



## PENGARUH BERMAIN *PLAYDOUGH* TERHADAP PENGENALAN GEOMETRI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK KANAK SABBIHISMA 4 PADANG

Vici Febriadil Lefni<sup>a,1</sup>, Indra Yeni<sup>b,2</sup>

<sup>a</sup> Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup> [Vichyfebradillefni@gmail.com](mailto:Vichyfebradillefni@gmail.com) ; <sup>2</sup> [indrayeni.30031971@gmail.com](mailto:indrayeni.30031971@gmail.com) ;

Informasi artikel	ABSTRAK
Received : Agust 04, 2022. Revised : November 02, 2022. Publish : November 24, 2022.  Kata kunci: Playdough; Pengenalan Geometri; Anak Usia Dini;	Penelitian ini di latar belakang oleh beberapa anak kurang tertarik belajar geometri, dengan ketidaktertarikan tersebut, masih banyak anak yang belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bentuknya. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh bermain <i>playdough</i> terhadap pengenalan geometri pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak kanak Sabbihisma 4 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain <i>quasi eksperimen</i> . Sampel penelitian ini masing-masing berjumlah 11 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berupa pernyataan sebanyak 20 item pernyataan dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dengan bantuan komputersasi SPSS 25. Hasil dari penelitian terlihat bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas kelas eksperimen dan kelas control adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig (2- tailed) adalah sebesar 0,012 dan di nyatakan < 0,05. Dengan demikian disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain <i>playdough</i> dengan pengenalan geometri pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 4 Padang.
Keywords: <i>Playdough</i> ; <i>Introduction to Geometry</i> ; <i>Early Childhood</i> ;	<b>ABSTRACT</b> <i>This study aims to prove the effect of playing playdough on the introduction of geometry in children aged 5-6 years at Sabbihisma 4 Padang Kindergarten. This research is motivated by some children who are not interested in learning geometry, with this disinterest, there are still many children who have not been able to name geometric shapes according to their shape. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design. The samples of this research each amounted to 11 children. The data collection technique used a test in the form of a statement of 20 statement items and the data analysis technique used a normality test, homogeneity test, hypothesis testing with the help of SPSS 25 computer. The results of the study showed that the variance of the N-gain data for the experimental class and control class was normally distributed. , and the results of the homogeneity test of the experimental class and the control class were the same or homogeneous. Then based on the table above, it is known that the value of sig (2-tailed) is 0.012 and stated &lt;0.05. Thus, it is concluded that there is a significant effect between playing playdough and the introduction of geometry in children aged 5-6 years at Sabbihisma 4 Padang Kindergarten.</i>
	This work is licensed under a <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License</a> . Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

## PENDAHULUAN

Anak usia dini ditujukan kepada anak yang berusia 0 sampai 6 tahun. Anak usia dini merupakan fase emas, masa keemasan adalah masa peka terhadap kehidupan seorang anak dalam berbagai rangsangan baik yang disengaja maupun tidak disengaja. Pematangan fungsi fisik dan psikologis terjadi pada masa ini dan memastikan bahwa mereka siap untuk merespon dan menyelesaikan semua tugas perkembangan yang diprediksi akan datang dalam pola perilaku mereka sehari-hari. Pada fase ini anak paling mudah menerima isyarat dari lingkungan. Pada titik ini, anak-anak siap untuk terlibat dalam berbagai kegiatan untuk lebih memahami dan mengontrol lingkungan mereka.

Anak usia dini dikelompokkan menjadi beberapa tahapan berdasarkan golongan usia. Usia 2-3 tahun masuk dalam kelompok Taman Penitipan Anak (TPA), usia 3-4 tahun untuk Kelompok Bermain (KB), dan 4-6 tahun untuk Taman Kanak-kanak (TK) atau Raudatul Athfal (RA). Sementara itu, *The Association for the Education for Young Children (NAECY)*, membuat klasifikasi rentang usia dini (*early childhood*) yaitu sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, dengan beberapa varian tahapan pembelajaran (N. M. Hasanah, 2019).

