

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI METODE BERMAIN DADU GEOMETRI
DI TAMAN KANAK-KANAK TUNAS KARYA
PADANGPANJANG**

SKRIPSI

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



**NURUL MISHBAH
NIM 2008/08397**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

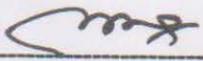
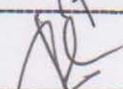
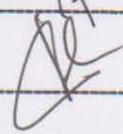
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan tim penguji skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak
Melalui Metode Bermain Dadu Geometri
Di TK Tunas Karya Padangpanjang

Nama : Nurul Mishbah
NIM : 2008/ 08397
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Drs .Amril Amir, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Dra. Rivda Yetti	2. 
3. Anggota : Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd	3. 
4. Anggota : Asdi Wirman, S.Pd.I	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	5. 

ABSTRAK

Nurul Mishbah, 2012: “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri di Taman Kanak-kanak Tunas Karya Kota Padang Panjang”. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Memahami bilangan dan geometri penting bagi anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak. Di TK Tunas karya Padangpanjang, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, mengenal konsep bilangan, ,mengetahui bentuk geometri, penjumlahan dan pengurangan dengan benda masih rendah. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dilaksanakan penelitian melalui metode bermain dadu geometri.

Jenis penelitian yang ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian adalah kelompok B2 TK Tunas karya Padangpanjang yang berjumlah 14 anak. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa format observasi, wawancara dan dokumentasi kegiatan anak , selanjutnya data diolah dengan teknik persentase. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus. Satu siklus 3 kali pertemuan

Hasil penelitian di setiap siklus menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dalam memahami bilangan dan mengenal bentuk geometri. Dari kondisi awal ke siklus I mengalami peningkatan namun belum mencapai KKM dan siklus II hasil peningkatannya sudah mencapai KKM. Berdasarkan adanya peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain dadu geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain dadu geometri. di TK Tunas Karya PadangPanjang khususnya kelompok B2.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, penulisan skripsi ini telah selesai. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam mengikuti pendidikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Skripsi yang berbentuk penelitian tindakan kelas ini mencermati dan menganalisa peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain dadu geometri di Taman Kanak-Kanak Tunas Karya Padangpanjang.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Untuk itu, diucapkan terimakasih yang tulus kepada Bapak Drs Amril Amir, M.Pd dan Ibu Dra. Rivda Yetti sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan arahan, motivasi dan kemudahan; Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati M.Pd, sebagai Ketua dan sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Bapak Prof. Dr. H. Firman, MS. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan berbagai fasilitas; Ibu Nurul Mishbah sebagai Kepala Taman Kanak-kanak Tunas Karya Padangpanjang yang telah member izin untuk melakukan PTK disekolah yang dipimpinnya; Ibu Rohima sebagai kolaborator dalam penelitian ini, Semoga segala budi baik bapak, ibu dan teman-teman menjadi amal di sisi Allah SWT.

Akhirnya dipersembahkan penelitian ini kepada tim penguji serta pembaca yang budiman agar dapat memberikan saran-saran demi kesempurnaan penelitian ini. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Defenisi Operasional.....	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Hakikat Anak Usia Dini	9
2. Perkembangan Kognitif.....	15
3. Metode Bermain	20
4. Dadu Geometri sebagai Alat Permainan Edukatif (APE)	23
B. Penelitian Yang Relevan.....	27
C. Kerangka Konseptual.....	28
D. Hipotesis	29
 BAB III RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Objek Penelitian.....	31
C. Prosedur Penelitian	31
D. Instrumentasi	41
E. Teknik Pengumpulan Data.....	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Temuan Penelitian	46
B. Pembahasan	95

BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	98
B. Implikasi	99
<i>Saran</i>	99
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Format Observasi 42
Tabel 2	Format Wawancara 42
Tabel 3	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan) 46
Tabel 4	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I..... 53
Tabel 5	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan II 58
Tabel 6	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan III 62
Tabel 7	Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan III 66
Tabel 8	Rekapitulasi Hasil Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I,II dan II..... 70
Tabel 9	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan I 77
Tabel 10	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan II..... 82
Tabel 11	Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan III..... 87

Tabel 12	Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan III.....	90
Tabel 13	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I,II dan II.....	93

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)	48
Grafik 2 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I.....	52
Grafik 3 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan II	59
Grafik 4 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan III.....	64
Grafik 5 Hasil Wawancara Pada Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Siklus I Pertemuan III.....	67
Grafik 6 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus I Pertemuan I,II dan II.....	71
Grafik 7 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan I	79
Grafik 8 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan II.....	84
Grafik 9 Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan III.....	88
Grafik 10 Hasil Wawancara Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan III.....	91
Grafik 11 Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Dadu Geometri Pada Siklus II Pertemuan I,II dan III.....	95

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I Kerangka Pemikiran.....	28
Bagan II Siklus Penelitian Kemmis And Taggart.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan terhadap anak usia nol sampai enam tahun sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, merupakan sosok individu yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam rentang kehidupan manusia. Sejak lahir anak telah membawa berbagai

potensi yang sangat strategis untuk dikembangkan pada masa ini, sehingga usia dini disebut juga dengan usia keemasan.

Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama mengembangkan semua aspek perkembangan anak, meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional.

Dalam PP Nomor 17 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Taman Kanak-kanak pasal 1 ayat 4 dinyatakan bahwa "Taman Kanak-kanak merupakan bentuk satuan pendidikan anak usia dini yang diselenggarakan melalui jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak berusia 4 (empat) tahun sampai dengan 6 (enam) tahun."

Pelaksanaan pendidikan di Taman Kanak-kanak menganut prinsip: "Bermain sambil Belajar dan Belajar seraya Bermain". Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak anak diharapkan dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan kecerdasan anak. Setiap anak memiliki tugas perkembangannya masing-masing. Yusuf (2000:66) menyatakan bahwa tugas-tugas perkembangan ini berkaitan dengan sikap, perilaku, atau keterampilan yang seyogyanya dimiliki individu sesuai dengan usia atau fase perkembangannya. Disebutkan pada tugas perkembangan bahwa setiap individu diharapkan menguasai keterampilan tertentu yang penting dan memperoleh pola perilaku yang disetujui bagi berbagai usia sepanjang rentang kehidupan pada setiap fase

perkembangannya memiliki tugas perkembangan dengan pola tertentu. Dengan tugas perkembangan yang diemban anak-anak, khususnya anak usia TK pada fase perkembangannya, diperlukan adanya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak-anak yang selalu “dikemas” dengan permainan, suasana riang, enteng, bernyanyi dan menari. Bukan pendekatan pembelajaran yang penuh dengan tugas-tugas berat, apalagi dengan tingkat pengetahuan, keterampilan dan pembiasaan yang tidak sederhana lagi seperti paksaan untuk berhitung, membaca, menulis, dan lain sebagainya.

Melalui pendekatan bermain, anak-anak dapat mengembangkan aspek psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni. Pada prinsipnya bermain mengandung makna yang menyenangkan, mengasikkan, tanpa ada paksaan dari luar diri anak, dan lebih mementingkan proses mengeksplorasi potensi diri daripada hasil akhir.

Permainan edukatif bisa disebut demikian karena dapat merangsang daya pikir anak. Termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu juga mainan edukatif tidak hanya sekedar membuat anak menikmati permainan tapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan mainan tersebut. Para ahli psikologi menggunakan sebutan awal masa kanak-kanak sebagai usia menjelajah, usia bertanya dan usia kreatif . Maka dari itu mainan edukatif sangat diperlukan dan sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak terutama pada usia dini.

Pelaksanaan pembelajaran di Taman Kanak-kanak meliputi aspek-aspek perkembangan anak yang kemudian dipadukan dalam bidang pengembangan yang utuh mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Diantara bidang pengembangan kemampuan dasar adalah pengembangan kemampuan kognitif.

Dari pengamatan penulis dilapangan bahwa kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan kognitif cenderung dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran yang membebani anak dengan tugas-tugas pada lembaran kerja seperti; menghitung gambar, menulis angka, mencocokkan bilangan, penjumlahan dan pengurangan dan lain sebagainya. Sehingga anak kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan hitungan seperti mengenal bilangan dan konsep bilangan, geometri, mengelompokkan benda sesuai jumlah , serta penjumlahan dan pengurangan.

Dalam Standar Kompetensi Kurikulum 2004, dalam bidang pengembangan kognitif anak diantara hasil belajar yang diharapkan adalah anak dapat memahami bilangan yang mencakup konsep angka dan bilangan serta anak dapat memahami geometri. Namun dalam pengamatan penulis banyak anak yang tidak mampu menghitung benda sesuai dengan angka, mengelompokkan benda dengan jumlah tertentu, penjumlahan dan pengurangan, serta tidak mampu membedakan bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan hal diatas, maka perlu diadakan penelitian tentang upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain. Untuk itulah penulis merancang sebuah alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dadu geometri.

B. Identifikasi Masalah

Perkembangan anak usia dini yang sangat kompleks dan memiliki arti yang sangat penting; tentu tidak dapat dipandang secara sederhana. Optimalisasi perkembangan anak memerlukan pengkondisian yang kondusif. Guru perlu memfasilitasi perkembangan anak dengan menciptakan kondisi yang memungkinkan anak berkembang secara optimal. Hal ini berarti profesionalitas guru sangat dituntut untuk membantu agar anak dapat berkembang. Namun pada kenyataannya, di TK Tunas Karya pemberdayaan lingkungan dan sumber belajar belum dimanfaatkan secara optimal dalam memfasilitasi perkembangan anak. Dari hal tersebut diatas dapat diidentifikasi masalah pada:

1. Kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya dilaksanakan dalam suasana bermain.
2. Anak lebih banyak dibebani dengan mengerjakan tugas pada lembaran kerja atau buku tulis, terutama pada kegiatan yang berhubungan dengan kemampuan kognitif, anak lebih sering diberi tugas menulis angka, menghitung gambar dan menghubungkannya dengan angka dengan cara menarik garis dan lain sebagainya.

