

Pengenalan Bentuk, Ukuran, dan Warna Melalui Bermain *Playdough* Pada TK/Anak Usia Dini 4-6 Tahun

Immanuel Puling¹, Norlianti L.Tabun², Nurul Khotimah³
Universitas Negeri Surabaya

Email:immanuel.22017@mhs.unesa.ac.id,
norlianti.22012@mhs.unesa.ac.id,
nurulkhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Pengenalan Bentuk, Ukuran Dan Warna Melalui Bermain *PlayDough* Pada Anak Usia 4-6 Tahun proses Pengenalan Bentuk, Ukuran dan Warna Melalui Bermain *PlayDough* Pada Anak Usia 4-6 Tahun. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Untuk mendapatkan data dan informasi akurat yang dibutuhkan, peneliti menentukan seorang anak sebagai informan utama. Dalam proses pengabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi teknik dengan menggunakan data dokumen sebagai data pembandingan, triangulasi sumber menggunakan data hasil wawancara orangtua dan guru dengan data observasi dan wawancara pada anak serta menggunakan triangulasi teori. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengenalan bentuk, ukuran dan warna melalui bermain *PlayDough* dapat memberikan kontribusi penting bagi perkembangan kognitif anak yakni kemampuan mengenal bentuk, ukuran dan warna. Selain itu, melalui bermain *PlayDough* daya konsentrasi, minat, ketekunan dan rasa ingin tahu anak terus berkembang melalui pengalaman langsung yang dialami oleh anak, juga kemampuan motorik halus dan bahasa anak turut berkembang selama proses bermain *PlayDough*.

Kata kunci: *Pengenalan bentuk, ukuran, warna dan bermain PlayDough*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak / PAUD merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini rentangan usia 4 – 6 tahun. Layanan pendidikan yang dimaksud adalah layanan secara profesional kepada anak didik dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan ketrampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri anak didik untuk memasuki pendidikan dasar. dalam Standar Kompetensi Kurikulum TK tercantum bahwa tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak adalah membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar. (Sujiono, 2008). Kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dia lihat, dengar,

rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indera yang dimilikinya. (Yuliani, 2006). Pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Dalam pengembangan kemampuan kognitif guru sering dihadapkan pada suatu persoalan dimana hasil tidak sesuai dengan yang diharapkan guru. Dalam hal ini diketahui berdasarkan proses evaluasi penilaian pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran ditemukan adanya permasalahan kurangnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk dan ukuran. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini sangat pasif dan kurang menarik sehingga dalam proses pembelajaran anak merasa jenuh. Berdasarkan observasi kemampuan anak-anak menunjukkan kekurangan pada kemampuan kognitif terutama dalam mengenal bentuk dan ukuran, yang ditandai dengan anak kurang terampil dalam kegiatan tersebut. Hal ini disebabkan guru kurang kreatif dalam memberikan kegiatan mengenal bentuk dan ukuran dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Playdough dapat menjadi alternatif media karena memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan untuk anak. Melalui media playdough, guru dapat menyalurkan standar-standar pembelajaran dan meninjau peningkatan perkembangan-perkembangan di berbagai area, yaitu sosial, emosional, bahasa, fisik, dan kognitif (Swartz, 2005: 100). Playdough dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan matematika anak khususnya mengenai konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola. Mengenai hal ini, Johnson, Christie, & Yawkey (1999) berpendapat bahwa pemberian bahan-bahan kepada anak dan waktu untuk mengeksplorasi ketika mereka bermain, akan membuat anak memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka tentang matematika, sehingga anak-anak cenderung mengembangkan perilaku positif terhadap

matematika. Hal ini berdampak besar terhadap kehidupan anak di masa mendatang, karena tidak akan ada lagi anak-anak yang membenci matematika (Hill, 2011: 5).

