

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI
MELALUI PERMAINAN PAPAN PAKU
DI TAMAN KANAK-KANAK
AL-AZHAR BUKITTINGGI**

SKRIPSI

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



Oleh :

**NOVITA
NIM : 57314/2010**

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

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri
Anak melalui Permainan Papan Paku di Taman Kanak-
kanak Islam Al-Azhar Bukittinggi

Nama : **NOVITA**

NIM/BP : 57314/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Disetujui oleh

Pembimbing I



Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd
NIP. 19480128 197503 2 001

Pembimbing II



Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd
NIP. 19600305 198403 2 001

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan PG – PAUD



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak
melalui Permainan Papan Paku di Taman Kanak-kanak Islam
Al-Azhar Bukittinggi

Nama : **NOVITA**

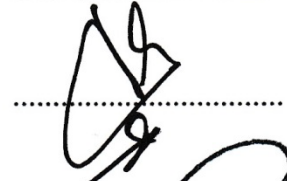
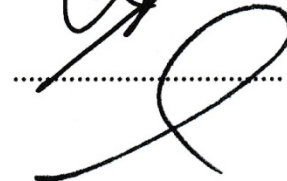
NIM : 57314/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	3. 
4. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	4. 
5. Anggota	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	5. 

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari sesuatu urusan kerjakan lah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya Kepada Tuhan lah hendaknya kamu berharap.
(QS Al Insyirah, 94 : 5-8)

Alhamdulillahhirabill'alamin.....

*Puji syukur atas segala nikmat yang engkau berikan...ya Allah....
Tiada yang bisa terucap hanya puji syukur atas rahmat dan anugerah Mu
Kau beri aku pertolongan di saat-saat sulit dengan mendengarkan selalu doa-doa ku
Karena engkau lah tempat ku mengadu dalam doa mohon pada Mu tuk kabulkan cita-cita ku.....*

Ya.....Allah

*Hari ini satu tugas telah selesai, satu tanggung jawab telah ku laksanakan
Dan apapun yang menanti ku setelah ini dengan cinta dan ridho Mu.....ya....Allah
Ku harap petunjuk dan kekuatan
Agar apapun yang ku lakukan esok dapat memberi arti dan kebahagiaan bagi orang-orang yang ku sayangi.....*

*Kupersembahkan setitik keberhasilan ini sebagai tanda cinta dan bakti kepada Ayah dan Ibu ku
Peluhmu mengucur deras demi meraih asa dan cita-citaku
Langkahmu tertatih tuk menyingkap debu-debu kehidupan
Tapi bibir mu selalu mengukir senyuman dan pantang menyerah
Doa mu mengalir ikhlas setiap saat
Aku bangga memiliki orang tua seperti mu.....*

Karya kecilku ini kupersembahkan juga buat para Kakanda, adinda, seluruh family dan spesialnya buat suami, anak tercinta serta seluruh orang-orang yang dekat dengan ku yang tidak bisa ku sebutkan satu per satu.

*Terutama orang-orang yang telah ikut membantu kelancaran dalam pembuatan karya kecil ku ini.
Apa lah daya ku untuk membalas semua kebaikan itu
Hanya pada Tuhan ku panjatkan doa.....*

Novita

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novita

NIM/BP : 57314/ 2010

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Padang, Juli 2013

Yang menyatakan



NOVITA

ABSTRAK

NOVITA. 2013. Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan Papan Paku di Tk Islam Al-Azhar Bukittinggi. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kenyataan bahwa kemampuan mengenal geometri anak masih rendah. Hal ini disebabkan kurang bervariasinya kegiatan yang dilakukan oleh guru melalui kegiatan menerangkan di papan tulis dan anak diminta menuliskannya di buku. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan geometri anak melalui kegiatan yang menyenangkan yaitu melalui permainan papan paku

Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang subjek penelitiannya anak kelompok B2 TK Islam Al-Azhar Bukittinggi dengan jumlah anak 24 orang yang terdiri dari 16 orang anak perempuan dan 8 orang anak laki-laki. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah persentase dengan tabel distribusi frekuensi. Manfaat dari penelitian ini adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih bervariasi sebagai usaha untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus masing-masing siklus 3 kali pertemuan, pada siklus I kemampuan bahasa anak masih sangat rendah yaitu 20,8%. Sedangkan pada siklus II pertemuan ke 3 terjadi peningkatan yaitu kemampuan mengenal bentuk geometri anak sangat tinggi yaitu 78,3%. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui permainan papan paku.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Papan Paku Di Taman Kanak-kanak AL-Azhar Bukittinggi.”

