

**MEDIA PERMAINAN MERONCE BERPENGARUH TERHADAP KEMAMPUAN ANAK
USIA DINI DALAM MENGENAL BENTUK GEOMETRI**

Aisyah

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

e-mail: aisyah@unipasby.ac.id

Abstract

Early Childhood Education (PAUD) is a coaching effort aimed at children from birth to the age of six, through the provision of educational stimuli, as a form of assistance for physical and spiritual growth and development so that children are ready to enter education. Based on the results of field observations made to Tk.A students, children still experience difficulties in recognizing patterns. They still can't sort the 2 predefined patterns. Children tend not to follow the pattern set by the teacher. This is because the pattern concept recognition activity is given using an activity book. This results in children feeling bored and bored when doing tasks in recognizing patterns. In pattern recognition, you must use activities that make it easier for children to recognize patterns. The activities provided are in the form of play activities, because basically the child's world is the world of play. Data analysis technique using t-test. From the results of the analysis of hypothesis testing, it was shown from the results of data analysis that the tcount of 31.25 was greater than the ttable of 1.72913 at the achieved level of 0.05 and 2.53948 and at the reached level of 0.01. This shows that the t table value is smaller than the calculated t value both at a significance level of 0.05 and at a level of 0.05 and at a level of 0.01. Thus the Null Hypothesis is rejected so that the Working Hypothesis is accepted. From the table it can also be seen that the calculated t value is greater than the t table value at both levels achieved, so that it can be said that the Working Hypothesis is significantly proven. Thus it can be concluded that the meronce game media influences the ability of children at the age of 4-5 years to recognize geometric shapes.

Keywords : *Meronce game media, Early Childhood, Geometric Shapes.*

Abstrak

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun, melalui pemberian rangsangan pendidikan, sebagai bentuk bantuan tumbuh kembang jasmani dan rohani agar anak siap memasuki jenjang pendidikan. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan kepada siswa Tk.A pada salah satu sekolah TK , anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali pola. Mereka masih tidak dapat mengurutkan 2 pola yang telah ditentukan. Anak-anak cenderung tidak mengikuti pola yang ditetapkan oleh guru. Hal ini dikarenakan kegiatan pengenalan konsep pola diberikan dengan menggunakan buku kegiatan. Hal ini mengakibatkan anak merasa bosan dan bosan saat mengerjakan tugas dalam mengenali pola. Dalam pengenalan pola, Anda harus menggunakan kegiatan yang memudahkan anak mengenali pola. Kegiatan yang diberikan berupa kegiatan bermain, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain. Teknik analisis data

menggunakan uji-t. Dari hasil analisis pengujian hipotesis, ditunjukkan dari hasil analisis data bahwa thitung sebesar 31,25 lebih besar dari ttabel sebesar 1,72913 pada taraf tercapai 0,05 dan 2,53948 serta pada taraf yang dicapai sebesar 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t tabel lebih kecil dari nilai t hitung baik pada tingkat signifikansi 0,05 maupun pada tingkat 0,05 dan pada tingkat 0,01. Dengan demikian Hipotesis Nol ditolak sehingga Hipotesis Kerja diterima. Dari tabel tersebut juga dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel pada kedua tingkat yang dicapai, sehingga hasil yang didapat terbukti signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media permainan meronce mempengaruhi kemampuan anak pada usia 4-5 tahun dalam mengenal bentuk geometris.