Menurut Anggraini (2013:27) menyatakan sebagai berikut: permainan playdought adalah salah satu aktivitas yang bermanfaat untuk perkembangan otak anak. dengan bermain playdought, anak tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan otaknya. Dengan media playdought anak bisa menciptakan berbagai bentuk angka mulai dari nol sampai sepuluh, anak juga dapat membuat bentuk, bentuk geometri atau bentuk benda lainnya dan menghitung berapa banyak benda yang dibuat dalam bentuk yang sama. Para pendidik seringkali mengenalkan lambang bilangan kepada anak hanya dengan menuliskan lambang bilangan di papan tulis atau memberikan lembar kerja kepada anak kemudian anak diberi tugas untuk mengisi lembar kerja yang sudah disediakan sehingga anak mudah bosan dan pembelajaran kurang menantang bagi anak. upaya yang diberikan pendidik hendaknya dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan menggunakan strategi, metode, materi/bahan media yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. (Ramaini, t. t., hlm 2) mengungkapkan bahwa guru sebaiknya menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan agar menarik perhatian anak, memfasilitasi keaktifan dan kreativitas anak. cara pemberian stimulasi anak usia dini dengan memberikan atau menciptakan kegiatan yang mencakup berbagai aspek perkembangan anak dengan menyediakan berbagai fasilitas media yang dibutuhkan oleh anak usia dini sesuai dengan kebutuhannya.

Bermain dengan media playdought dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada anak, dimana anak langsung membentuk sendiri playdought menjadi angka dan bentuk lainnya yang anak sukai. Pestalozzi dalam Badru Zaman (2009:1. 6) berkeyakinan bahwa “ segala bentuk pendidikan adalah berdasarkan pengaruh panca indra dan melalui pengalaman-pengalaman tersebut potensi yang dimiliki oleh seorang individu dapat dikembangkan. Cara belajar yang terbaik untuk mengenal berbagai konsep adalah dengan melalui berbagai pengalaman, antara lain dengan merasakan dan menyentuhnya. Sedangkan menurut Immanuella F. R, dkk menjelaskan bahwa berkreasi dengan media playdough merupakan kegiatan paling populer dan dapat mencerdaskan anak. Selain mengasah imajinasi, kemampuan motorik halus, berfikir logis dan sistematis, juga merangsang indera perabanya. Ardyatmika, A. Parmiti, D. & Ujianti, P. (2016, hlm. 2) mengatakan bahwa “kegiatan yang menggunakan media playdought tidak membuat anak menjadi malas, karena anak akan terus menerus menggunakan daya imajinasinya untuk membuat bentuk-bentuk baru dan unik” melalui media playdought anak akan terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga membantu anak menyerap informasi secara optimal mengenai lambang bilangan.

Swartz dalam sebuah artikel dengan judul “*Playdough: What’s*

Standard,2005” menjelaskan bahwa, bermain *PlayDough* memberikan pengalaman yang memuaskan bagi anak dan bukan hanya merupakan sebuah aktifitas yang menyenangkan tetapi juga merupakan suatu pengalaman pembelajaran aktif yang dapat mengembangkan kemampuan anak di berbagai domain. Anak-anak belajar secara baik melalui aktifitas manipulasi di mana mereka dapat melihat efek yang mereka miliki di dunia dan di sekitar mereka. Banyak pengalaman ini datang melalui bermain. Pengalaman kreatif dengan bahan-bahan seperti *PlayDough* menawarkan kepada anak-anak banyak kesempatan belajar yang berharga. Sebagai contoh dalam sketsa artikel tersebut, anak-anak bekerja bersama rekan-rekan mereka, berkomunikasi tentang ide mereka melalui bahasa lisan, mengekspresikan sendiri dengan pengalaman bermain *PlayDough* yang memungkinkan anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dengan cara yang berbeda. Swartz (dalam jurnal *Young Children*), menjelaskan beberapa manfaat *PlayDough* bagi pencapaian perkembangan anak yakni:

