

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN GEOMETRI
MELALUI PERMAINAN MENARA DI TAMAN KANAK-
KANAK DHARMAWANITA LABUAH GUNUANG
LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

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



Oleh

**MELIA DIANA FITRI
NIM . 2011/1107852**

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

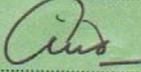
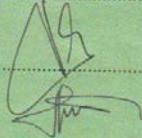
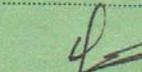
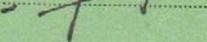
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGENALAN GEOMETRI MELALUI
PERMAINAN MENARA DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMAWANITA
LABUAH GUNUANG LIMA PULUH KOTA

Nama : MELIA DIANA FITRI
NIM/BP : 1107852/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

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

ABSTRAK

Melia Diana Fitri. 2012. Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri Anak Melalui Permainan Menara di TK Dharmawanita Labuah Gunuang, Lima Puluh Kota. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Kemampuan Matematika anak dalam memahami bentuk geometri di TK Dharmawanita Labuah Gunuang Lima Kota masih rendah yaitu pada kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk geometri masih tertukar antara bentuk yang satu dengan bentuk yang lainnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pengenalan anak terhadap pemahaman bentuk-bentuk geometri.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang dilakukan di dalam kelasnya untuk meningkatkan proses pembelajarannya, dengan subjek penelitian TK Dharmawanita Labuah Gunuang pada kelompok B4 yang berjumlah 17 orang anak teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan format hasil penilaian selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan Matematika anak dari siklus I pada umumnya masih rendah dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II perkembangan geometri anak menjadi meningkat serta menunjukkan hasil yang positif, kecenderungan peningkatan terbesar dicapai pada kemampuan serta keberanian anak dalam melakukan permainan menara di TK Dharmawanita Labuah Gunuang Lima Puluh Kota. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan menara dapat meningkatkan kemampuan Matematika anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri sehingga hasil rata-rata kemampuan Matematika anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat berkah dan dan hidayahnya sehingga penulis telah dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini yang berjudul: "Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Permainan Menara Di Taman Kanak – kanak Dharmawanita Labuah Gunuang Lima Puluh Kota ". Adapun tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah untuk mencari dan mengumpulkan informasi yang kemudian hari dapat menjadi data bagi kita semua terhadap peningkatan kemampuan geometri anak dan juga dalam rangka menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan masukan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku dosen Pembimbing I yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku selaku dosen Pembimbing II yang telah bermurah hati dan sabar memberikan bimbingan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend , M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Firman, M.S.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.

5. Seluruh Dosen-dosen yang mengajar beserta Tata Usaha pada Jurusan PG-PAUD.
6. Kedua orang tua, suami, beserta keluarga dan anak-anak tercinta yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang beserta do'a yang tak ternilai harganya.
7. Ibu-ibu guru TK Dharmawanita yang telah membantu dalam penyelesaian Proposal ini.
8. Teman-teman angkatan 2011 dalam kebersamaan baik suka maupun duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
9. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Semoga bimbingan dan dorongan serta bantuan yang telah diberikan kepada penulis senantiasa mendapatkan limpahan dan rahmat dari Allah SWT amin. Akhir kata penulis berharap semoga proposal ini bermanfaat bagi penulis dan bagi orang-orang yang berkecimpung di dunia pendidikan Anak Usia Dini dan selalu diberkahi Allah SWT Amin.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	6
a. Pengertian Anak Usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Pengembangan Kognitif.....	8
b. Karakteristik Pengembangan Kognitif.....	10
c. Manfaat Pengembangan Kognitif	12
3. Konsep Matematika Anak Usia Dini	13
a. Pengertian Matematika.....	13
b. Perkembangan Matematika	14
c. Karakteristik Matematika	15
4. Perkembangan Geometri Anak Usia Dini	16
a. Pengerian Geometri	16
b. Indikator Yang Dicapai	19
5. Media Dan Sumber Belajar	19
a. Pengertian Media Pembelajaran	19
b. Sumber Belajar	20
c. Manfaat Media Pembelajaran	20
d. Manfaat Sumber Belajar	22
6. Permainan Geometri Dengan Menara Geometri	23
a. Bahan Bentuk Geometri	24
b. Proses Pembuatan	24

c. Aturan Permainan	24
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Berpikir	26
D. Hipotesis Tindakan	27
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	28
C. Subjek Penelitian	29
D. Prosedur Penelitian	29
E. Definisi Operasional.....	41
F. Instrumentasi	42
G. Teknik Pengumpulan Data	44
H. Teknik Analisis Data	45
I. Indikator Keberhasilan.....	46
BAB IV. HASIL PENELITIAN	47
A. Deskripsi Data	47
B. Analisis Data	73
C. Pembahasan.....	78
BAB V. PENUTUP	82
A. Kesimpulan.....	82
B. Implikasi	83
C. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Format observasi pengembangan kemampuan geometri.....	43
Tabel 2. Kemampuan geometri kanak pada kondisi awal.....	47
Tabel 3. Hasil observasi pada siklus I pertemuan I.....	50
Tabel 4. Hasil observasi pada siklus I pertemuan II.....	52
Tabel 5. Hasil observasi pada siklus I pertemuan III.....	55
Tabel 6. Rekapitulasi hasil observasi pada siklus I pertemuan I, II, III.....	57
Tabel 7. Hasil observasi pada siklus II pertemuan I.....	61
Tabel 8. Hasil observasi pada siklus II pertemuan II.....	64
Tabel 9. Hasil observasi pada siklus II pertemuan III.....	67
Tabel 10. Rangkuman hasil observasi pada siklus II pertemuan I, II, III.....	69
Tabel 11. Persentase perkembangan anak kategori sangat tinggi.....	74
Tabel 12. Persentase perkembangan anak kategori tinggi	76
Tabel 13. Persentase perkembangan anak kategori rendah.....	77