Pendidikan sangat berguna bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat berusaha dan memiliki pemikiran yang matang untuk bergerak maju dalam membangun suatu bangsa. Pendidikan adalah suatu usaha menumbuh kembangkan potensi dan kemampuan anak sebagai bentuk bekal, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk kehidupannya di masa yang akan datang. Mengingat pentingnya pendidikan, setiap manusia berhak memperoleh pendidikan sebaik

mungkin, tanpa membedakan suku, agama, bangsa, atau ras; warna kulit, dan pendidikan sebaiknya di peroleh dari usia dini.

Pendidikan anak usia dini dilakukan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak, salah satu aspek yang perlu dikembangkan adalah aspek kognitif. Perkembangan kognitif adalah salah satu aspek perkembangan individu yang meliputi kemampuan dan aktivitas mental yang terkait dalam proses penerimaan, pemrosesan dan penggunaan informasi dalam bentuk berpikir, pemecahan masalah, dan adaptasi (Khiyarusholeh, 2016). Perkembangan kognitif anak mencakup perkembangan kemampuan pengetahuan umum, pengenalan sains, pengenalan matematika seperti konsep bentuk, warna ukuran dan pola, konsep perkembangan bilangan lambang bilangan dan huruf.

Salah satu yang perlu diajarkan pada anak usia dini adalah matematika. Matematika adalah sesuatu yang berkaitan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun melalui penalaran yang bersifat deduktif, sedangkan matematika di PAUD adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktifitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Ada beberapa standar baku dalam dunia matematikayang akan di ajarkan kepada anak-anak yaitu bilangan, pengenalan geometri, pengukuran, estimasi, waktu, data dan grafik, penjumlahan dan pengurangan. (Nugraha, 2016).

Secara umum, konsep matematika untuk anak usia dini salah satunya adalah pengenalan bentuk geometri. Bentuk geometris merupakan salah satu mata pelajaran utama dalam pendidikan matematika sejak dini masa kanak-kanak. Bahkan sebelum memasuki sekolah formal, anak-anak akan memiliki beberapa dasar informasi tentang bentuk geometris melalui pengalaman sehari-hari. Informasi awal tentang bentuk

geometris mungkin akan berdampak pada pemahaman anak-anak lebih lanjut tentang bentuk geometris (Sa'ida, 2021). Geometri merupakan bagian dari matematika yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari yang kongkret ke abstrak, dari segi intuitif ke analisis, dari eksplorasi ke penguasaan dalam jangka waktu yang lama serta dari tahap yang paling sederhana hingga yang tinggi (Hasanah & Agung, 2020). Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Anak sudah mengenal warna, dan bentuk-bentuk geometri yang setiap hari ditemui seperti segitiga, segiempat dan lingkaran. Kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak selalu berkaitan dengan pembelajaran Matematika (Agung, 2013). Cara memperkenalkan berbagai bentuk geometri pada anak TK adalah dengan contoh menunjukkan bentuk bangun datar yang ada di lingkungan anak.

Untuk mencapai tujuan yang optimal dalam mengenalkan geometri pada anak, diperlukan strategi khusus agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Selain keterampilan, metode, ataupun strategi, pembelajaran bagi anak usia dini tidak terlepas dari media yang digunakan, media tersebut haruslah memenuhi standar sesuai dengan tahap perkembangan anak. Seorang pendidik haruslah menggunakan media yang bervariasi dan bermakna bagi anak supaya anak tidak gampang bosan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak yaitu dengan menggunakan media seperti papan flannel, sempoa dengan bentuk geometri, balok, puzzle, ataupun dengan *playdough*.

*Playdough* dapat dimainkan di mana saja, di ruang terbuka, di balik pintu tertutup, di lapangan atau di aula. Bahan yang digunakan untuk membuat *playdough*

adalah tepung terigu, air sedikit demi sedikit dan diaduk hingga menjadi bahan yang kenyal lalu di diberi pewarna sesuai keinginan kemudian diberi cetakan dengan bentuk-bentuk geometri. Alat dan bahan ini dapat digunakan sebagai media untuk belajar atau melatih anak dalam mengenal geometri (Sutapa et al., 2018).