1. Mengembangkan kemampuan sosial emosionalInteraksi dengan *PlayDough* memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan sendiri dengan cara yang unik dan kreatif. Bermain membantu anak untuk memperoleh rasa kompetensi yang mendukung pengembangan konsep diri yang sehat. Anak-anak sering mengekspresikan kebanggaan atas keberhasilan ketika mereka menggunakan adonan *PlayDough* dengan cara yang terarah. Beberapa kemampuan sosial yang dikembangkan melalui kegiatan bermain *PlayDough* yakni; a) menunjukkan kepercayaan diri dalam berbagai kemampuan dan mengekspresikan kebanggaan dalam prestasi, b) meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya, saling membantu, berbagi dan mendiskusikan pendapat, c) menunjukkan kemampuan untuk menggunakan kompromi dan diskusi pada saat bermain dan menyelesaikan konflik dengan teman sebaya, serta d) mengembangkan kemampuan untuk memberi dan menerima interaksi, dan menunggu giliran.
2. Mengembangkan kemampuan bahasa Bermain drama simbolis dan konstruktif dalam bermain *PlayDough* memungkinkan anak-anak untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Mereka berlatih mendengarkan, memahami, berbicara, dan berkomunikasi karena satu sama lain terlibat untuk menegosiasikan peran dan terlibat dalam percakapan dengan teman sebaya dan guru. Bermain *PlayDough* mendorong anak-anak untuk menggambarkan dan merefleksikan apa yang mereka lakukan serta anak-anak sering menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan ide- ide mereka dengan menciptakan cerita atau deskripsi dari apa yang telah mereka ciptakan.
3. Mengembangkan kemampuan matematika (kognitif) Melalui bermain *PlayDough* anak dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui aktifitas eksplorasi aktif (*trial and error*), interaksi dan diskusi dengan teman sebaya, anak juga dapat meningkatkan kemampuan untuk mengklasifikasikan,

membandingkan, dan kontras benda, peristiwa, dan pengalaman. Melalui pemberian tugas yang diberikan oleh guru dalam bermain *PlayDough*, anak dapat meningkatkan fleksibilitas, imajinasi daya cipta, menumbuhkan ide, menumbuhkan minat dan kesadaran angka dan menghitung sebagai sarana untuk memecahkan masalah dan menentukan kuantitas. Anak mulai menggunakan bahasa untuk membandingkan jumlah benda dengan menggunakan istilah seperti lebih, kurang, lebih besar, kurang dari dan sama dengan, meningkatkan dan mengembangkan kemampuan menggabungkan atau memisahkan benda menurut jumlah, bentuk, warna dan ukuran benda konkret serta membangun pemahaman tentang pemosisian benda seperti di atas, di bawah, di dalam, di luar, di depan dan di belakang. mengembangkan kemampuan seni dan kreativitas bermain *PlayDough* memberikan peluang bagi anak untuk mengekspresikan diri melalui seni dan terlibat dalam bermain dramatis di mana anak berinteraksi dengan bahan mainan dan teman sebaya. Sebagai contoh; Jeane seorang anak berusia 3 tahun menciptakan berbagai obyek dan berpikir simbolis dan memberikan nama pada hasil kreasinya itu. Ia menggulung adonan antara tangan dan membuat ular panjang, kemudian mengambil sepotong adonan dan meremas lalu memutar kembali dan membalik antara kedua tangannya kemudian dia berkata “saya membuat cacing!” lalu mengulangi perbuatan tersebut.

4. Mengembangkan kemampuan fisik motorik halus anak Anak belajar melalui pengalaman taktil, mengamati dan merenungkan bagaimana bahan mainan, merasakan dan melakukan perubahan. Adonan (*PlayDough*) adalah media yang sempurna untuk menciptakan, mengamati dan berpikir tentang perubahan. Anak-anak belajar tentang sifat-sifat adonan (*PlayDough*) melalui *fingering* awal mereka yakni dengan meremas dan menusuk. Mereka belajar bahwa itu ditempa, halus untuk sentuhan, dan mereka tahu bahwa mereka dapat mengubahnya dan memulai untuk mengubahnya. Sebagai anak-anak yang mendiskusikan apa yang mereka buat dengan *PlayDough*, mereka sering terlibat dalam pemikiran ilmiah.

Dari penjelasan ini, dapat memberikan suatu pemahaman bahwa dengan bermain *PlayDough* memberikan berbagai manfaat positif bagi anak di mana anak dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya seperti kemampuan sosial emosional, bahasa, kognitif yakni kemampuan mengenal konsep Bentuk, Ukuran dan Warna, seni dan kreatifitas serta kemampuan fisik motorik halus anak.

Berdasarkan pandangan tersebut, dapat dipahami bahwa selain pengetahuan yang mendasar dalam pembentukan mental bagi pengetahuan lainnya, Kemampuan anak mengenal dan membedakan sesuatu objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna pun dapat memberikan potensi berkembangnya kecerdasan logika matematika anak. Fakta yang ditemukan di lapangan, peneliti menemukan anak-anak yang berusia 4-6 tahun

memiliki kemampuan mengenal dan membedakan berbagai objek berdasarkan bentuk, ukuran dan warna masih berada pada taraf yang sangat minim jika bertolak dari karakteristik perkembangan kognitif anak seusia mereka. mereka mampu mengidentifikasi benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna apabila mereka menjawab bersama teman lain (hanya mengikuti teman lain) tetapi ketika diberi kesempatan untuk menjawab sendiri anak-anak tertentu belum mampu menjawabnya dengan benar.