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Kemampuan geometri anak pada kondisi awal.....	48
Grafik 2. Kemampuan geometri anak pada siklus I pertemuan I.....	51
Grafik 3. Kemampuan geometri anak pada siklus I pertemuan II.....	54
Grafik 4. Kemampuan geometri anak pada siklus I pertemuan III.....	56
Grafik 5. Kemampuan geometri anak pada siklus I pertemuan I, II, III.....	58
Grafik 6. Kemampuan geometri anak pada siklus II pertemuan I.....	63
Grafik 7. kemampuan geometri anak pada siklus II pertemuan II.....	65
Grafik 8. Kemampuan geometri anak pada siklus II pertemuan III.....	68
Grafik 9. Kemampuan geometri anak pada siklus II pertemuan I, II, III.....	70
Grafik 10. Persentase perkembangan anak kategori sangat tinggi.....	75
Grafik 11. Persentase perkembangan anak kategori tinggi.....	76
Grafik 12. Persentase perkembangan anak kategori rendah.....	78

DAFTAR BAGAN

Bagan 1	Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 2	Prosedur Penelitian Tindakan kelas.....	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran.1	Rencana kegiatan harian pada Kondisi awal sampai siklus II pertemuan III	87
Lampiran.2	Format hasil penilaian kemampuan geometri anak pada kondisi awal sampai Siklus II pertemuan III.....	94
Lampiran.3	Foto kegiatan anak melalui permainan menara	95
Lampiran.4	Surat izin penelitian	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa usia dini memiliki peran penting bagi perkembangan individu dan kehidupan berbangsa dan bernegara., karena pada masa usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai dimensi atau aspek. Oleh karena itu perkembangan yang terjadi pada masa dini ini menjadi penentu bagi kehidupan bangsa dan Negara dimasa yang akan datang.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan: Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan 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.

Taman Kanak-kanak (TK) pada hakekatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Kegiatan pendidikan yang diselenggarakan melalui kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara berjenjang dan berkesinambungan mulai dari lembaga pendidikan Taman Kanak-kanak (TK), lembaga pendidikan dasar, lembaga pendidikan menengah sampai lembaga perguruan tinggi. TK sebagai salah satu lembaga pendidikan formal terus

berupaya untuk meningkatkan mutu lulusannya agar dapat diterima di jenjang pendidikan selanjutnya dengan baik.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan berbagai stimulasi agar anak dapat berkembang secara optimal. Kemampuan dasar anak saling mendukung satu sama lain. Salah satu kemampuan dasar anak yaitu kemampuan matematika, kemampuan matematika memegang peranan penting, namun kemampuan yang lainnya juga tak kalah pentingnya digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami. Melalui alat berfikir yang digunakan oleh setiap individu inilah matematika seseorang berkembang sejak dini sampai keusia dewasa. Matematika pada anak-anak dapat berkembang dengan baik apabila pengetahuan dan pengalaman anak dapat diketahui dan memberikan kegiatan yang tepat bagi anak dalam proses pembelajaran, sehingga suatu kegiatan dapat mendukung pengembangan berfikir dan pembelajaran bagi anak

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang penulis amati dilapangan bahwa kemampuan matematika anak dalam memahami konsep geometri seperti : mengelompokkan benda-benda 3 dimensi (benda-benda sebenarnya) yang berbentuk geometri masih sangat rendah, dalam menyebutkan bentuk geometri anak masih tertukar antara bentuk yang satu dengan yang lain dan dalam menyebutkan bentuk yang sebenarnya anak masih salah seperti segiempat disebut dengan petak, lingkaran disebut dengan bulat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu alat, media dan strategi yang digunakan guru kurang bervariasi.

Kalau hal ini dibiarkan terjadi terus menerus maka pengetahuan anak tidak akan berkembang dengan optimal, anak akan kehilangan kesempatan emasnya karena pada usia dininya anak tidak mendapatkan rangsangan pembelajaran yang menarik, sehingga pengenalan matematika untuk anak tidak berkembang sesuai dengan pola perkembangannya dan menghasilkan anak yang matematikanya sangat rendah karena kurangnya pengetahuan yang mereka miliki.

Berdasarkan fenomena di atas diperlukan metode pembelajaran yang menyenangkan, dan mudah agar anak cepat memahami pembelajaran, menyenangkan agar anak merasa bisa menikmati pelajaran seolah dia sedang bermain. Oleh sebab itu penulis merancang sebuah permainan berupa kepingan-kepingan geometri dengan harapan agar anak senang dan mudah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, sehingga bisa meningkatkan matematika anak.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis memberi judul penelitian ini dengan : “Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Permainan Menara di TK Dharmawanita Labuah Gunuang Lima Puluh Kota”. Melalui permainan ini anak akan mengenal dan dilatih untuk menggunakan kemampuannya secara kompleks dalam mengenal berbagai macam bentuk geometri sesuai dengan cirinya masing-masing, mengelompokkan geometri dengan berbagai cara serta memasangkan bentuk geometri dengan benda yang sebenarnya sehingga kemampuan anak dalam mengenal geometri akan meningkat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kemampuan matematika anak dalam memahami konsep geometri dan dalam mengelompokkan benda-benda tiga dimensi yang berbentuk geometri masih sangat rendah.
2. Kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk geometri masih tertukar antara bentuk yang satu dengan bentuk yang lain.
3. Kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk geometri yang sebenarnya masih rendah.
4. Alat, media dan strategi yang digunakan guru kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka dalam penelitian ini diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: kemampuan anak dalam menyebutkan bentuk geometri yang sebenarnya masih rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: Bagaimanakah permainan menara dapat meningkatkan kemampuan mengenal geometri di TK Dharmawanita Lima Puluh Kota?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

“Meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri yang sebenarnya”

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh melalui permainan geometri ini adalah:

1. Bagi Anak

Memberikan bekal dasar yang kuat tentang pengenalan bentuk-bentuk geometri dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

2. Bagi Guru Taman Kanak-kanak

Dapat memperbaiki proses pembelajaran melalui permainan geometri di TK Dharmawanita Kabupaten Lima Puluh Kota.

4. Bagi Sekolah

Dapat memperbaiki proses pembelajaran, menemukan metode yang dapat memecahkan permasalahan yang dialami oleh sekolah selama ini.

5. Bagi Masyarakat

Sebagai sarana untuk dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat.

6. Bagi penelitian lanjutan bisa menjadi sumber bacaan dan literature.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak Usia Dini itu adalah insan yang unik dan kaya dengan potensinya. Hartati, (2005:7) menyatakan, anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak merupakan seseorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa.

