

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK  
GEOMETRI MELALUI PERMAINAN MENARA KUNCI  
DI PAUD SINAR GUNUNG IV PADANG**

**SKRIPSI**

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



**Oleh**

**IVO LOVE YANTI  
NIM: 88513/2007**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
Wisuda Periode Juni 2015**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Di PAUD SinarGunung IV Padang.

Nama : Ivo Love Yanti

Nim : 2007/ 88513

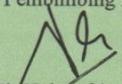
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

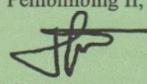
Padang, April 2015

Mengetahui :

Pembimbing I,

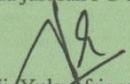
  
Dra.Hj. Yulsyofriend, M. Pd  
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II,

  
Serli Marlina, M. Pd  
NIP. 19860416 200812 2 004

Diketahui oleh:

Ketua jurusan PG-PAUD

  
Dra.Hj. Yulsyofriend, M. Pd  
NIP. 19620730 198803 2 002

**PEGESAHAN TIM PENGUJI**

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji

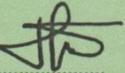
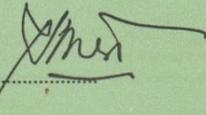
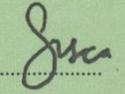
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui  
Permainan Menara Kunci Di Paud Sinar Gunung IV Padang**

Nama : Ivo Love Yanti  
NIM : 2007/88513  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Mei 2015

**Tim Penguji**

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Yulsofiend, M. Pd.	1. 
2. Sekretaris : Serli Marlina, M.pd	2. 
3. Anggota : Indra Yeni. M.Pd	3. 
4. Anggota : Syahrul Ismet. S. Ag. M.Pd	4. 
5. Anggota : Rismareni Pransiska. M.Pd	5. 

### 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 orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Mei 2015

Yang menyatakan  
  
Ivo Love Yanti



## ABSTRAK

**Ivo Love Yanti. 2015. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Di PAUD Sinar Gunung IV Padang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan mengenal bentuk geometri anak di PAUD Sinar Gunung IV Padang masih rendah, oleh karena itu penelitian melakukan penelitian melalui permainan menara kunci. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri melalui permainan menara kunci di Paud Sinar Gunung IV Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian anak Paud Sinar Gunung IV Padang dengan jumlah 12 orang pada semester I tahun ajaran 2012-2013. Teknik yang digunakan dalam permainan menara kunci dalam pembelajaran diperoleh dari observasi dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase. Penelitian ini dilakukan dengan II siklus, pelaksanaannya tiap siklus 3 kali pertemuan.

Hasil penelitian di setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri, dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga penelitian perlu dilanjutkan pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II kemampuan mengenal bentuk geometri anak menunjukkan hasil yang positif, terlihat dengan tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang meningkat sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan menara kunci dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di PAUD Sinar Gunung IV Padang.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah peneliti aturkan kepada Allah SWT atas segala hidayah dan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Di PAUD Sinar Gunung IV Padang".

Peneliti menemukan banyak kesulitan dalam penyelesaian skripsi ini, karena keterbatasan kemampuan peneliti baik dari pengalaman maupun pengetahuan. Dengan adanya bantuan, arahan dan bimbingan dari akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan saran-saran dalam penulisan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M. Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar serta memberikan masukan dan saran dalam perbaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd. selaku Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak-Bapak dan Ibu-Ibu dosen beserta Staf TU Jurusan PG-PAUD FIP UNP yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini.

5. Kedua orang tua, kakak, suami, anak serta teman dan sahabat yang telah banyak memberikan do'a dan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
6. Ibu Dasiah Nur. Amd, selaku Kepala PAUD Sinar Gunung IV Padang yang membantu dan memberikan kesempatan serta waktu bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Anak-anak ini. PAUD Sinar Gunung IV Padang yang telah bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan skripsi
8. Teman-teman angkatan Reguler 2007 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal kebaikan dan mendapat ridho dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dan masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu peneliti menerima saran dan kritikan yang bermanfaat dan membangun untuk perbaikan skripsi ini selanjutnya. Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, April 2015