Tujuan penulisan Skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Proses penyelesaian Skripsi ini, peneliti banyak menemukan kesulitan karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan Skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Dra.Hj. Dahliarti, M. Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Sri Hartati, M. Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan beserta seluruh staf pengajar dan pegawai tata usaha yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.
5. Seluruh dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Padang.
6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah memberikan dorongan moril maupun meteril serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.

7. Ibu Mukhriyeti selaku Kepala TK AL-Azhar kota Bukittinggi yang telah memberikan kesempatan waktu bagi penulis menyelesaikan Skripsi peneliti ini.
8. Anak didik TK AL-Azhar kota Bukittinggi yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas ini.
9. Teman-teman angkatan 2010 buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah S.W.T. Peneliti sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf, saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK.....	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep AUD	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	8
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini.....	9
2. Konsep Perkembangan AUD	10
a. Pengertian Perkembangan AUD	10
b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	11
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	13
a. Perkembangan Kognitif.....	13
b. Tahap-tahap perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	14
c. Klasifikasi Pengembangan Kognitif	15
4. Pengenalan Bentuk Geometri untuk Anak Usia Dini	16
5. Bermain.....	18
a. Pengertian Bermain	18
b. Fungsi Bermain	19
c. Ciri-ciri bermain bagi anak	20
d. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif	21

6. Permainan Papan Paku	22
a. Pengertian papan untuk bermain	22
b. Pengertian paku	22
B. Penelitian yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berfikir	25
D. Hipotesis Tindakan.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	26
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	27
C. Prosedur Penelitian	27
D. Definisi Operasional	40
E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Teknik Analisa Data	41
H. Indikator Keberhasilan	42
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	43
1. Kondisi Awal	43
2. Deskripsi Siklus I	44
3. Deskripsi Siklus II	52
B. Analisis Data	61
C. Pembahasan	64
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	66
B. Implikasi	67
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Hal

Tabel 1	Kondisi Awal	
Tabel 2	Siklus I Pertemuan I.....	
Tabel 3	Siklus I Pertemuan II.....	
Tabel 4	Siklus I Pertemuan III	
Tabel 5	Rekapitulasi Siklus I	
Tabel 6	Siklus II Pertemuan I.....	
Tabel 7	Siklus II Pertemuan II	
Tabel 8	Siklus II Pertemuan III.....	
Tabel 9	Rekapitulasi Siklus II.....	
Tabel 10	Analisis Data Kategori Sangat Baik	
Tabel 11	Analisis Data Kategori Baik.....	
Tabel 12	Analisis Data Kategori Kurang	

DAFTAR GRAFIK

	Hal
Grafik 1	Kondisi Awal
Grafik 2	Siklus I Pertemuan I
Grafik 3	Siklus I Pertemuan II
Grafik 4	Siklus I Pertemuan III.....
Grafik 5	Rekapitulasi Siklus I
Grafik 6	Siklus II Pertemuan I
Grafik 7	Siklus II Pertemuan II.....
Grafik 8	Siklus II Pertemuan III
Grafik 9	Rekapitulasi siklus II

DAFTAR BAGAN

	Hal
Bagan 1 Kerangka Berfikir	25
Bagan 2 Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian Pada Kondisi Awal
Lampiran 2	Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus I Pertemuan I
Lampiran 3	Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus I Pertemuan II
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus I Pertemuan III
Lampiran 5	Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan I
Lampiran 6	Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan II
Lampiran 7	Rencana Kegiatan Harian Pada Siklus II Pertemuan III
Lampiran 8	Lembaran Pengamatan Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
Lampiran 9	Lembaran Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan I (Setelah Tindakan)
Lampiran 10	Lembaran Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan II (Setelah Tindakan)
Lampiran 11	Lembaran Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan III (Setelah Tindakan)
Lampiran 12	Lembaran Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan I (Setelah Tindakan)
Lampiran 13	Lembaran Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan II (Setelah Tindakan)
Lampiran14	Lembaran Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan III (Setelah Tindakan)
Lampiran 15	Foto Anak
Lampiran 16	Surat Izin Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjutnya (UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 butir 14).

Pengembangan jasmani dan rohani anak dibagi dalam tiga aspek pengembangan yaitu aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik anak, dimana aspek kognitif terdiri dari kemampuan bahasa, daya pikir dan daya cipta yang merupakan komponen terpenting dalam pengembangan akademik anak, sedangkan aspek afektif yang meliputi moral, emosi, sosial, yang akan membentuk sikap perilaku untuk dapat bersosialisasi dalam masyarakat dan kehidupan anak di masa mendatang, dan aspek psikomotorik yang meliputi pengembangan motorik halus dan motorik kasar, untuk menentukan keluwesan anak dalam bergerak dan koordinasi dari unsur-unsur jasmani anak.