NAEYC (*National Assosiation Education for Young Children*) dalam Hartati (2005:7) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah sekelompok manusia yang berada pada rentang usia 0-8 tahun.

Froebel dalam Badru (2007:1.9) menyatakan hakikat Anak Usia Dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun, pada masa ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu

diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan dan minat anak.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Kellough dalam Hartati, (2005:8-11) mengemukakan karakteristik anak usia dini yaitu:

- 1) Anak itu bersifat egosentris: Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.
- 2) Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar: Rasa ingin tahunya sangatlah bervariasi, tergantung dengan apa yang menarik perhatiannya.
- 3) Anak adalah makhluk sosial: Mereka senang bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya.
- 4) Anak bersifat unik: Anak merupakan individu yang unik, dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain.
- 5) Anak umumnya kaya dengan fantasi: Hal ini disebabkan imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya.
- 6) Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek: Anak selalu cepat mengalihkan perhatian pada kegiatan lain, kecuali memang kegiatan tersebut selain menyenangkan juga bervariasi dan tidak membosankan.
- 7) Anak merupakan masa belajar yang paling potensial, karena anak usia dini merupakan masa *golden age*.

Suyanto (2005:6) menyatakan setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama sekalipun kembar siam. Setiap anak terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri.

Aisyah (2007: 1.3) mengemukakan karakteristik Anak Usia Dini adalah:

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

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini itu mempunyai karakteristik yang berbeda-beda dan mereka mempunyai potensi dasar sejak lahir. Anak merupakan individu yang unik, dimana masing-masing memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Potensi dan kemampuan dasar itulah yang nantinya akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

2. Hakikat Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Pengembangan Kognitif

Pada masa usia TK merupakan masa peletakan dasar anak untuk

mengembangkan kemampuan kognitif. Sujiono, (2009:1.3) Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*inteligensi*) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar. Kognitif lebih bersifat statis pasif yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu sedangkan inteligensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi tersebut yang berupa aktivitas atau perilaku.

Sujiono (2011:1.4) mendefinisikan bahwa kognitif adalah intelektual ditambah dengan pengetahuan. Kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa dan menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat terjadi proses berfikir yang berkaitan erat dengan kecerdasan yang dapat mencirikan seseorang dengan minat terutama pada ide-ide kreatif disaat belajar.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia 3-6 tahun anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa persiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya di sekolah dasar. Pada masa ini ditandai dengan masa peka terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan kognitif setiap anak.

Anak pada rentang usia ini, masuk dalam perkembangan berfikir praoperasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berada disekitarnya. orangtua sering menganggap periode ini sebagai masa sulit, karena anak menjadi susah diatur, biasa dikenal istilah nakal atau bandel, suka membantah dan banyak bertanya. Menurut sumber lain ciri-ciri pada usia ini, yaitu anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan menggambar, namun egois dan tak bisa mengerti penalaran abstrak atau logika. Sujiono (2008:2.6).

Piaget dalam Sujiono, (2011:3.7) mengemukakan ada empat tahap perkembangan kognitif yaitu:

1. *Sensorimotor* (usia 0-2 tahun)

Pada saat ini bayi memperoleh pengetahuan tentang dunia dari tindakan-tindakan fisik yang mereka lakukan. Bayi mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorik dengan tindakan-tindakan fisik. Bayi berkembang dari tindakan reflektif,

instingtif pada saat kelahiran hingga berkembangnya pemikiran simbolik awal pada akhir tahapan ini.

2. *Praoperasional* (usia 2-7 tahun)

Anak mulai menggunakan gambaran-gambaran mental untuk memahami dunianya. Pemikiran-pemikiran simbolik yang direfleksikan kedalam penggunaan kata-kata dan gambar-gambar mulai digunakan dalam penggambaran mental yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik.

3. *Operasional-Konkret* (usia 7-11 tahun)

Anak mampu berfikir logis mengenai kejadian-kejadian konkret, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek menjadi kelas-kelas klasifikasi dan menempatkan objek-objek dalam urutan yang teratur (serialisasi).

4. *Operasional-Formal* (usia 11-dewasa)

Remaja berfikir secara lebih abstrak, idealis dan logis.

Pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak TK berada pada tahap perkembangan praoperasional (2-7 tahun). Dimana anak pada tahap ini sudah mampu berfikir dengan menggunakan simbol walaupun cara berfikirnya masih dibatasi oleh persepsi serta masih bersifat memusat, namun mereka sudah mulai mengerti bagaimana mengklasifikasikan sesuatu berdasarkan pemahaman mereka sendiri walaupun masih sederhana.

c. Manfaat Pengembangan Kognitif

Manfaat kognitif adalah mengembangkan daya pikir anak dan menambah pengetahuan anak dari yang belum dikenal menjadi kenal, dari yang sederhana menjadi lebih kompleks.

Freud dalam Sujiono (2008:2.8) anak yang berusia 5-6 tahun perkembangan kognitifnya berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli, manfaat perkembangan kognitif pada anak prasekolah adalah:

- (1) Memahami konsep makna berlawanan: kosong/ penuh, berat atau ringan, (2) Menunjukkan pemahaman mengenai posisi: dimuka/ dibelakang, diatas/ dibawah, (3) Mampu memadankan bentuk misalnya lingkaran, segitiga, dan persegi dengan objek nyata atau gambar, (4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran, (5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan: warna, bentuk atau ukuran, (6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya, (7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya: “apa pasangan cangkir”, (8) Mencocokkan segitiga, persegi panjang dan wajik, dll.

Masitoh dalam Aisyah (2008:1.12) Pentingnya perkembangan kognitif anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah perolehan belajarnya, menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir telitih.

Pendapat para ahli atas dapat di simpulkan bahwa perkembangan kognitif anak prasekolah dapat membantu anak untuk menemukan berbagai cara dalam menghadapi masalah dalam

kehidupan dan belajarnya, sehingga anak terlatih dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya.

3. Hakikat Matematika Anak Usia Dini

a. Pengertian Matematika

Matematika sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau kemampuan berfikir. Piaget dalam Musfiroh (2005 : 63) matematika adalah aktivitas mental dalam mengenal dan mengetahui tentang dunia.