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b>	
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN</b>	
<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	3
C. Pembatasan Masalah .....	3
D. Perumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	6
1. Hakikat Anak Usia Dini .....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini .....	8
2. Geometri.....	9
a. Pengertian Geometri.....	9
b. Tahap-tahap Pengenalan Geometri .....	11
c. Tujuan Pengenalan Geometri .....	12
d. Manfaat Pengenalan Geometri .....	13
3. Hakikat Bermain .....	13
a. Pengertian Bermain .....	13
b. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak .....	15
4. Alat Permainan.....	16
a. Pengertian Alat Permainan.....	16
b. Fungsi Alat Permainan .....	17
c. Syarat Alat Permainan.....	18
5. Permainan Menara Kunci.....	19
B. Penelitian yang Relevan .....	21
C. Kerangka Konseptual .....	22
D. Hipotesis .....	23

<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	24
B. Tempat Dan Waktu .....	25
C. Subjek Penelitian.....	25
D. Prosedur Penelitian.....	26
E. Defenisi Operasional .....	41
F. Intrumentasi Penelitian.....	42
G. Teknik Pengumpulan Data.....	43
H. Teknik Analisis Data.....	43
I. Indikator Keberhasilan .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Data.....	46
1. Kondisi Awal .....	46
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	48
3. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II .....	55
B. Analisis Data .....	62
C. Pembahasan.....	66
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Simpulan .....	70
B. Implikasi.....	71
C. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Format Observasi.....	42
2. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Anak Kondisi Awal Sebelum Tindakan.....	46
3. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Anak Pada Siklus I Pertemuan Pertama .....	48
4. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Anak Pada Siklus I Pertemuan Kedua .....	50
5. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga .....	51
6. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus I Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) .....	53
7. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Anak Pada Siklus II Pertemuan Pertama .....	55
8. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Anak Pada Siklus II Pertemuan Kedua .....	57
9. Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Menara Kunci Pada Anak Pada Siklus I Pertemuan Ketiga .....	58

10. Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Melalui Permainan Menara Kunci Pada Siklus II Pertemuan 1, 2, 3 (Setelah Tindakan) .....	60
11. Analisa data Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Melalui Permainan Menara Kunci ( Anak Kategori Sangat Tinggi).....	63
12. Analisa data Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Melalui Permainan Menara Kunci( Anak Kategori Tinggi).....	64
13. Analisa data Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Pada Anak Melalui Permainan Menara Kunci( Anak Kategori Tinggi).....	65

## DAFTAR GAMBAR

<b>Grafik</b>	<b>Halaman</b>
1. KerangkaKonseptual.....	23
2. SiklusPenelitianTindakanKelas.....	47
3. HasilObservasiPeningkatanKemampuanMengenaiGeometri PadaAnakKondisiAwalSebelumTindakan.....	46
4. HasilObservasiPeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPada AnakPadaSiklus I PertemuanPertama.....	49
5. HasilObservasiPeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPada AnakPadaSiklus I PertemuanKedua.....	50
6. HasilObservasiPeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPada AnakPadaSiklus I PertemuanKetiga.....	52
7. HasilObservasiPeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPada AnakPadaSiklus II PertemuanPertama.....	56
8. HasilObservasiPeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPada AnakPadaSiklus II PertemuanKedua.....	57
9. HasilObservasiPeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPada AnakPadaSiklus II PertemuanKetiga.....	59
10. Analisa data PeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPadaAnak MelaluiPermainanMenaraKunci( AnakKategoriSangatTinggi).....	63
11. Analisa data PeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPada AnakMelaluiPermainanMenaraKunci( AnakKategoriTinggi ).....	64
12. Analisisdata PeningkatanKemampuanMengenaiGeometriPada AnakMelaluiPermainanMenaraKunci( AnakRendah ).....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. RencanaKegiatanHarian .....	...
2. LembaranObservasiPeningkatanKemampuanMengenal Bentuk GeometriMelaluiPermainanMenaraKunciSebelumTindakan .....	
3. DokumentasiPenelitian.....	

