

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI
MELALUI PERMAINAN MAZE GEOMETRI DI TK
AISYIYAH SILAUT PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Sebagai
Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh
AFRITA GUSTINA
NIM. 99244

**JURUSAN PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
KONSENTRASI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL GEOMETRI MELALUI PERMAINAN *MAZE* GEOMETRI DI TK AISYIYAH SILAUT PESISIR SELATAN

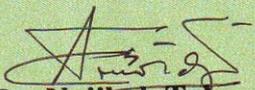
Nama : Afrita Gustina
NIM : 99244
Program Studi : Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah
Fakultas : Ilmu Pendidikan

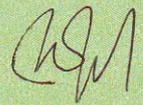
Padang, Juli 2013

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Najibah Taher, M.Pd
NIP. 19490509 198003 2 001


Dra. Wirdatul 'Aini, M.Pd
NIP. 19610811 198703 2 002

PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan
Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : **Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri melalui Permainan *Maze* Geometri di TK Aisyiyah Silaut Pesisir Selatan**

Nama : Afrita Gustina

NIM/BP : 99244/ 2009

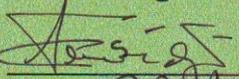
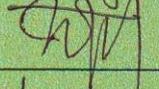
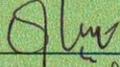
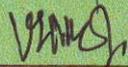
Konsentrasi : Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1.	Ketua : Dr. Najibah Taher, M.Pd	
2.	Sekretaris : Dra. Wirdatul 'Aini, M. Pd	
3.	Anggota : Dr. Solfema, M. Pd	
4.	Anggota : Dra. Syur 'aini, M. Pd	
5.	Anggota : Vevi Sunarti, S. Pd, M. Pd	

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2013

Yang menyatakan

METERAI
TEMPEL
PAJAK MENBANGUN BANGSA
TGL. 20
6BB78ABF56628501
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP



Afrita Gustina

ABSTRAK

Afrita Gustina: Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri melalui Permainan *Maze* Geometri di TK Aisyiyah Silaut Kabupaten Pesisir Selatan

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya kemampuan anak mengenal geometri di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Silaut. Rendahnya kemampuan ini diduga karena media yang digunakan guru kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk melihat 1) peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk geometri, 2) peningkatan kemampuan anak dalam mengelompokkan geometri berdasarkan warna, 3) peningkatan kemampuan anak dalam mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk.

Jenis penelitian yang dipilih adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah anak Taman Kanak-Kanak Aisyiyah kelompok A1 sebanyak lima belas orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi, dan setelah melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan presentase.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terjadinya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal geometri melalui permainan maze geometri. Secara terperinci dapat diuraikan sebagai berikut: 1) terjadi peningkatan dalam menyebutkan bentuk geometri, 2) mengalami peningkatan dalam mengelompokkan geometri berdasarkan warna, 3) mengalami peningkatan dalam mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk.

Berdasarkan kesimpulan di atas disarankan bagi para pendidik anak usia dini dan orang tua, dalam upaya mengoptimalkan perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini dapat menggunakan media, diantaranya dengan menggunakan media *maze* geometri.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Maze Geometri di TK Aisyah Silaut Pesisir Selatan* ini tepat pada waktunya. Shalawat beserta salam penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kegelapan kepada alam yang terang benderang yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, jurusan Pendidikan Luar Sekolah di Universitas Negeri Padang. Dalam penulisan dan penyelesaian penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan berupa arahan, bimbingan serta penjelasan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor, Bapak Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Ibu Dr. Solfema, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dr. Najibah Taher, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Dra. Wirdatul 'Aini, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Staf pengajar jurusan Pendidikan Luar Sekolah Universitas Negeri Padang.
6. Bapak/Ibu Kepala, Staf, Karyawan/Karyawati Perpustakaan Universitas Negeri Padang, yang menyediakan buku-buku sebagai bahan skripsi.

7. Ibu Dra.Siti Nuryani, selaku Kepala TK Aisyiyah Silaut Pesisir Selatan yang memberikan izin serta kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
8. Rekan-rekan guru TK Aisyiyah Silaut yang telah memberikan dukungan dan membantu penulis dalam pengumpulan data.
9. Rekan-rekan senasib dan seperjuangan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Luar Sekolah khususnya kelas kerjasama Pesisir Selatan yang saling memberikan motivasi serta semangatnya.
10. Teristimewa untuk Suami, anak-anak Ayah dan Bunda tercinta yang selalu memberikan dukungan moril dan materil serta do'anya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, penulis berharap pada semua pihak dan pembaca untuk dapat memberikan masukan dan saran demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang dan bagi penulis sendiri.