Berdasarkan program kegiatan belajar anak TK maka dapat diharapkan untuk membantu peserta didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi nilai-nilai agama, sosial, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki dasar.

Proses kegiatan pembelajaran di selenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang untuk kemandirian sesuai dengan bakat, minat perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Peraturan Pemerintah No.19.2005 pasal 19).

Usia dini merupakan rentang usia 0 hingga 6 tahun merupakan usia keemasan "*golden age*". Merupakan tahapan usia yang sangat peka, dimana pendidikan yang sarat pengembangan sosial, emosional, bahasa dan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang mengalami kemajuan pesat di masa keemasan anak. Mengenal konsep geometri merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak.

Peraturan Pemerintah nomor 17 tahun 2010 tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak terdiri dari pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola serta konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Pemahaman anak tentang lambang bilangan, tulisan dan angka dapat dipahami secara sederhana. Dengan demikian guru TK harus dapat mengembangkan pemahaman anak tentang hal tersebut melalui permainan yang menarik bagi anak baik dari segi warna, bentuk dan bahan dan alat permainan tersebut.

Selama ini terlihat pengembangan geometri hanya mengarah kepada pengenalan konsep angka, lambang bilangan, penambahan, pengurangan, akan

tetapi untuk pengenalan konsep geometri dikenalkan secara global saja. Padahal bagian kognitif itu diantaranya adalah bentuk geometri. Sedangkan geometri tersebut ditemukan oleh anak dalam kehidupannya sehari-hari, akan tetapi tidak mengetahui bentuknya geometri tersebut. Terutama Taman Kanak-kanak Al-Azhar dikenalkan itu hanya sebatas pengenalan dalam bentuk gambar.

Dalam pengembangan kemampuan geometri yang indikatornya mengelompokkan benda menurut ciri-ciri tertentu misal: menurut warna, bentuk, ukuran, jenis, membuat bentuk geometri, memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran, bola, segi empat, balok). Pada kelompok B2 di TK Al-Azhar pencapaian perkembangan kognitif yang indikatornya disebutkan di atas seharusnya sudah dapat di capai dengan baik oleh anak.

Kenyataan yang peneliti temui, pengenalan bentuk geometri kepada anak hanya sebatas gambar tidak berbentuk media, sehingga anak tidak bisa memegang, menyentuh dan meraba bagaimana bentuknya geometri tersebut. Metode yang digunakan guru masih sangat terbatas dan sedikit, sehingga anak tidak merasa tertantang, sedangkan anak usia dini selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu, senang bereksperimen dan menguji, mempunyai imajinasi dan senang berbicara. Metode akan lebih bermakna jika lebih bervariasi atau kegiatan dilakukan dengan prinsip bermain sambil belajar, belajar seraya bermain, sehingga lebih menggairahkan lagi bagi anak dengan mengeksplorasi berbagai bentuk geometri.

Padahal dengan bentuk geometri bisa untuk mengenalkan konsep bilangan, bentuk, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, serta dapat juga mengembangkan bahasa anak. Penngenalan geometri hanya melalui gambar kepada anak membuat anak menjadi bosan dan tidak bersemangat dalam belajar, sehingga hal ini bertolak belakang dengan prinsip pembelajaran di TK yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Sehubungan dengan hal di atas, peneliti ingin meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal geometri dengan melakukan penelitian dengan judul yaitu “Peningkatan Kemampuan Mengenal Geometri Anak Melalui Permainan Papan Paku Di Tk Al-Azhar Bukittinggi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Anak gampang bosan dan tidak bersemangat dalam mengenal bentuk geometri.
2. Anak belum bisa menunjuk benda tiga dimensi yang berbentuk geometri.
3. Anak belum bisa menyebutkan nama dari bentuk-bentuk geometri.
4. Media yang digunakan kurang menarik dan masih terbatas dalam pengenalan bentuk geometri untuk anak.
5. Metode yang digunakan guru belum dapat mengembangkan pengenalan bentuk geometri bagi anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah anak belum bisa membedakan bentuk-bentuk geometri.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahannya adalah : Bagaimanakah pelaksanaan permainan papan paku dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri di TK Al-Azhar Bukittinggi.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal geometri anak melalui permainan papan paku di TK AL- Azhar Bukittinggi.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian nantinya diharapkan penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi Anak

Bahan dan alat untuk meningkatkan kemampuan untuk pengenalan bentuk-bentuk geometri anak melalui permainan papan paku.