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor. 20 tahun 2003 Mengenal pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akal budi, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) pasal 1 ayat 1 (14) menyatakan bahwa “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”.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003) batasan anak usia dini di Indonesia adalah dari lahir sampai dengan enam tahun. Depdiknas, 2004 menyatakan bahwa pendidikan PAUD merupakan salah satu bentuk Pendidikan Anak Usia Dini yang berusia empat sampai enam tahun. Pendidikan PAUD memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan kepribadian anak serta mempersiapkan mereka untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Pendidikan PAUD merupakan jembatan antara lingkungan keluarga dengan lingkungan masyarakat yang lebih luas yaitu sekolah dasar dan lingkungan lainnya. PAUD bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial-emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan Undang-Undang di atas dapat dijelaskan setiap manusia sangat membutuhkan pendidikan seumur hidup agar dapat memiliki kekuatan untuk mengembangkan potensi yang diberikan Allah SWT pada masing-masing individu, oleh sebab itu seseorang anak manusia semenjak dia dilahirkan sampai akhir hayatnya ia akan selalu membutuhkan pendidikan dimanapun ia berada, baik pendidikan formal maupun pendidikan nonformal dan pendidikan informal.

Untuk mengenalkan geometri di PAUD dapat dilakukan dengan berbagai cara dan harus dilakukan sedini mungkin. Oleh sebab itu proses pembelajaran di PAUD harus dilaksanakan melalui media dan alat permainan yang dapat mendukung berbagai aspek perkembangannya. Salah satunya alat mengenal bentuk geometri melalui permainan menara kunci.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan di PAUD pada kelompok B2 dari 18 yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 9 orang anak perempuan pada tahun ajaran 2011-2012, dalam bidang kemampuan mengenal geometri yang kurang. Hal tersebut dikarenakan kurangnya media pembelajaran atau alat permainan yang menunjang kegiatan belajar dan kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan

media pembelajaran atau alat permainan serta memvariasikan alat permainan tersebut.

Untuk membantu anak dalam mengenal geometri maka peneliti tertarik untuk memodifikasi permainan menarakunci menjadi permainan yang menarik lagi. Untuk itu penulis mencoba mengkaji atau menciptakan cara baru yang dapat meningkatkan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan menarakunci. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal bentuk geometri Melalui Permainan Menara Kunci Di PAUD Sinar Gunung IV Padang.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pemahaman anak tentang geometri masih berkurang.
2. Anak masih belum mengenal bentuk geometri
3. Kurangnya media atau alat permainan untuk mengenal bentuk geometri yang lebih menarik.
4. Kurangnya kemampuan guru dalam memvariasikan kegiatan bermain untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

## **C. Pembatasan Masala**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini hanya membatasi pada Peningkatan Mengenal bentuk geometri Melalui Permainan

Menara Kunci. Hal ini dimaksudkan agar permasalahan yang hendak diteliti lebih terfokus pada peningkatan pengenalan geometri yang dilaksanakan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah yaitu: “Bagaimana penerapan permainan menara kunci dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan menara kunci di Paud Sinar Gunung IV.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan untuk meningkatkan pengenalan geometri anak melalui permainan menara kunci.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Siswa

Melalui permainan menara kunci dalam pengajaran anak dapat meningkatkan pengenalan geometri dan keaktifan belajar siswa sebagai alternatif dalam belajar untuk meningkatkan pengenalan geometri anak.

###### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung pada guru-guru untuk dapat mengembangkan permainan yang lebih inovatif

dan lebih berorientasi pada proses sehingga membantu meningkatkan pengenalan geometri dan meningkatkan kualitas pembelajaran anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam upaya pengadaan inovasi pembelajaran bagi guru-guru lain dan juga memotivasi mereka untuk selalu melakukan inovasi untuk menemukan permainan-permainan dalam pembelajaran yang paling tepat dan efektif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pemilihan permainan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan-tahapan Perkembangan anak serta sebagai bahan perbandingan untuk melakukan penelitian yang lain berkaitan dengan peningkatan pengenalan geometri anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

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

Anak usia dini merupakan usia yang cukup menentukan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak, hal ini dapat terlihat setelah kelahiran sampai dengan usia 6 tahun di mana banyak terjadi perubahan yang luar biasa pada anak. Menurut Pratisti (2008:55).

“Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai usia sekolah di mana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang proporsional, mampu berjalan, melompat, berlari, mampu memegang pensil dengan baik, mampu berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan oleh orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan”.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun, yang mana anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya. Sebagaimana menurut Rahman (2005:4). Pendidikan anak usia dini adalah upaya yang terencana dan sistematis yang dilakukan oleh pendidik dan pengasuh anak usia 0-8 tahun dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.

Anak usia dini merupakan usia yang paling penting dalam perkembangan manusia, sehingga sering disebut sebagai *golden age* atau

usia emas yang paling berharga dibanding usia-usia selanjutnya, dan yang tidak akan pernah terulang lagi. Pada periode usia 0-8 tahun merupakan kesempatan yang sangat efektif untuk membangun seluruh aspek perkembangan dasar anak, karena pada usia tersebut anak mengalami lompatan pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa dibanding usia sesudahnya. Menurut Ramli (2005:12) mengatakan bahwa:

“Anak usia dini adalah anak-anak yang berada pada masa usia lahir sampai usia 8 tahun. Meskipun demikian, dalam kerangka pendidikan anak usia dini di Indonesia, pelaksanaannya ditekankan pada pelayanan pendidikan usia 6 tahun”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun, yang mana anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik berbeda dengan anak usia di atasnya yang sering disebut sebagai *golden age* atau usia emas yang paling berharga dengan tujuan agar anak mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal.

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

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidikan untuk memudahkan mendampingi perkembangan anak usia dini sebagai anak didik.

Menurut Dewey dalam Yuliani(2010:2.7) mengemukakan bahwa pendidikan harus memberikan kesempatan pada anak untuk dapat

melakukan sesuatu baik secara individual maupun kelompok, sehingga anak akan memperoleh pengetahuan.

Sedangkan menurut Eliyawati (2005:2-8) mengatakan bahwa:

“Karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar adalah unik, egosentris, aktif dan energik, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, eksploratif dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/ khayalan, mudah frustrasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, serta semakin Mengenal minat terhadap teman”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini mempunyai perbedaan pada setiap individu anak karena anak usia dini bersifat unik dan berbeda satu sama lainnya seta anak mempunyai rasa ingin tahu yang sangat tinggi serta sifat egosentris yang tinggi juga

### **c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini mempunyai tujuan yang sangat penting bagi aspek perkembangan anak sebagaimana menurut Hasan (2009:17), mengatakan ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu:

1. Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

2. Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah

Sedangkan tujuan pendidikan anak usia dini menurut Rahman (2005:6) mengatakan bahwa:

“Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai kehidupan yang dianut. Melalui program pendidikan yang dirancang dengan baik, anak akan mampu mengembangkan segenap potensi yang dimiliki, dari aspek fisik, sosial, moral, emosi, kepribadian, dan lain-lain”.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengemangakan semua aspek perkembangan anak serta mempersiapkan anak untuk memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

## **2. Geometri**

### **a. Pengertian Geometri**

Anak usia PAUD adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena usia PAUD sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan pengenalan geometri diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena permainan merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak

akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya.

Menurut Juwita, dkk (2000: 266) Geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk dalam benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.

Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan grafik-grafik seperti segi empat, lingkaran, segitiga pernyataan tersebut didukung Clements dkk (dalam Carol Sefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 398). Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.

Ismayani (2010:27) menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda. Dari pendapat

beberapa pakar di atas dapat di simpulkan bahwa,geometri adalah mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan, dan juga membedakan kesamaan danperbedaan bentuk suatu benda yang ada disekitar.

**b. Tahap-Tahap Pengenalan Geometri .**

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan grafik-grafik. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya.

Menurut pendapat Sujiono (2005:2.13) menyatakan bahwa mengembangkan konsep bentuk dan ukuran di antaranya yaitu:1 ) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukuran, 2) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukuran, 3) Membandingkan benda menurut ukurannya besar , kecil panjang lebar, tinggi rendah, 4) Mengukur benda secara sederhana, 5) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran seperti besar kecil tinggi rendah panjang pendek dan sebagainya, 6) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri, 7) Mencontoh bentuk-bentuk geometri, 8) Menyebut, menunjukan dan mengelompokkan segi empat, 9) Menyusun menara dari

delapan kubus, 10) Mengenal ukuran panjang berat dan isi serta meniru pola dengan empat kubus.