Suriasumantri dalam Sujiono (2005 : 11.3) mendefinisikan matematika sebagai proses berfikir dimana informasi dari panca indera ditransformasikan, direduksi, dielaborasi, diperbaiki dan digunakan.

Hal ini berhubungan dengan kemampuan anak untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika berkembang melalui suatu proses yang merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan yang ada disekitar anak sesuai dengan apa yang dilihat anak baik dilingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Permainan geometri dapat mengembangkan matematika karena anak akan mengenal dan mendapatkan informasi tentang beberapa bentuk geometri tersebut. Dalam permainan ini akan berfikir bagaimana ciri-ciri dari masing-masing bentuk geometri tersebut. Dalam permainan ini akan berfikir bagaimana mengelompokkan geometri sesuai warna dan

menemukan bentuk-bentuk yang berbeda, dan kemudian anak menyusunnya pada menara yang telah disediakan, sehingga aktivitas otak anak dapat berkembang sesuai dengan pola perkembangannya masing-masing.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa matematika adalah aktivitas mental yang mana informasi masuk kedalam pikiran sesuai panca indera dan ditransformasikan serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berfikir.

b. Perkembangan Matematika

Musfiroh (2005 : 78) menyatakan bahwa perkembangan matematika terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi yang merupakan penyesuaian terhadap tuntutan lingkungan dan intelektual melalui dua hal yaitu asimilasi dan akomodasi.

Asimilasi merupakan proses penggabungan informasi baru dengan skema (gambaran anak tentang sesuatu) yang telah dimiliki. Akomodasi merupakan kecendrungan individu untuk mengubah tanggapannya sesuai dengan kebutuhan lingkungannya.

Matematika pada anak-anak dapat berkembang dengan baik apabila pengetahuan dan pengalaman anak dapat diketahui dan memberikan kegiatan yang tepat bagi anak dalam proses pembelajaran, sehingga suatu kegiatan dapat mendukung pengembangan berfikir dan pembelajaran bagi anak. Dengan memainkan alat permainan geometri ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman anak tentang bagaimana

rasanya memainkan alat permainan ini dan pengetahuan apa saja yang diperoleh anak melalui alat permainan geometri ini.

Menurut Sujiono (2005 : 40) menyatakan bahwa perkembangan matematika secara lebih luas menjangkau kreatifitas, imajinasi, dan ingatan, perkembangan matematika menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

Pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa perkembangan matematika terjadi melalui suatu proses yang disebut dengan adaptasi yang menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir. Hal ini tergantung kepada seberapa jauh anak aktif berinteraksi dengan lingkungannya, perkembangan matematika menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berfikir.

c. Karakteristik Matematika

Pada rentang usia 3-5 tahun anak mulai memasuki usia pra sekolah atau taman kanak-kanak, apabila orang tua memberikan respons yang kurang baik terhadap tingkah laku anak maka anak dikhawatirkan tidak akan dapat mengembangkan potensi secara optimal.

Masitoh dalam Aisyah (2008 : 1.4) mengatakan bahwa pendidikan harus memberikan kesempatan pada setiap anak untuk dapat melakukan sesuatu baik secara individual maupun kelompok sehingga anak akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan.

Berikut akan diidentifikasi karakteristik perkembangan matematika anak usia 3-4 tahun berdasarkan teori-teori yang dikemukakan oleh para ahli di atas dan tugas pengembangan pada masa anak pra sekolah.

- 1) Menyentuh dan menghitung 4-7 benda
- 2) Mengenal bentuk geometri
- 3) Mengenal dan membaca tulisan yang sering kali dilihat disekolah dan dirumah
- 4) Mengenal dan menghitung banyak geometri

Musfiroh (2005:84) menyatakan anak usia 4-6 tahun memiliki kemampuan berfikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat dan membuat klasifikasi. Anak terbiasa dengan tugas berfikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasi dan menata dalam urutan lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembentukan konsep pada anak akan terbentuk jika anak di beri kesempatan untuk melakukan sesuatu sehingga anak akan memperoleh pengalaman dan pengetahuan.

4. Perkembangan Geometri Anak Usia Dini

a. Pengertian Geometri

Geometri berasal dari dua kata yaitu geo dan metria. Secara bahasa pengukuran bumi.

Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segi tiga Wasik (2008:398).

Menurut Cleave (1996 : XI) geometri adalah pelajaran tentang bentuk geometri menggunakan angka dan lambang untuk menyatakan sifat-sifat berbagai bentuk tersebut serta hubungan diantaranya. Ada dua macam geometri yaitu geometri datar dan geometri ruang. Geometri datar adalah pelajaran mengenal bangunan dua dimensi, sedangkan geometri ruang adalah pelajaran tentang bangunan tiga dimensi.

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan satu alat untuk mengembangkan intuisi spasial dan pemahaman tentang bentuk, angka, lambang dan bangun ruang.

Permainan yang akan peneliti rancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk-bentuk geometri. Melalui permainan ini anak akan mengenal konsep geometri, bentuk, ruang, menyusun menara geometri dengan berbagai bentuk dan menyebutkannya dengan benar.

Sedangkan menurut Berdekamp dan Copple (1997) dalam Musfiroh (2005 : 86) mengatakan bahwa anak usia dini sudah dapat menata balok-balok menjadi bentuk yang tinggi dan agak kompleks.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak TK sudah mampu menyusun balok-balok menjadi berbagai bentuk yang menyerupai sesuatu.

Selanjutnya menurut Sujiono (2009:6.15) menyatakan bahwa kemampuan dasar geometri dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan orientasi spasial yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat benda itu berada.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak akan mampu mengenal bentuk geometri apabila dilihatnya langsung benda yang menyerupai geometri itu berada dan benda itu sering ditemui anak dalam kehidupannya sehari-hari.

Permainan yang peneliti rancang ini akan melatih anak dalam menata balok-balok geometri dalam bentuk menara yang menyerupai makanan sehingga bentuk-bentuk geometri akan lebih mudah dikenal anak karena anak sering bertemu dalam kehidupannya sehari hari.