Padang, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Pemecahan Masalah.....	8
G. Pertanyaan Penelitian.....	8
H. Manfaat Penelitian.....	9
I. Definisi Operasional.....	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori.....	12
1. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini.....	13
2. Hakekat Perkembangan Kognitif.....	23
3. Metode Pembelajaran.....	23
4. Metode Belajar melalui Bermain.....	28
5. Permainan <i>Maze</i> Geometri dalam Meningkatkan . Kemampuan Anak Mengenal Bentuk Geometri	29
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Konseptual.....	32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	35
B. Subjek Penelitian	35
C. Setting Penelitian	36
D. Teknik dan Alat Pengumpul Data	37
E. Jenis dan Sumber Data	37
F. Teknik Analisis Data	37
G. Prosedur Penelitian	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	44
B. Pembahasan	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	61
B. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA.....	63
----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	65
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data awal kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di TK Aisyah.....	5
2. Perkembangan kemampuan menyebutkan bentuk geometri Pada Siklus I	44
3. Perkembangan kemampuan mengelompokkan geometri berdasarkan warna pada Siklus I.....	46
4. Perkembangan kemampuan mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk pada Siklus I	48
5. Perkembangan menyebutkan bentuk geometri pada Siklus II	50
6. Perkembangan kemampuan mengelompokkan geometri berdasarkan warna pada siklus II	52
7. Perkembangan Kemampuan mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk pada Siklus II	54
8. Kondisi antar siklus	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	34
2. Siklus	39
3. Perkembangan kemampuan menyebutkan bentuk geometri Pada Siklus I.....	45
4. Perkembangan kemampuan mengelompokkan geometri berdasarkan warna pada Siklus I.....	47
5. Perkembangan kemampuan mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk pada Siklus I.....	49
6. Perkembangan menyebutkan bentuk geometri pada Siklus II	51
7. Perkembangan kemampuan mengelompokkan geometri berdasarkan warna pada siklus II	53
8. Perkembangan Kemampuan mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk pada Siklus II	55
9. Kondisi antar siklus	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-kisi Penelitian.....	65
2. Instrumen penelitian.....	66
3. Lembaran Hasil Observasi Kemampuan Anak.....	67
4. Lembar Hasil Rekap Kemampuan Anak.....	76
5. Satuan Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan I.....	85
6. Gambar media <i>maze</i> geometri.....	93
7. Dokumentasi Kegiatan Permainan <i>Maze</i> Geometri.....	95
8. Surat Izin Penelitian.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan UU RI No 20 Bab 1 Pasal 1 butir 14 tahun 2003 (Depdiknas, 2003:5) tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa,

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan tumbuh kembang anak usia 0-6 tahun secara menyeluruh, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan atau intelegensi (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), soisoemosional (sikap dan prilaku serta agama), bahasa dan komunikasi. Sesuai dengan keunikan dan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan dan sangat penting bagi anak adalah aspek perkembangan kognitif., yang mana proses

kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan intelegensi yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan pada ide-ide dan belajarnya. Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak akan melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk tuhan yang harus memperdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Menurut Sujono (2008:1.3) “kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan(intelegensi)”. Setiap individu berfikir menggunakan pikirannya, kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya atau terselesaikan tidaknya suatu masalah seorang anak maka kita dapat mengetahui seberapa besar kemampuan yang dimiliki anak.

Kecerdasan kognitif memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan seseorang, karena proses dari kognitif adalah meliputi berbagai aspek, diantaranya persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Melalui pengembangan kognitif fungsi fikir dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi dalam memecahkan suatu masalah.

Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang berkaitan dengan bagaimana individu memepelajari dan memikirkan lingkungannya. Pengembangan kemampuan kognitif bertujuan agar kemampuan anak dapat mengelola perolehan hasil belajarnya, dapat menemukan bermacam-

macam alternatif atau cara dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Membentuk anak untuk mengembangkan logika matematikanya serta mengembangkan pengetahuan anak dalam memilah-milah, menghubungkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir kritis dan teliti. Burns dalam Sudono (1995:22) “semua kelompok matematika sudah dapat dikenalkan pada anak usia 4 tahun, kelompok matematika tersebut adalah bilangan, pola dan fungsinya, geometris, ukuran-ukuran, grafik, dan pemecahan masalah”.

Dalam kaitannya bahwa salah satu cabang matematika adalah geometri. Geometri merupakan dasar dari beberapa ilmu yang dipakai dalam kehidupan manusia. Ilmu geometri merupakan ilmu yang mempelajari tentang ilmu tata ruang, yang dapat digunakan bersamaan dengan definisi matematika sebagai titik, garis lurus, kurva, permukaan dan ruang untuk menggambarkan kesimpulan logis. Sujiono (2009) Pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu bidang pengembangan kognitif dan juga merupakan konsep awal yang harus dikuasai anak dalam pengembangan kecerdasan kognitifnya, karena anak dapat membedakan benda berdasarkan bentuk terlebih dahulu sebelum berdasarkan ciri-ciri lainnya. Kemampuan mengenal bentuk geometri merupakan salah satu indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran kognitif di TK bentuk geometri yang dimaksud adalah lingkaran, segi tiga, segi empat, persegi panjang, jajaran genjang dan trapesium.

Kondisi idealnya menurut Sujiono (2009) identifikasi perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai 5-6 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli dan tugas perkembangan pada masa anak prasekolah adalah sebagai berikut:

1. Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
2. Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk dan ukuran.
3. Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama.
4. Mencocokkan segi tiga, persegi panjang dan wajik.
5. Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.
6. Memahami konsep lambat/ cepat, sedikit/ banyak, tebal/ tipis, sempit/ luas.
7. Mengenal dan membaca tulisan yang sering kali dilihat di sekolah dan di rumah.

Sehubungan dengan itu untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media dan permainan, yang mana melalui permainan anak akan lebih tertarik untuk melangsungkan pembelajaran. Bagi anak- anak menurut para ahli bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi mereka, bermain bukan terpenuhinya permainan tetapi anak merasa senang dengan permainannya itu.