### **c. Tujuan Pengenalan Geometri**

#### **1. Tujuan Umum**

Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas(2010: 312) yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran,segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.

#### **2. Tujuan Khusus**

Menurut Clements dkk (dalam Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 399) pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu: memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkungan langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok, membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu.

#### **d. Manfaat Pengenalan Geometri**

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru Mengenal tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang riil dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan. Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya. Menurut Wahyudi (2005: 109) bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

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

### **3. Hakikat Bermain**

#### **a. Pengertian Bermain**

Bermain merupakan alat pelepas emosi anak usia dini karena melalui bermain anak menyalurkan energi yang berlebih pada dirinya. Pendapat

Schwartzman (dalam Patmonodewo 2000:102) mengemukakan suatu batasan bermain sebagai berikut:

“Bermain bukan bekerja, bermain adalah pura-pura, bermain bukan sesuatu yang sungguh-sungguh, bermain bukan suatu kegiatan yang produktif, dan sebagainya. Bekerja pun dapat dikatakan bermain sementara kadang-kadang bermain dapat dialami sebagai bekerja, demikian pula anak yang sedang bermain dapat membentuk dunianya sehingga sering kali dianggap nyata, sungguh-sungguh produktif dan menyerupai kehidupan sebenarnya.

Menurut Montolalu (2007:1.3) Bermain adalah menemukan kekuatan dan kelemahan akan minat, memperoleh potensi-potensi yang ada dan mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Beberapa ahli penelitian memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dikemukakan sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain Moeslichatoen, (2004: 31- 32) yaitu:

- a. Motifasi instrinsik. Tingkah laku bermain dimotifasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tautan masyarakat atau fungsi-fungsi tubuh
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau mengembirakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan sambil lalu, melainkan lebih bersifat pura-pura
- d. Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan dari pada tujuan. Anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri dari pada keluaran yang dihasilkan.
- e. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang khusus bagi anak, bermain bukanlah bekerja tetapi bermain adalah suatu proses anak memperoleh pengetahuan serta dalam bermain mempunyai kriteria.

#### **b. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Taman Kanak-kanak**

Sesuai dengan pengertian bermain yang merupakan tuntutan dan kebutuhan perkembangan anak usia TK. Aspek kognisi diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak prasekolah melalui bermain. Pendapat Tejdasaputra (2001: 42-43) Perlu diingat bahwa pada usia prasekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematik dan ilmu pengetahuan yang lainnya.

Dalam kegiatan bermain guru sangat berperan besar sebagai mana pendapat Patmonodewo (2000:110) bahwa manfaat bermain dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain bagi murid-muridnya.

Menurut Hetherington dalam Moeslichatoen ( 1999:34) manfaat bermain yaitu : bermain juga bermanfaat untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu dan memecahkan

masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Maka dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak PAUD adalah sebagai berikut: melatih fisik, belajar hidup bersama atau berkelompok, menggali potensi diri sendiri, anak diberi kesempatan untuk menyelesaikan kesulitan dengan kemampuan dirinya sendiri.

#### **4. Alat Permainan**

##### **a. Pengertian alat permainan**

Alat permainan adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Sudono (1995:7) pengertian alat permainan adalah sarana alat bermain yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Alat permainan merupakan bahan mutlak bagi anak untuk mengembangkan dirinya untuk mengembangkan yang menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Pendapat Eliyawati (2005:62) bahwa alat permainan adalah alat yang sengaja dirancang atau didesain khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan sangat penting dalam proses pembelajaran anak usia dini, karena dengan alat permainan anak dapat mengambil

keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, mengeluarkan pendapat, memecahkan masalah, mengerjakan secara bersama-sama.

Jadi pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan adalah yang dapat digunakan oleh anak untuk bermain sambil belajar, sesuai dengan prinsip belajar di Taman Kanak-kanak bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

#### **b. Fungsi Alat Permainan**

Alat permainan mempunyai fungsi dalam kegiatan bermain sebagai mana pendapat Yulianti (2009:84) fungsi alat permainan adalah untuk mengenal lingkungan dan juga mengajarkan anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya.

