

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL
GEOMETRI MELALUI PERMAINAN BALOK
DI TAMAN KANAK-KANAK ARRAWIYAH
LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

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



Oleh

**NURLIS
NIM. 2012/1209604**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak ArrawiyahLubuk Basung
Nama : Nurlis
NIM : 1209604
Jurusan : PendidikanGuru PendidikanAnak Usia Dini
Program studi : S1 Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Kependidikan

Padang, Juni 2014

Disetujui oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd.

NIP. 19610812 198803 2 001

Pembimbing II



Dr. NennyMahyuddin, M.Pd.

NIP. 19770926 200604 2 001

Ketua Jurusan



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd.

NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

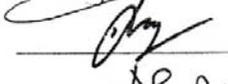
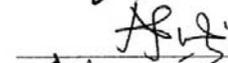
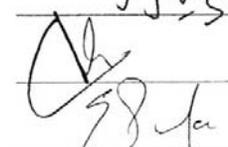
Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MENGENAL GEOMETRI MELALUI PERMAINAN BALOK DI TAMAN KANAK-KANAK ARRAWIYAH LUBUK BASUNG

Nama : Nurlis
NIM : 2012/1209604
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Kependidikan

Padang, Juni 2014

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Farida Mayar, M. Pd	1. 
2. Sekretaris : Dr. Nenny Mahyuddin, M. Pd	2. 
3. Anggota : Nurhafizah, M. Pd	3. 
4. Anggota : Dra. Yulsyofriend, M. Pd	4. 
5. Anggota : Elise Muryanti, M. Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN



Segala Puji milik Allah, shalawat dan salam semoga tercurah atas Rasulullah salallahualaihiwasalam, para sahaba dan pengikutnya.

Allah memberi ilmu yang berguna kepada siapa yang dikehendaknya, barang siapa yang mendapat hikmah-Mu sesungguhnya ia mendapatkan kebijaksanaan terbersnyksdsntidsk ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali yang berakal (Qs.Al-baqarah ayat 259)

*Bersimpuh aku bersujud kehadiranmu ya Allah...
Sesungguhnya tanpa bimbingan dan karunia dan cintamu keberhasilan ini tiada akan pernah ku gapai...
Dan bermohon.... tiada apapun mampu menjadi penghalang.
Pabila engkau berkehendak !!! sesungguhnya engkau mahakuasa atas segalanya...*

*Secerah sinar terang kini telah menghiasi hati kalbu dan fikiran ku.
Seiring tergapai prestasi yang terlebih dahulu terbungkus asa, kini...
Berhasil telah ku raih Di iringi banyak kisah yang datang silih berganti.
Dan tak henti mewarnai setiap jengkal jejak langkah ku.
Satu harapan yang pantas aku banggakan bila melihat ketidaksempurnaan diri tidak selalu selamanya mendung berakhir hujan.*

*Dan terkadang gemintang terang
berkawankan mega.*

*Ini bukanlah akhir dari liku perjalanan
panjang namun awal dari titian yang
harus ku lalui...*

*Dengan segala rasa ku persembahkan
setulus hatiku kebahagiaan ini.*

*Atas usaha dan tetesan keringat ini
sebagai tanda baktiku untuk suamiku
Indra dan kakak ku Syahrrial yang telah
memberikan ku semangat, dukungan dan
doa.*

*Saudara-saudara ku yang telah
memberikan ku doa dalam
menyelesaikan tugas ini....*

*Semua pengorbanan mereka tidak dapat ku
balas...*

Dan kulupakan...

*Hanya cinta yang terdiam dan merunduk sujud
yang dapat ku berikan,*

Agar engkau bahagiakan mereka selamanya,

Amin.....!!!!!!

*Tak lupa ku ucapkan terima kasih kepada dosen
pembimbingku yaitu ibu Dra.Farida Mayar dan
ibu Dra.NennyMahyudin yang telah membantu
dan membimbing serta memotivasi ku senantiasa
memberikan waktu untuk ku.*

*Serta Guru-guru TK Arawiyah Lubuk Basung
terimakasih atas bantuan dan dorongan yang
telah diberikan kepada ku..*

NURLIS

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau di terbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan dengan mengikuti data penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juni 2014

Yang menyatakan,



6000 **DJP** **NURLIS**
NIM. 1209604

ABSTRAK

Nurlis 2014. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Arrawiyah Lubuk Basung Kabupaten Agam. Skripsi, Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di TK Arrawiyah Lubuk Basung dalam kenyataan yang peneliti temukan dilapangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri sehingga anak mampu mengelompokkan, menyusun, dan menciptakan bentuk-bentuk dari kepingan geometri.

