

**PENINGKATAN PENGENALAN BENTUK GEOMETRI MELALUI  
PERMAINAN SIULAT PINTAR DI TAMAN KANAK-KANAK  
DARUL FALAH PADANG PANJANG**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



**Oleh**

**GUSTIA WAHYUNI  
NIM. 1107854/2011**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan pengenalan bentuk geometri melalui permainan Si  
Ulat Pintar Di Taman Kanak - kanak Darul Falah Padang  
Panjang  
Nama : Gustia Wahyuni  
Nim : 1107854  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

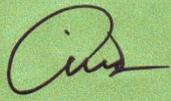
Padang, Juli 2013

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

  
Dr. Dadan Suryana  
NIP. 19750503 200912 1 001

Pembimbing II

  
Drs. Indra Jaya, M.Pd  
NIP. 19580505 198203 1 005

Ketua Jurusan

  
Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd  
NIP. 196207301988032002

**PENGESAHAN TIM PENGUJI**

Dinyatakan Lulus Setelah di Pertahankan di Depan Tim Penguji  
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

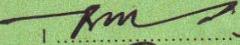
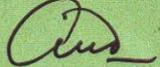
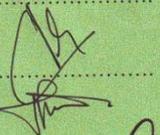
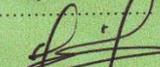
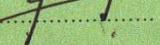
**Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui  
Permainan Si Ulat Pintar di Taman Kanak-kanak  
Darul Falah Padang Panjang**

Nama : Gustia Wahyuni  
NIM : 1107854 / 2011  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, Juli 2013

Tim Penguji :

1. Ketua : Dr. Dadan Suryana
2. Sekretaris : Drs. Indra Jaya, M.Pd
3. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
4. Anggota : Serli Marlina, M.Pd
5. Anggota : Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd

1   
2   
3   
4   
5 

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini karya saya sendiri, sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat penulis atau di terbit kan orang lain,kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim

Padang, Juli 2013

Yang menyatakan



**Gustia Wahyuni**

Nim : 1107854

## ABSTRAK

**Gustia Wahyuni, 2013 “Peningkatan Pengenalan bentuk Geometri Melalui Permainan Si Ulat Pintar di Taman Kanak –kanak Darul Falah Padang Panjang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini di latar belakang oleh rendahnya kemampuan geometri anak. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan geometri anak melalui permainan siulat pintar.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B3 TK Darul Falah Padang Panjang Tahun Ajaran 2012 /2013 sebanyak 12 orang yang terdiri dari 3 laki – laki dan 9 orang perempuan .Data tentang kemampuan geometri anak melalui permainan SI Ulat Pintar dalam pembelajaran diperoleh dari analisis dan observasi dengan teknik persentase. Penelitian dilakukan dalam II siklus, yaitu siklus I dan siklus II.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan si ulat pintar setelah dilakukan tindakan dari siklus I dan siklus II dapat meningkatkan kemampuan geometri anak di Taman Kanak-kanak Darul Falah Padang Panjang.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, penulisan skripsi ini telah diselesaikan. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam mengikuti pendidikan untuk mendapat gelar sarjana pendidikan pada jurusan pendidikan guru pendidikan anak usia dini fakultas ilmu pendidikan anak usia dini fakultas ilmu pendidikan universitas negeri padang. Skripsi yang berbentuk penelitian kelas ini mencermati dan menganalisis peningkatan kemampuan geometri anak melalui permainan si ulat pintar di taman kanak-kanak Darul Falah Padang Panjang

Penyusunan Skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak baik moral maupun material. Untuk di ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi serta dorongan moril kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi serta dorongan moril kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua jurusan pendidikan guru anak usia dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Firman M.S. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Padang yang telah membekali peneliti dengan berbagai pengetahuan.
6. Teman-teman Kolaborator yang telah membantu dalam melakukan penelitian ini.

Akhirnya di persembahkan penelitian ini kepada tim penguji serta pembaca agar dapat memerikan saran demi kebaikan penelitian ini semoga dapat bermamfaat bagi kita

Padang, Juli 2013

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian .....	6
G. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II     KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teoritis .....	8
1. Konsep Anak Usia Dini .....	8
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	8
b. Karakter Anak Usia Dini .....	9
2. Konsep Pengembangan Kognitif.....	10
a. Teori Pengembangan Kognitif .....	10
b. Pentingnya Pengembangan Kognitif.....	12
c. Tujuan Pengembangan Kognitif .....	13
d. Peranan Guru dalam Pengembangan Kognitif Anak .....	13
3. Perkembangan Matematika dalam Geometri .....	15
4. Media dan Sumber Belajar .....	20
a. Pengertian Sumber Belajar .....	20
b. Fungsi Media dan Sumber Belajar .....	23
c. Klasifikasi Media dan Sumber Belajar .....	27
d. Jenis Media dan Sumber Belajar .....	27
5. Siulat Pintar .....	30
a. Pengertian Siulat Pintar .....	30
b. Pelaksanaan Siulat Pintar.....	31
B. Penelitian Relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	33
D. Hipotesis Tindakan .....	35