METODE

Kerlinger (dalam Sugiyono,2012), mengemukakan bahwa penelitian ilmiah merupakan langkah-langkah penyelidikan yang dikerjakan secara sistematis, empiris, kritis, dan terkontrol mengenai satu atau lebih fenomena alami yang didasari oleh berbagai konsep dasar atau teori-teori yang diprediksi dapat mewakili atau menjelaskan fenomena-fenomena atau permasalahan yang hendak diungkap dalam sebuah penelitian. Senada dengan pandangan tersebut apabila dikaitkan dengan judul penelitian "*Pengenalan Bentuk, Ukuran dan Warna Melalui Bermain PlayDough Pada Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Bungabali kecamatan pantar timur kabupaten alor -NTT*", maka metode penelitian yang dipilih adalah menggunakan jenis metode penelitian kualitatif yang diharapkan mampu menggambarkan secara mendetail

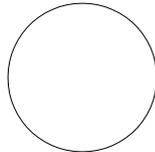
Dengan demikian dapat dipahami bahwa penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau ulasan secara menyeluruh tentang proses pengembangan kemampuan mengenal konsep Bentuk, Ukuran dan Warna pada saat bermain *PlayDough* dengan cara mengembangkan konsep, menghimpun berbagai fakta atau kejadian dari lapangan dan data yang diperoleh tidak melalui suatu pengujian atau pembuktian hipotesis melainkan data disajikan dengan mekanisme penyajian data secara deskriptif kualitatif yang sistematis, empiris, kritis dan terkontrol berdasarkan tingkah laku informan penelitian maupun keadaan lingkungan sekitar dan kondisi. Lincoln dan Guba (Moleong,1994) menegaskan bahwa dalam penelitian kualitatif penting untuk menentukan suatu latar ilmiah atau konteks dari suatu keutuhan. Artinya bahwa pentingnya suatu penelitian untuk menentukan suatu latar sebagai satu kesatuan yang utuh dalam mengungkapkan aspek yang diteliti.

Berdasarkan pandangan tersebut, maka latar penelitian yang ditentukan dalam penelitian ini adalah lingkungan sekolah PAUD Duyun Bungabali khususnya ruangan kelas anak usia 4-6 tahun. kegiatan *PlayDough* dalam mengembangkan kemampuan anak mengenal konsep Bentuk, Ukuran dan Warna di Paud Duyun Desa Bungabli Kecamatan Pantar Timur Kab. Alor. Konsep geometri untuk anak usia dini adalah melibatkan pengenalan bentuk-bentuk geometri, baik bentuk bangun datar (dua dimensi), seperti bentuk lingkaran, segitiga, segiempat, dan bentuk bangun ruang (tiga dimensi), seperti bentuk bola, kubus, balok, serta kerucut. Senada dengan hal tersebut, NCTM (Agung, 2013:49) juga menjelaskan tentang konsep geometri yaitu membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan

mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Sedangkan, konsep klasifikasi untuk anak usia dini menurut Smith (2009:71) klasifikasi yaitu melibatkan berpikir kompleks tentang dua atau lebih variabel secara bersamaan. Kemajuan anak-anak untuk memahami penggunaan dan, atau, dan tidak dengan menggunakan bahan-bahan seperti menggunakan balok. Kegiatan yang dipilih peneliti untuk mengembangkan kemampuan pengelanaan geometri dan klasifikasi anak adalah penggunaan constructive play atau bermain konstruktif. Menurut pendapat dari Smilansky (Biddle ,2014: 268), bermain konstruktif yaitu kegiatan bermain dimana anak-anak dapat menggabungkan potongan atau entitas, seperti dengan blok. DEPDIKNAS (2002); menjelaskan bahwa indikator perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun hendaknya menguasai 7 jenis bentuk geometri yaitu lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, segi tiga, segi enam, belah ketupat dan trapesium. Dapat dijelaskan beberapa bentuk geometri sebagai berikut:

1. Lingkaran

Dalam Kamus Bahasa Indonesia (2008); lingkaran adalah garis melengkung yang kedua ujungnya bertemu pada jarak yang sama dari titik pusat. Anak dapat mengenal bentuk lingkaran dengan cara bermain berpegangan tangan membentuk lingkaran. Berikut disajikan gambar lingkaran.