Permainan ini juga mendorong anak untuk bekerja sama dalam menyusun benda-benda yang sama dalam satu rangkaian, mengajarkan anak untuk bergerak aktif, merangsang akan klasifikasi anak atas dasar kesamaan dan perbedaan bentuk serta mengajarkan anak untuk dapat membedakan bentuk-bentuk geometri dengan baik. Selain mengasah kecerdasan logika matematika permainan ini juga melatih kecerdasan interpersonal, visual-spasial dan kecerdasan kinestetik anak usia dini (Musfiroh, 2005:113).

b. Indikator Yang Dicapai

Tabel 1. Indikator Yang Dicapai

NO	Tingkat Pencapaian Perkembangan	Pencapaian Perkembangan	Indikator
1.	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	a. Menunjuk dan mencari sebanyak-banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran / menurut ciri-ciri tertentu. b. Memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran – bola) c. Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu, misalnya menurut warna, bentuk, ukuran

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI No. 58 (2009 : 9)

5. Media dan Sumber Belajar

a) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich, dkk dalam Badru (2007: 4.5) media adalah suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Media merupakan sarana atau peralatan untuk menyajikan pesan oleh sumber pesan atau guru yang disampaikan kepada penerima pesan atau anak, Badru (2007 : 4.6).

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam menentukan berhasil dan aktifnya anak dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

b) Sumber Belajar

Menurut Badru (2007:2.5) sumber belajar diartikan sebagai semua saran pelajaran yang dapat menyajikan pesan yang dapat di dengar maupun yang tidak dapat dilihat saja misalnya media televisi dan perangkat keras, majalah, bulletin dan lingkungan yang sangat potensial digunakan dalam membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak

Meurut Masitoh (2006:1.21) sumber belajar sebagai suatu sistem yang dapat menciptakan kondisi yang menggugah dan memberi kemudahan bagi anak untuk belajar sambil bermain melalui berbagai aktivitas yang bersifat konkret dan sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta kehidupan anak.

Pendapat di atas sumber belajar yang berorientasi bermain dan perkembangan yang lebih banyak memberi kesempatan pada anak untuk dapat belajar dengan cara yang tepat.

c) Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Badru (2007: 4. 11) manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memungkinkan anak berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.

- 2) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing-masing anak.
- 3) Membangkitkan motivasi belajar anak.
- 4) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- 5) Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak bagi seluruh anak.
- 6) Mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 7) Mengontrol arah dan kecepatan belajar anak.

Menurut Heinich dalam Badru mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar di dapat dalam lingkungan belajar.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat.

Pendapat di atas media pembelajaran dapat memperluas area of experience guru dan anak penerima pesan sebagai indikator terjadinya proses komunikasi pembelajaran yang efektif dan mengoptimalkan proses belajar anak TK sehingga media pembelajaran ini harus dijadikan bagian integral dengan komponen-komponen pembelajaran lainnya.

d) Manfaat Sumber Belajar

Menurut Badru (2007 : 2. 12) manfaat sumber belajar itu sangat banyak yaitu:

- 1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih lanjut konkret dan langsung.
- 2) Adakalanya guru harus menjelaskan mengenai hal-hal yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung.
- 3) Upaya memperluas wawasan anak melalui pemanfaatan sumber belajar juga merupakan nilai tambahan yang lain dari sumber belajar.
- 4) Sumber belajar juga dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru.
- 5) Motivasi anak untuk belajar selalu menjadi fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran anak Taman Kanak-kanak (TK).
- 6) Pengembangan kemampuan berfikir anak secara lebih kritis dan positif.

Menurut Masitoh (2006 : 3. 17) beberapa manfaat sumber belajar sebagai berikut:

1. Dapat menimbulkan kreativitas.
2. Dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak.
3. Dapat menimbulkan daya khayal dan imajinasi.
4. Dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi.
5. Dapat di gunakan secara individual maupun kelompok.

Paparan di atas manfaat sumber belajar dapat memberikan pengalaman, menambah wawasan, memberikan informasi, meneingkatkan motivasi,

dan mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam belajar sesuai dengan perkembangan anak.

6. Permainan Geometri dengan Menara Geometri

Geometri merupakan suatu bidang ilmu yang penjabarannya secara khusus dapat ditemui pada ilmu matematika. Adapun bentuk-bentuk geometri tersebut antara lain adalah lingkaran, segitiga, segiempat dan empat persegi panjang.

Pengenalan geometri yang efektif dapat dilakukan dengan melihat benda-benda langsung yang menyerupai geometri tersebut. Dalam kegiatan bermain, untuk mengasah kecerdasan anak guru perlu menyediakan sarana bermain seperti alat-alat permainan konstruktif (lego,puzzle) balok-balok bentuk geometri berbagai warna dan ukuran peralatan menggambar, alat-alat dekoratif dan benda-benda miniatur yang disukai anak (Musfiroh 2005 : 63).

Melalui bermain anak belajar tentang geometri seperti eksplorasi berbagai ukuran (besar-kecil, panjang-pendek) dan bentuk tiga dimensi, proses ini terjadi ketika anak bermain dengan balok dalam berbagai ukuran.

Berdasarkan uraian diatas jelas sekali bahwa melalui bermain akan membantu anak dalam memperoleh berbagai pengetahuan terutama dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

a. Bahan Bentuk Geometri

Permainan geometri ini dibuat dari kayu yang dibentuk menjadi bentuk geometri yang menyerupai makanan (donat, kue lapis, semangka dan pizza) yang berwarna-warni dan mudah dimainkan anak sehingga anak akan merasa senang dan bersemangat memainkannya.

b. Proses Pembuatan

Kayu yang ditelah dipotong dibentuk menjadi geometri yang menyerupai lingkaran berbentuk donat, kue lapis berbentuk empat persegi panjang, setengah lingkaran berbentuk semangka, dan segitiga berbentuk pizza. Kemudian kayu yang telah dibentuk disusun dalam suatu tiang sehingga anak menyusunnya akan membentuk menara.

c. Aturan Permainan

Pada permainan ini guru menyediakan sebuah tiang, anak diminta untuk mengelompokkan geometri yang sama warnanya dengan cara menyusunnya pada tiang yang telah disediakan sehingga membentuk menara. Dalam menyusunnya anak tidak boleh meletakkan diatas lantai tapi tetap menggunakan tiga tiang yang telah disediakan, setelah itu anak diminta untuk menyebutkan bentuk geometri tersebut.