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian Taman Kanak-kanak Arrawiyah Lubuk Basung padabulan April dan Mei 2014 di kelompok B1 yang jumlah 10 orang yang terdiri dari 6 orang laki-laki dan 4 orang perempuan. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dan analisis data berupa observasi selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini di lakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan Siklus II. Kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri pada siklus I pada umumnya rendah, pada siklus I kemampuan anak mengenal geometri terlihat pada indikator anak belum bisa mengelompokkan balok berdasarkan bentuk geometri, anak belum bisa menyusun balok dari yang besar ke yang kecil berdasarkan bentuk geometri, selanjutnya pada siklus II revisi kembali anak dapat melakukan permainan dengan balok ketertarikan dan kesenangan anak melakukan permainan balok sehingga hasil rata-rata peningkatan hasil kemampuan kognitif anak mengenai geometri anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah di tetapkan. Disimpulkan bahwa upaya peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal geometri melalui permainan balok, setelah dilakukan tindakan dari siklus I dan siklus II dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal geometri di Taman Kanak-Kanak Arrawiyah Lubuk Basung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok di TK Arrawiyah Lubuk Basung”** selanjutnya salawat beserta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabatnya dan kaum muslim sampai akhir zaman. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka menyelesaikan studi jurusan PG-PAUD fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak yang memberikan bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materi.

Untuk itu pada kesempatan ini izinkan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. NennyMahyuddin, M.Pd. selaku pembimbing II skripsi dan penguji I proposal yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Nurhafizah, M. Pd. selaku penguji I skripsi yang telah memberikan masukan dan arahan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.

4. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd. selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas ilmu Pendidikan.
5. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati selaku sekretaris jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Kons. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kependidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak / Ibu staf pengajar dan pegawai tata usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan skripsi.
8. Orang tua, suami, kakak dan anakku yang begitu banyak telah memberikan dorongan moril maupun materi serta kasih sayang semangat yang tidak ternilai harganya.
9. Anak didik TK Arrawiyah Lubuk Basung khususnya yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas beserta dengan orang tua.
10. Teman-teman angkatan 2014 kelas Lubuk Basung yang selalu memberi bantuan, dorongan dan dukungan tetap semangat.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah di berikan menjadi amal dan diridhoi oleh allah SWT. Akhirnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum tahap sempurna, untuk itu peneliti menerima kritikan dan saran yang bermanfaat demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca semua dan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Juni 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Konsep Dasar Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Anak Usia Dini	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini	9
2. Pendidikan Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	9
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	10
3. Aspek Kemampuan Kognitif	11
a. Pengertian Kognitif	11
b. Teori Pengembang Kognitif	12
4. Aspek Matematika Anak Usia Dini	13
5. Perkembangan Geometri	13
a. Pengertian Geometri	13
b. Pembelajaran Geometri	14
c. Hubungan Antara Geometri Dengan Balok	15
6. Alat permainan Edukatif	15
a. Pengertian Alat Permainan Edukatif	15
b. Ciri-Ciri Permainan Edukatif	16
7. Permainan Balok	16
a. Pengertian Balok	16
b. Fungsi dan Kegunaan Balok	17

c. Pengertian Permainan Balok	17
d. Tujuan Permainan Balok Bagi Anak Usia Dini	18
e. Konsep-Konsep Permainan Balok Untuk Anak Usia Dini	18
8. Langkah-Langkah Kegunaan Dan Pelaksanaan.....	19
B. Penelitian yang Relevan.....	20
C. Kerangka Berpikir	21
D. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian	23
C. Subjek Penelitian	24
D. Prosedur Penelitian	24
E. Definisi Operasional	40
F. Instrumentasi	40
G. Teknik Pengumpulan Data	41
H. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN	43
A. Deskripsi Data	43
1. Deskripsi Kondisi Awal	43
2. Refleksi Siklus I.....	59
3. Deskripsi Siklus II	60
4. Refleksi Siklus II.....	75
B. Analisis Data	76
C. Pembahasan	83
BAB V PENUTUP.....	86
A. Simpulan	86
B. Implikasi	86
C. Saran	87

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1 Kerangka Berpikir	22
Bagan 2 Prosedur Penelitian	25

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel1 : Instrumen Observasi Penelitian.....	41
Tabel2 : Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	43
Tabel3 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Siklus I Pertemuan 1.....	46
Tabel4 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 2	49
Tabel5 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 3	52
Tabel6 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada Siklus I Dengan Pertemuan 1, 2, Dan 3	56
Tabel7 : Hasil Observasi Kemampuan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Siklus II Pertemuan 1.....	61
Tabel 8 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada Siklus II Pertemuan 2	63
Tabel9 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada Siklus II Pertemuan 3	67
Tabel10 : Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada Siklus II Dengan Pertemuan 1,2 Dan 3	70
Tabel 11 : Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kategori Sangat Tinggi	77
Tabel 12 : Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kategori Tinggi	79
Tabel 13 : Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kategori Rendah.....	81