Fenomena yang peneliti temui di lapangan selama kurang lebih 3 tahun mengajar yaitu sulitnya memberikan pembelajaran dalam rangka pengenalan bentuk geometri pada anak. Peneliti menemukan beberapa anak yang masih

kesulitan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, anak dapat menyebutkan nama-nama dari geometri sederhana (segi tiga, segi empat, lingkaran, persegi panjang, dan jajaran genjang) tetapi mereka belum bisa membedakan bentuk-bentuk dari geometri tersebut, seperti dalam menyebutkan nama-nama geometri, tetapi ketika guru meminta untuk menunjukkan mana yang segi tiga atau yang lainnya anak masih kesulitan.

Masih rendahnya kemampuan kognitif anak dalam memahami bentuk-bentuk geometri tersebut menuntut peneliti untuk kreatif dan inovatif dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan terhadap anak PAUD tepatnya pada kelompok usia 4-5 tahun TK Aisyiah Silaut Pesisir Selatan, terhadap 15 orang anak pada tahun ajaran 2012-2013 tepatnya pada bulan April-Mei 2013 dan juga pada pembelajaran tahun lalu, menunjukkan rendahnya kemampuan anak. Agar dapat lebih jelas hasil pengumpulan data yang peneliti lakukan pada tahun ajaran 2012-2013 sebagaimana tercantum dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Awal Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak di Kelompok A1 TK Aisyiah Bustanul Athfal Pesisir Selatan Tahun ajaran 2012-2013

No	Aspek yang diteliti	Kompetensi					
		SM		M		KM	
		F	%	F	%	F	%
1	Mennyebutkan bentuk geometri	1	6,7	1	6,7	13	86,7
2	Mengklasifikan benda (geometri) berdasarkan warna	0	0	1	6,7	14	93,3
3	Mengklasifikan benda (geometri) berdasarkan bentuk	1	6,7	1	6,7	13	86,7
	Jumlah	2	13,4	3	20,1	38	266,7
	Rata-rata		4,4		6,7		88,9

Dari tabel di atas dapat kita lihat bahwa dari 15 anak di TK Aisyah Silaut yang sangat mampu dalam menyebutkan bentuk geometri sebanyak 1 anak (6,7%), mampu sebanyak 1 anak (6,7%) dan kurang mampu sebanyak 13 anak (86,7%). Anak yang sangat mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna sebanyak 0 anak (0%), mampu sebanyak 1 anak (6,7%), kurang mampu sebanyak 14 anak (93,3%). Anak yang sangat mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk sebanyak 1 anak (6,7%), mampu sebanyak 1 anak (6,7%), kurang mampu sebanyak 13 anak (86,7%). Dengan demikian kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri belum berkembang dengan baik oleh sebab itu peneliti perlu melakukan satu tindakan untuk dapat memperbaiki tingkat perkembangan kognitif pada anak, agar dapat mencapai hasil yang diharapkan.

Berdasarkan dari permasalahan di atas maka peneliti akan mencoba mencari solusi dari permasalahan rendahnya perkembangan kognitif anak terutama dalam pemahaman tentang geometri. Solusi yang peneliti lakukan adalah merencanakan penggunaan media *maze* geometri sebagai upaya untuk meningkatkan kecerdasan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Aisyah Silaut Kabupaten Pesisir Selatan. Media permainan *maze* geometri dapat membantu dalam meningkatkan kecerdasan kognitif anak, khususnya dalam: 1) menyebutkan beberapa bentuk geometri, 2) Mengelompokkan geometri berdasarkan warna. 3) mengklasifikasikan geometri berdasarkan bentuk.

Berdasarkan uraian di atas penelitian ini akan mengkaji tentang perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun melalui permainan *maze* geometri

yang diperkirakan mampu meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal bentuk geometri.

B. Identifikasi Masalah

Rendahnya kemampuan geometri anak dipengaruhi oleh faktor sebagai berikut:

1. Faktor Internal:
 - a) Lambatnya perkembangan kematangan anak yang mempengaruhi rendahnya pemahaman anak tentang geometri
 - b) Rendahnya minat belajar anak
 - c) Kesehatan anak yang berpengaruh terhadap rendahnya konsentrasi anak
2. Faktor Eksternal, :
 - a) Faktor lingkungan yang kurang mendukung
 - b) Media pembelajaran yang kurang tepat dan kurang bervariasi
 - c) Metode belajar guru yang kurang menarik
 - d) Strategi atau pendekatan pembelajaran yang kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Banyaknya tautan masalah yang terkait dengan pembelajaran tersebut, maka dalam hal ini peneliti mencoba membatasi fokus penelitian pada aspek media pembelajaran yaitu penggunaan media *maze* geometri untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal geometri di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Silaut.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang penulis paparkan di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Apakah kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di TK Aisyah Silaut kabupaten Pesisir Selatan bisa ditingkatkan melalui permainan *maze* geometri ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam menyebutkan geometri.
2. Untuk menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda (geometri) berdasarkan warna.
3. Untuk menggambarkan peningkatan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda (geometri) berdasarkan bentuk.

F. Pemecahan Masalah

Upaya yang digunakan untuk memecahkan masalah ini adalah melakukan intervensi pembelajaran dengan menggunakan media permainan *maze* geometri. Dengan menggunakan media permainan *maze* geometri ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

G. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimanakah gambaran kemampuan anak dalam menyebutkan geometri dapat ditingkatkan melalui permainan *maze* geometri?

2. Bagaimanakah gambaran kemampuan anak dalam mengelompokkan geometri berdasarkan warna dapat ditingkatkan melalui permainan maze geometri?
3. Bagaimanakah gambaran kemampuan anak dalam mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk dapat ditingkatkan melalui permainan maze geometri?

H. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas maka manfaat yang diharapkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Untuk bidang keilmuan diharapkan dapat mengembangkan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya perkembangan kognitif anak terutama pemahaman anak tentang geometri.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi pendidik PAUD

Sebagai pertimbangan bagi para pendidik PAUD bahwa dalam mengembangkan kemampuan anak untuk meningkatkan pemahaman anak tentang geometri melalui kegiatan bermain dapat tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan pada akhir pembelajaran.

- b. Bagi lembaga PAUD

Dapat membantu lembaga dalam menghadapi anak dalam proses pembelajaran dengan melakukan permainan *maze* geometri untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami bentuk geometri.

c. Bagi orang tua

Memberikan pemahaman orang tua bagaimana cara yang tepat untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

I. Definisi Operasional

1. Geometri

Menurut Novelia Sondang (2011), geometri merupakan salah satu ilmu matematika yang diterapkan dalam dunia arsitektur dan juga merupakan salah satu cabang ilmu yang berkaitan dengan bentuk, komposisi dan proporsi. Dikemukakan Elements, Wilson dan Sarama dalam Wasik (2008:398) “membangun konsep geometri pada anak dapat dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi tiga, segi empat dan lingkaran”.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mengenal geometri merupakan salah satu indikator yang harus dicapai dalam pembelajaran di TK, bentuk geometri yang dimaksud adalah lingkaran, segi tiga, segi empat, persegi panjang, jajaran genjang dan trapesium. Dalam penelitian ini, yang akan diobservasi adalah kemampuan anak dalam menyebutkan beberapa bentuk geometri, mengelompokkan geometri berdasarkan warna, dan mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk.

2. Permainan Maze Geometri

Dikemukakan Pratama dalam Montolalu (2006) permainan *maze* adalah sebuah permainan yang menuntut anak untuk mencari jejak dari suatu hal

yang dicari atau dituju oleh anak secara sederhana. Pencarian jejak ini akan membantu anak untuk mengembangkan logika dan dapat melatih kesabaran serta konsentrasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan, karena anak yang tidak berkonsentrasi dalam menyelesaikannya akan mendapat jalan yang salah. Hal ini dapat meningkatkan kognitif anak karena anak mulai berfikir untuk mencari jalan yang benar dan sampai pada suatu hal yang dicarinya.

Permainan *maze* geometri yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan permainan yang menggunakan media *maze* geometri yang terbuat dari kertas dan krayon/perwarna, permainan ini dilakukan dengan cara menarik garis kemudian mencari atau menelusuri dan memilih jalan berliku menuju salah satu atau beberapa bentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat, persegi panjang, jajaran genjang, dan trapesium) sesuai pengarahannya yang ada sehingga anak akan menikmati permainan dengan rasa senang tanpa menyadari bahwa itu merupakan kegiatan dalam mengasah kemampuan anak dalam meningkatkan pemahaman anak tentang geometri.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Prinsip Pendidikan Anak Usia Dini

Prinsip pendidikan anak usia dini, menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003), didasarkan antara lain:

- a. Berorientasi pada kebutuhan siswa.

Kegiatan belajar harus selalu ditunjukkan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu, karena anak merupakan individu yang unik, maka masing-masing anak memiliki kebutuhan rangsangan yang berbeda.

- b. Kegiatan belajar dilakukan melalui bermain.

Bermain merupakan pendekatan dalam mengelola kegiatan belajar anak dengan menerapkan metode, strategi, sarana dan media belajar yang merangsang anak untuk melakukan eksplorasi, menemukan dan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar.

- c. Merangsang munculnya kreativitas dan inovatif.

Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi.

- d. Menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar.

Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain.

- e. Mengembangkan kecakapan hidup anak.

Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki keterampilan dasar yang berguna bagi kehidupannya kelak.

- f. Menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar.
- g. Dilaksanakan secara bertahap dengan mengacu pada prinsip perkembangan anak.
- h. Rangsangan pendidikan mencakup semua aspek perkembangan.

Rangsangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan anak. Saat anak melakukan sesuatu, sesungguhnya ia sedang mengembangkan berbagai aspek perkembangan atau kecerdasannya. (Depdiknas, 2003).

2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Dilihat dari peristilahannya istilah kognitif adalah sama pengertiannya dengan istilah intelektual. Sujiono (2009) Beberapa ahli yang berkecimpung dalam bidang pendidikan mendefinisikan kognitif dan intelektual dengan berbagai peristilahan, diantaranya:

- 1) Terman mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk berfikir secara abstrak.
- 2) Colvin mendefinisikan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

- 3) Henman mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan.
- 4) Hunt mendefinisikan kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Kognitif merupakan semua proses dan produk pikiran untuk mencapai pengetahuan yang berupa aktivitas mental seperti mengingat, menyimbolkan, mengkategorikan, memecahkan masalah, menciptakan dan berfantasi.

Proses kognitif berhubungan erat dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide-ide dan belajar. Yang mana kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memenuhi sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

b. Klasifikasi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

Sujiono (2009) tujuan dalam pengembangan kognitif anak diarahkan pada beberapa pengembangan kemampuan, diantaranya:

1. Pengembangan Auditori (PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, antara lain:

- a. Mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari
- b. Mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik
- c. Mengikuti perintah lisan sederhana

2. Pengembangan Visual (PV)

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya.