<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN</b>	
	A. Jenis Penelitian.....	36
	B. Subjek Penelitian.....	37
	C. Prosedur Penelitian .....	37
	D. Defenisi Operasional.....	44
	E. Instrumentasi .....	46
	F. Teknik Pengumpulan Data.....	46
	1. Teknik Observasi .....	46
	2. Tenik Dokumentasi .....	47
	G. Analisis Data .....	47
	H. Indikator Keberhasilan.....	49
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN</b>	
	A. Deskripsi Data .....	50
	1. Deskripsi Kondisi Awal .....	50
	2. Deskripsi Siklus 1 .....	53
	3. Deskripsi Siklus 2 .....	62
	B. Analisis Data .....	70
	C. Pembahasan .....	74
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Simpulan .....	78
	B. Implikasi.....	79
	C. Saran.....	79
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
	<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Format observasi kemampuan geometri anak dalam proses pembelajaran .....	49
Tabel. 2	Hasil Observasi Kemampuan Geometri Anak Melalui permainan siulat pintar Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	51
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan melalui Permainan siulat pintar (Siklus I Pertemuan I) setelah tindakan.....	54
Tabel 4	Hasil Observasi kemampuan geometri Anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus I Pertemuan II) setelah tindakan .....	56
Tabel 5	Hasil Observasi kemampuan geometri Anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus I Pertemuan III) setelah tindakan .....	58
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar(Siklus I Pertemuan I,II,III) .....	60
Tabel 7	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus II Pertemuan I) setelah tindakan .....	63
Tabel 8	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus II Pertemuan II) .....	65
Tabel 9	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus II Pertemuan III) .....	67
Tabel 10	Rekapitulasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar(Siklus II Pertemuan I,II,III.....	68
Tabel 11	Persentase Kemampuan Geometri Anak melalui Permainan Si Ulat Pintar pada Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi) .	71
Tabel 12	Persentase Kemampuan Geometri Anak melalui Permainan Si Ulat Pintar pada Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi) .....	72
Tabel 13	Persentase Kemampuan Geometri Anak melalui Permainan Si Ulat Pintar pada Proses Pembelajaran (Kategori Rendah).....	73

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) .....	52
Grafik 2	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus I Pertemuan I) .....	55
Grafik 3	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus I Pertemuan II) .....	57
Grafik 4	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus I Pertemuan III) .....	59
Grafik 5	Rekapitulasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus I Pertemuan I,II, III).....	60
Grafik 6	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus II Pertemuan I) .....	64
Grafik 7	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus II Pertemuan II) .....	66
Grafik 8	Hasil Observasi kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus II Pertemuan III) .....	68
Grafik 9	Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Geometri anak melalui Permainan siulat pintar (Siklus II Pertemuan I,II, III) .....	68
Grafik 9	Persentase Kemampuan Geometri Anak melalui Permainan Si Ulat Pintar pada Proses Pembelajaran (Kategori Sangat Tinggi) .	71
Grafik 10	Persentase Kemampuan Geometri Anak melalui Permainan Si Ulat Pintar pada Proses Pembelajaran (Kategori Tinggi) .....	72
Grafik 11	Persentase Kemampuan Geometri Anak melalui Permainan Si Ulat Pintar pada Proses Pembelajaran (Kategori Rendah).....	73

## DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Kerangka berpikir .....	35
Bagan II Prosedur penelitian.....	45

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan Lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar kearah pengembangan sikap pengetahuan dan keterampilan, agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 tentang system pendidikan nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak muha serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara dalam UU No 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menjelaskan :

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di bagi kedalam dua bidang pengembangan yang bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Bidang pengembangan pembiasaan merupakan kehidupan sehari-hari sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama serta pengembangan sosial, emosional dan kemandirian. Bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan dan kreatifitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Peran dan tanggung jawab pendidik pada proses pembimbingan dan pengasuhan pada anak sangat besar, terutama dalam membantu anak melewati masa penting dalam rentang usia 3-5 tahun. Salah satu bentuk aspek yang harus di kembangkan adalah bidang kognitif.

Kemampuan kognitif di perlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang di lihat, dengar, rasa, raba ataupun ia cium melalui panca indra yang dimilikinya. Di TK dan Lembaga Pendidikan sejenis lainnya, pengetahuan kognitif dikenal juga dengan istilah pengembangan daya pikir.

Adapun tujuan pendidikan di TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma dan nilai-nilai kehidupannya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan tentu harus dapat mengembangkan kognitif anak. Dengan arti kata sekolah harus menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kognitif anak sebab anak didik merupakan aset bangsa yang amat berharga untuk masa depan.

Agar pembelajaran dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak dalam membedakan bentuk-bentuk geometri perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar anak tidak merasa bosan belajar yaitu guru menyediakan gambar-gambar bentuk, lingkaran, segitiga, segi empat yang berukuran besar dan mempunyai warna yang menarik, yang dibuat dalam bentuk permainan siulat pintar yang di tempel bentuk-bentuk geometri sehingga anak tertarik untuk mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, perkembangan kognitif anak TK Darul Falah, hal ini terlihat pada kurangnya anak mengetahui terhadap bentuk geometri, dimana anak masih ada yang salah dalam menyebutkan nama-nama geometri tersebut, misalnya Lingkaran dikatakannya Bulat dan Persegi Empat dikatakannya Petak. Sehingga anak mengalami kesulitan saat mengelompokkan bentuk-bentuk geometri tersebut.

Maka peneliti tertarik untuk melihat sejauh mana perkembangan anak di dalam kemampuan geometri melalui permainan siulat pintar di TK Darul Falah Padang Panjang yang menurut peneliti perlu untuk di teliti dalam hal ini peneliti mencoba mengangkat masalah tersebut dalam bentuk proposal dengan judul “Peningkatan Pengenalan Bentuk geometri melalui permainan siulat pintar” di TK Darul Falah Padang Panjang, sehingga dengan permainan ini kemampuan anak dalam mengenal geometri dapat berkembang

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapinya dalam permainan siulat pintar pada kelas B3 di TK Darul Falah Padang Panjang sebagai berikut :

1. Sulitnya anak mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang.
2. Kurang berkembangnya kemampuan geometri anak saat belajar membedakan bentuk-bentuk geometri.
3. Di sekolah guru hanya menggunakan sarana yang terbatas tanpa melakukan permainan yang bervariasi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Melihat banyaknya variable yang mempengaruhi kemampuan geometri anak dan terbatasnya tenaga, waktu dan biaya yang tersedia. maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu sulitnya anak mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya “bagaimanakah pelaksanaan permainan si ulat pintar dapat meningkatkan pengenalan terhadap geometri” diharapkan kemampuan perkembangan kognitif anak bisa meningkatkan dengan optimal khususnya di kelas B3.