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik1 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri di TK Arrawiyah Lubuk Basung (Kondisi Awal).....	44
Grafik2 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok di TK Arrawiyah Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)	47
Grafik3 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan).....	50
Grafik4 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Lubuk Basung Pada Siklus I Pertemuan 3	54
Grafik5 : Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada Siklus I Pada Pertemuan 1, 2, dan 3	58
Grafik6 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada Siklus II Pertemuan 1	62
Grafik7 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada Siklus II Pertemuan 2	65
Grafik8 : Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada Siklus II Pertemuan 3	68
Grafik9 : Rekapitulasi Observasi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di TK Arrawiyah Pada siklus II dengan Pertemuan 1, 2, dan 3.....	72
Grafik10 : Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kategori Sangat Tinggi	78
Grafik11 : Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kategori Tinggi	80
Grafik12 : Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Pada Kategori Rendah.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rencana Kegiatan Harian	90
Lampiran II	Lembaran Pengamatan	104
Lampiran III	Dokumentasi Kegiatan Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok	112
Lampiran IV	Surat Izin Penelitian Ketua Jurusan PG-PAUD UNP	
Lampiran V	Surat Izin Penelitian dari UPTD	
Lampiran VI	Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah TK Arrawiyah	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia lahir sudah memiliki potensi-potensi yang harus ditumbuh kembangkan secara optimal, untuk mengembangkan potensi-potensi tersebut harus dimulai dari usia dini karena merupakan masa yang efektif dalam mengembangkan berbagai potensi diri. Anak usia dini merupakan anak yang sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, untuk membantu dan memaksimalkan tumbuh kembang anak sangat diperlukan rangsangan melalui pendidikan. Aspek-aspek yang perlu ditumbuh kembangkan meliputi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik, maupun psikis meliputi perkembangan kognitif atau intelektual, bahasa, motorik, sosial dan emosional.

Perkembangan anak usia dini tidak berkembang secara dini, melainkan saling terintegrasi dan terjalin satu sama lain. Perkembangan anak ini bersifat integratif yang tidak bisa melalui bermain gerakan motorik halus anak senantiasa berlatih dengan baik. Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak yang berusia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar.

Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat pada tahap selanjutnya.

Usia dini merupakan periode keemasan, dimana semua potensi anak berkembang sangat cepat, jika potensi-potensi anak tidak stimulasi secara optimal pada usia dini, maka anak akan mendapatkan kesulitan perkembangan dalam kehidupan berikutnya. Struktur program kegiatan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mencakup bidang pengembangan pembentukan perilaku dan bidang pengembangan kemampuan dasar melalui kegiatan bermain dan pembiasaan yang meliputi: nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Kegiatan pengembangan suatu aspek dilakukan secara terpadu dengan aspek lain menggunakan pendekatan tematik.

Masa yang paling indah untuk dikenang dalam kehidupan manusia adalah masa anak-anak karena dunia anak adalah dunia bermain yang merupakan prinsip belajar di TK yaitu: Bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, penuh fantasi, penuh imajinasi, bereksplorasi, membentuk, membongkar, mengelompokkan, menciptakan, menemukan sesuatu yang baru, yang harus difasilitasi melalui bermain sehingga perkembangan kognitif anak berkembang secara optimal

Peran dan tanggung jawab pendidik pada proses pembimbingan dan pengasuhan pada anak sangat besar, terutama dalam membentuk anak melewati masa penting dalam rentang usia 3-6 tahun. Salah satu bentuk aspek yang harus dikembangkan adalah bidang kognitif.

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

Agar pembelajaran dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak dalam menyusun, mengelompokkan, menciptakan bentuk dengan geometri, perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar anak tidak merasa bosan belajar, guru menyediakan balok-balok berbentuk kepingan-kepingan geometri seperti lingkaran, setengah lingkaran, segitiga, persegi panjang dan bujur sangkar dengan ukuran bervariasi dan mempunyai warna yang menarik yang dibuat dalam bentuk permainan dengan balok sehingga anak dapat mengenal dan membentuk dengan geometri.