3. Pengembangan Taktil (PT)

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba)

4. Pengembangan Kinestetik (PK)

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/ keterampilan tangan atau motorik halus yang memengaruhi perkembangan kognitif.

5. Pengembangan Aritmatika (PAr)

Kemampuan yang diarahkan untuk kemampuan berhitung atau konsep berhitung permulaan.

6. Pengembangan Geometri (PG)

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan 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) Mengukur benda secara sederhana
- e) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah
- f) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri
- g) Menyebutkan benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri
- h) Mencontoh bentuk-bentuk geometri
- i) Menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan segi empat

7. Pengembangan Sain Permulaan (PS)

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *saintific* atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak.

Berdasarkan klasifikasi perkembangan kognitif di atas dapat dipahami bahwa dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada pengembangan geometri, karena mencakup tentang pengelompokkan geometri.

c. Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Menurut Sujiono (2009) berdasarkan tahapan perkembangan, anak usia 4-5 tahun mempunyai ciri-ciri perkembangan kognitif seperti berikut:

- 1) Dapat memasang benda sesuai dengan fungsinya
- 2) Menunjuk sebanyak-banyaknya benda menurut ciri-ciri tertentu
- 3) Menunjuk sebanyak-banyaknya benda menurut jenisnya
- 4) Menunjuk benda ke dalam kelompok yang sama
- 5) Mengelompokkan benda yang sama
- 6) Menunjuk benda yang sejenis
- 7) Mengelompokkan benda yang sejenis.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kehadiran wujud suatu benda sangat penting karena anak berada pada masa peralihan, hal ini untuk mempermudah anak dalam mengenal bentuk geometri, karena anak usia 4-5 tahun semestinya sudah mampu mengenali ciri-ciri benda yang ada di sekitarnya, mengelompokkan benda sesuai dengan jenis, bentuk, warna, ukuran dan fungsinya.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Jean Piaget dalam Susanto (2011) banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, diantaranya:

a. Faktor hereditas/ keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah

membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke, ia berpendapat bahwa manusia lahir dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori tabula rasa, menurutnya perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapatnya taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

d. Faktor pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak disengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Dalam arti seorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak dan kesemuanya itu saling terkait dalam mewujudkan anak menjadi manusia yang seutuhnya.

e. Pentingnya Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya 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.

Adapun proses kognisi meliputi berbagai aspek, seperti persepsi, ingatan, pikiran, symbol-simbol, penalaran dan pemecahan masalah. Sehubungan dengan ini Piaget dalam Sudono (1995) berpendapat, bahwa pentingnya guru mengembangkan kognitif pada anak, adalah:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya
4. Agar anak mampu memahami symbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan)
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Dengan demikian, melalui perkembangan kognitif, fungsi pikiran dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan suatu masalah.

f. Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Melalui Permainan

Anak merupakan sosok individu sebagai makhluk sosial cultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologisnya sehingga menjadi sosok yang unik. anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada masa usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya.

Teori mengenai perkembangan kognitif adalah “anak ternyata bukan merupakan miniature replica orang dewasa dan cara berfikir anak-anak tidak sama dengan cara berpikir orang dewasa”.

Dengan demikian perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, yaitu:

- 1) Kematangan, merupakan pengembangan dari susunan syaraf.

Misalnya kemampuan melihat atau mendengar disebabkan oleh kematangan yang sudah dicapai oleh susunan syaraf yang bersangkutan.

- 2) Pengalaman, merupakan hubungan timbale balik antara organisme dengan lingkungannya, dengan dunianya.
- 3) Transmisi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial seperti cara pengasuhan dan pendidikan dari orang lain yang diberikan kepada anak.
- 4) Ekuilibrasi, yaitu adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungan.

Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari keaktifannya dan kemandiriannya maupun kemampuannya dalam pembelajaran. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak bukanlah hal yang mudah. proses pembelajaran yang menarik, efektif bermakna dan menyenangkan bagi anak sangat dipengaruhi oleh berbagai unsur antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat dan karakteristik. Metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan, sarana belajar yang memadai juga menyenangkan. Alat permainan anak yang menarik dan menyenangkan, tersedianya berbagai sumber belajar yang mendorong anak untuk belajar. Secara khusus tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi

mereka, bermain bukan terpenuhi permainannya, tetapi anak merasa senang dengan permainan itu.

Pada dasarnya banyak permainan yang bisa meningkatkan kecerdasan anak, namun dalam penelitian kali ini peneliti mencoba mengambil salah satu permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan kognitif anak yaitu permainan maze geometri.

Permainan *maze* adalah suatu kegiatan untuk mencari, menelusuri, dan memilih jalan menuju tempat yang ditentukan dengan memakai media tertentu. Permainan ini sangat digemari oleh anak-anak. Selain mengasyikkan permainan ini juga memberikan pendidikan positif bagi anak dalam pengembangan bidang kognitif, kecermatan dan keterampilan.

3. **Metode Pembelajaran**

Metode secara harfiah berarti “cara”, secara umum metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Fathurrohman dalam Fakhruddin (2010:16) menyatakan bahwa “metode adalah cara atau prosedur yang dipergunakan oleh fasilitator dalam interaksi belajar dengan memperhatikan keseluruhan sistem untuk mencapai tujuan sedangkan kata mengajar berarti memberi pelajaran”.