2. Bagi Pendidik

Sebagai bahan masukan bagi guru dan dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran kognitif terutama dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri, serta mengembangkan ide dalam menyiapkan media pembelajaran yang dapat membantu untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak.

3. Bagi Sekolah

Dapat menambah investasi media/permainan di Taman Kanak-kanak dan memberikan masukan tentang media dan metode pembelajaran pengenalan konsep bentuk-bentuk geometri untuk mempersiapkan anak untuk masuk tingkat selanjutnya.

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan bacaan bagi peneliti lain yang tertarik untuk meneliti hal yang sama dengan aspek yang berbeda dimasa yang akan datang.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya fikir, dan daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dilalui oleh anak.

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak merupakan seseorang manusia atau individu yang masih harus berkembang dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa.

Dapat diambil kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik dan memiliki potensi yang harus dikembangkan.

Sedangkan *Piaget* dalam Nugraha (2009:53) mengemukakan: Anak adalah seorang pengkonstruksi yaitu seorang penjelajah yang aktif, selalu ingin tahu, selalu menjawab tantangan lingkungan sesuai dengan interpretasi (penafsirannya) tentang ciri-ciri esensial yang

ditampilkan oleh lingkungan. Menurut Erikson dalam Nugraha (2009:53), Anak adalah makhluk yang aktif dan penjelajah yang adaptif, selalu berupaya mengontrol lingkungannya.

Jadi dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa anak adalah seorang penjelajah yang aktif dan adaptif.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak Usia Dini memiliki karakteristik yang khas, beberapa karakteristik anak usia dini tersebut berikut Hartati dalam Aisyah, dkk (2010: 1.4)

- 1) Anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi
- 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 pendek
- 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Menurut Mutafta dalam Nugraha (2009:55) mengidentifikasikan karakteristik dari anak usia dini: Anak belajar melalui partisipasi sosial, mempunyai rentang perhatian yang pendek, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dari lingkungannya.

Peneliti menyimpulkan karakter anak usia dini adalah memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, merupakan pribadi yang unik, suka berfantasi dan berimajinasi serta mempunyai rentang perhatian yang pendek dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Sujiono (2007 : 39) tujuan pendidikan yaitu untuk memberikan pengetahuan, penghayatan dan pengalaman nilai-nilai ajaran agama, sehingga terbentuk kepribadian yang dilandasi nilai-nilai ajaran agama, yang tercermin pada sikap dan perilaku sehari-hari.

Selanjutnya Montessori dalam Masitoh dkk (2009 : 1.7), mengemukakan tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu perkembangan anak secara menyeluruh bukan sekedar mengajar.

Jadi jelaslah bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah untuk memberikan pengetahuan, penghayatan, dan pengalaman serta membantu perkembangan anak secara menyeluruh.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Fungsi atau manfaat pendidikan Taman kanak-kanak adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya. Kurikulum Taman Kanak-kanak (2010 : 4).

Sedangkan Solehuddin (2009 : 4.14) manfaat pendidikan anak usia dini adalah 1) Pengembangan potensi, 2) Penanaman dasar-dasar kaedah dan keimanan, 3) Pembentukan prilaku yang diharapkan, 4) Pengembangan pengetahuan dasar, 5) Pengembangan motivasi dan belajar yang positif.

Dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan potensi anak secara optimal dan pengembangan pengetahuan dasar dan pengembangan motivasi .

2. Konsep Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak merupakan sesuatu yang kompleks, artinya banyak faktor yang turut mempengaruhi dan saling terjalin dalam berlangsungnya proses perkembangan anak baik unsure-unsur bawaan maupun unsur-unsur pengalaman yang diperoleh dalam berinteraksi dengan lingkungan sama-sama memberikan kontribusi tertentu terhadap arah dan laju perkembangan anak.

Woolfolk dalam *Aisyah dkk* (2010 : 2.4) mengemukakan pendapatnya tentang perkembangan adalah perubahan yang adaptif secara teratur yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia.

Pengertian perkembangan dalam *Ramli* (2005: 67) yaitu perkembangan anak usia dini bagian dari keseluruhan perkembangan

anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Dalam masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dari segi segala fisik, kognitif, bahasa, emosional, dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

Dari dua teori tersebut disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini adalah perubahan yang adaptif secara teratur yang berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia dan sebagai suatu proses perubahan yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun.