Banyak jenis permainan yang dapat mempengaruhi perkembangan kecerdasan anak diantaranya permainan dengan balok. Bentuk-bentuk geometri dari balok merupakan sumber bermain yang sangat penting bagi perkembangan dan pertumbuhan berpikir anak, apalagi anak yang memiliki kecerdasan logika-matematika secara menonjol. Bagi anak yang suka bermain dengan balok di dalam jiwa anak tersebut tersimpan bakat seorang

arsitektur, karena perkembangan ilmu geometri mendasari perkembangan arsitektur, karena perkembangan ilmu geometri mendasari perkembangan arsitektur dan tidak ada suatu arsitektur yang tidak berada dalam pembahasan geometri, anak yang menyenangi permainan dengan balok akan mempunyai kreativitas yang tinggi dalam menemukan hal-hal yang baru, begitu luas cakupan kemampuan geometri dengan balok saat ini terkait dengan arsitektur diantaranya berkaitan dengan matematika, alam dan seni.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di Taman Kanak-Kanak Arawiyah Lubuk Basung di kelompok B1 “Rendahnya kemampuan mengenal geometri anak dalam menyusun, mengelompokkan menciptakan bentuk” contohnya pada saat guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri masih banyak anak yang belum mengetahui bentuk segitiga, lingkaran dan sebagainya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor dari dalam diri anak dan dari luar diri anak, seperti alat dan media yang ada di TK kurang bervariasi sehingga pembelajaran tidak menarik bagi anak serta guru kurang kreatif dalam pembelajaran untuk mengembangkan kognitif anak khususnya.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, untuk meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak di TK Arawiyah dan menumbuhkan kecintaan anak terhadap permainan geometri, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Geometri Melalui Permainan Balok Di Taman Kanak-Kanak Arawiyah Lubuk Basung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pengembangan kemampuan mengenal geometri di TK Arrawiyah Lubuk Basung Kabupaten Agam adalah sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan mengenal Geometri anak seperti mengurutkan geometri dari yang besar ke yang kecil, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan dari kepingan geometri.
2. Metode dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran kurang tepat.
3. Alat peraga dan media yang disediakan tidak menarik bagi anak
4. Rendahnya kreativitas guru dalam penyajian kegiatan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang ditemukan di atas, maka peneliti membatasi masalah peneliti yaitu “Rendahnya Kemampuan Mengenal Geometri Anak”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu Bagaimana cara peningkatan kemampuan mengenal geometri anak melalui permainan balok di TK Arrawiyah Lubuk Basung.

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan mengenal geometri anak melalui permainan dengan balok di TK Arrawiyah Lubuk Basung.

F. Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna bagi :

1. Bagi Anak
 - a. Membantu peningkatan kemampuan geometri anak melalui permainan balok
 - b. Membantu anak mengenal bentuk-bentuk geometri
 - c. Menambah daya konsentrasi dan mempertajam daya ingat anak
 - d. Menambah pengetahuan logika matematika anak
 - e. Memberikan rasa senang bagi anak dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran tentang geometri
 - f. Membantu anak dalam bereksplorasi untuk menemukan inovasi-inovasi baru sesuai dengan dunia anak melalui bermain.
2. Bagi Guru
 - a. Sebagai bahan masukan/umpan balik bagi guru dalam kegiatan proses belajar mengajar untuk peningkatan kemampuan mengenal geometri di TK.
 - b. Sebagai sarana untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran yang bermakna bagi anak

- c. Memperkaya pengetahuan guru terhadap peningkatan kemampuan geometri.
 - d. Memperbanyak metode dalam proses kegiatan pembelajaran geometri yang menyenangkan bagi anak.
 - e. Meningkatkan kualifikasi keprofesionalan guru TK
 - f. Agar proses kegiatan pembelajaran berjalan dengan optimal dan tujuan pembelajaran tercapai
3. Bagi Lembaga (Taman Kanak-kanak)
- a. Agar proses pembelajaran dapat berjalan semaksimal mungkin dan kemampuan peningkatan pembelajaran geometri anak dapat berkembang lebih optimal lagi.
 - b. Sebagai sarana untuk peningkatan prestasi, kualitas, mutu lembaga (Taman Kanak-kanak) melalui pembelajaran yang inovatif.
4. Bagi Peneliti
- a. Dapat menambah wawasan dan pengalaman dan kreativitas dalam melakukan penelitian
 - b. Melahirkan karya inovatif yang baru dalam menciptakan suasana dan minat belajar serta mengembangkan potensi peserta didik.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Dasar Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Ilmu pendidikan berkembang pesat dan terspesialisasi salah satu adalah PAUD yang membahas Pendidikan anak. Anak Usia Dini adalah individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki sejumlah karakteristik tertentu.

Menurut Aisyah (2008:1.3) Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak. Menurut Santoso (2008: 2.9) Anak usia dini adalah sosok individu sebagai makhluk sosial kultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya karena pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK).

