekitar anak berdasarkan bentuk geometri seperti lingkaran sama seperti uang koin, persegi panjang seperti kotak tisu, segitiga sama dengan atap rumah dan lain-lain, dalam kegiatan belajar dengan benda-benda yang ada disekitar anak akan lebih memudahkan anak dalam belajar. Menurut Putri dalam kegiatan bermain balok dapat memberikan stimulasi pada perkembangan kognitif anak yaitu memungkinkan anak dalam memahami dan mengenal bentuk-bentuk dari geometri tersebut. Melalui kegiatan ini maka anak mendapat kesempatan untuk mengenal bentuk-bentuk geometri yang sama dan berbagai ukuran.

Menurut Faj'riah kegiatan bermain balok anak dapat melatih koordinasi mata dan tangan, selain itu anak belajar tentang ilmu matematika yaitu lebih panjang, lebih pendek dan lain-lainnya. Melalui bermain balok ini membantu anak dalam mengembangkan keterampilan interaksi dengan temannya, kekuatan dan koordinasi mata dan tangan, kemampuan berkomunikasi serta konsep matematika dan geometri yaitu dalam mengenal bentuk geometri yaitu segitiga, segiempat, dan lingkaran. Menurut Rosmiati bermain balok merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai anak dalam menyampaikan materi tentang geometri. Dalam kegiatan ini dapat membantu anak dengan mudah mengenal bentuk geometri secara langsung, karena anak dapat melihat, memegang, meraba bentuk dan permukaan dari bentuk balok tersebut, dan balok juga bisa disusun menjadi sebuah bentuk yang disukai oleh anak.

Pengumpulan data ini menggunakan observasi, dokumentasi dan non tes. Setelah memperoleh data hasil observasi anak maka peneliti melakukan analisa data observasi tersebut. Analisa data dilakukan dengan menggunakan Uji-t dengan sebelumnya dilakukan pengujian uji normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas data dilakukan peneliti untuk mengetahui normal atau tidaknya suatu data, kemudian uji homogenitas data diperlukan untuk membuktikan persamaan varians kelompok yang membentuk sampel, apakah data tersebut homogeny atau tidak homogeny, dan dari data tersebut membuktikan bahwa nilai ada

perbedaan antara *pretest* sebesar 60,5 dan *posttest* sebesar 77, dapat disimpulkan bahwa nilai *posttest* lebih unggul dari *pretest*. Kemudian berdasarkan hasil perhitungan Uji-t dimana nilai t_{tabel} untuk taraf signifikan 5% sebesar 1,78229 dan dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,2455 > 1,78229$) sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil data tersebut. Artinya kegiatan bermain balok berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Karya Mulia. Sejalan dengan teori yang dinyatakan bahwa kegiatan bermain balok berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Berdasarkan hasil kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Karya Mulia setelah dilakukan kegiatan bermain balok, melakukan observasi dan olah data yang telah peneliti dapatkan serta melihat dokumentasi yang ada maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwasanya di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia kemampuan mengenal bentuk geometri anak ini sudah berkembang sesuai indikator dan tahapan perkembangan mengenal bentuk geometri. Perubahan kemampuan mengenal bentuk geometri anak signifikan setelah dilakukan treatment dengan melakukan kegiatan bermain balok. Anak dikatakan berkembang dalam kemampuan mengenal bentuk geometri apabila mampu mencapai tugas-tugas perkembangan anak dalam aspek-aspek yang berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk geometri anak. Peneliti mengharapkan dikemudian hari apa yang telah peneliti lakukan saat ini dapat diterapkan di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan kegiatan bermain balok berpengaruh pada kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia. Hal ini terbukti dari hasil rata-rata nilai *post test* anak dalam kegiatan bermain balok lebih tinggi dibandingkan rata-rata *pre test* anak. Rata-rata nilai *post test* anak 77, sedangkan nilai *pre test* anak sebelum dilakukan treatment 60,5. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil hipotesis menggunakan Uji-t menunjukkan syarat hasil $>$ yaitu $t_{hitung} = 2,2455 > t_{tabel} = 1,78229$ dengan hasil hipotesis nilai (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yaitu signifikan antara kegiatan bermain balok terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun di KB Nur Zabrina Desa Karya Mulia.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi.(2010).*Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*.Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asy'ari Rahimah Nonong.(2017).Keterampilan Dasar Geometri Siswa Kelas V Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Datar Berdasarkan Kemampuan Matematika Di Mi Al Istiqomah Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika*.Vol. 3 No. 1.
- Cahyani Ranulita Tita.(2021).*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Melalui Media Rainbow Salt Tray Di Tk Amrah Galesong*.(Skripsi).Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Dewi Kartika Novia.(2019).*Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Jepit Geometri Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Bahana Al-Aqsha Di Sidomukti Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo*.(Sriksi).Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Dasar Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
- Fadlillah M.(2017).*Bermaim & Permainan Anak Usia Dini*.Jakarta:Kencana.
- Febriana Rina.(2019).*Evaluasi Pembelajaran*.Jakarta:PT.Bumi Aksara.
- Fuat.(2020).*Geometri Datar: Individual Textbook*.Pasuruan:Lembaga Akademik & Research Institute.
- Hamzah Nur.(2020).*Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*.Pontianak:Iain Pontianak Press
- Harahab Mgdalena Ina.Dalam Penerapan Teknik Evaluasi Non Tes Di SDN Pinang 5 Tangerang.(2020).*Jurnal Halaqah*.Vol2.No3.
- Jaya Made Laut Mertha I.(2016)*Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*.Yogyakarta:Anak Hebat Indonesia.
- Karim Busyro Muhammad dan Siti Herlinah Wifroh.(2014)Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif . *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo, Volume 1, Nomor 2*.
- Kertamuda Achyar Miftahul.*Golden Age*.Jakarta:PT Elax Media Komputindo.
- Khasanah Ismatul.(201).Pembelajaran Logika Matematika Anak Usia Dini (Usia 4 – 5 Tahun) Di Tk Ikal Bulog Jakarta Timur. *Jurnal Penelitian PAUDIA, Volume 2 No. 1*.