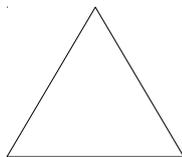


2. Bujur Sangkar

Suatu polygon yang memiliki 4 sisi, 4 sudut tegak lurus dan 2 buah sisi yang sejajar atau paralel (Wikipedia. Com; 2008).



3. Segi Tiga

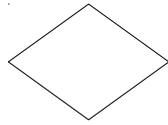


4. Persegi Panjang

Menurut Poerwadarminta, persegi panjang yaitu persegi yang dua sisinya tidak sama panjang. Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya dan memiliki empat buah titik.

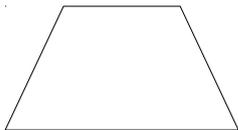


5. Belah Ketupat



Belah ketupat memiliki sisi yang berurutan sama panjang dan sudut yang berhadapan sama besar (dalam KBBI, 2008).

6. Trapesium



Trapesium adalah bangunan segi empat yang dua buah sisinya sejajar tetapi tidak sama panjang (dalam KBBI, 2008)

Ukuran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia; “Ukuran” berasal dari kata ukur yang berarti “sukat, pengukur, ukuran, selayaknya atau sudah tentu”. Mengukur berarti “menghitung ukurannya (panjang, besar, luas, tinggi dan sebagainya) dengan alat tertentu, menilai mutu dengan cara membandingkan, menguji, mencoba, mengira dan sebagainya. Ukuran berarti “hasil mengukur, panjang, lebar, luas, besar sesuatu atau format, bilangan yang menunjukkan besar suatu ukuran suatu benda, alat untuk mengukur misalnya penggaris, meteran dan jengkal” Dari sumber di atas dapat diketahui bahwa ukuran (panjang-pendek, lebar-sempit, besar-kecil, jauh-dekat, tebal-tipis) merupakan suatu hasil definisi yang diperoleh dari kegiatan mengukur dengan alat tertentu terhadap suatu benda. Berkaitan dengan kemampuan anak mengenal ukuran suatu benda, anak dapat melakukan suatu proses pengukuran untuk dapat mendefinisikan ukuran suatu benda. Dengan memahami konsep ukuran (panjang-pendek, lebar-sempit, besar-kecil, jauh-dekat, tebal-tipis) maka anak dapat mengartikan dan membandingkan ukuran benda yang satu dengan yang lainnya.

Minat dan kemampuan anak usia 4-5 tahun untuk menggunakan pengukuran berkembang dari pengalaman-pengalaman dengan penggolongan, perbandingan, dan penyusunan. Biasanya anak usia 3-5 tahun tidak menggunakan satuan-satuan standar untuk mengukur seperti meteran pita atau mistar. Untuk itu, mereka menggunakan satuan-satuan sesukanya untuk mengukur seperti menggunakan jumlah langkah, panjangnya lengan, balok-balok atau paper clips.

Dalam mendiskusikan ukuran, anak-anak menggunakan suatu analog untuk menyatakan ukuran suatu benda seperti “kami membuat benteng yang sama besarnya seperti anjing saya”. Anak-anak

memerlukan pengalaman dalam mengukur benda-benda agar mendapat konsep tentang ukuran benda yang akrab di sekitar mereka (Carol & Barbara,2008).

Warna

Sanyoto (dalam Mayang,2004) mendefenisikan warna secara fisik dan psikologis. Warna secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Ali Nugraha (dalam Benu,2013) mengatakan bahwa warna adalah kesan yang diperoleh mata daricahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenai cahaya tersebut. Terdapat tiga unsur yang penting dari pengertian warna, yaitu benda, mata dan unsur cahaya. Secara umum, warna didefinisikan sebagai unsur cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda dan selanjutnya diinterpretasikan oleh mata berdasarkan cahaya yang mengenai benda tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa warna merupakan cahaya yang dipancarkan atau dipantulkan oleh benda-benda yang kemudian diterima oleh mata sebagai panca indera untuk mengartikannya.