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Menurut Eliyawati (2005 : 2-8) Tentang Karakteristik Anak Usia Dini adalah: 1) anak bersifat unik; 2) anak bersifat egosentris; 3) anak bersifat aktif dan energik; 4) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat; 5) anak bersifat eksploratif dan berpetualang; 6) anak mudah frustrasi; 7) kurang pertimbangan dan perhatian pendek; 8) anak bergairah belajar; 9) menunjukkan minat pada teman.

Sedangkan menurut Hartati (2005:14) ada beberapa karakteristik anak usia dini sebagai berikut : 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) suka berfantasi dan berimajinasi; 3) masa paling potensial untuk belajar; 4) menunjukkan sikap egosentris; 5) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas disimpulkan bahwa anak mempunyai karakteristik yang berbeda dengan anak lainnya, memiliki ciri-ciri potensial yang berbeda dan memiliki kepribadian yang unik sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan masing-masing anak.

2. Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut kurikulum Tahun 2010 Pasal 1 ayat 14 Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan

rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Suyanto (2005:3) Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan untuk anak pada usia 0-6 tahun, anak usia tersebut dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atas sehingga pendidikan anak usia dini perlu untuk dikhususkan dan sebagai sumber daya lebih mudah jika dilakukan sejak usia dini.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan pendidikan anak usia dini adalah investasi yang paling amat besar bagi keluarga dan bagi bangsa. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini merupakan investasi bangsa yang amat berharga dan sekaligus merupakan infa bagi pendidikan lain distimulasi, rangsangan, motivasi melalui pendidikan dengan objek langsung sehingga aspek-aspek perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal dan hasil ini berpengaruh besar terhadap kualitas anak dimasa depan.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Suyanto (2005: 5) Pendidikan Anak Usia Dini bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*thewholechild*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa. Anak dapat dipandang sebagai individual yang baru dalam mengenal dunia, ia belum mengetahui tata krama, sopan santun, aturan dan norma, etika dan berbagai hal tentang dunia, ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain.

Menurut Hasan (2009 : 6) tujuan pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar dan mengurangi kehidupan dimasa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak berfungsi sebagai manusia yang utuh sehingga memiliki kesiapan yang optimal dimasa dewasa,anak perlu bimbingan agar mampu mengenal berbagai hal tentang dunia dan isinya.

3. Aspek Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono (2013:1.7) kognitif adalah suatu proses berpikir kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Untuk itu kita perlu mengoptimalkan pengembangan potensi kognitif setiap individu.

Sedangkan menurut Jamaris (2003:7) mengatakan bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan kemampuan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir seseorang sehingga menghasilkan pengetahuan untuk dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Teori Pengembangan Kognitif

Menurut Spearman (2013:13) mengatakan bahwa kognitif meliputi kemampuan umum yang diberi kode “g” (*general factor*) dan kemampuan khusus yang diberi kode “s” (*specific factors*). Setiap individu memiliki kedua kemampuan ini yang dikeduanya menentukan penampilan atau perilaku mentalnya.

Menurut Stenberg dalam Sujiono (2013:13) mengatakan bahwa kognitif merupakan produk (hasil) dari penerapan strategi berfikir, mengatasi masalah-masalah baru secara kreatif dan cepat, dan penyesuaian terhadap konteks dengan menyeleksi dan beradaptasi dengan lingkungan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kognitif itu melibatkan kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah baru dan bersifat otomatis dan kecepatan menemukan solusi-solusi dalam proses yang rutin. Dengan demikian pendidikan seharusnya membantu anak untuk menemukan harta kreativitas yang tersembunyi dalam dirinya, dan membuat dia sungguh-sungguh mampu menyatakan dan memunculkan kreativitas itu.

4. Aspek Matematika Anak Usia Dini

Dalam menumbuhkan logika Matematika anak, yang harus dikembangkan adalah daya nalar atau daya pikir anak. Dimana anak memikirkan tentang bentuk, susunan, besar dan konsep dengan Matematika anak bisa berhitung.

Menurut Musfiroh (2005:110) anak mempelajari konsep Matematika melalui kegiatan menghitung benda konkret, menghubungkan jumlah dengan lambang angka dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi.

Sedangkan menurut Bronson, 1999 dalam Musfiroh (2005:110) anak mempelajari konsep Matematika melalui menghitung jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi setelah itu pada usia ini ketertarikan menambah dengan mengurangi mulai muncul.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan Matematika dapat dilakukan dengan pengurangan anak usia dini atau TK memiliki ketertarikan mempelajari Matematika anak merasa tertantang karena pada permainan geometri dan balok.

5. Perkembangan Geometri

a. Pengertian Geometri

Membangun konsep Geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan

memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, sgitiga Wilson dan Sarama (2008:398).