### **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut maka peneliti merancang sebuah permainan siulat pintar di TK Darul Falah Padang Panjang khususnya dikelompok B3 untuk meningkatkan kemampuan geometri anak. Sebelum permainan di mulai guru menyediakan permainan siulat pintar dilengkapi dengan kartu angka dan kepingan-kepingan geometri. Anak secara bersama-sama, atau bergantian menunjukan bentuk-bentuk geometri yang sama seperti yang ada pada tubuh siulat. Permainan ini juga bisa diadakan dalam bentuk perlombaan agar dapat

memicu semangat anak dalam menyusun geometri serta memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

#### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah Peningkatan proses pembelajaran kemampuan geometri anak di kelas B3 TK Darul Darul Falah. Memberikan pemahaman kepada anak tentang kemampuan geometri melalui permainan siulat pintar. Anak mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat, lingkaran. Meningkatkan minat anak dalam mempelajari konsep geometri.

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari upaya pengembangan kognitif anak melalui permainan siulat pintar :

##### 1. Bagi Anak

Bagi anak yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam proses dan hasil belajar yang akan di peroleh.

##### 2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kreatifitas dan ide-ide yang baru dalam menciptakan suasana dan minat peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Sebagai sarana untuk menambah koleksi media-media atau alat pembelajaran di TK Darul Falah.

4. Bagi Masyarakat

Sebagai sarana untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan yang tinggi.

5. Bagi Peneliti

Untuk mengembangkan wawasan dan pengalaman melalui kegiatan pembelajaran terutama kegiatan permainan siulat pintar dan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teoritis**

##### **1. Konsep Anak Usia Dini**

###### **a. Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut Bredekamp dalam (Masitoh 2005 : 1) mengemukakan bahwa pendidikan anak Anak Usia Dini mencakup berbagai program yang melayani anak dari lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dirancang untuk meningkatkan perkembangan intelektual, social, emosi, bahasa dan fisik anak.

Pada umumnya di Indonesia anak yang mengikuti program TK adalah yang telah berusia antara 4 sampai dengan 6 tahun, sementara anak yang berusia di bawahnya ada yang dimasukkan pada Tempat Penitipan Anak, Kelompok Bermain dan Tempat Penitipan Anak lainnya. Manusia adalah makhluk yang kompleks karena selain memiliki fisik jasmaniah yang secara kasat mata dapat di amati, juga dilengkapi dengan unsur psikis yang bersifat memerlukan waktu dan metode yang tepat untuk dapat menelusurinya.

Namun demikian upaya untuk memahami karakteristik anak bukan sesuatu yang tidak bisa dilakukan sama sekali, karena berdasarkan pengalaman yang biasa ditunjukkan dan dilakukan oleh anak pada umumnya, dan dihubungi dengan pendapat para ahli yang

sejak lama, telah mencoba mengamati dan melakukan penelitian tentang perilaku anak, bisa menjadi petunjuk umum untuk membuat deskripsi tentang karakteristik anak khususnya pada usia TK.

Menurut Patmonodewo (1995 : 7.14) pertumbuhan berkenaan dengan pertumbuhan dalam ukuran misalnya tinggi badan, berat badan bertambah banyaknya sel sedangkan perkembangan perubahan dalam kompleksitas fungsinya.

#### **b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Solehudin (2002 : 13) dkk dalam Rusdinal mengidentifikasi karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

- 1) Anak bersifat unik.
- 2) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative Spontan
- 3) Anak bersifat aktif dan energik.
- 4) Anak itu egosentris.
- 5) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal.
- 6) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang.
- 7) Anak umumnya kaya dengan fantasi.
- 8) Anak masih mudah frustrasi.
- 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak.
- 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek.
- 11) Masa anak merupakan masa belajar yang paling potensial.
- 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Berbeda dengan fase atau tahapan usia anak lainnya, anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, seperti yang diungkapkan oleh Hartati dalam (Aisyah 2007: 1.4 ) yaitu:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar.
- 2) Merupakan pribadi yang unik.
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi.
- 4) Masa paling potensial untuk belajar.
- 5) Menunjukkan sikap egosentris.
- 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Berdasarkan Teori diatas peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini cenderung dengan kemampuan sendiri, daya hayal yang harus berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, unik dan kaya dengan fantasi. Anak usia dini memiliki karakter yang khas sehingga membutuhkan perhatian yang lebih membutuhkan rasa aman, istirahat yang cukup.

## **2. Konsep Pengembangan Kognitif**

### **a. Teori Pengembangan Kognitif**

Teori *two factors* di kemukakan oleh Charles Spearman dalam Sujiono (1904:1.7) meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factors* ) dan kemampuan khusus yang di beri kode “s” (*specific factors*) Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang keduanya menentukan penampilan atas perilaku mentalnya.

Yang dimaksud *Teori Primary Mental Abilities* menurut Thurstone yang berpendapat bahwa kognitif merupakan penjelmaan dan kemampuan primer, yaitu kemampuan berbahasa, mengingat, nalar atau berfikir logis, pemahaman ruang, bilangan, menggunakan kata-kata, mengamati dengan cepat dan cermat.