Kata kunci : *Media permainan meronce, Anak Usia Dini, Bentuk Geometri*

Copyright © (2024) Seminar Hasil Riset dan Pengabdian ke 6

PENDAHULUAN

Mendidik anak mulai dari ia lahir ke dunia sampai usia enam tahun adalah hal terpenting dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yang mempunyai tujuan untuk mengetahui pertumbuhan juga perkembangan jasmani maupun rohani untuk persiapan memperoleh pendidikan. Terdapat prinsip yang mengembangka pembelajaran anak usia dini diantaranya dengan bermain dan belajar,di karenakan anak membutuhkan orientasi, dan stimulasi yang terarah.. Perkembangan anak yang dibutuhkan berorientasi terhadap lingkungan yang kondusif, selain itu anak membutuhkan beberapa pendekatan tematik, pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Sujiono (2012:6) pendapat yang dikemukakan beliau tentang anak usia dini yang menyebutkan bahwa usia 0-8 tahun merupakan masa keemasan dari masa keemasan itulah sangat efektif dalam mengembangkan potensi anak yang luar biasa. Anak yang terlahir cerdas akan memiliki potensi keunikan yang akan membuat mereka menjadi semakin cerdas. Setiap anak memiliki kecerdasan majemuk, salah satunya adalah kecerdasan kognitif. Kecerdasan kognitif meliputi aspek persepsi, memori, pemikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Salah satu perkembangan kognitif adalah Meronce, Meronce menempatkan, menumpuk, mensejajarkan, menyusun benda atau benda dengan menggunakan teknik menyambung.

Meronce adalah Kegiatan memelintir berbagai benda kecil pada seutas tali atau benang , yang merangsang motoric halus serta melatih ketelitian, kesabaran dan daya tahan tubuh. Ada beberapa jenis barang yang dapat didaur ulang, bentuk, bahan, dan kegunaan yang berbeda. Anak dapat memilih yang sesuai dengan perkembangan minat, keterampilan dan kebutuhan anak TK yaitu perkembangan geometri yaitu kemampuan mengenal konsep bentuk dan ukuran.memperkenalkan bentuk geometris menjadi salah satu langkah awal yang perlu dipahami anak selama perkembangan kognitifnya. Fitria (2013:45-55) mengklaim bahwa geometri yang relevan adalah pengenalan anak terhadap bentuk-bentuk geometris (segitiga, persegi panjang, bujur sangkar, lingkaran). Anak dapat membedakan benda-benda di sekitarnya berdasarkan bentuk dan sifatnya. di Kemendikbud (2010:22) berpendapat bahwa kemampuan

perkembangan kognitif yang dimiliki anak usia 4-5 tahun yaitu anak mampu mengenal konsep macam bentuk, berbagai warna, berbagai ukuran dan pola. Mulyasa (2012:191) berpendapat bermain menjadi salah satu kegiatan yang terpenting sehingga tidak dapat dipisahkan dari kegiatan anak usia dini. Dengan bermain anak usia dini dapat mengetahui keinginan, perasaan, pikiran dan mengeksplorasi lingkungan. Dari pendapat yang dikemukakan dapat diketahui bahwa kegiatan bermain ini merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak dan dapat menstimulasi tumbuh kembang anak dalam berimajinasi. Melalui kegiatan bermain, anak bisa melakukan kegiatan secara spontan, dengan menggunakan benda atau tidak menggunakan benda secara berulang-ulang dan Memberikan kebebasan anak dalam bermain, terlepas dari hasil akhirnya. Anak usia dini dapat dengan bahagia mengungkapkan keinginan, perasaan, pikiran dan mengeksplorasi lingkungannya. Menurut Carol (2008:398) berpendapat bahwa manik-manik adalah kegiatan yang memungkinkan anak-anak untuk membangun model saat mereka mengembangkan pengetahuan tentang keteraturan dan hubungan serta mengenali bentuk. Bermain dengan pola manik-manik geometris secara tidak langsung dapat mengenalkan anak pada bentuk-bentuk geometris seperti segitiga, lingkaran, dan bujur sangkar, karena penting untuk mengembangkan pengetahuan bentuk geometris pada anak usia dini. Inti dari Meronce adalah menyusun, menumpuk, mensejajarkan dan mengatur objek atau objek kecil dengan menggunakan teknik penghubungan. Meronce adalah cara menyambungkan berbagai benda kecil pada tali atau benang yang merangsang keterampilan motorik halus dan melatih ketelitian, kesabaran dan berbagai benda kecil pada seutas tali atau benang, yang merangsang motorik halus serta melatih ketelitian, kesabaran dan keteguhan hati. Ada banyak jenis benda yang dapat diukir menjadi berbagai bentuk, bahan, dan kegunaan perkembangan minat, kemampuan dan kebutuhan anak. Junanto, Rodiyah (2019:28) berpendapat Media pembelajaran menjadi salah satu kegiatan yang mampu menunjang agar pembelajaran bisa sampai kepada anak yang termasuk melibatkan pikiran, perasaan, dan perhatian anak untuk menyampaikan pembelajaran. Oleh karena itu, permainan Merone merupakan salah satu cara untuk mengenalkan anak pada bentuk geometris. Anak-anak diajak menari dengan spon jantung yang sudah berbentuk geometris (lingkaran, bujur sangkar, segitiga), dengan bantuan seutas tali. Anak dapat melakukan kegiatan kelompok berdasarkan media yang ditampilkan sebagai contoh. Selain itu, anak dapat mengelompokkan benda-benda geometris berdasarkan jenisnya dan juga mengurutkan bentuk-bentuk geometris menurut polanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibuat oleh penulis. dengan menggunakan desain tes yang berbeda. Desain tersebut ialah pretest dan post test. Penelitian ini akan dimulai dengan memberikan perlakuan

