

BAB V

PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah penerapan permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.

Selain bertumpu pada permainan dakon geometri yang diterapkan dalam pembelajaran, sekolah juga menerapkan pembiasaan sebelum memasuki kelas anak didik kelompok A di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar dengan melakukan baris berbaris di halaman sekolah dengan membentuk barisan seperti geometri, dalam kegiatan tersebut sekaligus yang di dampingi dan diajarkan oleh guru agar dapat memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segi empat, lingkaran dan segitiga, adapun permainan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok A di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.

Baris berbaris membentuk geometri. Anak harus datang di sekolah sebelum jam masuk pembelajaran di dalam kelas lalu anak harus mengikuti baris berbaris sebelum memasuki kelas. Baris yang mempunyai variasi dengan membentuk barisan seperti bentuk geometri ini bertujuan agar anak lebih mudah untuk mengenal bentuk-bentuk geometri. Baris berbaris dilakukan pada jam 08.30 yang dipimpin dan didampingi oleh guru-guru TK Rofi'ul Ala.

Selain pembiasaan diluar kelas, juga dikung dengan pembiasaan didalam kelas. Sebelum pembelajaran dimulai anak didik TK Rofi'ul A'la diajak untuk menyanyi bersama-sama yang dipimpin oleh guru kelas dan di absen oleh guru kelas ada juga pembiasaan seperti membaca do'a-do'a.

Penerapan permainan dakon geometri yang dilaksanakan di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, mengalami perubahan sesuai dengan keadaan yang berlangsung dilapangan. Sesuai dengan rencana penerapan permainan dakon geometri seyogyanya permainan hanya dimainkan oleh dua orang saja. Namun, pihak sekolah dalam penerapannya tidak melakukan pembatasan orang dan lebih menyesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Selain dari jumlah pemain dalam permainan, permainan dakon geometri di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, juga melakukan pengembangan dan penyesuaian dalam cara bermain, dalam pakem ada 10 rumusan tersebut. Akan tetapi jika kondisi anak tidak memungkinkan maka bisa di sesuaikan dengan kondisi yang ada.

Perubahan tersebut merupakan bentuk upaya dalam pengembangan kognitif anak. pengembangan daya pikir. Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak mampu berpikir logis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Idealnya tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun berlandaskan pada acuan Standar Peraturan Pemerintah No. 58 tahun 2009 tentang aspek kognitif Pendidikan Anak Usia Dini seharusnya anak sudah mengenal

perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, paling/ter, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, dapat mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Penerapan dakon geometri yang dilakukan di TK Rofi'ul A'la Jiwut Blitar, yaitu:

1. Biji-bijian dakon dimasukkan dalam tiap lubang kecuali lubang di ujung (lubang yang paling besar disebut rumah bagi masing-masing pemain)
2. Di tentukan pemain yang akan bermain lebih dulu (biasanya dengan cara suit)
3. Pemain yang lebih dulu main memilih isian biji di salah satu lubang pada sisi pemain tersebut.
4. Biji-bijian dimasukkan satu per satu dalam lubang searah dengan lubang besar yang menjadi rumahnya sampai habis.
5. Apabila biji-bijian habis pada rumahnya maka pemain memilih kembali biji-bijian pada lubang di sisinya kembali, tapi apabila habis tidak pada rumahnya maka biji-bijian yang di ambil adalah biji dalam lubang di mana biji terakhir jatuh, begitu seterusnya.
6. Apabila biji-bijian terakhir jatuh di lubang kosong maka permainan dilanjutkan oleh lawan.