Geometri menurut Poerwadarminta (2007:370) menjelaskan ilmu ukur (pengukur bumi) merupakan cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis,sudut,bidang dan ruang. Alders 1961(<http://matematika.wordpress.com/2012/08/07>)menyatakan bahwa “Geometri adalah salah satu cabang Matematika yang mempelajari tentang titik,garis,bidang dan benda-benda ruang beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya dan hubungannya antara yang satu dengan yang lain.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pengertian Geometri adalah cara atau seni membuat ukuran terhadap posisi relatif untuk titik-titik yang berada pada permukaan bumi untuk menghasilkan kondisi sebenarnya, bisa dicontohkan dengan menggunakan skala yang sesuai terhadap bentuk muka bumi seperti bukit,sungai,jalan raya,bangunan dan lain-lain.

b. Pembelajaran Geometri

Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar tentang titik,garis, permukaan dan ruang.Titik merupakan ide dasar yang tidak didefinisikan,tidak memiliki ukuran,tidak memiliki panjang,tidak memiliki lebar dan memiliki tebal. Titik dalam geometri diperlukan untuk menunjukkan posisi,tempat atau letak dari suatu subjek.

Berdasarkan hal-hal yang dipelajari dalam geometri merupakan himpunan titik-titik yang tidak terhingga banyaknya akan tetapi konsep-

konsep geometri dapat diwujudkan dengan cara semi konkret maupun kongruen. Kegiatan yang menarik perhatian anak akan berdampak pada penglihatan pemahaman anak terhadap konsep-konsep yang dipelajarinya.

c. Hubungan Antara Geometri dan Balok

Azizy (2010:120) mengatakan geometri erat kaitannya dengan permainan balok adalah cikal bakal dari semua permainan edukasi dan merupakan jenis permainan yang paling tua di dunia dengan jenis dan bentuk sangat bervariasi. Jenis balok tersebut sangat bervariasi seperti bentuknya tebal dan tipis, berwarna atau natural, campur-seragam, besar-kecil dan memiliki bentuk kompleks lainnya. Selain itu, balok juga merupakan bentuk-bentuk dari kepingan geometri jika dilihat dari segi bentuknya, apalagi hasil diciptakan guru.

Permainan ini sangat bermanfaat dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu untuk mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar dan mengembangkan pengetahuan.

6. Alat Permainan Edukatif

a. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah: Alat yang di sengaja di rancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.

Alat Permainan Edukatif menurut Depdikdas (2003:4) adalah: segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk permainan yang mengandung nilai edukatif (pendidikan) dan dapat

mengembangkan kemampuan anak, alat permainan edukatif dapat berupa apa saja yang ada di sekeliling anak.

b. Ciri-Ciri Alat Permainan Edukatif

Menurut Sugianto (1955:62) ada beberapa ciri-ciri Permainan Edukatif yaitu:

1. Dapat di gunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat di mainkan dengan bermacam-macam tujuan,manfaat dan menjadi macam-macam bentuk
2. Ditunjukkan terutama anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan dan motorik
3. Segi keamanan sangat di perhatikan,baik dari segi bentuk maupun penggunaan
4. Membuat anak terlihat aktif
5. Sifatnya konstruktif

Alat permainan yang digunakan hendaklah memenuhi syarat-syarat yang telah di jelaskan diatas karena alat peraga yang di gunakan akan mempengaruhi kegiatan bermain anak kalau alat yang digunakan memenuhi syarat maka anak akan senang seperti bermain dengan balok.

7. Permainan Balok

a. Pengertian Balok

Balok adalah bangunan tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi atau persegi panjang, dengan paling tidak satu pasang di

antaranya berukuran berbeda. Balok memiliki 6 sisi, 12 rusuk dan 8 titik sudut. Balok yang dibentuk oleh enam persegi sama dan sebangun disebut sebagai kubus (<http://id.wikipedia.org/wiki/balok>).

Menurut Efendi (2003:17) balok adalah batang kayu yang sudah dirimbasi atau sudah dipotong-potong menurut ukuran kemudian dibentuk macam-macam geometri seperti segi empat, segi tiga dan lingkaran.

Menurut pendapat di atas disimpulkan bahwa balok adalah salah satu bangunan tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi panjang kemudian dibentuk macam-macam geometri.

b. Fungsi dan Kegunaan Balok

1) Memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang bisa mereka lihat sehari-hari; 2) mendorong anak membuat sesuatu dari bentuk kotak bangunan sesuai dengan daya fantasi atau imajinasi dan kreativitas mereka; 3) mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak.

c. Pengertian Permainan Balok

Menurut Sujanto dalam buku Psikologi Perkembangan adalah sejenis permainan yang konstruktif dimana anak dapat membangun dan menyusun balok-balok atau sebagainya menjadi sesuatu yang baru dengan anak menemukan kegembiraannya, contohnya di kehidupan sehari-hari mobil dari balok-balok mewakili mobil yang di lihatnya.