dua kelompok pretest dan posttest dengan mengukur dari kondisi awal perlakuan dan dilanjutkan dengan mengukur kondisi akhir perlakuan. Dengan mengukur dua kondisi perlakuan akan terlihat lebih tepat karena ada perbandingan perlakuan. Populasi menjadi salah satu inti yang dijadikan contoh. Penelitian ini dibuat dengan mengambil sampel dari siswa kelompok TK.A di sebuah Taman Kanak Kanak di daerah Sidoarjo. Sampel yang digunakan untuk pengumpulan data diantaranya adalah pengamatan dan tes kinerja anak serta dokumentasi. Pada penelitian ini variabel yang digunakan, diantaranya variabel bebas dan variabel terikat. Untuk variabel X yaitu meliputi media permainan meronce, sedangkan variabel Y yaitu anak mampu dalam mengenal bentuk geometri yang akan diberikan kepada anak usia TK.A. untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknis analisis data. Diantaranya statistik deskriptif yang digunakan untuk melihat atau menganalisis hasil penelitian seperti mencari data dari anak yang sudah dapat dan mampu dalam permainan meronce dan statistik inferensial meliputi kesimpulan yang dibuat lebih luas dalam menganalisis data dan sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengetahui dari hasil penelitian dan mengetahui bagaimana pengaruh dari kegiatan permainan meronce terhadap perkembangan anak dalam mengenal bentuk geometri pada siswa kelompok TK A di sebuah Taman Kanak Kanak di daerah Sidoarjo. Penelitian ini mendapatkan hasil evaluasi tentang kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dengan memberikan dua perlakuan pre test dan post test, dari evaluasi ini terlihat rata-rata dari pre-test adalah 2,23 dan rata-rata post-test. t -test adalah $2,23 \pm 1,56$ Dibandingkan dengan rata-rata di atas terlihat perbedaannya. Setelah hasil data yang diperoleh kemudian dianalisis lagi dengan menggunakan uji- t , dan dapat terlihat nilai dari t hitung 31,25 dan nilai dari t tabulasi 1,729 dengan ini dapat diketahui perbandingannya bahwa t hitung lebih besar dari nilai t tabel.