3. Guru kurang memanfaatkan media/sumber belajar atau dapat disebut dengan alat peraga edukatif khususnya dalam kegiatan pengembangan kognitif mengakibatkan kegiatan pembelajaran tidak menyenangkan dan bermakna bagi anak,
4. Minat anak rendah dan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal penjumlahan dan pengurangan dengan benda tidak optimal.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dibatasi masalah yang akan diteliti tentang peningkatan kemampuan kognitif anak dalam memahami angka dalam hal mengenal konsep dan lambang bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal penjumlahan dan pengurangan dengan benda.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut dapat dirumuskan permasalahan “Bagaimana peningkatan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain dadu geometri di Taman Kanak-kanak Tunas Karya Padangpanjang?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan metode bermain dengan menggunakan

alat permainan edukatif dadu geometri dalam upaya peningkatan perkembangan kognitif anak.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi anak
 - a. Dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak
 - b. Kemampuan kognitif anak berkembang melalui bermain
2. Bagi guru
 - a. Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan APE dalam kegiatan pembelajaran
 - b. Meningkatkan kemampuan guru mengembangkan ide-ide dalam kegiatan pembelajaran
3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan di TK Tunas Karya
4. Bagi penulis

Meningkatkan pemahaman tentang APE dan menambah pengalaman dalam kegiatan pembelajaran.

G. Defenisi Operasional

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan masalah, seperti dalam memahami angka dalam hal

mengenal konsep dan lambang bilangan, mengenali bentuk geometri, mengenali penjumlahan dan pengurangan dengan benda

2. Bermain Dadu geometri

Merupakan kegiatan bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif yang terdiri dari dua buah dadu dan kepingan-kepingan geometri yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

1.1 Pengertian Anak Usia Dini

NAEYC (*National Association for the Education of Young Children*) mendefinisikan masa anak usia dini sebagai periode kelahiran hingga umur 8 tahun.

Dalam Undang-Undang Sisdiknas dinyatakan bahwa anak Usia Dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Pada masa ini anak sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Berk (dalam Sujiono, 2009:6), mengatakan bahwa pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia.

Beecler dan Snowman (dalam Sumantri 2005:12)

memberi batasan anak usia dini berdasarkan pendekatan *stage approach* (pentahapan) yang menggambarkan proses ataupun urutan tahapan perkembangan, setiap tahap perkembangan mempunyai karakteristik tertentu yang berbeda dengan tahap yang lainnya.

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini merupakan pribadi yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang memiliki tahap dan karakteristik perkembangan tertentu.

Anak merupakan pribadi yang unik; yang memiliki pola serta irama perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, social-emosional, bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

1.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005:2) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik anak yang dimaksud adalah

a) unik; b) egosentris; c) aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi; e) eksploratif dan berjiwa petualang; f) mengekspresikan perilaku secara relative spontan; g) kaya dengan fantasi/khayalan; h) mudah frustrasi; i) kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; j) memiliki daya perhatian yang masih pendek; k) bergairah untuk belajar dan dan belajar banyak dari pengalaman; l) semakin menunjukkan minat terhadap teman

Selanjutnya Sujiono (2009:7) menyatakan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik diantaranya egsentris, mempunyai karakteristik berbeda-beda, mempunyai daya fantasi dan mempunyai daya konsentrasi yang pendek.

Selain itu Santoso (dalam Rusdinal, 2008:17) mengemukakan beberapa karakteristik anak usia prasekolah yaitu: (a) suka meniru, (b) ingin mencoba, (c) spontan, (d) jujur, (e) riang, (f) suka bermain, (g) ingin tahu (suka bertanya), (h) banyak gerak, (i) suka menunjukkan akunya, dan (j) unik.

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik tertentu, yang paling menonjol diantaranya adalah egosentris, suka meniru, mempunyai daya fantasi dan unik.

1.3 Cara Belajar Anak Usia Dini

Cara atau karakteristik belajar anak usia dini berbeda dengan orang dewasa. Berkaitan dengan cara belajar anak usia dini Sujiono (2009:86) mengemukakan bahwa anak usia dini memiliki ciri-ciri seperti berikut ini:

