

**PENINGKATAN KOGNITIF ANAK MELALUI BERMAIN GEOMETRI  
DI RAUDHATUL ATHFAL AL-QUR'AN THAWALIB  
KOTA PADANG PANJANG**

*untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



**Oleh:  
ASTUTI SETYA NINGSIH  
NIM:1109573/2011**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**Peningkatan Kognitif Anak  
Melalui Bermain Geometri Raudhatul Athfal Al-Qur'an  
Thawalib Kota Padang Panjang**

**Nama : ASTUTI SETYA NINGSIH**

**NIM/BP : 1109573/ 2011**

**Konsentrasi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

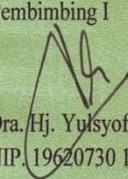
**Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**Fakultas : Ilmu Pendidikan**

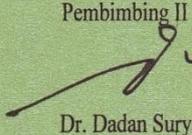
Padang, 23 Januari 2014

Disetujui Oleh:

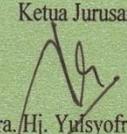
Pembimbing I

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

Pembimbing II

  
Dr. Dadan Suryana, M.Pd  
NIP. 19750503 200912 1 001

Ketua Jurusan

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

## ABSTRAK

**Astuti Setya Ningsih. 2013. Peningkatan Kognitif Anak melalui Bermain Geometri di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Thawalib Kota Padang Panjang. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Kemampuan kognitif anak dalam mengenal geometri di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang masih rendah Hal ini disebabkan karena kurangnya media yang digunakan dan bahan yang digunakan juga kurang bervariasi, sehingga kognitif anak kurang meningkat. Oleh karena itu supaya adanya peningkatan kognitif anak dalam belajar, guru harus bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Penelitian ini menggambarkan kegiatan geometri dalam meningkatkan kognitif anak, sehingga dapat dirumuskan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak dalam belajar, anak paham memasangkan geometri sesuai dengan bentuknya, memasangkan bentuk geometri dengan benda 3 dimensi yang bentuknya sama, dan mengelompokkan benda menurut cirri-ciri tertentu, menurut warna, bentuk dan ukuran.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang pada kelompok B9 yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri dari 14 perempuan dan 6 orang laki-laki. Pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, dan format hasil penelitian anak yang selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Kognitif anak pada siklus I pada umumnya rendah, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Indikator yang belum tercapai adalah memasangkan geometri sesuai dengan bentuknya, memasangkan bentuk geometri dengan benda 3 dimensi yang bentuknya sama, dan mengelompokkan benda menurut cirri-ciri tertentu, menurut warna, bentuk dan ukuran. Kemudian dilanjutkan ke Siklus II, dimana pada Siklus II kognitif anak menjadi lebih meningkat dibandingkan pada Siklus I. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kognitif anak melalui bermain geometri di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang meningkat dan kegiatan bermain geometri dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

## KATA PENGANTAR



*Alhamdulillah*, penulisan skripsi ini telah selesai. Skripsi ini diajukan sebagai tugas akhir dalam mengikuti pendidikan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang. Skripsi yang berbentuk penelitian tindakan kelas ini mencermati peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri di raudhatul athfal thawalib kota padang panjang.

Penyusunan skripsi ini mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik moral maupun material. Untuk itu, diucapkan terima kasih yang tulus kepada Ibu Dra.Hj.Yulsyofriend M.Pd dan Bapak Dr. Dadan Suryana, M.Pd sebagai pembimbing yang banyak memberikan arahan, motivasi dan kemudahan; Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd dan Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd sebagai Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini; Prof. Dr. H. Firman, M.S.Kons sebagai Dekan FIP UNP yang telah memberikan berbagai fasilitas; Ibu Misnar sebagai Kepala Raudhatul Athfal Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang yang telah memberi izin untuk melakukan PTK di sekolah yang dipimpinnya; Ibu Astuti Setya Ningsih sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Semoga segala budi baik bapak, ibu dan teman-teman menjadi amal disisi Alla SWT.

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

Padang, Januari 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A Latar Belakang Masalah .....	1
B Identifikasi Masalah .....	4
C Pembatasan Masalah .....	4
D Perumusan Masalah .....	5
E Rancangan pemecahan Masalah .....	5
F Tujuan Penelitian .....	6
G Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A Landasan Teori .....	7
1 Konsep Anak Usia Dini .....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini .....	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini .....	8
c. Perkembangan Anak Usia Dini .....	9
2 Bermain Pada Anak Usia Dini .....	11
a. Pengertian Bermain .....	11
b. Tujuan Bermain .....	12
c. Karakteristik Bermain .....	13
d. Manfaat Bermain .....	14
3 Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	15
a. Pengertian Kognitif .....	15
b. Faktor yang Mendukung Kognitif .....	17
c. Aspek Perkembangan Kognitif.....	17
d. Prinsip- Prinsip Perkembangan Kognitif.....	18
e. Karakteristik Perkembangan Kognitif .....	19
4 Geometri .....	20
a. Pengertian Geometri .....	20
b. Pengertian Bermain Geometri .....	21
c. Bentuk Model Permainan Geometri .....	21
B Penelitian Yang Relevan .....	22
C Kerangka Berpikir .....	24
D Hipotesis Tindakan .....	26