Menggunakan media *playdough* akan memperoleh banyak manfaat bagi anak, selain untuk mengembangkan motorik halus, bahasa dan kognitifnya anak juga akan dapat mengenal bentuk geometri. Menurut pendapat Anggraini permainan *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak (Hartawan, 2020). Dengan bermain *playdough*, anak tidak hanya mendapatkan menyenangkan, tetapi juga berguna untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan atau dengan kreativitas masing-masing.

Selain itu kegiatan ini membuat mereka mampu mengekspresikan diri. Dengan bermain *playdough*, Anak bisa menciptakan berbagai bentuk geometri seperti bentuk segitiga, bentuk segiempat, bentuk lingkaran, dan lain sebagainya. Anak juga dapat menghitungnya sesuai dengan bentuk yang sama. Bermain dengan media *playdough* tidak hanya dapat mengasah otak anak akan tetapi juga dapat mengasah daya imajinasi anak, motoric halus, berfikir logis matematis dan merangsang indera perabanya.

Media *playdough* berpengaruh terhadap pengenalan geometri, dengan menggunakan kegiatan mencetak *playdough* pelangi dapat membantu anak untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas anak, anak akan mendapatkan pengalaman baru yang dapat memicu daya ingat anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri (persegi, lingkaran, dan segitiga) (Ulya & Setyowati, 2019). *Playdough* menjadi cara yang ampuh untuk mendukung pembelajaran anak. Anak-anak prasekolah

memungkinkan menggunakan imajinasi mereka untuk memperkuat otot-otot kecil di jari-jari mereka, dan otot mereka suatu hari akan berguna untuk memegang pensil dan menulis. (Pratiwi. 2014). Bermain dengan media *Playdough* dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri media *playdough* menjadi angka-angka dan bentuk lain yang anak sukai. (Haryani, 2014). Melalui kegiatan bermain *playdough* yang dilakukan, nampak anak sudah mampu menciptakan sebuah bentuk berdasarkan konsep yang tersusun sebelumnya walaupun masih sangat sederhana. (Halamury, 2021)

Metode bermain *playdough* bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan mengenal bentuk geometri. Ketika pelaksanaan kegiatan anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan. Kemudian anak dapat membayangkan benda apa yang mirip dengan bentuk geometri yang mereka buat. Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai bentuk geometri anak dapat menjawab dengan menunjukkan bentuk geometri yang mereka buat sendiri dengan cara mencetak *playdough* (Tegarinfisa. 2018).

Dengan bermain *playdough*, anak tidak hanya mendapatkan menyenangkan, tetapi juga berguna untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apapun dengan cetakan atau dengan kreativitas masing-masing.. Dengan media *playdough*, Anak bisa menciptakan berbagai bentuk angka mulai dari nol, satu sampai sepuluh, anak juga dapat membuat bentuk-bentuk geometri atau benda lain dan menghitungnya sesuai dengan bentuk yang sama.

Hasil pengamatan yang penulis amati di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 4 Padang, penulis menemukan beberapa anak di dalam kelas kurang tertarik belajar geometri, dengan ketidaktertarikan tersebut, masih banyak anak yang belum mampu

menyebutkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan bentuknya, misalnya ketika memperlihatkan potongan geometri berbentuk lingkaran tetapi masih ada yang menyebutkan bulat, begitupun sebaliknya. Hal tersebut diakibatkan karena media yang digunakan guru dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri hanya berfokus atau didominasi pada penggunaan media plastisin, media balok dan potongan kertas origami. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan geometri masih berpusat pada guru sehingga anak kurang mendapatkan pengalaman langsung. Oleh karena itu anak cenderung tidak antusias dan mudah merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan observasi yang penulis lakukan, maka dengan bermain *playdough* dapat dilakukan dengan membentuk kreasi bentuk geometri. Sehingga dengan pemberian media *playdough* diharapkan dapat menarik perhatian anak dalam sebuah pembelajaran tentang bentuk geometri. Dengan begitu penulis tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui pengaruh bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 4 Padang.