- 1) Anak belajar dengan sebaik-baiknya apabila kebutuhan fisiknya terpenuhi serta merasakan aman dan tentram secara psikologis.
- 2) Siklus belajar anak selalu berulang, dimulai dari membangun kesadaran, melakukan penjelajahan (eksplorasi), memperoleh penemuan untuk selanjutnya anak dapat menggunakannya.
- 3) Anak belajar melalui interaksi social dengan orang dewasa dan teman sebayanya.
- 4) Minat anak dan keingintahuannya memotivasi belajarnya.
- 5) Perkembangan dan belajar anak harus memperhatikan perbedaan individual
- 6) Anak belajar dengan cara sederhana ke rumit, dari konkret ke abstrak, dari gerakan ke verbal dan dari keakuan ke rasa sosial.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mutiah (2010:91) bahwa anak-anak belajar melalui permainan mereka. Pengalaman bermain yang

menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Disamping itu Sujiono (2009:121) menyatakan bahwa

anak usia dini belajar melalui *active learning*, metode yang digunakan adalah memberikan pertanyaan pada anak dan membiarkan anak berpikir/bertanya pada diri sendiri, sehingga hasil belajar yang didapat merupakan konstruksi anak tersebut. Karena pada dasarnya anak memiliki kemampuan untuk membangun dan mengkreasi pengetahuan sendiri, sehingga sangat penting bagi anak untuk terlibat langsung dalam proses belajar.

Dari beberapa pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa cara belajar anak usia dini berbeda dari orang dewasa. Anak belajar melalui bermain dan anak mampu untuk membangun pengetahuan sendiri.

1.4 Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan formal, yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun, yang implementasinya lebih menekankan pada prinsip “bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain” dan bermain adalah bekerja bagi anak. Kegiatan pembelajaran di TK akan lebih bermakna bagi anak apabila dikemas dengan bermain.

Masitoh, dkk (dalam Aisyah (2007:1.3) menegaskan bahwa pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia TK adalah melalui suatu kegiatan yang konkret dengan pendekatan yang berorientasi bermain. Bermain dibutuhkan anak untuk perkembangan berpikirnya.

Mayke (dalam Sudono 1995:3) menyatakan bahwa

belajar dengan bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi, mempraktekkan, serta mendapatkan bermacam-macam konsep dan pengertian yang tidak terduga banyaknya. Disinilah proses pembelajaran terjadi.

Di usia 3 - 5 tahun kecerdasan anak sudah sangat maju dan kompleks, sehingga diperlukan stimulasi yang lebih tepat untuk mengembangkan kecerdasan mereka itu, salah satunya dengan bermain. Bermain merupakan sarana yang efektif dalam upaya pengembangan kreativitas anak usia dini secara motorik, sosial dan kognitif.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa metode paling tepat memberikan stimulasi pada anak-anak khususnya di TK adalah dengan bermain, karena bermain adalah dunia anak serta menyenangkan bagi anak-anak.

1.5 Peran Guru Anak Usia Dini

Peran guru TK di dalam pelaksanaan pembelajaran lebih bersifat sebagai pembimbing dan fasilitator. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan secara *integrated* yang meliputi aspek pengembangan kognitif, bahasa, sosial dan emosi dalam upaya pengembangan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Peran guru dalam kegiatan permainan anak adalah memberikan dorongan, membimbing bermain bagi anak dan membantu anak

mengembangkan potensinya, sehingga seluruh aspek perkembangan dan kecerdasan anak dapat berkembang dengan optimal.

Sujiono (2009:13) mengatakan bahwa peran guru anak usia dini lebih kepada mentor atau fasilitator, dan bukan pentransfer ilmu pengetahuan semata, karena ilmu tidak dapat ditransfer dari guru kepada anak tanpa keaktifan anak itu sendiri. Dalam proses pembelajaran, tekanan harus diletakkan pada pemikiran guru. Oleh karenanya, penting bagi guru untuk dapat mengerti cara berpikir anak, mengembangkan dan menghargai pengalaman anak, memahami bagaimana anak mengatasi suatu persoalan, menyediakan dan memberikan materi sesuai dengan taraf perkembangan kognitif anak agar lebih berhasil membantu anak berpikir dan membentuk pengetahuan, menggunakan berbagai metode belajar yang bervariasi yang memungkinkan anak aktif mengkonstruksi pengetahuan.

Menurut Rogers dalam Sujiono (2009:12)

Keberhasilan guru yang sebenarnya menekankan pada tiga kualitas dan sikap yang utama yaitu:

- 1) Guru yang memberikan fasilitas untuk perkembangan anak menjadi manusia seutuhnya
- 2) Membuat suatu pelajaran menjadi berharga dengan menerima perasaan anak-anak dan kepribadian, dan percaya bahwa yang lain dasarnya layak dipercaya membantu menciptakan suasana selama belajar
- 3) Mengembangkan pemahaman empati bagi guru yang peka/sensitive untuk mengenal perasaan anak-anak di dunia.

Menurut Hymes, Read & Pattreson, Yardley (dalam Sujiono 2009:13)

Guru yang baik untuk anak memiliki banyak sifat dan ciri khas, yaitu: kehangatan hati, kepekaan, mudah beradaptasi, jujur, ketulusan hati, sifat yang bersahaja, sifat yang menghibur, menerima perbedaan individu, mampu mendukung pertumbuhan tanpa terlalu melindungi, badan yang sehat dan kuat, ketegaran hidup, perasaan kasihan/keharuan, menerima diri, emosi yang stabil, percaya diri, mampu terus-menerus berprestasi dan dapat belajar dari pengalaman.