Menurut Hurlock Permainan Balok adalah bentuk Permainan dimana anak-anak menggunakan bahan-bahan dan anak dapat membuat bahan tersebut menjadi sebuah mainan yang berbentuk balok sehingga anak senang dan menghasilkan dalam bentuk yang kongruen.

Dapat disimpulkan permainan balok adalah salah satu daya tarik yang besar, permainan konstruktif dengan balok-balok dapat membuat variasi, mengelompokkan, menyusun, membentuk, menciptakan bentuk merupakan hal yang utama dalam pengembangan geometri.

d. Tujuan Permainan Balok Bagi Anak Usia Dini

1) Memperkenalkan kepada anak berbagai bentuk kotak bangunan yang bisa mereka lihat sehari-hari; 2) mendorong anak membuat sesuatu dari bentuk kotak sesuai dengan daya fantasi atau imajinasi dan kreativitas mereka; 3) mengembangkan daya pikir dan kreativitas anak; 4) mengenalkan kemampuan matematika (menyusun, mengelompokkan, menciptakan bentuk, menghitung, membedakan); 5) meningkatkan aktivitas anak dalam bermain dengan aman; 6) mampu merangsang anak dalam bentuk penyusunan sebuah bangunan; 7) melatih kesabaran anak dalam menyusun satu persatu balok-balok tersebut untuk menjadi sebuah bangunan; 8) menimbulkan kepercayaan diri bagi anak karena bentuk apapun yang di bangun adalah hasil karya sendiri.

e. Konsep-Konsep Permainan Balok Untuk Anak Usia Dini

Ada beberapa konsep permainan balok untuk anak usia dini adalah: 1) Menghitung jumlah; 2) lebih dan kurang (lebih

panjang/pendek, dan lebih banyak dari satu, setengah atau lebih kecil dari satu;3) bentuk-bentuk geometri (kubus, persegi panjang, segitiga, silinder;4) mengklasifikasikan (saat menyusun ataupun saat merapikan/menyimpan).

8. Langkah-Langkah Penggunaan Dan Pelaksanaan

1. Langkah pertama yang sangat penting adalah memperkenalkan kepada setiap anak berbagai bentuk balok dan untuk mempermudah menghafalnya gunakan warna yang cerah.
2. Perkenalkan cara menggunakan balok bangunan tersebut satu persatu dalam bentuk bangunan balok, misalnya membuat bangunan dengan menggunakan balok segitiga, persegi panjang, seperti langkah-langkah sebagai berikut :
 - a. Guru menjelaskan sisi-sisi dan sudut-sudut dari masing-masing balok sesuai dengan bentuk geometrinya
 - b. Guru menjelaskan cara menggunakan balok dalam menyusun, mengelompokkan dan menciptakan bentuk
 - c. Anak menyusun, mengelompokkan dan menciptakan bentuk dengan balok sesuai dengan arahan guru.

3. Gambar alat media yang akan digunakan



Gambar 1. Balok Geometri (Foto, Nurlis, 20 Mei 2014)

B. Penelitian yang Relevan

1. Hasmianti (2012) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini dengan Permainan Geometri di TK Harapan Simpang Rumbio Kota Solok”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan Geometri anak dapat meningkatkan kecerdasan logika-matematika dan melalui permainan kepingan geometri agar anak mengetahui bentuk-bentuk geometri. Hubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan permainan geometri. Sedangkan perbedaannya terletak pada segi metode tata pelaksanaan penggunaan alat geometri.
2. Apriyanti (2013) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “Pengembangan kognitif anak melalui permainan grafito geometri di TK Darmawanita Lubuk Gadang”. Hasil penelitian bahwa dengan permainan

grafito geometri dapat meningkatkan proses pembelajaran kemampuan geometri anak, anak mengenal bentuk -bentuk geometri, dan meningkatkan minat anak dalam mempelajari konsep geometri. Hubungan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan geometri terletak perbedaan medianya segi alat yang digunakan sama-sama meningkatkan kemampuan geometri.

Persamaan dari kedua penelitian relevan adalah metode yang digunakan sama, yaitu metode permainan, dan sama-sama meningkatkan pemahaman anak tentang konsep dan bentuk-bentuk geometri, sedangkan perbedaannya adalah dalam menggunakan media dan permainannya. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti dalam menyusun dan melakukan penelitian skripsi ini.