Permainan ini sangat bagus bagi anak usia dini karena dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak.

B. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Hermis (2012) dengan judul Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Geometri Dengan Tali Kur Di TK Pertiwi II Batu Payuang Kabupaten Lima Puluh Kota. Pada permainan ini ditemukan bahwa anak dapat mengenal bentuk geometri dengan baik mencapai hasil 80% ,mampu bermain dan bekerja sama dengan teman, memiliki rasa tanggung jawab serta dapat melaksanakan kegiatan dengan baik.

Yati (2010) dengan judul Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Permainan Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Papan Planel Di TK Islam Al-Rasyaf Salido. Pada permainan ini juga ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal geometri meningkatkan, dari anak belum mampu menyebutkan dengan benar, setelah permainan ini dilakukan anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik. Sebelum dilakukan penelitian anak yang mengenal geometri hanya 40%, setelah diadakan penelitian meningkat menjadi 80%.

Berdasarkan penelitian diatas maka penelitian yang penulis lakukan mempunyai hubungan yang sama dengan penelitian diatas yaitu sama-sama meningkatkan kemampuan pengenalan geometri untuk anak, tapi juga mempunyai perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu meneliti disini meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal geometri dengan menara sedangkan Hermis (2012) dengan tali kur dan Yati (2010) dengan papan planel.

Berdasarkan penelitian diatas, maka penelitian yang peneliti lakukan adalah tentang peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri melalui menara geometri di TK Dharmawanita Kabupaten Lima Puluh Kota.

C. Kerangka Berpikir

Kegiatan belajar mengenal matematika melalui permainan geometri dilakukan guru selama ini di TK Dharmawanita dengan cara menerangkan secara lisan didepan kelas bahwa yang termasuk geometri adalah segitiga, segi empat, bujursangkar, dan sebagainya.

Guru menjelaskan pembelajaran bentuk-bentuk geometri tanpa adanya bentuk geometri yang nyata yang dapat dilihat, diraba, dicobakan oleh anak dalam bentuk bermain, seperti guru membuat bentuk geometri pada papan tulis kemudian menanyakan kepada anak, ini bentuk angka apa sayang? banyak anak yang secara reflek tanpa fikir panjang menjawab bahwa bentuk yang dibuat guru pada papan tulis adalah bentuk segitiga.

Melalui kegiatan permainan ini anak dapat mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan berdasarkan bentuk dan warna, mengenal konsep besar kecil, menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri yang ditemukan, sehingga kemampuan anak TK Dharmawanita dapat berkembang dalam mengenal bentuk geometri yang sebenarnya.

Lebih luasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah :



Bagan I. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Terjadinya peningkatan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri yang sebenarnya di TK Dharmawanita Kabupaten Lima Puluh Kota.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil analisis data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan tentang peningkatan kemampuan matematika anak melalui permainan geometri dengan menara sebagai berikut:

1. Masa usia dini memiliki peran penting bagi perkembangan individu dan kehidupan berbangsa dan bernegara.
2. Masalah tentang perkembangan matematika anak sering sekali muncul
3. Permainan geometri dengan menara merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan matemati anak dalam mengenal geometri, karena permainan ini terdiri dari bentuk-bentuk geometri.
4. Melalui permainan geometri dengan menara juga dapat meningkatkan sosialisasi anak serta dapat menanamkan sikap sabar pada anak
5. Matematika anak meningkatkkan setelah diadakan permainan geometri dengan tali kur yang menunjukkan hasil yang baik. Terbukti pada siklus I peningkatan kemampuan matematika anak mencapai 21%, ternyata pada siklus II meningkat menjadi 84%, berarti permainan geometri dengan menara telah berhasil meningkatkkan kemampuan matematika anak dalam mennenal bentuk geometri
6. Selama proses pembelajaran berlangsung penilaian untuk anak dapat dilakukan dengan baik.

B. Implikasi

Permainan geometri dengan menar telah berhasil dilakukan dalam merangsang kemampuan matematika anak, karena matematika anak sangat perlu ditingkatkan untuk melihat bagaimana pemikiran anak itu berkembang. Matematika pada anak-anak dapat berkembang dengan baik apabila pengetahuan dan pengalaman anak dapat diketahui dan memberikan kegiatan yang tepat bagi anak dalam proses pembelajaran, sehingga suatu kegiatan dapat mendukung pengembangan berfikir dan pembelajaran bagi anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat diberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Disarankan kepada guru TK untuk dapat meningkatkan kemampuan matematika anak melalui permainan geometri dengan menara ini.
2. Anak dapat mencobakan permainan geometri dengan menara ini sebagai strategi yang dapat merangsang kemampuan matematika anak secara langsung pada proses pembelajaran.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media-media yang dapat meningkatkan kemampuan matematika anak melalui berbagai macam permainan yang menarik bagi anak.
4. Penelitian telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan subjek penelitian siswa kelompok B4 TK Dharmawanita Labuah Gunuang, dengan harapan guru dapat memahami terus kebutuhan dari masalah anak dalam belajar sambil bermain.

5. Kepada pihak TK Dharmawanita hendaknya dapat melengkapi media untuk meningkatkan kemampuan matematika anak.
6. Bisa digunakan bagi masyarakat sebagai sarana untuk dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat.
7. Bagi penelitian lanjutan bisa menjadi sumber bacaan dan literature.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan Dan Konsep dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aisyah, Siti. 2008. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Bentri, Alwen dkk. 2005. *Usulan Penelitian Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran*. Padang: LPTK UNP.
- Cleave Van Janice (1994). *Gembira Bermain Geometri*. Penerjemah, Dadi Pakar. Jakarta : Pustaka Utama Grafik.
- Darmansyah. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang. Suka Bina Pres
- Depdiknas. 2002. *Kurikulum Dan Hasil Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Depdiknas. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Depdiknas.
- Hartati, Sofia 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Haryadi Moh. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya.
- Hermis. 2012. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Permainan Geometri dengan Talikur di TK Pertiwi II Batu Payuang Kabupaten Lima Puluh Kota*. Padang. Skripsi tidak diterbitkan
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta:
- Montolalu. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005 *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Robert L, Solso. 2007. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Erlangga.
- Sujiono, Yuliani Nuraini, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Undang-Undang RI No: 20 th 2003. 2010. *Sistem Pendidikan Nasional*,
Jogyakarta: Bening.