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Berdecam Copple dalam Ramli (2005:68) mengemukakan bahwa karakteristik perkembangan anak usia dini ada 12 yaitu:

- 1) Ranah perkembangan anak fisik, sosial, emosional, bahasa, kognitif saling berkaitan.
- 2) Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan.
- 3) Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu kepada anak yang lain, demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak.
- 4) Pengalaman awal anak memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual.

- 5) Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi kearah kompleks, organisasi, internalisasi yang semakin besar.
- 6) Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan di pengaruhi oleh berbagai kontak sosial dan budaya.
- 7) Anak-anak adalah pembelajar yang aktif.
- 8) Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup.
- 9) Bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif, dan bahasa anak, demikian pula refleksi perkembangan anak.
- 10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekan ketrampilan-ketrampilan yang baru diperoleh dan juga ketika mereka mengalami tantangan diatas level penguasaan saat ini.
- 11) Anak-anak menunjukan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda demikian pula cara-cara yang berbeda dalam mewujudkan pengetahuan mereka.
- 12) Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam kontak suatu komunitas di mana mereka merasa aman dan berharga, kebutuhan fisik terpenuhi dan mereka merasa aman secara psikologis.

Sujiono (2009: 112) *Carton dan Allen* (1999: 23-29)

Menyebutkan bahwa terdapat ada enam aspek karakteristik anak usia dini yaitu: 1) Kesadaran personal, 2) Kesehatan emosional, 3) Sosialisasi, 4) Komunikasi, 5) Kognisi, 6) Ketrampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi. Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik perkembangan anak usia dini adalah anak dapat menunjukkan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda dalam mewujudkan pengetahuan mereka, anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam suatu komunitas dimana mereka merasa aman dan berharga, fisik terpenuhi dan mereka merasa aman secara psikologis, kesadaran personal dan ketrampilan motorik sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi.

3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Menurut *Piaget* dalam Suyanto (2005 : 53) semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama melalui empat tahapan yaitu: sensori-motor, pra-operasional, konkrit-operasional, formal-operasional, empat tahap tersebut berlaku serentak disemua bidang perkembangan kognitif.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki pola perkembangan yang sama.

b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget dalam Suyanto (2005: 54-66) adalah:

1) Tahap Sensori-Motorik (0-2 tahun)

Pada tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleksi dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Kelak hasil pengamatan berinteraksi dengan lingkungan ini amat berguna untuk berpikir lebih lanjut. Proses pembentukan pengetahuan pada anak-anak dimulai dari proses yang paling primitive yaitu mencoba mengulang-ulang bunyi yang didengarnya.

2) Tahap Pra-operasional (2-7 tahun)

Tahap ditandai adanya kemampuan dalam menghadirkan objek dan pengetahuan melalui imitasi, permainan simbolis, menggambar, gambaran mental dan bahasa lisan. Anak-anak yang masih berada pada tahap praoperasional masih bersikap egosentris dimana mereka tidak dapat menerima pendapat orang lain dengan mudah.

3) Tahap Operasional-konkrit (7-11 tahun)

Menurut Piaget tahapan berpikir konkrit operasional adalah memungkinkan untuk menyelesaikan masalah dengan konservasi dan reversibilitas. Mereka dapat menjadi lebih pantas atau mengkoordinasikan informasi yang didapat lebih dari satu sumber

yang ada dalam memecahkan masalah. Mereka tidak bersikap egosentris didalam berpikir. Sebab mereka sadar bahwa orang lain dapat menyimpulkan hal yang berbeda dari kesimpulan mereka sendiri, mereka lebih suka untuk memeriksa kembali kesimpulan yang telah mereka buat.

4) Tahap Operasional Formal (11-15 tahun)

Menurut Piaget tahap ini dicapai anak usia 11-15 tahun. Pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya. Pikiran anak telah terbebas dari kejadian kepalanya dengan menggunakan operasi logisnya langsung. Ia dapat menjumlahkan dan mengurangi angka.

Pendapat di atas dapat disimpulkan setiap anak memiliki tingkatan perkembangan berpikir sesuai dengan tingkatan usia.

Peneliti menyimpulkan anak lebih banyak menggunakan gerak refleksi dan inderanya, melalui imitasi, simbolis, menggambar, gambaran mental dan bahasa lisan, menyelesaikan masalah dengan konservasi dan reversibilitas, serta pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi didepan matanya.

c. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmetika, geometri, dan sains permulaan.