- Lestari ningrum Anik (dkk).(2021).*Inovasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Madiun:CV.Bayfa Cendikia Indonesia.
- Marifah Anti.(2018).*Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Konstruktif Pada Kelompok A Di TK Hikari*.(Skripsi).Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Mutiah Dian.(2010).*Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.Jakarta:Kencana.
- Novidiantoko Dwi.(2019)*Metode Penelitian System 3x Baca*.Yogyakarta:Deepublish (Grup Penerbit Cv Utama).
- Nurmalasari.(2014).Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Citra Terhadap Kepuasan Mahasiswa Pada Akademik Kebidanan Aisyiyah Pontianak.*Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol.2 No 2*.
- Nurul Khadijah.(2020).*Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*.Jakarta:Kencana.
- Pangastuti Ratna.(2019).Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *Journal of Early Childhood Education and Development.Vol. 1 No. 1*.
- Pebriana Hana Putri.(2017).Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 1 Issue 1 Pages 1 – 11.
- Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Kementrian Dan Kebudayaan Tahun 2015.
- Qudsyi Hazhira.(2010).Optimalisasi pendidikan anak usia dini melalui pembelajaran yang berbasis perkembangan otak. *Buletin Psikologi. Volume 18, No. 2*.
- Rasyid Harun.(2019).*Perkembangan Anak Usia Dini*.Yogyakarta:Pressindo.
- Riyanto Slamet, Aglis.(2020).*Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*.Yogyakarta : Deepublish.
- Rustiyanti Wahyu Desy.(2014). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*.(Skripsi).Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sa'ida Naili.(2021).Pemahaman Konsep Geometri Aud Pada Pembelajaran Berbasis Steam . *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, Volume 8, Nomor 1*.
- Setyawan Aditya Dodiet.(2021).*Hipotesis dan Variabel Penelitian*.Yogyakarta: Tahta Media Group.
- Sudaryono(2013).*Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*.Yogyakarta: Graha ilmu.
- Sugiyono.(2011).*Metodelogi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono.(2017)*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&d*.Bandung: Alfabeta.
- Sujiono Nurani Yuliani.(2012).*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta:Indeks.
- Susanto Ahmad.(2011).*Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*.Jakarta:Kencana.
- Syaifauzakia (dkk).(2021).*Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*.Malang:Literasi Nusantara.
- Umardiyah Fitri dan M.Farid Nasrulloh.*Scanffolding Dalam Pembelajaran Geometri Berdasarkan Taksonomi Solo*.Jawa Timur:Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM).
- Yus Anita.*Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*.Jakarta:Kencana