Zaman,Badru,dkk.2007.*Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak (TK)*.
Jakarta:Universitas Terbuka

Yati. Lismira. 2010. *Mengembangkan Kognitif Anak Melalui Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Islam Al-Rasyaf Salido*.
Padang

PEMERINTAH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA
DINAS PENDIDIKAN
TAMAN KANAK – KANAK DHARMAWANITA LABUAH GUNUANG
KECAMATAN LAREH SAGO HALABAN, KABUPATEN LIMA PULUH KOTA

SURAT KETERANGAN
NO : 020 / TK / DW. LB / LSH – 2013

Yang bertandatangan dibawah ini adalah kepala sekolah TK Dharmawanita Labuah Gunuang, menerangkan bahwa :

Nama : MELIA DIANA FITRI
TM / NIM : 2011 / 1107852
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan Skripsi :

Judul : Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri Melalui Permainan Menara di Taman Kanak – kanak Dharmawanita Labuah Gunuang Lima Puluh Kota
Subjek Penelitian : Kelompok B4 TK Dharmawanita Labuah Gunuang
Lokasi Penelitian : TK Dharmawanita Labuah Gunuang
Lama Penelitian : ± 2 (dua) bulan

Demikianlah surat ini Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Labuah Gunuang, 08 Mei 2013
Kepala TK Dharmawanita Labuah Gunuang



MELIA DIANA FITRI, S.Pd
01171988022001

**RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA TINDAKAN SIKLUS II
PERTEMUAN III**

Kelompok : B
Semester : 1
Tema / sub tema : Kebutuhanku / bentuk makanan
Hari / Tanggal : Senin / 03 Juni 2013
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Pengembangan Anak	
			Alat	Hasil
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit (Klasikal)			
Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.2)	- Berbasis, ikrar, nyanyi, do'a, Asmaul Husnah.	Guru Anak	Observasi	
❖ Berjalan diatas papan titian ((MK 1.1)	• Kegiatan luar kelas Berjalan di atas papan titian	Papan titian Anak	Unjuk kerja	
❖ Memberikan keterangan / informasi tentang suatu hal (MK 4.1.2)	• Bercakap – cakap tentang bentuk makanan.	Gambar makanan dan minuman	Percakapan	
	II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit			
❖ Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau menurut ciri – ciri tertentu (KBWUP 2.1.1)	• Area bahasa Menyebutkan bentuk geometri dengan menara	Alat peraga Anak	Unjuk kerja	
❖ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri – ciri tertentu, misalnya : menurut warna, bentuk dan ukuran (KBWUP 2.1.3)	• Area balok Mengelompokkan geometri menurut warna dengan menarap	Alat peraga Anak	Unjuk kerja	
	III. ISTRIRAHAT – MAKAN ± 30 Menit			
	• Bermain, cuci tangan			
	• Do'a, makan, melap tangan			
	IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit (Klasikal)			
	• Bercerita • Diskusi • Do'a • Menyanyi • Salam • Pulang	Guru Anak	Observasi	

Mengetahui :
Kepala Sekolah



Labuh Gunung, 03 Juni 2013
Peneliti


MELIA DIANA FITRI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA SIKLUS II
PERTEMUAN II**

Kelompok : B
Semester : 1
Tema / sub tema : Kebutuhan ku / bentuk makanan
Hari / Tanggal : Kamis / 30 Mei 2013
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Pengembangan Anak	
			Alat	Hasil
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit (Klasikal)			
Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.2)	- Berbasis, ikrar, nyanyi, do'a, Asmaul Husnah.	Anak	Observasi	
❖ Memanjat, bergantung, berayun (MK. 1.1.4)	• Kegiatan luar kelas Memanjat, bergantung, berayun.	Anak Panjang		
❖ Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa, mengapa, dimana, berapa dan bagaimana (MKB 1.1.2)	• Bercakap – cakap tentang bentuk makanan	Gambar rumah	Percakapan	
	II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit			
❖ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara berdasarkan ciri – ciri tertentu (KBWUP 2.1.3)	• Area Balok, Lomba mengelompokkan balok menurut bentuk.dengan menara	Alat peraga Anak	Unjuk kerja	
❖ Menunjukkan dan mencari sebanyak – banyaknya benda / tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau menurut ciri – ciri tertentu. (KBWUP 2.1.1)	• Area Bahasa, Menyebutkan bentuk – bentuk geometri dengan menara	Alat peraga Anak	Percakapan	
	III. ISTRIRAHAT – MAKAN ± 30 Menit			
	• Bermain, cuci tangan			
	• Do'a, makan, melap tangan			
	IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit (Klasikal)			
	• Bercerita • Diskusi • Do'a • Menyanyi • Salam • Pulang	Guru Anak	Unjuk kerja	



Labuh Gunung, 30 Mei 2013
Peneliti

MELIA DIANA FITRI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA TINDAKAN SIKLUS II
PERTEMUAN I**

Kelompok : B
Semester : 1
Tema / sub tema : Kebutuhanku / Makanan kesukaan
Hari / Tanggal : Senin / 27 Mei 2013
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Pengembangan Anak	
			Alat	Hasil
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit (Klasikal)			
Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.2)	- Berbasis, ikrar, nyanyi, do'a, Asmaul Husnah.	Anak	Observasi	
❖ Memantulkan bola sambil berjalan. (MK 4.1.1)	• Kegiatan luar kelas Memantulkan bola sambil berjalan (Anak Bola	Unjuk kerja	
	• Bercakap – cakap tentang makanan kesukaan	Gambar Makanan	Percakapan	
	II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit			
❖ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri – ciri tertentu, misal : menurut warna, bentuk dan ukuran. (KBWUP 2.1.3)	• Area balok, Praktek langsung mengelompokkan kue menurut bentuk.dengan menara	Alat peraga	Unjuk kerja	
❖ Memasangkan bentuk geometri dengan benda 3 dimensi yang bentuknya sama. (KBWUP 3.1.2)	• Area IPA, Memasangkan bentuk geometri dengan benda 3 dimensi.dengan menara	Alat peraga	Unjuk kerja	
	III. ISTRIRAHAT – MAKAN ± 30 Menit			
	• Bermain, cuci tangan			
	• Do'a, makan, melap tangan			
	IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit (Klasikal)			
	• Diskusi • Do'a • Menyanyi • Salam • Pulang	Anak Guru	Unjuk kerja	
	V. KEGIATAN EKSTRA			
	• Pulang			
	Pendidikan Karakter Bangsa			