Berdasarkan hal di atas, penulis menyimpulkan bahwa seorang guru anak usia dini berperan sebagai fasilitator dan motivator dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan dan potensi anak. Untuk itu seorang guru anak usia dini harus memiliki sifat dan memiliki sejumlah kompetensi baik itu kompetensi pedagogis, kepribadian, profesional dan sosial.

2. Perkembangan Kognitif

2.1 Pengertian Kognitif

Sujiono dkk (2005:1.3) menyatakan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Menurut Gagne (dalam Jamaris, 2006:18) Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.

Henmon (dalam Sujiono, 2005:1.14) berpandangan bahwa kognitif dan pengetahuan disebut intelegensi. Jadi kognitif bagian dari intelegensi. Apabila kognitif tinggi, maka intelegensi tinggi pula.

Berkaitan dengan hal tersebut pandangan lain dikemukakan oleh Carl Witherington (dalam Sujiono, 2005:16), intelegensi merupakan kesempatan bertindak sebagaimana dimanifestasikan dalam kemampuan-kemampuan atau kegiatan-kegiatan yaitu: a) fasilitas dalam menggunakan bilangan dan angka, b) efisiensi penggunaan bahasa, c) fasilitas dalam memahami hubungan, mengkhayal atau mencipta.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan pikiran untuk mengolah informasi, peristiwa, dan perolehan pengetahuan yang merupakan bagian dari intelegensi.

2.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Mutiah (2010:15) mengatakan bahwa dalam perkembangan seorang anak, proses kognitif yang terjadi dalam diri anak akan berubah sejalan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut. Kemampuan kognitif seseorang pada umumnya berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Piaget (dalam Yusuf, 2000:165) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak usia taman kanak-kanak berada pada periode *preoperasional* yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis.

Menurut Yusuf (2000:167) perkembangan kognitif/intelegensi anak masa prasekolah adalah :

- 1) Mampu berpikir dengan menggunakan symbol (*symbolic function*).
- 2) Berpikinya masih dibatasi oleh persepsinya. Mereka meyakini apa yang dilihatnya, dan hanya terfokus kepada suatu atribut/dimensi terhadap suatu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat (*centering*)
- 3) Berpikinya masih kaku tidak fleksibel. Cara berpikirnya terfokus kepada keadaan awal atau akhir dari suatu transformasi, bukan kepada transformasi itu sendiri yang mengantarai keadaan tersebut.
- 4) Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk dan ukuran

Mutiah (2010:16) berpendapat bahwa mengajarkan keterampilan berpikir pada anak sangat penting karena kemampuan berpikir anak belum sepenuhnya berkembang dan anak belum mampu menerapkan berbagai keterampilan berpikir dalam situasi-situasi yang bervariasi dan belum dapat secara spontan menunjukkan kemampuan ini.

Menurut Ahmadi (2005:85)

secara keseluruhan perkembangan pikiran dapat diartikan sejalan dengan proses perkembangan pengamatan dan tanggapan anak, maka perkembangan pikiran dapat dikategorikan dengan dua tahapan yaitu:

- 1) Berpikir secara konkret (dengan objek yang realis) sehingga proses berpikir anak harus dirangsang atau diruntut dengan benda atau dengan alat peraga.

- 2) Berpikir secara simbolis atau sistematis, yaitu anak berpikir dengan menggunakan symbol-simbol (tanda-tanda) maka disini sudah mulai kenal huruf, angka, skema, symbol-simbol tertentu dan sebagainya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pada anak usia taman kanak-kanak perkembangan berpikir anak berada pada tahap berpikir konkrit, sehingga untuk mengoptimalkan kemampuan kognitif anak harus dirangsang dengan kegiatan dan benda yang nyata.

2.3 Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia Taman Kanak-Kanak

Jamaris (2006:23) mengemukakan bahwa:

Perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada dalam fase praoperasional konkrit yang mencakup tiga aspek, yaitu:

- 1) Berpikir Simbolis

Aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan kemampuan berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak.

- 2) Berpikir Egosentris

Aspek berpikir secara egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Oleh sebab itu anak belum dapat meletakkan cara pandangnya di sudut pandang orang lain.

- 3) Berpikir Intuitif

Fase berpikir secara intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun balok.

2.4 Karakteristik dan Klasifikasi Kemampuan Kognitif Anak Usia

Taman Kanak-Kanak

Jamaris (2006:25-26) mengemukakan karakteristik kemampuan kognitif anak usia TK yaitu:

- 1) Kemampuan Kognitif Anak Usia 4 Tahun
 - a) mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir dengan berpikir intuitif. Misalnya, menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba.
 - b) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
 - c) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
 - d) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indra, seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dan dicium; dan selalu diikuti dengan pertanyaan “mengapa”
 - e) Semua kejadian yang terjadi disekitarnya mempunyai alasan , tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris)
 - f) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.
- 2) Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
 - a) Sudah dapat memahami jumlah ukuran
 - b) Tertarik dengan huruf dan angka. Ada yang sudah mampu menulisnya atau menyalinnya, serta menghitungnya.
 - c) Telah mengenal sebagian warna.
 - d) Mulai mengerti tentang ‘waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, nama-nama hari dalam satu minggu.
 - e) Mengetahui bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorialnya).
 - f) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung.