Menurut J.P Guilford dalam Gardner (2008:1.7) *teori intelligence* berpendapat bahwa kognitif dapat dilihat dari tiga kategori dasar atau "*faces of intellect*" yaitu operasi mental, content dan produk. Menurut Guilford keterkaitan antara tiga kategori berfikir atau kemampuan intelektual tersebut telah melahirkan 180 kombinasi kemampuan. Model struktur intelektual Guilford ini telah mengembangkan wawasan tentang hakikat kognitif dengan menambahkan faktor-faktor seperti "*social judgment*", (evaluasi terhadap orang lain) dan kreatifitas (berfikir "divergen") sedangkan Gardner membagi kognitif kedalam tujuh jenis yaitu kecerdasan logika matematika, kecerdasan bahasa, kecerdasan music, kecerdasan spasial, kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan antar personal.

Teori "*Triachic of Intelligence*" (dalam Sujiono 2008:1.8) di kemukakan oleh Robert Stenberg (1985, 1990). Merupakan pendekatan proses kognitif untuk memahami kognitif. Stenberg mengartikan sebagai suatu 'diskripsi tiga bagian kemampuan mental' (proses berfikir, mengatasi pengalaman atau masalah baru,

dan penyesuaian terhadap situasi yang dihadapi) yang menunjukkan tingkah laku kognitif.

Jadi berdasarkan teori di atas kognitif merupakan Suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

#### **b. Pentingnya Pengembangan Kognitif**

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Berdasarkan pendapat Piaget dalam (Sujionodkk 2005:1.22) pentingnya rnembangkan kemampuan kognitif anak adalah :

- 1) Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya
- 2) Agar anak mampu melatih ingatannya.
- 3) Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiranya
- 4) Agar anak memahami berbagai symbol-symbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- 5) Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi secara spontan maupun percobaan.
- 6) Agar anak mampu memecahkan suatu persolan.

### **c. Tujuan Pengembangan Kognitif**

Adapun tujuan pengembangan kognitif menurut Sujiono (2008 : 2.14) adalah:

- 1) Diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, geometri dan sains permulaan. Semakin banyaknya penelitian dan pengembangan pada pendidikan anak usia dirii maka akan semakin berkembang pula berbagai kajian dalam rangka mengoptimalkan potensi anak khususnya pada pengembangan kognitif anak.
- 2) Bertujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk mengolah perolehan belajarnya dapat menemukan bermacam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti.

### **d. Peranan Guru dalam Pengembangan Kognitif Anak**

Guru tidak hanya berperan sebagai pendidik dalam (Sujiono 2008:5.28) Guru sebagai salah satu lingkungan yang dapat menunjang kreatifitas berperan sebagai model sebagai teman bermain motivator, fasilitator dalam kegiatan bermain anak agar kegiatan bermain menjadi lebih optimal.

### 1. Guru Sebagai Model

Peran guru disini adalah bagaimana guru dapat menjadi model atau panutan yang baik untuk anak. Sebagian besar acara belajar anak di taman kanak-kanak adalah melalui imitasi atau peniruan. Artinya seluruh tindak tanduk guru diperhatikan dengan seksama dan kemudian akan dicontoh oleh anak.

### 2. Guru Sebagai Teman Bermain

Bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan psikologis dan biologis anak yang sangat penting. Sikap guru yang bisa menjadi teman anak didik juga akan membuat kemampuan anak untuk bersosialisasi akan lebih cepat terbentuk. Peran guru bisa membantu anak yang kurang percaya diri untuk belajar bermain bersama-sama dengan temannya jadi peran guru adalah sebagai teman bermain yang mampu membangun pengetahuan pada anak.

### 3. Guru Sebagai Motivator

Guru sebagai motivator artinya guru harus mampu menjadi motivator anak dalam membangun pengetahuan. Dalam hal ini guru harus mampu memotivasi anak dalam melakukan kegiatan agar anak tidak mudah menyerah. Guru mendorong anak untuk lebih aktif ketika bermain.

#### 4. Guru Sebagai Fasilitator

Guru sebagai fasilitator guru mampu memfasilitasi seluruh kebutuhan anak pada saat kegiatan belajar dan bermain berlangsung. Guru harus berperan dengan aktif, kreatif dan dinamis.

### 3. Perkembangan Matematika dalam Geometri

Matematika menurut Ruseffendi (1991 :1) adalah bahasa symbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi yang didefinisikan.

Sedangkan Hakikat Matematika menurut Soedjadi (2000:1) yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesempatan, dan pola pikir yang deduktif.

#### 1. Pembelajaran Geometri

Geometri berasal dari kata yaitu *ge* dan *metri* yang secara bahasa pengukuran buini, pada dasarnya geometri adalah kajian matematika yang abstrak, sehingga dalam mempelajari dan menyajikannya tidaklah mudah. Adapun prinsip-prinsip dalam geometri itu bersifat abstrak. Dalam penyajian geometri khususnya untuk usia TK tidaklah mudah, dengan demikian guru sangatlah dituntut dalam menyajikan materi geometri hendaknya dengan menggunakan alat peraga agar lebih mudah di pahami oleh anak.

Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar tentang titik, garis, permukaan dan ruang. Titik merupakan ide dasar yang tidak didefinisikan tidak memiliki ukuran, tidak memiliki panjang, tidak memiliki lebar dan memiliki tebal. Titik dalam geometri diperlukan untuk memberikan pemahaman tentang titik misalnya ujung bagai runcing pensil, ujung sudut paku, ujung suatu jarum. Jadi pembelajarana di TK dilakukan seperti pengenalan bentuk-bentuk geometri yang ada di lingkungan sekitarnya seperti pengenalan bentuk segitiga yaitu atap, pengenalan segiempat seperti tikar, pengenalan lingkaran seperti bola.