<b>BAB III</b>	<b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	27
	A Jenis Penelitian .....	27
	B Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
	C Subjek Penelitian .....	28
	D Prosedur Penelitian.....	28
	E Definisi Operasional.....	47
	F Tehnik dan Alat Pengumpulan Data.....	48
	G Tehnik Analisa Data.....	49
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN .....</b>	51
	A Deskripsi Data .....	51
	1. Deskripsi Kondisi Awal .....	51
	2. Deskripsi Siklus I .....	53
	3. Deskripsi Siklus II .....	63
	B Analisis Data .....	69
	C Pembahasan.....	78
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	80
	A Kesimpulan .....	80
	B Implikasi .....	81
	C Saran .....	82
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	
	<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1	Peningkatan kognitif anak melalui bermain balok pada kondisi awal(sebelum tindakan).....	51
Tabel 2	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus I (Pertemuan I) .....	53
Tabel 3	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus I (Pertemuan II).....	55
Tabel 4	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri dalam proses pembelajaran pada Siklus I (Pertemuan III).....	57
Tabel 5	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus I (Pertemuan IV).....	59
Tabel 6	Rekapitulasi kemampuan pengenalan bentuk geometri anak melalui bermain geometri pada Siklus I.....	62
Tabel 7	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus II (Pertemuan I).....	64
Tabel 8	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus II (Pertemuan II).....	66
Tabel 9	Rekapitulasi kemampuan pengenalan bentuk geometri anak melalui bermain geometri pada Siklus Siklus II (Pertemuan II) .....	69
Tabel 10	Persentase kemampuan peningkatan kognitif anak melalui pengenalan bentuk-bentuk geometri dalam permainan memasang geometri (anak kategori tinggi).....	74
Tabel 11	Persentase perkembangan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri (anak kategori sedang).....	76
Tabel 12	Persentase perkembangan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan bentuk geometri (anak kategori rendah).....	78

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1	Mampuan peningkatan kognitif anak melalui bermain balok pada kondisi awal (sebelum tindakan).....	52
Grafik 2	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus I (Pertemuan I).....	54
Grafik 3	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus I (Pertemuan II).....	56
Grafik 4	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus I (Pertemuan III).....	58
Grafik 5	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus I (Pertemuan IV).....	60
Grafik 6	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus II (Pertemuan I).....	65
Grafik 7	Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri pada proses pembelajaran pada Siklus II (Pertemuan II).....	67
Grafik 8	Persentase kemampuan anak dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri pada proses pembelajaran (anak kategori tinggi).....	75
Grafik 9	Persentase kemampuan anak dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri pada proses pembelajaran (anak kategori sedang)....	77
Grafik 10	Persentase kemampuan anak dalam pengenalan bentuk-bentuk geometri pada proses pembelajaran (anak kategori rendah).....	79

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting di masa kanak-kanak. Hal ini disebabkan karena pendidikan ini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pada BAB I pasal 1 ayat 14: “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 dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

Pendidikan anak usia dini hanya mengacu kepada pendidikan anak setelah lahir maka apabila ditelusuri lebih dalam lagi Islam telah meletakkan dasar pendidikan bagi anak sebelum anak itu lahir dan tidak hanya sebatas pendidikan anak usia dini yang hanya menekankan tentang pemberian pendidikan terhadap anak yang sudah lahir saja.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Proses perkembangan dan pertumbuhan sangat fundamental bagi kehidupan individu. Aspek perkembangan yang mencakup aspek fisik motorik, moral, social emosional, kognitif, bahasa, kemandirian dan seni untuk memasuki pendidikan dasar Uraian tersebut memberikan gambaran bahwa masa usia dini jangan sampai diabaikan begitu saja. Masa ini haruslah didukung oleh lingkungan sekitar anak.

Taman Kanak-kanak didirikan dengan tujuan sebagai pengantar anak memasuki sekolah dasar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk berkeaktifan melalui cara yang sesuai dengan sifat alamiah anak yaitu bermain. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan tenaga pendidik yang profesional. Tenaga pendidik yang profesional merupakan guru yang dapat memahami perkembangan anak, membimbing anak, menyusun dan melaksanakan program pembelajaran serta mendorong pemikiran kreatif dengan berbagai masalah yang relevan untuk diselesaikan.