Sujiono (2005:2.14) mengklasifikasikan tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan *auditory*, *visual*, *taktil*, *kenestetik*, *artmetika*, *geometri* dan *sains* permulaan.

3. Metode Bermain

3.1 Pengertian Metode

Montolalu (2008:4.26) mengemukakan bahwa Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang optimal, apabila guru dapat memilih metode yang tepat, kemudian melaksanakan dengan teknik-teknik penyampaian yang baik

Djamarah (2002:52) berpendapat metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Sujiono (2005:7.3) metode adalah cara menyampaikan/ mentransfer ilmu yang tepat sesuai dengan anak usia TK sehingga menghasilkan pemahaman yang maksimal bagi anak didik.

Dari pengertian metode diatas penulis menyimpulkan bahwa metode adalah cara atau pendekatan yang dipergunakan untuk menyampaikan dan memberikan pemahaman terhadap peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Macam-macam metode yang dapat digunakan untuk pengembangan kognitif anak TK, yaitu:

- 1) Bermain
- 2) Pemberian tugas
- 3) Demonstrasi
- 4) Tanya jawab
- 5) Mengucapkan syair
- 6) Percobaan/ eksperimen

- 7) Bercerita
- 8) Karyawisata
- 9) Dramatisasi

3.2 Hakikat Bermain

Menurut Sudono (1995:1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Beberapa pendidik dan ahli psikologi berpendapat bahwa bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Pendapat dikemukakan oleh Dworetzky (dalam Sujiono, 2007:7.6). bahwa bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya bukan hasil yang diperoleh dari kegiatan itu

Montessori (dalam Sudono, 2006:2) menekankan bahwa ketika anak bermain, ia akan mempelajari dan menyerap segala sesuatunya yang terjadi dilingkungan sekitarnya.

Musfiroh (2008:5) mengemukakan bahwa bermain sangat penting bagi anak. Penting bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Para ahli sepakat, anak-anak harus bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah dikemudian hari.

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai merasakan dunia mereka. Bermain menyediakan kerangka kerja untuk anak untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungan. Catron dan Allen (dalam Sujiono, 2009 : 63) menegaskan bahwa bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak.

Dari paparan diatas penulis menyimpulkan bahwa bermain memiliki arti penting dalam perkembangan anak. Dengan bermain kebutuhan anak dapat terpenuhi, anak belajar dan bekerja. Bermain itu menyenangkan bagi anak, melalui bermain fungsi kognitif anak mulai berkembang.

3.3 Manfaat Bermain Untuk Perkembangan Aspek Kognisi

Bermain bermanfaat untuk perkembangan aspek kognisi. Yang dimaksud dengan aspek kognisi disini diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreativitas (daya cipta), kemampuan berbahasa serta daya pikir. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada usia

prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain

Vygotsky (dalam Mutiah 2010:103) berpendapat bahwa

bermain memiliki peranan langsung dalam perkembangan kognisi seorang anak. Vygotsky menekankan pemusatan hubungan social sebagai hal penting yang mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitif nya.

4. Dadu Geometri sebagai Alat Permainan Edukatif (APE)

4.1 Pengertian Alat Permainan Edukatif

Sugianto (dalam Eliyawati 2005:62) mengatakan Pengertian Alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Berkaitan dengan alat permainan untuk anak TK maka pengertian APE untuk anak TK adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak TK. APE memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan sumber belajar yang lain karena APE mempunyai nilai pendidikan, dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. APE juga untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yaitu

aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, social, bahasa, kognitif dan moral.

APE yang dirancang untuk mengembangkan kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk, ukuran dan warnanya. Setiap APE dapat difungsikan secara multiguna. Walaupun masing-masing alat permainan memiliki kekhususan untuk mengembangkan aspek perkembangan tertentu, tidak jarang satu alat permainan dapat meningkatkan lebih dari satu aspek perkembangan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang memiliki kekhasan tersendiri; sengaja dirancang untuk keperluan pendidikan guna mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak; serta dapat digunakan untuk bereksperimen serta menimbulkan kreativitas.

4.2 Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif.

Tedjasaputra (2001:81) menyatakan bahwa

alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- 2) Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat.
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif.

5) Sifatnya konstruktif.

4.3 Dadu Geometri

Dalam kamus bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan dadu adalah kubus; benda berbentuk persegi empat yang mempunyai enam permukaan. Sedangkan yang dimaksud geometri adalah ilmu ukur. Yang penulis maksud dengan dadu geometri disini adalah sebuah permainan yang dirancang dengan menggunakan dua buah dadu dan kepingan-kepingan berbentuk geometri sebagai media permainan.

Eliyawati (2005:67) mengemukakan bahwa Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri. Salah satu contoh APE ciptaan Montessori adalah Puzzle bentuk geometri.