7. Ketika biji-bijian terakhir jatuh di lubang yang kosong maka ada dua cara, yang pertama apabila lubang itu ada di sisi pemain yang sedang bermain (melangkah) maka bangun geometri yang berada di lubang pasangannya (di sisi lawan) menjadi miliknya dan dimasukkan semua ke lubang besar (rumahnya), yang ke dua apabila lubang kosong itu ada di sisi lawan maka pemain tidak mendapatkan apa-apa.
8. Permainan dilanjutkan seperti itu terus-enerus sampai biji-bijian dalam lubang masuk semua dalam rumah masing-masing pemain dan lubang-lubang kecil di sisi masing-masing pemain kosong semua. Bila lubang-lubang di sisi masing-masing pemain sudah kosong semua maka permainan berakhir dan dilakukan perhitungan untuk menentukan siapa pemenangnya.
9. Untuk menentukan pemenang, di hitung jumlah biji-bijian di masing-masing rumah (lubang besar) pemain. Jumlah biji yang terbanyak adalah pemenangnya.
10. Permainan bisa diulang kembali seterusnya.
11. Meski pihak sekolah yaitu TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar meskipun telah menerapkan pedoman dengan ketentuan diatas. Namun, dalam praktiknya tetap melakukan penyesuaian-penyesuaian sesuai dengan keadaan masing-masing anaknya.

Penerapan permainan dakon geometri yang dilaksanakan di TK Rofi'ul A'la, mengalami perubahan pola permainan dari teori yang dikaji dalam penelitian ini, Cara bermain dakon adalah sebagai berikut:¹

1. Dakon dimainkan oleh dua orang.
2. Biji-bijian dakon dimasukkan dalam tiap lubang kecuali lubang di ujung (lubang yang paling besar disebut rumah bagi masing-masing pemain)
3. Di tentukan pemain yang akan bermain lebih dulu (biasanya dengan cara suit)
4. Pemain yang lebih dulu main memilih isian biji di salah satu lubang pada sisi pemain tersebut.
5. Biji-bijian dimasukkan satu per satu dalam lubang searah dengan lubang besar yang menjadi rumahnya sampai habis.
6. Apabila biji-bijian habis pada rumahnya maka pemain memilih kembali biji-bijian pada lubang di sisinya kembali, tapi apabila habis tidak pada rumahnya maka biji-bijian yang di ambil adalah biji dalam lubang di mana biji terakhir jatuh, begitu seterusnya.
7. Apabila biji-bijian terakhir jatuh di lubang kosong maka permainan dilanjutkan oleh lawan.
8. Ketika biji-bijian terakhir jatuh di lubang yang kosong maka ada dua cara, yang pertama apabila lubang itu ada di sisi pemain yang sedang bermain (melangkah) maka bangun geometri yang berada di lubang

¹ Mulyani Novi. Super Asik Permainan Tradisional Anka Indonesia. (Yogyakarta. Diva Press. 2016) hlm. 68-70

pasangannya (di sisi lawan) menjadi miliknya dan dimasukkan semua ke lubang besar (rumahnya), yang ke dua apabila lubang kosong itu ada di sisi lawan maka pemain tidak mendapatkan apa-apa.

9. Permainan dilanjutkan seperti itu terus-menerus sampai biji-bijian dalam lubang masuk semua dalam rumah masing-masing pemain dan lubang-lubang kecil di sisi masing-masing pemain kosong semua. Bila lubang-lubang di sisi masing-masing pemain sudah kosong semua maka permainan berakhir dan dilakukan perhitungan untuk menentukan siapa pemenangnya.

10. Untuk menentukan pemeneang, di hitung jumlah biji-bijian di masing-masing rumah (lubang besar) pemain. Jumlah biji yang terbanyak adalah pemenangnya. Permainan bisa diulang kembali seterusnya.

Tahapan penilaian yang dilakukan di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, secara umum menggunakan angka. Namun, terkadang TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar juga memberikan penilaian dengan bentuk karakter, misalnya pemberian nilai dengan bintang. Dalam penilaian model bintang, terdiri dari 1 hingga 4 bintang, perolehan bintang 4 menjadi nilai tertinggi.