Labuh Gunung, 27 Mei 2013
Peneliti


MELIA DIANA FITRI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA TINDAKAN SIKLUS I
PERTEMUAN III**

Kelompok : B
Semester : I
Tema / sub tema : Kebutuhanku / Makanan dan Tambahan
Hari / Tanggal : Rabu / 15 Mei 2013
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Pengembangan Anak	
			Alat	Hasil
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit (Klasikal)			
Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.2)	- Berbasis, ikrar, nyanyi, do'a, Asmaul Husnah.	Anak	Observasi	
❖ Melambung dan menangkap bola / kantong bijian sambil berjalan/ bergerak. (MK 4.1.2)	• Kegiatan luar kelas Melambung dan menangkap bola	Anak Bola	Unjuk kerja	
	• Bercakap – cakap tentang makanan pokok an tambahan	Gambar Makanan	Percakapan	
	II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit			
❖ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara berdasarkan ciri – ciri tertentu (KBWUP 2.1.3)	• Area balok, menyusun menara geometri menurut bentuk	Media Anak	Unjuk kerja	
❖ Mencari dan menunjuk sebanyak – banyaknya benda atau tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau ciri-ciri tertentu (KBWUP 2.1.1)	• Area IPA, Memberi tanda pada gambar yang berbentuk geometri	LKS	Unjuk Kerja	
	III. ISTRIRAHAT – MAKAN ± 30 Menit			
	• Bermain, cuci tangan			
	• Do'a, makan, melap tangan			
	IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit (Klasikal)			
	• Diskusi • Do'a • Menyanyi • Salam • Pulang	Anak Guru	Unjuk kerja	
	V. KEGIATAN EKSTRA			
	• Pulang			
	Pendidikan Karakter Bangsa			



Labuh Gunung, 15 Mei 2013

Peneliti

Melia Diana Fitri
MELIA DIANA FITRI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA TINDAKAN SIKLUS I
PERTEMUAN II**

Kelompok : B
Semester : 1
Tema / sub tema : Kebutuhanku / Guna Makanan Dan Minuman
Hari / Tanggal : Sabtu / 11 Mei 2013
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Pengembangan Anak	
			Alat	Hasil
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit (Klasikal)			
Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.2)	- Berbasis, Ikrar, nyanyi, do'a, Asmaul Husnah.	Anak	Observasi	
❖ Memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (diam ditempat) (MK 4.1.1)	• Kegiatan luar kelas Memantulkan bola sedang	Bola	Percakapan	
	• Bercakap – cakap tentang guna makanan	Gambar makanan dan minuman	Percakapan	
	II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit			
❖ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri – ciri tertentu, misal : menurut warna, bentuk dan ukuran (KBWUP 2.1.3)	• Area Balok PL. Menyusun menara geometri sesuai warna	Media Anak	Unjuk kerja	
❖ Memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran-donat, segi empat-kue) (KBWUP 3.1.2)	• Area IPA PL. Memasangkan bentuk geometri dengan benda yang sebenarnya dengan menara	Media Anak	Unjuk kerja	
	III. ISTRIRAHAT – MAKAN ± 30 Menit			
	• Bermain, cuci tangan			
	• Do'a, makan, melap tangan			
	IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit (Klasikal)			
	• Bercerita • Diskusi • Do'a • Menyanyi • Salam • Pulang	Guru Anak	Unjuk kerja	
	V. KEGIATAN EKSTRA			
	•			
	•			
	• Pulang			
	• Pendidikan karakter bangsa			



getahui :
Sekolah

WATI, S. Pd
0317 198802 2 001

Labuh Gunung, 11 Mei 2013

Peneliti

Melia Diana Fitri
MELIA DIANA FITRI

**RENCANA KEGIATAN HARIAN PADA TINDAKAN SIKLUS I
PERTEMUAN I**

Kelompok : B
Semester : 1
Tema / sub tema : Kebutuhanku / Jenis Makanan Dan Minuman
Hari / Tanggal : Senin / 06 Mei 2013
Waktu : 08.00 – 10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Sumber Belajar	Penilaian Pengembangan Anak	
			Alat	Hasil
	I. KEGIATAN AWAL ± 30 Menit (Klasikal)			
Mentaati tata tertib sekolah (SEK 5.1.2)	- Berbasis, ikrar, nyanyi, do'a, Asmaul Husnah.	Guru Anak	Observasi	
❖ Menendang bola kedepan dan kebelakang (3.1.1)	• Kegiatan luar kelas Menendang bola kedepan dan kebelakang	Bola Anak	Unjuk kerja	
❖ Memberikan keterangan / informasi tentang suatu hal (MK 4.1.2)	• Bercakap – cakap tentang jenis makanan dan minuman	Gambar makanan dan minuman	Percakapan	
	II. KEGIATAN INTI ± 60 Menit			
❖ Menunjuk dan mencari sebanyak – banyaknya benda, hewan, tanaman yang mempunyai warna, bentuk, ukuran atau menurut ciri – ciri tertentu (KBWUP 2.1.1)	• Area Bahasa Menyebutkan bentuk geometri dengan menara	Geometri bentuk kue (alat peraga)	Percakapan	
❖ Mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri – ciri tertentu, misalnya : menurut warna, bentuk dan ukuran (KBWUP 2.1.3)	• Area IPA Mengelompokkan geometri sesuai bentuk dengan menara	Geometri bentuk kue (alat peraga)	Unjuk kerja	
	III. ISTRIRAHAT – MAKAN ± 30 Menit			
	• Bermain, cuci tangan			
	• Do'a, makan, melap tangan			
	IV. KEGIATAN AKHIR ± 30 Menit (Klasikal)			
	• Bercerita • Diskusi • Do'a • Menyanyi • Salam • Pulang	Guru Anak	Observasi	



Labuh Gunung, 06 Mei 2013
Peneliti

MELIA DIANA FITRI