Dadu geometri yang penulis ciptakan berakar dari konsep Montessori. Dadu geometri terdiri dari kepingan-kepingan geometri berwarna-warni dengan ukuran yang berbeda ditaruh pada wadah berupa kotak yang juga berbentuk geometri, dua buah dadu; salah satu dadu pada setiap sisinya terdapat gambar geometri dan dadu yang lainnya terdapat angka serta kotak untuk mengocok dadu.

Permainan dadu geometri ini dapat dimainkan oleh 2 orang anak atau lebih. Dalam permainan ini anak diberi kesempatan untuk menetapkan aturan dalam permainan selain aturan main dasar yang di jelaskan oleh guru. Permainan ini dilakukan dengan cara mengocok

kedua dadu sekaligus, dari angka dan bentuk geometri yang muncul pada sisi dadu ;anak diminta untuk mengenali angka berapa yang muncul serta kepingan yang muncul pada sisi dadu, setelah itu anak diminta mengambil kepingan geometri yang tersedia. Setelah anak mengumpulkan kepingan geometri, mereka dapat menghitung kepingan yang diperoleh, menjumlahkan dan mengurangi kepingan kemudian anak dapat mengelompokkan kepingan geometri tersebut dan pada akhir permainan mereka diminta untuk menciptakan berbagai bentuk dari kepingan-kepingan geometri tersebut.

Ada beberapa indikator didalam standar kompetensi KBK 2004 yang dapat dikembangkan dari permainan ini diantaranya adalah:

- 1) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu. Misal: menurut warna ,bentuk,ukuran , jenis ,dll
- 2) Membilang/menyebut urutan bilangan dari 1 sampai 20
- 3) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10
- 4) Membedakan dan membuat 2 kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit
- 5) Mengelompokkan benda sesuai dengan ukuran
- 6) Mengenal penjumlahan dengan benda-benda
- 7) Mengenal pengurangan dengan benda-benda
- 8) Menciptakan 3 bentuk dari kepingan geometri

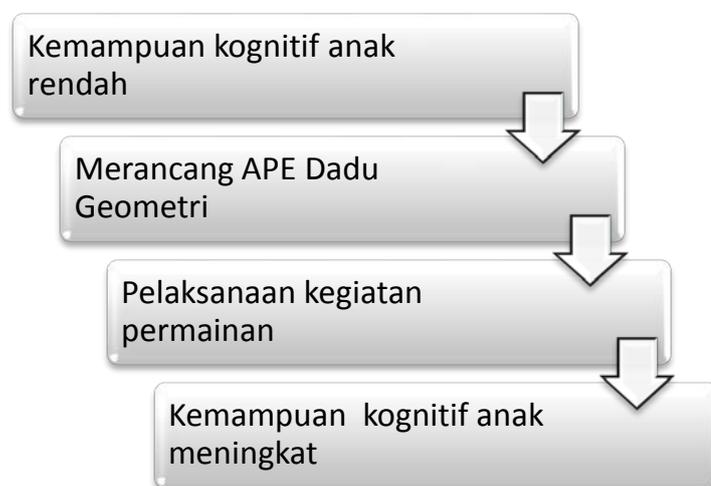
B. Penelitian Yang Relevan

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, peneliti membaca penelitian yang relevan dengan penelitian yang direncanakan ini. Setelah dicermati ditemukan dua penelitian yang relevan dengan penelitian yang diajukan ini, yaitu:

1. Yati (2010) “ Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Papan panel di TK Islam Al-Kasyaf Salido” penelitian tersebut difokuskan pada pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan menggunakan papan panel sebaga media. Sedangkan penelitian yang penulis rencanakan ini tidak hanya untuk pengenalan bentuk geometri saja akan tetapi dalam penelitian yang penulis rancang anak dapat mengenal warna, mengenal lambang dan konsep bilangan, penjumlahan, pengurangan, serta mencipta berbagai bentuk dari kepingan geometri.
2. Mariani (2011) “ Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dadu di TK Al-Qur’an Annisa Padang.” Pada penelitian tersebut difokuskan pada pengenalan konsep bilangan dengan menghitung mata dadu yang muncul setelah dadu tersebut dilempar. Sedangkan penelitian yang penulis rencanakan ini tidak hanya untuk pengenalan konsep bilangan saja akan tetapi dalam penelitian yang penulis rancang anak dapat mengenal warna, mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal lambang dan konsep bilangan, penjumlahan, pengurangan, serta mencipta berbagai bentuk dari kepingan geometri.

C. Kerangka Konseptual

Penelitian ini berangkat dari hasil pengamatan peneliti bahwa kegiatan pembelajaran dalam pengembangan kemampuan kognitif yang kurang menyenangkan dan kurang bermakna bagi anak. Dengan alat permainan edukatif yang peneliti ciptakan yaitu dadu geometri akan dimulai dengan memperkenalkan kepada anak alat permainan edukatif dadu geometri kepada anak, dari bagian alat hingga cara menggunakannya, walaupun alat ini dapat digunakan secara mandiri oleh anak, namun pada awalnya guru tetap mendampingi untuk mengamati dan membimbing anak untuk mengetahui perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan, konsep bilangan, bentuk geometri, warna, serta penambahan dengan tepat dan benar.