Pendapat Sachuyo Tanaka (dalam Sudono, 1995:25), fungsi alat permainan antara lain sebagai berikut:

- 1). Mengembangkan kemampuan berfikir anak
- 2). Pemahaman tentang lingkungan sekitar
- 3). Memberi rangsangan pada anak
- 4). Memberi kesenangan pada anak
- 5). Mengembangkan sosialisasi pada anak
- 6). Mengembangkan kreatifitas dan motorik anak

Selain itu alat permainan yang dirancang berfungsi untuk seluruh aspek perkembangan anak dan keterampilan serta pembiasaan anak. Menurut pendapat Oemar Hamalik (2005: 19) manfaat secara umum permainan pembelajaran memiliki fungsi seperti berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, artinya hanya berbentuk kata-kata tertulis atau tulisan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, misalnya obyek yang besar diganti gambar, obyek yang terlalu kecil bias diganti proyektor mikro, film bingkai, gambar, sedang gerak yang lambat atau cepat bisa dibantu dengan time – lapse atau high- speed phography, tentang kejadian masa lalu dapat ditampilkan kembali lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, kemudian obyek yang terlalu kompleks bisa dibantu dengan modul, diagram, terakhir konsep yang sangat luas seperti gunung berapi, gempa bumi, iklim dan divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain sebagainya.
3. Menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi akan dapat diatasi sikap pasif anak didik atau siswa. Dalam situasi demikian media pembelajaran dapat menimbulkan kegairahan belajar dan memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara anak didik dengan lingkungan serta memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan sangat besar sumbangannya terhadap aspek perkembangan anak. Baik fisik, motori, sosial, emosional, dan kognitif dan dengan alat permainan anak bereksplorasi sehingga menemukan sesuatu yang baru dan dapat memecahkan masalah yang dihadapinya.

### **c. Syarat Alat Permainan**

Beberapa persyaratan alat permainan menurut Moeslichatoen (2004:214) adalah:

- 1). Tidak berbahaya
- 2). Mudah diperoleh
- 3). Sebaiknya dibuat sendiri
- 4). Berwarna dominan
- 5). Tidak mudah rusak
- 6). Tidak Ber

Syarat-syarat alat permainan menurut Noorlaila (2010:42) adalah ;

1. Teknik langsung dengan tempat bermain.
2. Mengajari pembelajaran cara berfikir mengakses informasi, beraksi, memahami, perkembangan dan menciptakan nilai.
3. Sangat menyenangkan dan menyenangkan
4. Membebaskan pembelajaran tempak bodoh dan dangkal
5. Menantang, namun tidak sampai membuat anak kecewa.
6. Menyediakan cukup waktu, merenung memberikan umpan balik, berdialog, dan berintegrasi.

Beberapa persyaratan dalam menyediakan alat permainan yaitu sesuai dengan kebutuhan bermain, mengembangkan kreatifitas yaitu anak dapat mencobakan berbagai kemampuannya dan memupuk sikap kerjasama, mudah untuk dimainkan oleh anak, dapat menarik minat anak, serta tidak mudah rusak atau tahan lama. Dari keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang dirancang hendaknya sesuai dengan tingkat perkembangan anak, tidak berbahaya bagi anak, memiliki warna yang menarik, bervariasi, tidak membosankan dan mempunyai warna yang menarik.

## **5. Permainan Menara Kunci**

Menara kuncia dalah salah satu dari berbagai permainan yang dapat merangsang daya pikir anak, termasuk di antaranya meningkatkan kemampuan konsetrasi dan memecahkan masalah. Selain itu juga permainan ini menuntut ketelitian dan ketetukan anak saat bermain.

Menara kunci merupakan alat peraga yang mendatangkan keasyikan tersendiri bagi anak-anak usia dini. Untuk memainkannya perlu kesabaran dan kreatifitas anak karena dengan mainan ini anak akan berlatih untuk menghadapi masalah, secara umum menara geometri menara kunci terdiri atas potongan bentuk geometri berlubang warna-warni dan pasak vertical dengan rintangan.