Bidang pengembangan kognitif menurut Sujiono (2011: 14-18) sebagai berikut:

- 1) Pengembangan Auditory (PA)
- 2) Pengembangan Visual (PV)
- 3) Pengembangan Taktil (PT)
- 4) Pengembangan Kinestetik (PK)
- 5) Pengembangan Aritmatika (P Ar)
- 6) Pengembangan Geometri (PG)
- 7) Pengembangan Sains Permulaan (PS)

4. Pengenalan Bentuk Geometri Untuk Anak Usia Dini

Melalui kegiatan bermain dengan menggunakan bentuk geometri memberikan kesempatan bagi anak untuk menyatakan sikapnya, minat dan masalah yang mereka hadapi, dan memberikan kesempatan pada anak untuk membandingkan, mengamati, mengklasifikasikan bentuk.

Menurut Jamaris (2003: 42) kemampuan dasar geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan orientasi yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda itu berada seperti buku terletak di atas meja. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui aktivitas yang mengandung hubungan spasial seperti:

- 1) Bola bentuknya bulat
- 2) Sapu tangan bentuk segi empat
- 3) Berapa langkah jarakmu dari temanmu

4) Berapa sudut yang ada di dalam ruangan ini

Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang dan ruang.

Bentuk-bentuk geometri diantaranya adalah:

a) Segitiga

Segitiga adalah bangunan datar yang mempunyai tiga sisi dan tiga sudut pada bagian dalamnya.

b) Lingkaran

Lingkaran adalah sebuah bangunan datar dengan seluruh titik-titik pinggirnya berjarak sama dari satu titik tertentu.

c) Persegi Panjang

Persegi panjang adalah sebuah segi empat yang semua sudutnya siku-siku.

d) Jajaran Genjang

Jajaran genjang adalah segi empat dengan dua pasang sisi yang berlawanan sejajar.

e) Bujur Sangkar

Bujur sangkar adalah sebuah segi empat yang mempunyai sisi-sisi yang sama dan semua sudutnya siku-siku.

Pengembangan Geometri (PG) untuk anak usia dini menurut Sujiono (2011: 2-17) adalah bidang pengembangan kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran.

Kemampuan yang dikembangkan antara lain:

- a. Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- b. Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- c. Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah.
- d. Mengukur benda secara sederhana.
- e. Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya.
- f. Menciptakan bentuk dari kepingan geometri.

Menurut Permen 58 Tahun 2009, Standar Tingkat Penvapaian Perkembangan Anak pada perkembangan kognitif terdiri dari pengetahuan umum, sains, konsep bentuk, ukuran dan pola.

Dari uraian diatas disimpulkan bahwa kemampuan dasar geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan orientasi.

5. Bermain

a. Pengertian Bermain

Menurut *Hurlock* dalam Musfiroh (2005: 2) bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Masa kanak-kanak dikatakan sebagai masa bermain. Pada masa ini anak-anak dapat mengembangkan daya khayal, dan berkembang secara pesat.

Sudono dalam Kamtini (2005: 47) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

Kesimpulannya bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir serta mampu mengembangkan imajinasi anak.

b. Fungsi Bermain

Anak bermain dengan usianya sendiri, pikirannya sendiri, perasaannya sendiri dan dunianya sendiri, artinya anak bermain dengan dirinya sendiri dan orang lain di sekitarnya, alam semesta dan isinya, kemampuan dirinya dan kemampuan orang lain. Untuk itu satu bentuk permainan atau alat permainan semestinya diciptakan dengan tujuan yang jelas sehingga pertumbuhan dan perkembangan apa yang diharapkan anak akan dapat tercapai. Melalui bermain anak tidak saja dapat tumbuh secara fisik tetapi juga dapat berkembang secara psikis.

Santrock dalam Kamtini (2005: 53) menjelaskan fungsi bermain yaitu pada saat sekarang ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan dalam hidupnya. Bermain menjadi semakin penting dengan kondisi tersebut. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredakan ketegangan,

meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan eksplorasi anak akan perilaku tertentu yang sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya.

Freud dan Erikson dalam Kamtini (2005: 53) bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai masa kecemasan dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya, serta memungkinkan anak dapat menyalurkan energy fisiknya.

Dari fungsi bermain menurut ahli diatas dapat disimpulkan bahwa bermain sebagai suatu media yang mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak, dan meredakan ketegangan. Pada saat yang sama kemampuan kognitif juga akan memungkinkan anak melatih kompetensinya dan menguasai ketrampilan baru dengan cara yang menyenangkan, kognitif perlu diasah dan bermain merupakan sarana yang paling sempurna untuk itu.

c. Ciri-ciri Bermain Bagi Anak

Menurut *Hurlock* dalam Elida (2005: 95) ciri-ciri bermain bagi anak adalah:

1) Bermain tidak beraturan

Bermain merupakan tindakan-tindakan yang spontan dan bebas, tidak ada batasan-batasan yang harus diikuti oleh anak dalam bermain.