Bagan 1
Kerangka Konseptual

Melalui permainan ini, diharapkan dapat memfasilitasi dan menstimulasi berbagai aspek didalam diri anak, permainan yang menyenangkan khususnya

kemampuan kognitif. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi anak, sehingga sehingga kemampuan kognitif anak berkembang dengan optimal. Hal ini dapat dilihat dari siklus penelitian yang direncanakan terdiri dari dua siklus.

D. Hipotesis

Dengan permainan dadu geometri ini dapat meningkatkan perkembangan kemampuan kognitif anak.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uraian bab I sampai bab IV, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak memahami bilangan dan geometri meningkat melalui metode bermain menggunakan APE dadu geometri, terlihat pada akhir siklus I dan telah mencapai KKM pada akhir siklus II.
2. Usia TK adalah usia bermain sehingga pembelajaran yang dilakukan di TK dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain menjadi mutlak dilakukan pada anak usia dini
3. Dadu geometri yang digunakan dengan metode bermain dalam pembelajaran tentang pemahaman bilangan dan geometri menjadi efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif
4. Dengan menggunakan dadu geometri dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk peningkatan kemampuan kognitif dalam memahami bilangan dan bentuk geometri kepada anak, terlihat adanya peningkatan persentase dari kondisi awal ke siklus I.
5. Strategi guru yang menggunakan kartu angka dan melakukan perlombaan memperlihatkan peningkatan yang baik pada siklus II dalam peningkatan

kognitif anak dalam memahami bilangan dan bentuk geometri kepada anak kelompok B2 TK Tunas Karya Padang Panjang

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan di atas, implikasi penelitian ini adalah:

1. Dadu geometri menjadi alat peraga yang efektif dalam pembelajaran tentang pemahaman bilangan dan bentuk geometri pada anak usia dini
2. Dadu geometri dapat menambah pengetahuan anak tentang pemahaman bilangan dan bentuk geometri sehingga kemampuan kognitif anak meningkat
3. Metode bermain dengan menggunakan dadu geometri menjadi strategi guru yang tepat dalam pembelajaran tentang pemahaman bilangan dan bentuk geometri bagi anak usia dini

C. Saran

Ada beberapa saran yang peneliti sampaikan sehubungan dengan simpulan dan implikasi di atas yaitu:

1. Dalam menggunakan metode pembelajaran, guru hendaknya menggunakan dan memilih metode yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini
2. Guru hendaknya lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang disajikan melalui kegiatan bermain

3. Guru hendaknya lebih memperhatikan suasana pembelajaran yang PAKEM bagi anak usia dini
4. Pihak sekolah hendaknya menyediakan alat-alat bermain yang efektif dalam mengembangkan kecerdasan anak usia dini
5. Diharapkan orang tua agar selalu memberikan motivasi kepada anak terutama dalam mengembangkan kecerdasan anak usia dini
6. Disarankan kepada peneliti-peneliti pada masa yang akan datang untuk dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang pemahaman bilangan dan bentuk geometri kepada anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah , Siti (dkk). 2007. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Anwar, Dessy. 2002. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Amelia
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :PT Bumi Aksara
- Depdiknas, 2003. *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak & Raudhatul Athfal*, Jakarta:Pusat Kurikulum, Balitbang
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Eliyawati , Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini* Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional
- Imelda Saputri , 2010. “ Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bergambar Berbentuk Geometri di TK N Pembina Batang Anai” *Skripsi tidak diterbitkan*. FIP.UNP
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo
- Mariani, Desi. 2011. “ Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Dadu di TK Al-Qur’an Annisa Padang.” *Skripsi tidak diterbitkan*. FIP.UNP
- Montolalu, B.E.F. 2008. *Bermain Dan permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana
- Nugraha , Ali. (dkk). –Cet 4- 2007. *Kurikulum Dan Bahan Belajar TK..* Jakarta: Universitas Terbuka
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2008. *Media Pendidikan* .Jakarta :PT Rajagrafindo Persada
- Santoso, Soengeng. 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta. Yayasan Citra Pendidikan Indonesia

- Seefeldt, Carol & Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sisdiknas. 2003. *Undang-Undang System Pendidikan Nasional*. Sinar Grafika.
- Sudono, Anggani. 2006. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo
- Sudono, Anggani. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar di TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani dkk . 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sumantri, MS. 2005. *Model Pengembangan Keterampilan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Yati, Lismira. 2010. “ Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Papan panel di TK Islam Al-Kasyaf Salido” *Skripsi tidak diterbitkan*. FIP.UNP
- Yusuf LN, Syamsu. 2000. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Zaman, Badru dkk. 2005. *Media dan Sumber belajar TK..* Jakarta: Universitas Terbuka