Berdasarkan pandangan di atas dapat dipahami bahwa metode pembelajaran merupakan cara-cara menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Metode itu

sendiri merupakan salah satu sub sistem pembelajaran yang tidak dapat dilepaskan begitu saja, oleh karena itu metode harus menjadi perhatian utama dalam sistem proses pembelajaran.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu, metode dipilih pendidik berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditentukan. Metode memiliki peran yang sangat strategis dalam pembelajaran, karena metode berperan sebagai rambu-rambu atau bagaimana memproses pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sistematis.

4. Metode Belajar Melalui Bermain

a. Pengertian Bermain

Hurlock (1999:126) mengemukakan “Bermain adalah kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar”.

Menurut Froebel dalam Sujiono dan Sujiono (2005:30) “Bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain di gunakan sebagai media untuk meningkatkan ketrampilan dan kemampuan tertentu bagi anak. Bermain merupakan kebutuhan manusia sepanjang rentang kehidupan, dalam kultur manapun”. Selanjutnya menurut Catron dan Allen dalam Musfiroh (2005:22) “Bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal”. Sedangkan menurut Sudono (1995:1) mengemukakan, “Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan

atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.”

Dari pendapat tentang bermain di atas dapat disimpulkan bermain dan permainan adalah suatu aktivitas yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak dan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi, dan dilakukan untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk kepribadian anak, dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

b. Pentingnya Bermain dan Permainan bagi Anak Usia Dini

Musfiroh (2005:13) mengungkapkan, “Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam priode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak.”

Catron & Allen dalam Musfiroh (2005:15) “Kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan ke enam aspek perkembangan anak yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan ketrampilan motorik”.

Semiawan dalam Musfiroh menyatakan (2005:16) bahwa “Bagi anak-anak bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi, jika tidak ada satu tahapan perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat kelak jika si anak sudah menjadi remaja”.

Bermain memiliki kekuatan untuk menggerakkan perkembangan anak. Pada masa usia dini, bermain merupakan landasan bagi perkembangan

mereka karena bermain merupakan bagian dari perkembangan sekaligus sumber energi perkembangan itu sendiri.

c. Manfaat Bermain

Manfaat bermain bagi anak usia dini Menurut Musfiroh (2005) adalah sebagai berikut:

- 1) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan anak.
- 2) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah. Berfikir tentang bagaimana mengorganisasi materi sesuai dengan tujuan mereka bermain.
- 3) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berfikir abstrak.
- 4) Bermain mendorong anak untuk berfikir kreatif, karena di dalam bermain anak memilih sendiri kegiatan yang mereka sukai.
- 5) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak.
- 6) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut.
- 7) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial, membantu perkembangan emosi yang sehat.
- 8) Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.
- 9) Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik, baik motorik halus maupun motorik kasar.
- 10) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

Jadi bermain sangat bermanfaat bagi anak usia dini yang sedang dalam usia potensial, karena bermain dapat membantu semua aspek perkembangan dan kecerdasan jamak anak. Dengan bermain anak dapat berimajinasi,

berekplorasi dalam dunianya, serta membantu keterampilan berkomunikasi dengan orang lain.

d. Peran Pendidik Dalam Mengembangkan Aktivitas Bermain

Pendidik memegang peranan penting pada saat anak-anak bermain, menurut Sujiono (2009) peranan pendidik dalam mengembangkan kegiatan bermain anak adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik sebagai pengamat harus melakukan observasi mengenai interaksi dengan lingkungan sekitar mereka agar pendidik mengetahui letak kesulitan anak.
- 2) Pendidik menyediakan sarana dan situasi untuk mendukung terciptanya suasana yang diinginkan.
- 3) Pendidik sebagai model, merupakan upaya Pendidik untuk ikut terlibat langsung dalam aktivitas bermain anak.
- 4) Pendidik bertugas sebagai pengamat yang akan melakukan penilaian, dengan begitu anak mendapatkan motivasi secara tidak langsung. Pendidik pun dapat melihat seberapa besar keberhasilan yang dicapai dalam pembelajaran.
- 5) Perencana pembelajaran, adalah tugas pertama guru dalam pembelajaran, gunanya agar pendidik dapat mendesain bentuk pembelajaran yang dapat mengembangkan potensi anak sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan anak.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peranan pendidik dalam kegiatan bermain anak adalah sebagai perencana pembelajaran, fasilitator,

pengamat, motivator dan evaluator (penilai) dari berbagai aktivitas bermain anak.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Dalam proses komunikasi, media merupakan apa saja yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi. Menurut Briggs dalam Mulyadi (1997:21) “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang anak untuk belajar”. Sedangkan media pembelajaran menurut Eliyawati (2005:9) adalah “Sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran”.

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan materi oleh guru sebagai sumber pesan kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Materi yang disampaikan berupa berbagai ilmu yang dibutuhkan anak dalam rangka mendewasakan anak. Media hendaknya dipilih dan disesuaikan dengan pokok permasalahan yang akan disampaikan. Dengan demikian media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran akan sangat berguna. Penggunaan media di pendidikan anak usia dini sangat dominan. Hanya sebagian kecil pembelajaran yang disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran. Salah satunya adalah bercerita tanpa alat peraga.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan mudah bila dibantu dengan sarana visual, dimana 11% dari yang dipelajari terjadi lewat indera pendengaran dan 83% lewat indera penglihatan. Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

Di dalam situasi proses pendidikan untuk anak usia dini juga terdapat pesan yang harus dikomunikasikan. Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari tema atau topik kegiatan belajar yang disampaikan melalui suatu media dengan menggunakan suatu metode.