Dengan ini dinyatakan bahwa kegiatan bermain Meronce mempunyai berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometris pada siswa kelompok TK.A di sebuah Taman Kanak Kanak di Sidoarjo membagikan pengalamannya melalui aktivitasnya. Husnul Chotimah (2008), berpendapat guru merupakan orang yang memfasilitasi ilmu pengetahuan sumber belajar kepada siswa. Dengan Memindahkan bentuk geometris selangkah demi selangkah dapat menjadi pengalaman instan bagi anak-anak. Dengan kegiatan ini anak dapat mencoba permainan Meronce dengan bantuan lingkungan belajar yang disediakan. Anak-anak berpartisipasi dalam permainan ini, tetapi mereka harus mendorong anak tersebut bahwa Anda dapat menyelesaikan tugas tanpa bantuan. Pembelajaran menggunakan media aktivitas bahasa Meronce dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Hasil penelitian didasarkan pada uji data populasi yang digunakan di sebuah TK di daerah Sidoarjo ini menunjukkan bahwa anak-anak masih belum bisa melakukan aktivitas meronce dengan bentuk geometri sebelum diberi perlakuan. Pada kemampuan anak ini dapat dilihat dari hasil penelitian pre test dan post test bahwa masih sangat rendah dalam ranag mengenal bentuk geometri. Berdasarkan indikator pertama mengklasifikasikan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi), sebuah kegiatan menari ditawarkan kepada anak-anak sesuai dengan media yang disajikan sebagai contoh. Kegiatan ini membantu anak mengenal bentuk geometris. indikator kedua mengklasifikasikan beberapa objek dalam kelompok yang sama atau kelompok sejenis. Kemampuan anak untuk mengelompokkan benda-benda geometris berdasarkan jenisnya. Indikator ketiga, pengelompokan objek ABCD-ABCD, adalah kemampuan yang diperoleh anak untuk mengelompokkan objek menurut pola.

Efek ini tercermin dalam perubahan anak-anak yang mampu melakukan tugasnya dengan lebih baik dan lebih baik lagi melalui kegiatan kelas. Anak-anak dapat melakukan dan menyelesaikan tugasnya dalam kegiatan laut dan belajar mengenal bentuk-bentuk geometri. Dengan kegiatan meronce dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berbagi pengalaman belajar. Pengaruh perlakuan yang diberikan pada penelitian ini dapat menambah kemampuan siswa dalam belajar mengenal bentuk geometri . peningkatan dalam permainan ini sangat baik apalagi melalui beberapa tahapan dalam mengenal bentuk geometri. Apabila kinerja pengukuran sesuai dengan harapan yang diinginkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometris sesuai dengan yang diharapkan dan diinginkan.karena ketrampilan kognitif dengan kegiatan meronce dapat berkembang secara optimal.

KESIMPULAN

Dapat diketahui bahwa hasil dari penelitian dan pembahasan yang menyatakan bahwa siswa Kelompok TK.A yang mempunyai kemampuan mengenal bentuk geometri dengan kegiatan meronce dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dinyatakan berhasil. penimngkatan ini di dapatkan dari hasil penelitian yang dilakukan di TK Bina At Taqwa Kedungturi yang meliputi data hasil perbandingan pre-test dan post test. Dari hasil analisis penelitian uji hipotesis, hasil analisis data menunjukkan bahwa t-score 31,25 pada taraf tercapai 0,05 lebih besar dari tabel 1,72913 dan 2,53948 pada taraf tercapai 0,01. Hal ini menunjukkan bahwa nilai t tabel lebih kecil dari t skor pada kedua level, tercapai 0,05 maupun taraf tercapai 0,01. Dengan demikian, hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima.Dengan kegiatan bermain sambil belajar dengan menggunakan media meronce bentuk bentuk geometri, anak dapat mengenal bentuk dan dapat meningkatkan kemampuan konsentrasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L, dan Nunuk Suryani. 2012. *Strategi belajar mengajar*. Yogyakarta: Gelombang
- Ahmad Susanto, *Konsep dan Teori Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017),
- Ahmad, Susanto, 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: emas
- Aisyah, Siti, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- TK, 2010. *Meronce mendorong kreativitas anak*. Jakarta
- Fitria, RA dan Suyadi. 2021. *Pengaruh Alat Permainan Edukasi Tangram Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Geometri Di TK Qurrota A'yun Ponorogo*. Ruang: Catatan harian anak usia dini, 6
- Kemendikbud 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Negara.
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan Karena 2008. *Makalah Geometri Bidang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Montalu, BEF (2008). *Permainan dan permainan anak-anak*. Modul 1. Bandung: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2012. *Research Practices for Class Actions*. 2012. Bandung: PT Junularo Rosdakarya.
- Muti, Diana 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.