2) Dalam bermain anak sibuk dengan dirinya

Andaikan anak bermain dengan orang lain, maka orang lain itulah yang menjadi objek bermain baginya.

3) Bentuk bermain mereka sangat sederhana sesuai dengan taraf berpikir dan kemampuan motorik mereka, bermain hanya untuk mengenal benda di sekitarnya.

4) Alat-alat permainan tidak terlalu khusus, apapun dapat dijadikan alat permainan anak asal tidak berbahaya bagi keselamatan anak.

5) Bermain adalah melakukan kegiatan mengulang-ulang

Anak tidak bosan-bosannya memperlakukan benda-benda di sekitarnya dengan cara yang sama.

Alat permainan yang penulis teliti sesuai dengan ciri-ciri di atas yaitu anak merasa nyaman bila memainkan permainan tersebut, tidak berbahaya, menarik dan anak sanggup memainkannya serta dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada anak.

d. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Vygostky dalam Suyanto (2005: 125) menyatakan bahwa pada saat bermain, pikiran anak bebas dari situasi kehidupan yang nyata menghambat anak berpikir abstrak. Penelitian *Hoorn* (1993) menunjukkan bahwa bermain memiliki peran yang sangat penting itu dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, imajinasi dan kreatifitas.

Dapat disimpulkan bahwa bermain pikiran anak bebas dari situasi kehidupan yang nyata dan mampu mengembangkan berpikir logis, imajinasi dan kreatifitas.

6. Permainan Papan Paku

a. Pengertian permainan papan paku

Permainan papan paku adalah suatu alat permainan yang dapat digunakan anak untuk memotifasi dalam pembelajaran. Papan paku yang penulis gunakan untuk sebagai bahan penelitian tujuannya adalah mengenalkan konsep bentuk-bentuk geometri dengan cara menghubungkan atau menyangkutkan karet dari paku yang satu ke paku yang lain, sehingga dapat membentuk bentuk geometri.

b. Bentuk alat

Bentuk alat ini persegi panjang, dengan diberi kaki 4 buah pada setiap sudut bawah yang tinggi nya kira-kira 5 cm.

c. Pembuatan

Papan di potong persegi panjang dengan ukuran 20 x 30 cm, lalu di beri kaki pada setiap sudutnya dengan tinggi kira-kira 5 cm, setelah kaki papan tadi di pasang, kemudian papan itu di cat warna-warni, karna papan paku itu di buat 5 buah, warnanya pun menjadi 5 macam warna pula, yaitu: putih, biru, kuning, merah, biru. Setelah cat kering, paku warna-warni pun di pasang atau di tancapkan pada permukaan papan dengan menyusunnya sedemikian rupa di mana nanti anak

dapat membentuk geometri dengan menyangkutkan karet warna-warni pada tiap paku yang sudah di tancapkan.

Seperti gambar dibawah ini:



d. Langkah-langkah penggunaan

Masing-masing anak di kasih karet warna-warni 3 buah. Masing-masing papan paku di pegang 2 orang anak. Karna papan pakunya ada 5, jadi satu kali putaran permainan bisa 10 anak langsung menggunakannya.

Anak akan melakukan perintah sesuai petunjuk guru, kemudian anak berlomba siapa yang bisa dan duluan siap membentuk bentuk geometri sesuai perintah guru.

e. Kelebihan/keuntungan menggunakan alat ini

Keuntungannya adalah:

- 1) Alat permainan sangat menarik bagi anak
- 2) Alat permainan mudah membuatnya
- 3) Alat permainan bahannya mudah untuk di dapatkan

- 4) Untuk penyimpanan sangat lah mudah untuk di tata kembali
- 5) Alat permainan bentuknya sangat simple

B. Penelitian Yang Relevan

Wahyuningsih (2009) dengan judul “Mengoptimalkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Congklak Geometri Di TK Bhayangkari 15 Brimob Padang Panjang”. Dari judul di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Saputri (2010) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bergambar Geometri di TK Negeri Pembina Batang Anai”. Dari judul di atas dapat disimpulkan bahwa dengan permainan bergambar geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