Setiap anak mempunyai kemampuan dan perkembangan yang berbeda namun dengan arahan yang dilakukan setiap hari pada anak akan terbentuk kemampuan sesuai yang guru harapkan. Pada kegiatan permainan dakon geometri ini peran guru sangatlah penting dalam memberikan arahan-arahan

agar anak mudah dalam memahami permainan dakon geometri dan mudah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Jadi, dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan media dan permainan yang digunakan guru untuk mengenal bentuk-bentuk geometri sangat membantu dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

B. Dampak penerapan permainan dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan peneliti terhadap anak didik dan juga guru di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar ini adalah terjadinya perubahan terhadap anak didik yang mulai mengenal bentuk-bentuk geometri dengan lebih baik dari sebelumnya walaupun belum 100% semua anak didik mengenal bentuk-bentuk geometri. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri, memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri.

Dampak kebijakan adalah akibat-akibat dan konsekuensi-konsekuensi yang ditimbulkan dengan dilaksanakannya kebijakan. Secara umum di TK Rofi'ul A'la penerapan dakon geometri memberikan dampak, berupa ada dua pembagian pada dampak yaitu, dampak positif dan negative.

Dampak positifnya adalah dengan pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik. Positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada kesedihan, optimisme dari pada pesimisme. Dampak negatifnya adalah beberapa anak cenderung mengeluhkan suasana permainan jika kondisi hati dalam suasana yang kurang baik, dan hasilnya pun akan kurang optimal.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatife maupun positif. Begitu pula pada permainan tali pita geometri ini, dimana ada dampak positif dan negatif pada penerapan kegiatan bermain tali pita geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Dalam teori yang diangkat pada penelitian ini, teori dampak penerapan permainan dakon geometri menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak usia dini yaitu:²

1. Anak akan mengenal bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.
2. Anak akan membedakan bentuk-bentuk.
3. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.
4. Akan memberi pengertian ruang, bentuk, dan ukuran.

² Wahyu dan Damayanti. Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam (Jakarta: Grasindo, 2005). hlm,109.

Selain sesuai dengan teori tersebut menurut Wahyudi, dampak yang terjadi setelah dilaksanakannya permainan dakon geometri di TK Rofi'ul ala yang lain berupa memberikan kepada anak pengalaman dalam lingkaran langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk dan sosok membuat anak sadar akan bentuk geometri memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda biasa dan kata tidak biasa. memberikan kepada anak kesempatan untuk membangun bentuk geometri dan belajar nama yang sesuai dengan bentuk-bentuknya.

Secara garis besar, anak dapat menstimulasi anak mengetahui serta mengenal bentuk geometri. Meningkatkan kemampuan mengucapkan bentuk-bentuk geometri. Anak mampu mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri serta melatih kesabaran anak. Dan anak mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.

Jadi, dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa dengan permainan dakon geometri anak didik kelompok A TK Rofi'ul A'la telah menunjukkan perubahan yang sangat baik dalam mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segi empat, lingkaran dan segitiga.

Kegiatan permainan dakon geometri ini mendapat respon yang baik dari anak didik kelompok A di TK Rofi'ul A'la, karena mayoritas anak didik sangat antusias untuk bermain dakon geometri. Dari respon yang baik ini guru sangat merasa senang dan semangat dalam menerapkannya.

Banyak aspek yang dapat diukur oleh seorang guru dalam satu kali permainan. Sehingga meski wujudnya merupakan permainan, namun pihak

TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar tetap menjadikan nilai tolak ukur tersendiri dan salah satu upaya dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Orang tua hendaknya juga dapat dijadikan pusat informasi selama proses perkembangan anak dan orang tua seharusnya juga bisa lebih baik dalam mengimbangi apa yang telah diberikan oleh guru kepada putra putrinya selama di sekolah, oleh karena itu orang tua harus selalu menjaga komunikasi dengan keluarga maupun guru secara teratur agar perkembangan anak berjalan dengan baik sesuai harapan.