Berdasarkan hal-hal yang di pelajari dalam geometri merupakan himpunan titik-titik yang tidak terhingga banyaknya akan tetapi konsep-konsep geometri dapat di wujudkan dengan cara seini kongret maupun kongret. Gambar dan model-model geometri dapat diamati secara langsung oleh anak saat pembelajaran berlangsung sehingga menjadikan kegiatan yang menantang dan menyenangkan. Kegiatan yang menarik perhatian anak akan berdampak pada penglihatan pemahaman anak terhadap konsep-konsep di pelajarnya.

Beberapa hal penting dalam pembelajaran :

- a. Pembelajaran konsep dasar bangun datar.
- b. Pembelajaran konsep dasar bangun ruang.
- c. Pembuatan alat peraga sederhana.

## 2. Pengenalan Geometri Datar

Heruman (2010:87) Pengenalan Geometri Datar adalah :

### a. Persegi

Terkadang, guru memberikan drill informasi tentu suatu bentuk bangun datar. inisialnya dalam hal ini persegi. sebenarnya kurang efektif karena seharusnya Siswa mengalami langsung proses pengidentifikasian berbagai bentuk bangun datar tersebut melalui langkah-langkah serta analisis ciri bangun tersebut melalui pengamatan.

### b. Persegi Panjang

Kegiatan pembelajaran pengenalan persegi panjang tidak jauh berbeda dengan pengenalan persegi. Hanya saja, selama ini terjadi ketidak tepatan penanaman konsep dalam topik sebelumnya, yaitu persegi.

### c. Segitiga

Sama halnya seperti persegi dan persegi panjang, dalam pengajaran konsep segitiga sering kali guru berangkat dan konsep dan melalui cara kurang tepat. Pengenalan segitiga dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya penentuan tiga buah titik dengan letak berbeda. Ketiga titik tersebut kemudian dihubungkan dengan garis. sehingga terbentuklah segitiga.

### d. Trapesium

Trapezium adalah bangun segi empat yang mempunyai dua sisinya yang sejajar. Pada umumnya trapesium terbagi atas tiga jenis yaitu trapesium sembarang, trapesium sama kaki dan trapesium siku-siku.

e. Jajaran Genjang

Jajar genjang adalah bangun persegi empat yang sisinya berhadapan dan sama panjang. Konsep bangun jajar genjang berangkat dari konsep bangun persegi panjang, maka pemahaman yang baik tentang konsep persegi panjang akan membantu siswa dalam memahami topik jajar genjang ini.

3. Pengembangan Geometri

Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun aspek kemampuan yang akan dikembangkan dalam geometri menurut Sujiono (2008:2.17) antara lain:

- a. Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- b. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- c. Membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, rendah.
- d. Menciptakan bentuk dan kepingan geometri.
- e. Menyebutkan benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri.
- f. Mencontoh bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan teori diatas aspek kemampuan geometri meliputi:

- a. Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- b. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- c. Membandingkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, rendah.
- d. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri.
- e. Menyebutkan benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri.
- f. Mencontohkan bentuk-bentuk geometri.

Sedangkan menurut Kurikulum Depdiknas ( 2004:22 ) adalah:

- a. Mengenal bentuk-bentuk geometri.
- b. Menciptakan bentuk bentuk kepingan geometri.
- c. Mengelompokkan geometri menurut bentuk.

#### 4. Indikator

Tabel 1

Tingkat pencapaian perkembangan	Pencapaian Perkembangan	Indikator
Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna bentuk dan ukuran (3 Variasi)	1. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	a. menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna bentuk, ukuran menurut ciri tertentu b. mengelompokkan benda 3 dimensi benda yang sebenarnya yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segi empat) c. mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri tertentu misalnya, menurut warna, bentuk, ukuran

Sumber : Permen 58 tahun 2009

#### 4. Media dan Sumber Belajar

##### A. Pengertian Media dan Sumber Belajar

##### a. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”, yakni perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk supaya terjadi proses belajar. Sanjaya (2008) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Namun

demikian, media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, tapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Media bukan hanya berupa TV, radio, computer, tapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar, atau kegiatan seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya.

Dengan demikian media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar dan yang digunakan adalah baru sebatas alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

b. Sumber Belajar

AECT (*Association for Education and Communication Technology*) menyatakan bahwa sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dimanfaatkan dan diperlukan dalam proses pembelajaran, yang dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, narasumber, lingkungan sekitar, dan sebagainya yang dapat meningkatkan kadar keaktifan dalam proses pembelajaran.

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang tersedia di sekitar lingkungan belajar yang berfungsi untuk membantu optimalisasi hasil belajar. Optimalisasi hasil belajar ini dapat dilihat tidak hanya dari hasil belajar saja, namun juga dilihat dari proses pembelajaran yang berupa interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar dan mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu yang dipelajari.

## **B. Fungsi Media Dan Sumber Belajar**

### **a. Media Pembelajaran**

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahwa pengetahuan akan semakin abstrak jika hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal tersebut akan memungkinkan terjadinya verbalisme, yakni siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa mengetahui dan mengerti makna yang dimiliki kata tersebut. Selain itu, penyampaian informasi yang hanya melalui bahasa verbal, akan menurunkan gairah siswa dalam menangkap pesan pada saat proses pembelajaran. Padahal untuk memahami sesuatu idealnya memerlukan pengalaman langsung yang melibatkan fisik maupun psikis siswa

Pada kenyataannya, memberikan pengalaman langsung pada siswa bukanlah sesuatu yang mudah, karena tidak semua pengalaman dapat langsung dipelajari oleh siswa. Misalnya jika ingin menerangkan kondisi di permukaan bulan, maka tidak mungkin pengalaman tersebut didapat langsung oleh siswa. Oleh karenanya di sini media pembelajaran berperan sangat penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat menggunakan TV, film, atau gambar dalam memberikan informasi pada siswa. Dengan media pembelajaran hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkret.