5. Permainan *Maze* Geometri dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.

Kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa seperti kemampuan dalam mengenal bentuk geometri. Dalam mengenal bentuk geometri anak TK Aisyiah Silaut memiliki kemampuan yang masih rendah.

Dengan demikian anak TK Aisyiah Silaut memerlukan pengembangan dalam kemampuan mengenal bentuk geometri, namun medianya harus mempertimbangkan dengan karakteristik anak usia dini. Dengan pertimbangan tersebut maka peneliti menganggap dapat dilakukan

dengan permainan yang sederhana namun dapat memenuhi kebutuhan pengembangan kemampuan kognitif anak yaitu dengan permainan *maze* geometri.

Menurut Sujiono (2009) ada beberapa permainan untuk mengasah kecerdasan visual spasial anak dan cocok untuk digunakan sebagai permainan anak yang dapat mengembangkan aspek kognitif anak diantaranya yaitu permainan *maze* geometri.

Menurut Montolalu (2006:9.35) cara mengajarkan bentuk geometri pada anak adalah dengan pembelajaran 3 langkah, yaitu:

Langkah 1) Guru memperkenalkan bentuk geometri kepada anak, lalu guru menunjuk ke berbagai bentuk geometri (lingkaran, segi tiga, segi empat, jajaran genjang, dan trapesium) yang ada kemudian bertanya pada anak-anak. Langkah 2) Guru menunjukkan bentuk geometri. Langkah 3) Guru mengangkat kembali bentuk geometri dan bertanya lagi pada anak.

Strategi ini dapat dilakukan berulang-ulang diselingi dengan permainan menggunakan konsep-konsep yang sedang di pelajari. Yang dibutuhkan anak-anak adalah banyak pengalaman dengan bentuk-bentuk geometri. Sehingga anak dapat memahami bentuk-bentuk geometri salah satunya melalui permainan *maze* geometri.

Menurut Apriliana dalam Aisiyah (2008:34) sasaran permainan *maze* geometri dapat disimpulkan sebagai berikut:

1) Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri berdasarkan bentuknya. Dalam bermain permainan *maze* geometri anak akan menggunakan nalarnya mencari jalan untuk menemukan kelompok bentuk geometri yang sama bentuknya misalnya mengelompokkan bentuk segitiga, mengelompokkan bentuk lingkaran dan mengelompokkan bentuk segi empat.

2) Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk. Dalam bermain permainan *maze* geometri anak akan menggunakan nalarnya mencari jalan untuk menemukan kelompok bentuk geometri yang sama warna dan bentuknya, misalnya mengelompokkan bentuk segi tiga yang warnanya sama, mengelompokkan bentuk lingkaran yang warnanya sama, dan mengelompokkan bentuk segi empat yang warnanya sama.

Sesuai dengan pendapat di atas, permainan *maze* geometri juga melibatkan komponen-komponen daya pikir, antara lain melatih daya ingat, kejelian, kecermatan dan ketrampilan dalam memecahkan masalah. Permainan ini bertujuan untuk membantu anak mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bentuk geometri.

B. Penelitian yang Relevan

1. Vina Apriliana (2011) dengan judul skripsinya peningkatan kemampuan mengenal konsep bentuk geometri melalui permainan mencari pasangan di Taman Kanak-Kanak Al-Ishlah I Silingkang. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan mencari pasangan terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bentuk geometri.
2. Juariah (2012) dengan judul skripsinya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan balok di Taman Kanak-Kanak Aisyah 2 Duri. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa permainan balok terbukti dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

Penelitian tersebut di atas relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan penelitian relevan di atas adalah dalam pengembangan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain dan perbedaannya dalam jenis permainannya.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini menjelaskan bahwa pemahaman anak tentang geometri akan meningkat melalui permainan *maze* geometri. Pencarian jejak ini akan membantu anak untuk mengembangkan logika dan dapat melatih kesabaran serta konsentrasi dalam menyelesaikan suatu permasalahan, karena anak yang tidak berkonsentrasi dalam menyelesaikannya akan mendapat jalan yang salah. Hal ini dapat meningkatkan kognitif anak karena anak mulai berpikir untuk mencari jalan yang benar dan sampai pada suatu hal yang dicarinya, dan lebih rincinya adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk geometri.

Sebelum melakukan permainan pendidik mengkonkritkan bentuk geometri pada benda nyata, contoh dari segi tiga adalah penggaris segi tiga, contoh dari segi empat adalah papan tulis dan bentuk lingkaran adalah uang logam. Dengan demikian ingatan anak akan semakin tajam dalam mengenal geometri baik dari segi bentuk, warna maupun ukuran geometri dan hasil belajar akan semakin meningkat seiring dengan meningkatnya pemahaman anak tentang geometri.

2. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna.

Guru menyediakan lembar *maze* geometri dengan gambar segi empat yang diberi warna biru, segi tiga yang diberi warna merah dan lingkaran yang diberi warna hijau. Cara bermainnya yaitu ada beberapa bentuk geometri berwarna yang diletakkan dipintu star kemudian berangkat dari pintu star

terdapat beberapa jalan bercabang yang masing-masing bentuk geometri akan menelusuri jalan menuju ke bentuk geometri berdasarkan warnanya yang serupa. Dengan demikian anak akan merasa tertantang untuk menyelesaikan permainannya dengan rasa senang, tanpa menyadari bahwa mereka sedang melatih nalarnya untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengelompokkan geometri berdasarkan warna.