## **METODE**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quashi experimental* (eksperimen semu). Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 4 Padang pada bulan Mei 2022. Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B4 dan B5. Dengan pertimbangan keadaan homogenitas yaitu usia anak yang sama, tingkat kemampuan anak yang sama, fasilitas belajar yang sama, latar belakang kemampuan guru yang sama, dan rekomendasi dari guru kedua kelompok serta kepala sekolah Taman Kanak-Kanak Sabbihisma 4 Padang. Teknik ini dapat dilakukan dengan menggunakan tes,

observasi dan dokumentasi. Tes dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan tes lisan yang dilakukan dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data dari hasil pengamatan langsung sewaktu anak melakukan kegiatan eksperimen dan data dari hasil kegiatan anak dengan menggunakan media *playdough*. Validitas dilakukan sebanyak satu kali. Validasi instrumen berdasarkan pada teori tertentu. Instrumen yang telah dipertimbangkan dan mendapatkan penilaian cukup baik oleh para ahli dibidangnya maka dapat digunakan dalam melakukan penelitian dan dalam penelitian ini, untuk menguji valid atau tidak validnya pernyataan yang peneliti buat, maka peneliti meminta bantuan kepada ahli materi.

## **PEMBAHASAN**

Terdapat perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol, karena sebelum melakukan *post-test* anak diberikan tiga kali *treatment* atau perlakuan tentang pengenalan geometri pada anak dengan bermain *playdough* dan palstisin. Berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post test* kelompok eksperimen dan kontrol, dapat dilihat dari perbedaan skor dengan menggunakan SPSS versi 25.

Tabel 1. Perbedaan *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan kelas control

---

<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>Kelas Kontrol</b>
-------------------------	----------------------

---



<b>Nama</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>	<b>Gain Score</b>	<b>Nama</b>	<b>Pre-Test</b>	<b>Post-Test</b>	<b>Gain Score</b>
Aditya	31	71	40	Aqil	31	64	33
Adlan	35	68	33	Arsen	33	61	28
Airin	34	69	35	Azmi	34	67	33
Aqil	35	68	33	Habibah	35	68	33
Ara	35	65	30	Haikal	35	60	25
Arum	37	80	43	Hanan	37	65	28
Hamzah	29	65	36	Laras	29	63	34
Kheeny	38	68	30	Musya	36	59	23
Kirana	36	64	28	Najwa	36	63	27
Naziha	36	66	30	Radit	36	60	24
Rasyiid	34	65	31	Zhafira	34	58	24
Jumlah	380	749	369	Jumlah	376	688	312
Rata-Rata	34.545 45455	68.0909 0909	33.5455	Rata-Rata	34.18181 818	62.54545 455	28.3636

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 376 dan *post-test* 688. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 34.1818 dan *post-test* 62.5454. Selain itu terdapat peningkatan pengenalan geometri pada anak menggunakan *playdough* di kelompok eksperimen. Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap skor anak *pre-test* 380 dan *post-test* 749. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 34.5454 dan *post-test* 68.0909. Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen lebih skornya daripada kelas kontrol.

Analisis perbandingan buat mengenali distribusi data, hingga dicoba pengujian normalitas guna mengenali data yang diolah apakah data yang berdistribusi normal, pengujian memakai uji Liliefors, agar didapatkan informasi mengenai suatu informasi berdistribusi normal ataupun tidak.

Uji normalitas dalam penelitian digunakan sebagai prasyarat untuk uji-t. Dalam penelitian ini, data harus berdistribusi normal. Jika data tidak berdistribusi normal maka

uji-t tidak dapat dilanjutkan. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya  $> 0,05$ , sedangkan jika taraf signifikansinya  $< 0,05$  maka distribusinya dikatakan tidak normal. Untuk menguji kenormalan data pada uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data menggunakan SPSS 25 *for windows*.