Secara umum media memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. Pengalaman tiap siswa berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan berwisata, dan sebagainya. Hal tersebut bisa diatasi dengan media pembelajaran. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke siswa.
2. Dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para siswa tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena:
  - (a) obyek terlalu besar;
  - (b) obyek terlalu kecil;
  - (c) obyek yang bergerak terlalu lambat;
  - (d) obyek yang bergerak terlalu cepat;
  - (e) obyek yang terlalu kompleks;
  - (f) obyek yang bunyinya terlalu halus;
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
4. Menghasilkan keseragaman pengamatan

5. Menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

b. Sumber Belajar

Sumber belajar juga memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Jika media pembelajaran hanya media untuk menyampaikan pesan, tetapi sumber belajar tidak hanya memiliki fungsi tersebut. Sumber belajar juga memiliki strategi, metode, dan tekniknya. Rusman (2008) menyatakan bahwa untuk mengoptimalkan sumber belajar dalam memecahkan permasalahan pembelajaran terdapat beberapa pertanyaan yang dapat dijadikan pedoman, yakni: apa masalah pembelajaran yang dihadapi?; bagaimana sumber belajar dapat membantunya?; bagaimana sumber belajar itu dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru?; berapa lama dipakai?; apa alat/sarana yang diperlukan dalam penggunaannya?; bagaimana dapat ditentukan mutunya?; apakah sumber belajar dapat diganti?; dan bagaimana cara memerolehnya? Secara umum sumber belajar memiliki fungsi:

1. Meningkatkan produktivitas pembelajaran dengan jalan:
  - (a) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik dan
  - (b) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah
2. Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual, dengan cara:
  - (a) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional; dan
  - (b) memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuannya
3. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran dengan cara:
  - (a) perancangan program pembelajaran yang lebih sistematis; dan
  - (b) pengembangan bahan pengajaran yang dilandasi oleh penelitian.
4. Lebih memantapkan pembelajaran, dengan jalan:
  - (a) meningkatkan kemampuan sumber belajar;
  - (b) penyajian informasi dan bahan secara lebih kongkrit.
5. Memungkinkan belajar secara seketika, yaitu:

- (a) mengurangi kesenjangan antara pembelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit;
  - (b) memberikan pengetahuan yang sifatnya langsung.
5. Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas, dengan menyajikan informasi yang mampu menembus batas geografis. Fungsi-fungsi di atas sekaligus menggambarkan tentang alasan dan arti penting sumber belajar untuk kepentingan proses dan pencapaian hasil pembelajaran siswa.

### **C. Klasifikasi Media dan Sumber Belajar**

Baik media maupun sumber belajar secara garis besarnya, terdiri dari dua jenis, yakni

1. Yang dirancang (*by design*), yakni media dan sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
2. Yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media dan sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

### **D. Jenis Media dan Sumber Belajar**

- a. Media Pembelajaran

Terdapat beragam pembagian jenis media pembelajaran yang dikemukakan para ahli, namun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki persamaan. Secara garis besar media pembelajaran terbagi atas:

1. Media audio, yakni media yang hanya dapat didengar saja atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yakni media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto, dan sebagainya.
3. Media audiovisual, yakni media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya.

b. Sumber Belajar

AECT membedakan enam jenis sumber belajar, yaitu:

1. Pesan (*message*), yakni sumber belajar yang meliputi pesan formal dan nonformal. Pesan formal yaitu pesan yang dikeluarkan oleh lembaga resmi atau pesan yang disampaikan guru dalam situasi pembelajaran, yang disampaikan baik secara lisan maupun berbentuk dokumen, seperti peraturan pemerintah, kurikulum, silabus, bahan pelajaran, dan sebagainya. Pesan nonformal yakni pesan yang ada di lingkungan masyarakat luas yang dapat

digunakan sebagai bahan pembelajaran, seperti cerita rakyat, dongeng, hikayat, dan sebagainya.

2. Orang (*People*), yakni orang yang menyimpan informasi. Pada dasarnya setiap orang bisa berperan sebagai sumber belajar, namun secara umum dapat dibagi dua kelompok, yakni (a) orang yang didesain khusus sebagai sumber belajar utama yang dididik secara profesional, seperti guru, instruktur, konselor, widyaiswara, dan lain-lain; dan (b) orang yang memiliki profesi selain tenaga yang berada di lingkungan pendidikan, seperti dokter, atlet, pengacara, arsitek, dan sebagainya.
3. Bahan (*Materials*), yakni suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, seperti buku paket, alat peraga, transparansi, film, slides, dan sebagainya.
4. Alat (*Device*), yakni benda-benda yang berbentuk fisik yang sering disebut dengan perangkat keras, yang berfungsi untuk menyajikan bahan pembelajaran, seperti komputer, radio, televisi, VCD/DVD, dan sebagainya.
5. Teknik (*Technic*), yakni cara atau prosedur yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, seminar, simulasi, permainan, dan sejenisnya.

6. Latar (*Setting*), yakni lingkungan yang berada di dalam sekolah maupun yang berada di luar sekolah, baik yang sengaja dirancang ataupun yang tidak secara khusus disiapkan untuk pembelajaran, seperti ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, taman, kebun, pasar, toko, museum, kantor dan sebagainya.