Teori Brewster (dalam Benu,2013) mengemukakan bahwa Warna-warna yang ada di alam terdiri dari 4 kelompok warna yaitu warna primer, sekunder, tersier dan netral.

Bentuk

Anak usia 4-5 tahun berada pada masa peka dan dengan karakternya yang unik. Rasa ingin tahu anak yang tinggi memberikan peluang yang cukup baik dalam upaya menstimulasi agar anak mengalami perkembangan kognisi khususnya mengenal bentuk, ukuran dan warna dengan optimal. DEPDIKNAS (2002); menjelaskan Karakteristik pengenalan Bentuk, Ukuran dan Warna bagi anak usia 4-5 tahun yakni:

1. Anak usia 4-5 tahun mampu mengenal 7 bentuk geometri seperti lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, segi enam, belah ketupat dan trapesium
2. Pengenalan berbagai bentuk dari kurva, seperti garis lurus, garis lengkung, garis miring kanan dan kiri, garis datar dan tanda silang.
3. pengenalan warna bergradasi mulai dari warna primer yaitu merah, kuning dan biru, lalu pada warna sekunder yaitu hijau, ungu dan jingga, dan pada warna tersier (coklat) hingga pada warna hitam dan putih. Pengenalan ukuran seperti berat, ringan, besar dan kecil, tinggi dan rendah serta panjang dan pendek.

PlayDough

Secara Etimologi, *PlayDough* berasal dari bahasa Inggris dari dua suku kata yaitu "*Play*" yang berarti permainan atau bermain-main dan "*Dough*" yang berarti adonan (KBBI,2008), jadi secara harafiah *PlayDough* merupakan suatu jenis permainan yang menggunakan

adonan tepung yang berwarna-warni yang dapat dibentuk dengan tangan menyerupai bentuk yang diinginkan. Anak dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 4 orang anak. Kemudian guru membagikan bahan-bahan secara proporsional untuk setiap kelompok. Untuk menghasilkan *PlayDough* yang menarik, anak-anak dapat memberikan pewarna sehingga *PlayDough* menjadi berwarna. Cara memberi pewarna yakni, mula-mula anak memisahkan wadah yang berisi air untuk mencampur warna yang diinginkan (merah, biru, kuning). Anak mengukur pewarna menggunakan sendok makan dengan takaran satu sendok makan. Kegiatan berikutnya, anak-anak dapat mencampur semua bahan (terigu, minyak, garam,) menjadi satu ke dalam pewarna yang sudah dipisahkan dengan ukuran yang sama dan seimbang, lalu diaduk agar tidak lengket dan menjadi adonan yang dapat dibentuk. Setelah itu, setiap anak diberi kesempatan untuk membuat bentuk-bentuk geometri dengan warna dan ukuran yang bervariasi. Tidak menutup kemungkinan bagi anak membentuk benda-benda yang diinginkannya dengan menggunakan *PlayDough* tadi misalnya membuat binatang, membuat bunga, membuat rumah, orang dan benda kesukaan lainnya seperti bola. Setelah mereka selesai membuat benda tersebut, guru dapat mengajukan pertanyaan untuk mengeksplor pemahaman anak dalam mengenal bentuk, ukuran dan warna.

Hal menarik yang anak temukan dalam kegiatan ini yakni menimbulkan suatu informasi dan pemahaman baru bahwa *PlayDough* yang selama ini mereka mainkan yang disediakan guru dengan dibeli dari toko, ternyata mereka dapat membuatnya sendiri dengan bahan-bahan sederhana yang mereka kenal. Apabila dikaji lebih jauh, dapat dipahami bahwa tidak hanya memberikan pengalaman baru, bermain *PlayDough* memberikan pemahaman dalam mengenal bentuk, ukuran dan warna. Sejak proses awal anak membuat *PlayDough*, anak mengenal sifat benda seperti padat (tepung dan garam), cair (air dan pewarna), encer, kental, lembut, dan kenyal pada adonan *PlayDough* yang telah jadi. Setelah proses membuat, anak mengenal bentuk yang lebih kompleks setelah ia membentuk benda tertentu dari *PlayDough* yang telah diciptakannya. Sejak proses membuat *PlayDough*, anak juga mengenal konsep ukuran secara kualitatif dengan menggunakan jenis kata-kata ukuran seperti banyak-sedikit, besar-kecil, sama-tidak sama pada saat anak mengukur takaran bahan-bahan untuk membuat *PlayDough* seperti mengukur air, mengukur pewarna, mengukur tepung, mengukur garam dan mengukur minyak, serta mengukur tingkat kekentalan adonan dengan cara diremas dan ditepa. Selain dapat mengenal bentuk dan ukuran, anak mengenal warna yang terdapat dalam adonan *PlayDough* dari kegiatan mencampur warna-warna primer (merah, biru dan kuning) untuk menghasilkan warna *PlayDough* yang diinginkan.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Secara umum kegiatan bermain *PlayDough* merupakan kegiatan