Tabel 2. Uji Normalitas Menggunakan SPSS 25

		Tests of Normality					
Kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Anak	<i>Pre-Test</i> Eksperimen	.235	11	.092	.904	11	.208
	<i>Post Test</i> Eksperimen	.238	11	.082	.768	11	.004
	<i>Pre- Test</i> kontrol	.197	11	.200*	.892	11	.149
	<i>Post- test</i> Kontrol	.146	11	.200*	.955	11	.706

Hasil uji normalitas diatas menunjukkan bahwa jumlah data (N) pada kelas control dan kelas eksperimen masing-masingnya berjumlah 11. Nilai sig Kolmogorov-Smirnov untuk *pre-test* eksperimen adalah 0.092 dan *post-test* kelas eksperimen adalah 0.082. Kemudian untuk *pre-test* dan *post test* kelas kontrol 0.200. Berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas apabila nilai signifikan  $>$  dari 0,05 maka data dikatakan berdistribusi normal sedangkan jika nilai signifikan  $<$  0,05 maka data disimpulkan tidak berdistribusi normal. Berdasarkan data uji normalitas yang peneliti lakukan diperoleh nilai signifikan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen 0.92 dan 0.082 dan *pre-test post-test* kelas kontrol 0,200 hasil signifikan nilai tersebut  $>$  0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data *gain score pre-test post-test* kelas eksperimen dan *pre-test post-test* kelas kontrol berdistribusi normal.

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji *One Way Anova*. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelas yang homogen, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Untuk uji homogenitas peneliti menggunakan *Grain Score* pada keterampilan proses sains anak yang telah didapatkan selama pelaksanaan penelitian.

Tabel 3. Uji Homogenitas Menggunakan SPSS 25

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	.700	3	40	.558
Belajar	Based on Median	.695	3	40	.561
Anak	Based on Median and with adjusted df	.695	3	28.2 09	.563
	Based on trimmed mean	.708	3	40	.553

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 25 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0.558 karena nilai signifikansinya lebih dari 0.05, yakni  $0.558 > 0.05$  sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu *independent sample t-test*. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan untuk kedua kelompok.

Tabel 4. Independent Samples Test Menggunakan SPSS 25

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar Anak	Equal variances assumed	.002	.961	2.748	20	.012	5.182	1.886	1.248	9.116
	Equal variances not assumed			2.748	19.811	.012	5.182	1.886	1.245	9.118

Berdasarkan tabel uji *Independent Samples Test* di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi sig pada *Levene's Test for Equality of Variances* sebesar 0,961. Disimpulkan bahwa nilai tersebut menunjukkan bahwa signifikannya sebesar  $0,961 > 0,05$  dan dinyatakan homogeny. Sedangkan untuk uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,012. Adapun kriteria pengambilan keputusan dapat ditentukan dengan pengukuran, apabila nilai Sig. (2-tailed) < dari 0,05 maka dikatakan terdapat efektifitas yang berbeda bernilai signifikan atau berpengaruh. Sedangkan jikai nilai Sig. (2-tailed) > dari 0,05 maka dinyatakan tidak bernilai signifikan. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed)  $0,012 < 0,05$  dan dapat disimpulkan bernilai

signifikan. Hasil diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang dilakukan peneliti dikelas eksperimen dengan menggunakan *playdough* dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media plastisin untuk pengenalan geometri pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 4 Padang.

Hasil penelitian pengaruh bermain *playdough* terhadap pengenalan geometri pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 4 Padang. Diperlukan pembahasan guna menjelaskan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini. Aspek perkembangan anak usia dini diantaranya yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, sosial emosional, kognitif, bahasa dan seni. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini yaitu kognitif.

Kemampuan kognitif pada anak usia dini berada pada masa praoperasional, artinya anak belum mampu menguasai aktivitas yang dilakukan dengan operasi mental secara logis. Pada periode ini, anak berada pada masa perkembangan “*symbolic function*”, artinya anak mempresentasikan sesuatu dengan menggunakan kata-kata, bahasa gerak dan benda (Ahmad, 2017).