## **6. Siulat Pintar**

### **A. Pengertian siulat pintar**

Menurut Mayke, (1995:3) dalam bukunya bermain dan permainan menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terduga banyaknya.

Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan bermain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimasukkan dalam realitas luar.

Permainan siulat pintar adalah sebuah permainan yang langsung peneliti rancang yang terdiri dari kantong kresek, lem dan pita mata mainan.

Disini peneliti membentuk, kertas kresek menjadi bulat-bulatan sebanyak 10 buah, bulatan besar yang dijadikan sebagai

badan di ulat dan 20 buah bulatan kecil yang dijadikan sebagai kaki si ulat. Kemudian bulatan tersebut di tempel dengan lem antara satu dengan yang lain sehingga akan terbentuklah sebuah ulat yang pada badannya ditempelkan bentuk-bentuk geometri yang nanti bisa dijadikan sebagai alat permainan bagi anak di TK Darul Falah.

Selain si ulat pintar peneliti juga menyediakan kepingan geometri yang sama yang dengan yang ada pada tubuh si ulat pintar seperti : segitiga, segi empat, lingkaran dan persegi panjang. Sehingga nanti dengan kepingan geometri ini anak akan mencocokkan dengan gambar geometri yang ada pada tubuh siulat pintar.

Pada umumnya permainan ini berfungsi untuk :

1. Melatih konsentrasi anak
2. Melatih daya ingat anak
3. mengenal anak bentuk-bentuk geometri
4. melatih anak untuk berfikir matematis

## **B. Pelaksanaan Siulat Pintar**

Agar peningkatan kognitif dapat di laksanakan secara optimal maka terlebih dahulu guru harus mampu mengetahui tujuan manfaat serta dapat meningkatkan kognitif anak. Dengan

demikian guru akan memahami dan mengerti dengan kewajiban dan tanggung jawabnya.

Untuk meningkatkan kognitif anak hendaknya guru melaksanakannya dengan situasi dan kondisi yang menyenangkan dalam belajar, sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh mengikuti proses belajar. Dengan demikian menumbuhkan motivasi dan suasana yang menyenangkan keberhasilan peningkatan kognitif tentang bentuk geometri di TK Darul Falah karena akan merangsang dengan adanya permainan siulat pintar yang bisa di cari anak oleh anak.

Yang mana cara pelaksanaannya guru memperlihatkan permainan siulat pintar kepada anak dan memperkenalkan bentuk-bentuk geometri yang ada pada tubuh siulat pintar satu persatu. Setelah anak mengenal bentuk-bentuk geometri, guru memberikan kepada anak kepingan-kepingan geometri yang sudah disediakan. Anak diminta untuk mencari/ mengelompokkan kepingan geometri yang sama dengan yang ada di tubuh siulat pintar.

Setelah anak mengelompokkan bentuk geometri anak disuruh menyebutkan nama dari geometri yang didapatnya sehingga anak lebih mengenal bentuk-bentuk geometri. Selain itu anak juga bias menciptakan bentuk dengan kepingan geometri yang ada seperti : Bentuk rumah, dan bentuk bunga.

## **B. Penelitian Relevan**

1. Imelda 2010 judulnya “Peningkatan pengembangan kognitif melalui gambar berbentuk geometri di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anak. Dan hasil penelitian kognitif ini maka kognitif anak dalam permainan melalui gambar berbentuk geometri dapat berkembang.
2. Lismirayata (2010) dengan judul Mengembangkan kognitif Anak melalui Permainan bentuk-bentuk geometri menggunakan papan panel di TK Islam Al-Kasyaf Salido. Jenis Penelitian yang dilakukan Penelitian Tindakan Kelas. Terbukti data hasil Penelitian pada siklus I 56.5 % siklus II 82,6 %.

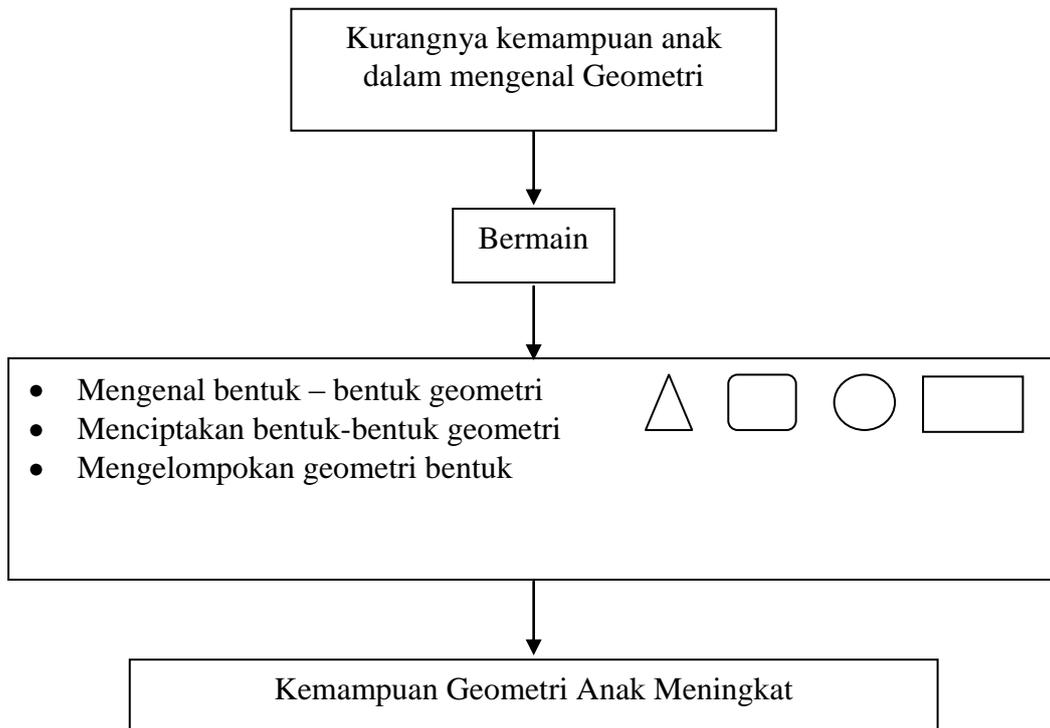
Dari hasil penelitian relevan di atas, maka dapat disimpulkan dimana kita sama-sama meneliti tentang kemampuan geometri anak yang masih kurang dan berupaya menciptakan permainan yang akhirnya dapat meningkatkan kemampuan geometri anak sehingga kemampuan geometri anak tersebut dapat berkembang dengan baik.