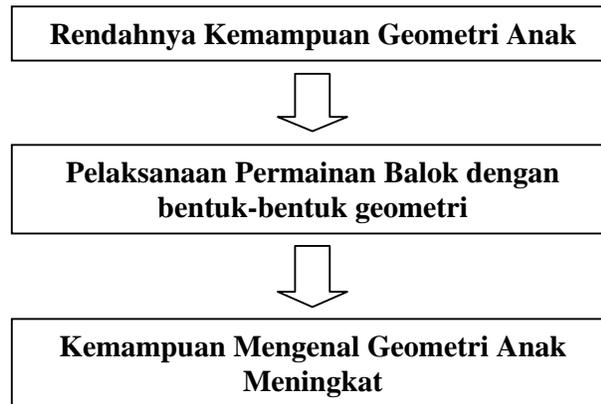
C. Kerangka Berpikir

Kegiatan peningkatan kemampuan geometri yang dilaksanakan di TK merupakan proses pengembangan anak dimulai dari menstimulasi dan membantu anak mengerti dan memahami dunia sekeliling mereka. Peningkatan kemampuan anak adalah kegiatan yang menyenangkan dan menarik dilaksanakan sambil bermain.

Salah satu metode yang dapat digunakan dalam peningkatan kemampuan geometri anak dengan permainan balok, anak dapat menyusun, mengelompokkan, menciptakan bentuk dengan balok.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan balok dapat meningkatkan kemampuan geometri anak di TK

ArrawiyahLubuk Basung peningkatan geometri ini dapat dilihat melalui bagan di bawah ini:



Bagan 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Permainan balok dapat meningkatkan kemampuan geometri anak di TK Arrawiyah Lubuk Basung.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dilakukan tentang peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal geometri melalui permainan balok dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kemampuan mengenal geometri anak Taman Kanak-Kanak Arrawiyah rendah dalam mengelompokkan bentuk geometri dengan menggunakan balok.
2. Agar tujuan kemampuan mengenal geometri tercapai maka diperlukan media yang menarik dan metode yang bervariasi.
3. Pada siklus I sudah meningkat dibandingkan dengan kondisi awal, namun belum mencapai KKM yang ditetapkan, sedangkan pada siklus II kemampuan mengenal geometri anak meningkat sangat tinggi bahkan melebihi batas KKM yang ditetapkan.
4. Melalui permainan balok dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri pada anak usia dini.

B. Implikasi

Berdasarkan penilaian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus ternyata permainan balok dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal geometri, dapat dilihat dari kesenangan anak dalam melakukan pembelajaran serta percobaan langsung, teoritis yang sudah dikemukakan di dalam penelitian ini sangat cocok dan relevan dengan prakteknya sehingga

dengan adanya penelitian menjadi teori baru dalam peningkatan kemampuan geometri pada anak terutama anak TK.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini dapat diberikan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang:

1. Pihak TK sebaiknya juga menyediakan alat-alat yang sesuai dengan usi perkembangan anak yang dapat mengembangkan kemampuan geometri anak.
2. Disarankan kepada guru TK hendaknya mampu menggunakan berbagai metode dan media dalam memberikan kegiatan pembelajaran, supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Agar pembelajaran lebih baik dan menarik minat anak, agar guru lebih kreatif mengembangkan pembelajaran yang disajikan.
4. Untuk lebih merangsang dan meningkatkan pembelajaran geometri anak, maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Siti. 2007. *Pengembangan dan Konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Padang: Universitas Terbuka.
- Apriyanti, 2013. *Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Grafito, Geometri, di Taman Kanak – Kanak Darma Wanita Lubuk Gadang*, Skripsi: FIP UNP daftar pustaka tidak diterbitkan
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP
- Depdiknas. 2003. *Tentang Alat Permainan Edukatif*. Jakarta : Depdiknas.
- _____.2010. *Kurikulum Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran TK*. Jakarta.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Jamaris Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak Universitas Negeri*. Jakarta
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Haryadi, Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Hasan, Maimunah. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)* Jakarta : Diva Press
- Hurlock. B. Elizabeth. 1999. *Pengembangan Anak (Jilid I Edisi 6)*. Jakarta: Erlangga
- Kusuma, Dwitagama. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. PT Indeks Jakarta
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Mengajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Poerwadarminta. 2007. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*.
- Sudijono. 2012. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Sujiono, Yuliani Nurani. 2013. *Metodologi Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka

Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo

Syamsuri Efendi. 2003. *Kamus Baru Bahasa Indonesia*. Usaha Nasional Surabaya.

<http://id.Wikipedia.org/wiki/geometri>

<http://id.Wikipedia.org/wiki/balok>

[http://Matematika.wordpress.com/2012/08/07.definisi geometri](http://Matematika.wordpress.com/2012/08/07.definisi-geometri).