Tujuan pembuatan menara kunci adalah :

1. Membantu guru untuk menarangkan bahan pembelajaran.
2. Mempermudah anak didik untuk memahami bahan pembelajaran
3. Agar bahan pembelajaran lebih menarik.

Kelebihan menggunakan menara kunci adalah :

1. Dapat memusatkan perhatian siswa terhadap suatu masalah yang dibicarakan
2. Dapat menghemat waktu pembelajaran karena segala sesuatunya sudah dipersiapkan dan peserta didik dapat melihat sendiri secara langsung.
3. Memudahkan guru Mengenal materi pembelajaran.

Bahan dan alat

a. Bahan:

1. kayu
2. cat

b. Alat:

1. Gergaji
2. Bor
3. Spidol atau pensil
4. Pisau

Cara membuat menara kunci:

- a. potong kayu berbentuk seperti segi empat, segi tiga, dan lingkaran.
- b. Setelah itu potong kayu panjang 30cm buat tongkat lingkaran yang mana di atasnya ada pengait atau seperti bentuk kunci.
- c. Lalu kayu yang sudah dibuat berbentuk geometri di beri cat
- d. Tunggu kayu yang berbentuk geometri sampai kering.

Grafik Permainan Menara Kunci



## **B. Penelitian Yang Relevan**

1. Bayti Rahmah, 2008/07832. Upaya Meningkatkan Kognitif Anak Melalui Permainan Tebak Angka Bentuk Geometri di TK Aisyiyah 5. Penelitian yang

relevan yaitu pada kajian teori kognitif sedangkan alat permainan tidak relevan.

2. HJusmaniar, 2009/98924. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan “ Memory Game” di TK Sari Bundo Duku Kecamatan Batang Anai. Hasil Penelitian dinyatakan bahwa diperoleh hasil sebelum tindakan rata-rata yang diperoleh 19,7% anak yang mampu, setelah tindakan mengalami kenaikan 77,0%. Penelitian yang relevan yaitu pada kajian teori kognitif sedangkan alat permainan tidak relevan.

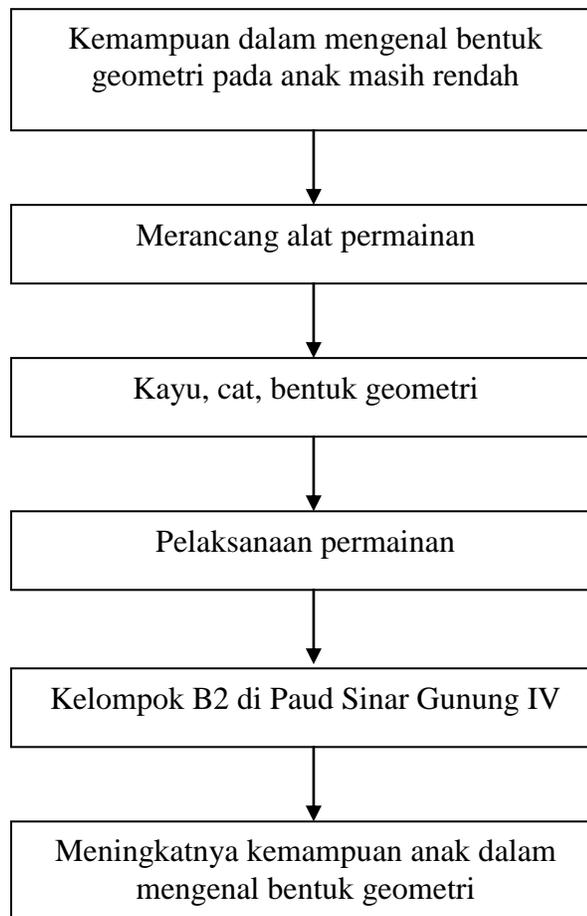
Penelitian yang relevan diatas digunakan sebagai acuan dalam penulisan skripsi ini dalam peningkatan kemampuaankogniti. Namun hasil penelitian dan alat permainan tidak sama dengan penelitian yang relevan diatas.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kegiatan pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri yang dilakukan guru selamaini di PAUD hanya dengan cara menerangkan secar lisan didepan kelas bahwa yang termasuk bentuk-bentuk geometri adalah empat persegi panjang, lingkaran, bujur sangkar, segitiga. Guru Mengenal pembelajaran bentuk-bentuk geometri tanpa adanya bentuk geometri yang nyata yang dapat dilihat, diraba, dicobakan oleh anak dalam bentuk bermain, yang disediakan oleh guru hanya bentuk-bentuk balok bukan bentuk-bentuk geometri.