Dalam kemampuan kognitif terdapat berbagai macam pengembangan salah satunya adalah pengembangan kemampuan geometri. Menurut Depdiknas keterampilan geometri berhubungan dengan pembentukan konsep bentuk dan ukuran (Rachmat & Sumiati, 2016). Memilih benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran merupakan salah satu kemampuan yang telah berkembang. Membandingkan sesuatu berdasarkan ukuran, panjang, tinggi, dan beratnya. Menggunakan istilah-istilah seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya. Mengenal bentuk

geometris pada anak usia dini mengacu pada kemampuan anak untuk mengenali, menunjuk, menyebutkan, dan mengumpulkan benda berdasarkan bentuk geometris di lingkungannya. Menyebutkan terdapat 3 bentuk geometri yang harus dikenalkan pada anak usia 5-6 tahun yaitu bentuk lingkaran, segitiga, dan persegi. Adapun bentuk yang lain seperti oval, persegi panjang, layang-layang, dan yang lainnya sifatnya pengayaan (Nugraha, 2016).

Beberapa penyesuaian pada teori tingkat berpikir geometris dikelompokkan pada beberapa tingkat yaitu Tingkat pertama, tingkat paling dasar di mana anak menggunakan indra penglihatnya untuk melihat bentuk geometri. Tingkat kedua, anak mulai memperhatikan bahwa bentuk yang berbeda. Tingkat ketiga, anak belajar mengenali hubungan antara bentuk geometris. Tingkat keempat, anak mendefinisikan bentuk geometri menjadi bermakna. Tingkat kelima, anak telah dapat menetapkan bentuk geometri sesuai dengan apa yang ada di lingkungannya (Keren, G., & Fridin, 2014).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak yaitu dengan menggunakan *playdough*, Anggraini menyatakan permainan *playdough* adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak (Hartawan, 2020). Dengan *playdough*, anak-anak bisa membuat bentuk apapun. Menggunakan media *playdough* akan memperoleh banyak manfaat bagi anak, selain untuk mengembangkan motorik halus, bahasa dan kognitifnya anak juga akan dapat mengenal bentuk geometri.

Metode bermain *playdough* bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif terutama dalam kemampuan mengenal bentuk geometri. Ketika pelaksanaan

kegiatan anak dapat melakukan kegiatan dengan menyenangkan. Kemudian anak dapat membayangkan benda apa yang mirip dengan bentuk geometri yang mereka buat. Kemudian ketika diberi pertanyaan mengenai bentuk geometri anak dapat menjawab dengan menunjukkan bentuk geometri yang mereka buat sendiri dengan cara mencetak *playdough*. Anak-anak juga mampu menyebutkan jumlah sisi dan menunjukkan sisi yang mereka buat dari *playdough* hal tersebut membantu anak dalam mengenal bentuk geometri untuk mengembangkan kemampuan berpikir logika pada anak. Manfaat mainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika maupun pengetahuan-pengetahuan yang bersifat sistematis (Fadlilla, 2014).

Setelah instrumen tersebut dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Pada saat penelitian perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terkait dalam pengenalan geometri pada anak adalah pada kelas eksperimen menggunakan *playdough*. Sedangkan pada kelompok kontrol yaitu menggunakan plastisin sudah biasa dilakukan dalam melaksanakan pembelajarannya.

Hasil pengenalan geometri pada anak di kelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada hasil pengenalan geometri pada anak di kelas kontrol, secara keseluruhan terjadi kenaikan terhadap kelas kontrol skor anak *pre-test* 376 dan *post-test* 688. Sedangkan rata-rata kelas kontrol untuk *pre-test* 34.18182 dan *post-test* 62.54545. Selain itu terdapat peningkatan pengenalan geometri pada anak menggunakan *playdough* di kelompok eksperimen, mengalami kenaikan terhadap skor anak *pre-test* 380 dan *post-test* 749. Sedangkan rata-rata keseluruhan untuk *pre-test* 34.54545 dan *post-test* 68.09091.