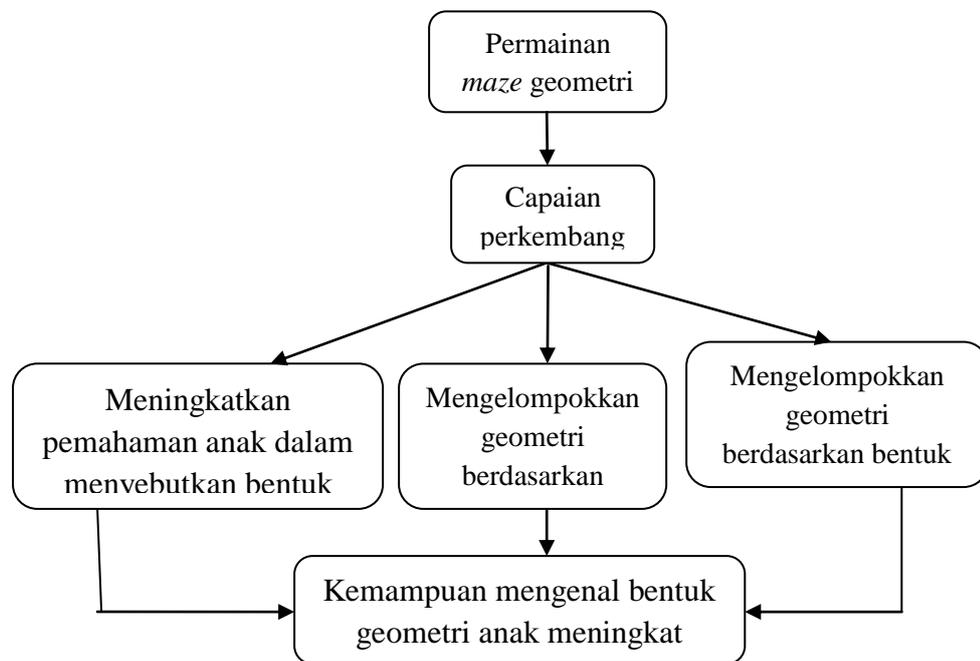
3. Meningkatkan kemampuan anak dalam mengelompokkan benda (geometri) berdasarkan bentuk.

Permainan *maze* geometri akan membantu pengembangan kemampuan anak dalam mengelompokkan bentuk geometri. Dalam permainan ini guru menyediakan dalam bentuk media gambar, yang mana gambar geometri (segi tiga, segi empat dan lingkaran) dengan masing-masing gambar berada dipintu star, kemudian guru segera memberikan pengarahan agar anak-anak segera menarik garis dari pintu star menuju salah satu bentuk geometri sesuai dengan bentuk geometri sebelumnya. Dengan demikian anak akan lebih mudah dalam memahami konsep geometri berdasarkan bentuk.

Permainan *maze* geometri dapat meningkatkan kecerdasan kognitif anak bila dilaksanakan secara optimal, oleh karena itu pendidik terlebih dahulu harus mampu mengetahui tujuan, manfaat serta memikirkan cara yang tepat agar kecerdasan kognitif anak dapat meningkat, dengan demikian guru akan memahami dan mengerti dengan apa yang harus ia lakukan. Permainan ini merupakan suatu permainan mencari jejak secara sederhana memiliki rintangan-rintangan yang menuntut anak mengembangkan kognitifnya karena anak

ditugaskan mencari jalan yang paling benar untuk menuju bentuk-bentuk geometri yang dicarinya. Dengan demikian permainan dengan menggunakan media *maze* geometri diduga dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami bentuk geometri.

Agar dapat memudahkan dalam memahami jalannya penelitian ini maka kerangka berpikir dari penelitian ini adalah sebagaimana digambarkan dalam desain konseptual berikut ini:



Gambar I: Kerangka Berfikir dari Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan *Maze* Geometri.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Aisyiyah Silaut kelompok A1 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan anak dalam menyebutkan beberapa bentuk geometri meningkat sangat tinggi melalui penggunaan media *maze* geometri, artinya kemampuan anak dalam menyebutkan beberapa bentuk geometri bisa di tingkatkan melalui media *maze* geometri.
2. Kemampuan anak dalam mengelompokkan geometri berdasarkan warna meningkat sangat tinggi artinya kemampuan anak dalam mengelompokkan geometri berdasarkan warna bisa ditingkatkan melalui media *maze* geometri.
3. Kemampuan anak dalam mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk meningkat sangat tinggi melalui penggunaan media *maze* geometri, artinya kemampuan mengenal bentuk geometri berdasarkan bentuk bisa ditingkatkan melalui media *maze* geometri.

B. Saran

Melihat begitu besar persentase peningkatan perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan *maze* geometri di TK Aisyiyah silaut Pesisir Selatan, maka disarankan kepada pendidik dan orang tua anak usia dini hendanya:

1. Bagi pendidik perlu menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan anak, salah satunya dengan permainan *maze* geometri. Dimana melalui permainan ini dapat membantu meningkatkan perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dalam menyebutkan bentuk geometri, mengelompokkan geometri berdasarkan warna dan mengelompokkan geometri berdasarkan bentuk.
2. Bagi orang tua tidak hanya mengandalkan stimulasi dari pendidik saja dalam upaya perkembangan pengenalan bentuk geometri, namun orang tua juga bisa merangsang kemampuan geometri anak di rumah melalui permainan *maze* geometri ini, karena melalui permainan ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri secara optimal.
3. Bagi peneliti yang akan datang menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.