Melalui permainan ini anak dapat mengenal bentuk geometri, mengelompokan geometri berdasarkan bentuk ,dan warna, mengenal konsep

tinggi-rendah, menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri sehingga kognitif anak PAUD dapat berkembang dan wawasannya tentang bentuk geometri sangat luas.



**Grafik1: Kerangka Konseptual**

#### **D. Hipotesis**

Hipotesisi tindakan adalah terjadinya peningkatan pengenalan tentang bentuk geometri pada anak melalui permainan aktif yang nampak dalam proses dan hasil pembelajaran pada anak.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Simpulan**

Berdasarkan temuan dan pembahasan, peneliti menyimpulkan beberapa hal, diantaranya, yaitu:

1. Permainan menara kunci untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal geometri dirancang sesuai dengan kurikulum dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tingkat perkembangan anak. Sehingga dapat di aplikasikan meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak dalam aspek mengenal bentuk geometri, mengelompokkan bentuk geometri, memasangkan bentuk geometri dengan pasangannya, dan mencocokkan bentuk geometri dengan pasangannya
2. Terjadi peningkatan kemampuan mengenal geometri anak yang signifikan dari kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan, setelah dilakukannya tindakan pada siklus I dan siklus II. Pada hasil yang didapat dari pra siklus, siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan yang baik yaitu 86% pada akhir siklus II. Hal ini Mengenal bahwa permainan menara kunci mampu meningkatkan mengenal geometri pada anak.

## **B. Implikasi**

Dari hasil penelitian tentang grafikan kemampuan mengenal geometri anak di PAUD sinar GunungIV Padang hendaknya disetiap lembaga PAUD atau TK menerapkan kegiatan permainan dalam pembelajaran yang lebih bervariasi. Kegiatan bermain yang diberikan hendaknya sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan anak usia dini bukan permainan bebas tanpa kontrol dan tujuan. Dengan hal tersebut diharapkan peranan guru secara optimal dalam mengembangkan seluruh potensi-potensi yang dimiliki anak terutama dalam perkembangan mengenal geometri.

## **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti dapat menyarankan beberapa hal antara lain:

1. Dalam menggunakan metode pembelajaran, sebaiknya guru menggunakan metode yang benar-benar relevan dengan materi.
2. Agar dapat mengembangkan kemampuan mengenak geometri dengan optimal, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan yang lebih bervariasi.
3. Guru TK diharapkan menambah pengetahuan dan menggunakan metode yang bervariasi dalam peningkatan mengenal geometri anak secara maksimal

4. Pihak sekolah hendaklah menciptakan suasana belajar dan memfasilitasi media dan alat permainan sehingga kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat berkembang secara maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- ~~2006. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta~~
- Asmani, Jamal Ma`mur. 2011. *Tips Pintar PTK: Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Transmedia
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Hasan, Maimunah. 2009. PAUD ( *Pendidikan Anak Usia Dini*). Jogjakarta: Diva Press
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Rineka Cipta: Jakarta
- Ismayani, Ani. 2010. *Fun Math with Children*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Juwita, Kenny Dewi, dkk. 2000. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Rineka Cipta: Jakarta
- Pratisti, Wiwien Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Bogor: PT Macanan Jaya Cemerlang.
- Rahman, Hibana. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: DEPDKNAS.
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers

- Sudono, Anggani. 1995. *Alat-alat Permainan dan Sumber Belajar di TamanKanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud
- Tedjasaputra, Mayke S.2001. *Bermain, Minanan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tim. 2010. *Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: BP.Cipta Jaya.
- Undang-undang RI NO 20 Tentang Sistem Pedidikan Nasional 2003. Jakarta: Sinar Grafik.
- Wahyudi dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*. Jakarta: Grasindo.
- Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks.
- Yulianti, Rani. 2009 *Permainan yang meningkatkan kecerdasan anak modren dan tradisional*. Jakarta: Niaga Swadaya