Pada kedua kelas hasil dari penelitiannya sama-sama meningkat tetapi kelas eksperimen lebih tinggi skornya dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pengenalan geometri pada anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga menunjukkan penggunaan *playdough* berpengaruh terhadap pengenalan geometri pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Sabbihisma 4 Padang.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil simpulan sebagai berikut: Berdasarkan tabel uji Normalitas diperoleh nilai signifikan pada *Kolmogorov-Smirnov pre-test* kelas eksperimen yaitu 0.92, *post-test* kelas eksperimen 0.82. dan *pre-test post-test* kelas kontrol 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai signifikan kelas eksperimen dan kelas control  $> 0,05$  dan dinyatakan berdistribusi normal; Berdasarkan tabel uji homogenitas diperoleh nilai signifikan 0.558. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig  $0.558 > 0,05$  dan dapat dinyatakan pada kelas eksperimen dan kelas control bersifat homogeny; Berdasarkan tabel uji hipotesis pada kolom Sig. (2-tailed) diperoleh nilai sig 0,012. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig  $0,012 < 0,05$ . maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain playdough terhadap pengenalan geometri pada anak usi 5-6 tahun di Taman Kanak Kanak Sabbihima 4 Padang.

## **REFERENSI**

- Agung, T. (2013). *Permainan kreatif dan edukatif untuk anak usia dini* (2013th ed.).
- Ahmad, S. (2017). *Pendidikan anak usia dini konsep dan teori*. 2017.
- Fadlilla, M. (2014). *Desain pembelajaran PAUD* (2014th ed.). ar-ruzz media.



- Halamury, Mercy Florence. 2021. Penggunaan Alat Permainan Edukatif Play Dough Untuk Merangsang Kecerdasan Logis-Matematis Anak Usia Dini Di Kelompok Bermain Rovila Kota Ambon. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* Vol.Vii.No.1
- Hartawan, I. M. (2020). Pengaruh Media Playdough Terhadap Perkembangankognitif Anak Usia 5 - 6 Tahun Di Tk Widya Kumara Santhi Kecamatan Banjar Kabupaten Buleleng. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 32–39.  
<https://doi.org/10.24903/jw.v5i1.429>
- Haryani, Chica. 2014. Penerapan Metode Bermain Dengan Media Playdough Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. Program Studi Pendidikan Luar Sekolah Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu
- Hasanah, L., & Agung, S. (2020). Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 2(2), 115–124. <https://doi.org/10.17509/jpa.v2i2.24538>
- Hasanah, N. M. (2019). Penyelenggaraan Jalur Pendidikan Formal dan Nonformal (Studi Kasus di PAUD Terpadu Salsabila Al-Muthi' in Yogyakarta). *Desember*, 1(2), 84–97.
- keren, G.,& Fridin, M. (2014). *Kindergarten social assistive robot (kindSAR) for childrend geometric thinking and metacognitive depelopment in preschool education: A Pilot study. computers in human behavior*, 35, 400-412.
- Khiyarusholeh, U. (2016). *Kata kunci : konsep dasar, perkembangan kognitif, Jean Piaget*. 5(1), 1–10.
- Nugraha, A. (2016). *Model pengenalan matematika melalui permainan kreatif bagi anak usia 5-6 tahun*. PP PAUD & DIKMAS Jawa Barat.
- Pratiwi, Niken,. Sadiman,. Siti Istityati. 2014. Upaya Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Play Dough Pada Anak Kelompok B Tkit Nur Hidayah Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret
- Rachmat, N. A., & Sumiati, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun. *Metodik Didaktik*, 11(1).
- Sa'ida, N. (2021). Pemahaman Konsep Geometri Anak Usia Dini pada Pembelajaran Berbasis STEAM. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v8i1.9782>
- Sutapa, P., Arjuna, F., Prasetyo, Y., & Prihatanta, H. (2018). *Perbedaan Pengaruh Playdough dan*. 278(YISHPESS), 171–174.

Tegarinfisa, Ulin. 2018. Pengaruh Metode Bermain Playdough Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Kartika Bagorejo Srono Banyuwangi. *Jurnal Teratai* Volume 7 Nomor 02

Ulya, M. F., & Setyowati, S. (2019). *PENGARUH MENCETAK DENGAN PLAYDOUGH PELANGI TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A DI TK MUSLIMAT NU 82 SAMBISARI KECAMATAN TAMAN KABUPATEN SIDOARJO | PAUD Teratai*. 8(2).