yang sudah tidak asing lagi bagi anak-anak di TK/PAUD DUYUN BUNGABALI . *PlayDough* atau plastisin sering dimainkan anak pada saat jam istirahat atau bermain bebas. Seringkali juga bermain *PlayDough* dimuat dalam rencana kegiatan harian guru untuk menjelaskan sub tema kegiatan tertentu. Namun terlepas dari itu, guru belum menggunakan media *PlayDough* secara spesifik untuk mengajak anak menciptakan media *PlayDough* sendiri untuk mengenalkan bentuk, ukuran dan warna kepada anak.

Dalam proses pembuatan *Playdough*, hal baru yang diperoleh bahwa kemampuan atau daya konsentrasi anak turut termotivasi untuk berkembang. Pada saat melakukan pengukuran air, pewarna, terigu, garam dan minyak dibutuhkan daya konsentrasi dan kesabaran agar anak tidak salah dalam mengukur sehingga adonan *PlayDough* yang dihasilkan sesuai dengan tekstur yang ideal dan dinamis. Anak belajar mengenal bentuk, ukuran dan warna sejak proses awal pembuatan adonan *playdough* sampai dengan kegiatan membentuk membentuk dari *PlayDough*. Anak belajar mengenal ukuran dalam proses pengukuran air, pewarna, tepung, garam dan minyak. Anak tidak hanya mengenal ukuran besar-kecil, panjang- pendek, luas-sempit, tebal-tipis, atau tinggi-rendah, tetapi mereka belajar menggunakan bahasa-bahasa ukuran yang baru seperti setengah sendok makan, satu gayung, setengah gayung dan seterusnya pada saat mengukur air menggunakan gayung mainan dengan ukuran penuh atau setengah, mengukur pewarna menggunakan sendok makan dengan ukuran setengah sendok, mengukur terigu dengan ukuran 7-8 gayung mainan, mengukur garam dengan ukuran setengah sendok makan dan mengukur minyak dengan ukuran 1 tutup botol. Selain mengenal ukuran, anak belajar mengenal berbagai jenis warna hasil pencampuran warna-warna primer (merah, kuning dan biru) sejak awal pencampuran warna pada adonan sampai dengan kegiatan membentuk menggunakan *PlayDough* yang telah jadi. Proses anak mengenal bentuk geometri terjadi dalam proses anak membentuk menggunakan *PlayDough* dengan arahan guru untuk membuat bentuk-bentuk geometri dan benda-benda yang disukai anak. Dalam kegiatan membentuk anak mengenal bentuk yang berbeda ukuran dan juga berbeda warna.

Perkembangan kognitif anak yang berkaitan dengan kemampuan mengenal bentuk, ukuran dan warna dapat dilihat dari hasil pengamatan dan wawancara yang hasilnya dibandingkan dengan data dokumen catatan perkembangan anak memberikan suatu gambaran bahwa kemampuan anak mengenal, bentuk, ukuran dan warna mengalami kemajuan yang cukup baik di mana anak dapat mencapai beberapa indikator yang ditentukan untuk menilai sejauh mana kemampuan anak mengenal bentuk, ukuran dan warna melalui kegiatan bermain *PlayDough*. Beberapa indikator yang menjadi tolok ukur anak telah mengenal bentuk, ukuran dan warna secara baik melalui proses bermain *PlayDough* yakni anak harus memiliki kemampuan menyebutkan, membedakan, mengelompokkan, memasang dan