## **C. Kerangka Berfikir**

Keterampilan permainan siulat pintar geometri guru mengadakan tanya jawab tentang nama-nama geometri yang sudah di kenal anak. Namun di antara tanya jawab yang di tanya guru ada sebagian anak yang tahu dan ada sebagian anak yang tidak tahu. Pada saat guru memerlihatkan gambar tersebut adalah lingkaran, kemudian guru juga bertanya bentuk yang sama dan bentuk geometri, pada awalnya anak belum memahami kemudian setelah di contohkan misalnya segitiga sama bentuknya dengan gunung,

atap rumah dengan demikian anak baru bisa menyebutkan. Kemudian guru meminta anak untuk mencari banyak geometri yang sama dengan yang ada pada tubuh siulat pintar. Peneliti menyadari bahwa anak TK perlu di kenal macam-macam bentuk geometri agar anak dapat menyebutkan nama-nama geometri, menyebutkan bentuk yang sama dan salah satu geometri, menyusun, memasang kepingan geometri semenjak usia dini.

Mengingat karakteristik anak usia dini adalah belajar dari yang konkret ke abstrak dan yang sederhana ke yang kompleks dari yang mudah ke yang sulit. maka pelaksanaan pembelajaran menyebutkan nama-nama geometri, nama dan bentuk yang sama, menyusun geometri, dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan keterampilan pengembangan kognitif anak melalui siulat pintar dan penggunaan alat permainan berupa gambar geometri seperti lingkaran, segi tiga. Segi empat dli merupakan salah satu dalam menyampaikan materi dan membedakan bentuk bentuk geometri pada anak usia dari khususnya anak B3 TK Darul Falah.

**Bagan 1**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Dengan menggunakan permainan siulat pintar ini dapat meningkatkan kemampuan geometri anak akan berkembang lebih optimal sesuai dengan tahap perkembangan serta anak akan lebih senang dalam pembelajaran terutama mengenal bentuk geometri di TK Darul Falah Padang Panjang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat dikemukakan beberapa simpulan tentang peningkatan kemampuan geometri melalui permainan Si Ulat Pintar sebagai berikut :

1. Peningkatan kemampuan geometri anak usia dini dilaksanakan penelitian melalui permainan Si Ulat Pintar sebagai sumber belajar di TK Darul Falah Padang panjang khususnya di kelompok B3
2. Kemampuan geometri anak dapat berkembang melalui pengalaman bekerja dan bermain.
3. Melalui permainan Si Ulat Pintar sangat memberikan pengaruh yang cukup nyata dalam meningkatkan geometri dalam permainan ini anak dapat mengelompokkan geometri menurut warna, anak dapat mengelompokkan bentuk – bentuk geometri seperti segitiga, persegi empat, lingkaran dan persegi empat. Dan hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II
4. Peningkatan geometri anak di TK Darul Falah Padang panjang setelah dilakukan kegiatan melalui permainan Si Ulat Pintar menunjukkan hasil yang baik dengan demikian permainan Si Ulat Pintar merupakan salah satu strategi untuk dapat meningkatkan geometri pada anak
5. Pelaksanaan permainan Si Ulat Pintar dapat meningkatkan geometri anak ini terlihat pada peningkatan siklus I ke siklus II. Setelah dilakukan siklus

II melalui permainan Si Ulat Pintar maka terlihat peningkatan indikator di banding dengan siklus I.

## **B. Implikasi**

Berdasar kan hasil penelitian dan tinjauan teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Selama ini pengenalan bentuk –bentuk geometri hanya digunakan sebagai alat untuk permainan saja. Namun setelah penelitian di temukan bahwa Si Ulat Pintar dapat dimodivikasi menjadi permainan yang dapat meningkatkan kemampuan geometri.
2. Aplikasi permainan Si Ulat Pintar ini memudah kan guru dalam mengembangkan pembelajaran geometri pada anak karena permainan nya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan geometri anak.

## **C. Saran**

Setelah kesimpulan diperoleh dalam penelitian ini dapat diajukan saran saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang

1. Kepada guru TK di harap kan dapat menggunakan alat permaian Si Ulat Pintar dalam pembelajaran yang merupakan salah satu alternative untuk dapat meningkatkan kemampuan geometri anak

2. Guru hendaknya lebih kreatif dalam menciptakan permainan baru serta dapat menimbulkan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan dan menggunakan bermacam metode yang menarik bagi anak dalam kegiatan pembelajaran yang disajikan kepada anak didik agar didik tidak merasa jenuh dalam belajar dan bermain. Kepada pihak TK Darul Falah Padang Panjang hendaknya dapat melengkapi alat-alat permainan untuk dapat meningkatkan kemampuan geometri anak agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
3. Bagi peneliti diharapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang kemampuan geometri anak melalui metode dan media yang lain.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai ilmu pengetahuan guna mendapatkan pengetahuan yang lebih luas lagi