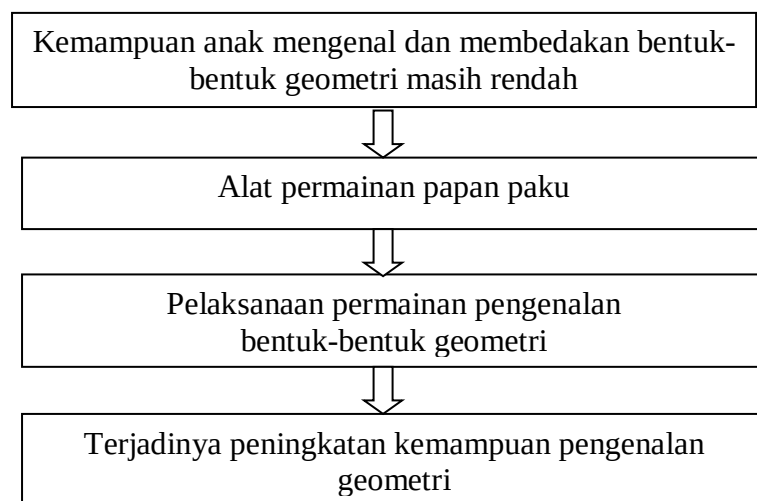
Penelitian ini sama-sama meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk mengenal bentuk-bentuk geometri dengan media yang berbeda.

Sedangkan perbedaannya adalah, Wahyuningsih mengenalkan konsep geometri melalui permainan congklak, saputri mengenalkan konsep geometri melalui permainan bergambar. Sedangkan media yang peneliti gunakan adalah permainan papan paku. Gunanya sama-sama untuk mengenalkan konsep geometri melalui alat permainan.

C. Kerangka Berfikir

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman anak dalam mengenal dan membedakan bentuk-bentuk geometri adalah melalui permainan papan paku, dengan tujuan agar anak dapat mengelompokkan, membuat, dan memasang bentuk-bentuk geometri.

Kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan I
Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Pengenalan bentuk geometri kepada anak usia dini di TK Al-Azhar Bukittinggi dapat ditingkatkan melalui permainan papan paku dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang peningkatan pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini melalui permainan papan paku, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0 – 8 tahun, yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Oleh karena itu diperlukan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai usia, kebutuhan dan minat anak.
2. Pengenalan bentuk geometri merupakan kegiatan memperkenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak. Dengan bentuk-bentuk geometri dapat juga untuk dikenalkan konsep angka, lambang bilangan, bentuk, ukuran yang bisa dipergunakan dengan berbagai media di dalam pengembangan kognitif ini termasuk untuk memasang geometri. Salah satunya digunakan adalah melalui permainan papan paku.
3. Keterampilan mengenal bentuk geometri sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari anak, terutama konsep geometri yang merupakan dasar bagi pengembangan geometri anak.
4. Upaya dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dilaksanakannya penelitian tindakan kelas (PTK) melalui permainan papan paku di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar Bukittinggi. Yang terdiri dari dua siklus dan tiap terdiri dari tiga kali pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.
5. Melalui permainan papan paku dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata bagi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri, serta hasil belajar anak dapat terlihat adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
6. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak Taman Kanak-kanak Al-Azhar Bukittinggi pada kelompok B2 setelah dilaksanakan kegiatan

permainan papan paku menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan demikian permainan papan paku merupakan salah satu strategi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan geometri anak.

7. Peningkatan dari pelaksanaan permainan papan paku dapat dilihat dari peningkatan keberhasilan pada setiap aspek pada siklus I ke siklus II kategori sangat baik yaitu 22,2% pada siklus I meningkat menjadi 87% pada siklus II, ini terlihat dengan telah tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 85%

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian dalam peningkatan kemampuan geometri anak melalui permainan papan paku mengalami peningkatan yang sangat baik, penerapannya yaitu:

1. Permainan papan paku adalah permainan yang menarik bagi anak. Dengan permainan papan paku anak dapat belajar mengenal bentuk geometri. Guru dapat menerapkan permainan ini disekolah untuk meningkatkan kemampuan geometri anak.
2. Guru mampu menggunakan bermacam metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran kepada anak, dengan metode yang bervariasi anak tidak merasa bosan dan pembelajaran akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan.
3. Guru dituntut lebih kreatif dalam merangsang minat dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran, seperti menciptakan media yang menarik bagi anak.
4. Permainan papan paku memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak, karena melalui permainan papan paku dapat menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak.

C. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih menarik minat anak, sebaiknya guru kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran.
2. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai macam metode dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasa jenuh dalam belajar dan tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
3. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media dan alat-alat yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak diantaranya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini melalui metode dan media pembelajaran yang lain.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.