mengurutkan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna. Dari hasil pengamatan dan wawancara ditemukan bahwa anak telah mampu mengenal dengan baik dan jelas beberapa bentuk seperti segi empat, persegi panjang, segi tiga, lingkaran, trapesium, jajar genjang dan belah ketupat. Selain itu anak telah mengenal lebih banyak bahasa-bahasa ukuran seperti besar-sedang, kecil-sangat kecil, banyak-sedikit, sama-berbeda, berat-ringan, dan panjang-pendek serta mengenal berbagai jenis warna hasil pencampuran dari beberapa warna seperti warna hijau dihasilkan dari pencampuran warna biru dan kuning, warna jingga tua dihasilkan dari pencampuran warna merah dan kuning dan seterusnya. Dan yang menjadi hal penting bahwa anak belajar mengenal bentuk, ukuran dan warna melalui pengalaman langsung yang tentunya akan membekas dalam pikiran dan memori mereka karena pengalaman langsung adalah guru terbaik bagi perkembangan kognitif anak.

KESIMPULAN

Penelitian yang mengangkat masalah tentang “bagaimana proses Pengenalan Bentuk, Ukuran dan Warna Melalui Bermain *PlayDough* Pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD DUYUN DESA BUNGABALI ” dapat disimpulkan sebagai berikut: Proses pengenalan bentuk, ukuran dan warna Melalui Bermain *PlayDough* Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK PAUD DUYUN DESA BUNGABALI dapat disimpulkan sebagai berikut: Proses pengenalan bentuk, ukuran dan warna melalui bermain *PlayDough* pada anak usia 4-5 tahun berjalan dengan baik dan membawa dampak yang sangat baik bagi perkembangan kognitif anak dalam hal mengenal bentuk, ukuran dan warna. Hal ini dapat dilihat dari beberapa hal sebagai berikut :

1. Anak belajar mengenal bentuk, ukuran dan warna sejak awal proses pembuatan adonan *PlayDough* sampai dengan kegiatan membentuk menggunakan *PlayDough*. Apabila ditelaah, kegiatan penelitian ini sangat komplit dengan merangkum dua jenis kegiatan yang berbeda untuk mencapai tujuan yang sama di mana anak disuguhkan pengalaman baru membuat *PlayDough* kemudian anak diberikan kesempatan untuk membentuk benda sesuai imajinasi anak menggunakan *PlayDough* dan kedua jenis kegiatan ini merupakan satu kesatuan rangkaian proses pengenalan bentuk, ukuran dan warna kepada anak.
2. Ditemukan suatu fakta bahwa ternyata pengalaman langsung dapat memberikan efek motivasi belajar dalam diri anak di mana dengan adanya kegiatan membuat *PlayDough* yang belum pernah mereka alami, anak merasa tertantang untuk mencoba hal baru yang belum pernah dilakukannya dan turut mengembangkan daya konsentrasi dan ketekunan anak pada saat membuat adonan *PlayDough*.

3. Selain mengembangkan kemampuan kognitif, dalam serangkaian proses kegiatan bermain *PlayDough* juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak seperti motorik halus, bahasa dan sosial emosional anak.
4. Kualitas pengenalan bentuk, ukuran dan warna melalui bermain *PlayDough* dapat dijelaskan sebagai berikut

DAFTAR PUSTAKA

¹Lestari, K, 'Konsep Matematika Anak Usia Dini', *Institutio: Jurnal Pendidikan* ..., 1, 2011 <<http://e-journal.iaknambon.ac.id/index.php/IT/article/view/293>>

MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA, 'Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini', *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014, 13

Rusmiati, Anik Sumarno, Ida Dwijayanti, and Sumarno, 'Analisis Pengembangan Media Playdought Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Di Kecamatan Candisari', *ARYA SATYA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Vol. 1, No. 3, Desember 2021*, 1.3 (2021), 11–18 <<https://widyasari-press.com/wp-content/uploads/2021/09/2.-Anik-Rusmiati-Analisis-Pengembangan-Media-Playdought-Untuk-Meningkatkan-Kemampuan-.pdf>>

Sri Nurjanah, Aryani, and Yudianto Sujana, 'Upaya Meningkatkan Konsep

¹ MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA, 'Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini', *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 2014, 13.

Bentuk, Warna, Ukuran, Dan Pola Melalui Media Playdough Pada
Anak Kelompok a Tk Aisyiyah Ii Sroyo Tahun', 2015

Tue, Ermelinda, Ayu Asmah, and Sarah Emmanuel, 'Meningkatkan
Kemampuan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Bermain
Playdough Pada Anak Taman Kanak-Kanak', *Lucerna: Jurnal Riset
Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1.2 (2021), 50–56