Tugas seorang guru adalah mengamati dengan teliti perkembangan setiap anak yang berhubungan dengan masa pekanya. Kemudian guru dapat memberikan stimulasi yang dapat membantu berkembangnya masa peka anak sesuai dengan fungsinya. Kemampuan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia berpikir. Salah satu bentuk kemampuan kognitif adalah anak dapat mengenal bentuk

geometri. Untuk memperkenalkan bentuk geometri pada anak dapat melalui kegiatan bermain geometri.

Pendidikan anak usia dini hendaknya dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya kognitif. Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang di dapatkannya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar bidang kognitif, ternyata beberapa anak di kelompok B9 Raudhatul Athfal Al-Qur'an Thawalib masih mengalami kesulitan, khususnya dalam mengenal bentuk geometri. Mereka masih sering keliru dalam menyebutkan nama-nama bentuk geometri seperti, (segitiga, lingkaran, dan persegi). Setelah diamati oleh guru, yang menjadi penyebabnya adalah karena media yang selama ini digunakan dalam bentuk verbal. Sehingga, anak mengalami kesulitan dalam mengulang nama-nama bentuk geometri karena mudah lupa.

Di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Thawalib, fasilitas permainan geometri masih belum memadai sehingga ketika kegiatan bermain geometri dilakukan, anak-anak tidak cukup menggunakan geometri tetapi dengan

adanya permainan geometri, anak dapat mememasangkan geometri dengan pasangannya misalnya memasangkan bentuk lingkaran kedalam lingkaran, bentuk segitiga kedalam segitiga, bentuk persegi panjang kedalam persegi panjang.

Oleh sebab itu peneliti merasa perlu menciptakan pembelajaran untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sehingga solusi yang peneliti tawarkan yaitu geometri, sehingga penelitian ini peneliti berijudul “ Peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri di Raudhatul Athfal Al-Qur’an Thawalib Padang Panjang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran pada kelas B9 RA Al-Qur’an Thawalib Padang Panjang sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam memasangkan benda sesuai dengan bentuknya.
2. Memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama
3. Mengelompokkan benda menurut cirri-ciri tertentu, menurut warna, bentuk dan ukuran.
4. Kurangnya metode guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif kepada anak.

5. Media dan metode yang digunakan guru kurang bervariasi dalam pengenalan bentuk geometri

Dalam hal ini peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas, melalui bermain dengan geometri di Taman Kanak-kanak.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Kemampuan anak dalam memasang benda sesuai dengan bentuknya.
2. Kemampuan anak dalam memasang bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama.
3. Kemampuan anak dalam mengelompokkan benda menurut ciri-ciri tertentu, menurut warna, bentuk dan ukuran.

Dalam hal ini peneliti ingin melakukan penelitian tindakan kelas, melalui bermain dengan geometri Taman Kanak-kanak.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang dikemukakan maka perumusan masalah yang diajukan adalah : “ Bagaimana peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri di Raudhatul Athfal Al-Qur’an Thawalib Padang Panjang?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berkaitan dengan rumusan masalah yang diatas maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan kognitif anak melalui bermain geometri di Raudhatul Athfal Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

#### 1. Bagi Anak

Penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam proses dan hasil belajar yang diperoleh.

#### 2. Bagi Peneliti

Penelitian sebagai guru untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengelola kegiatan pembelajaran terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

#### 3. Bagi Raudhatul Athfal Al-Qur'an Thawalib Kota Padang Panjang dapat Meningkatkan kualitas dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

#### 4. Bagi Dinas Pendidikan dapat menjadi perhatian dalam kurikulum pembelajaran dan dapat memberikan penyuluhan kepada guru-guru TK untuk menerapkan cara belajar pengembangan kemampuan kognitif anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Konsep Anak Usia Dini**

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

Noorlaila (2003:17) Mengemukakan bahwa Anak Usia Dini (AUD) adalah anak yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan awal dalam kehidupan. Anak tersebut mempunyai potensi untuk berkembang sangat cepat dengan rentang usianya 0-6 tahun.

Sedangkan Sedangkan Anderson dalam Masitoh (2005:2) menyebutkan bahwa :

Pendidikan anak usia dini khususnya Taman Kanak-kanak pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan TK memberi kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak, oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya TK perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi aspek kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Sementara Pestalozzi dalam Masitoh (2005:2), mengungkapkan pendidikan TK hendaknya menyediakan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan, iklim bermakna dan yang hangat seperti yang diberikan oleh orang tua dilingkungan rumah.

Sedangkan menurut Froebel dalam Suryanto (2005:18) mengungkapkan pendidikan anak usia dini berguna agar anak dapat memahami kesatuan antara dirinya dengan orang lain, dengan alam semesta dan dengan tuhanya

Dengan demikian pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), dan kecerdasan (daya pikir, kognitif, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual).

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

Sebagai individu yang sedang berkembang, anak memiliki sifat suka meniru tanpa mempertimbangkan kemampuan yang ada padanya. Hal ini didorong oleh rasa ingin tahu dan ingin mencoba sesuatu yang diminati, yang kadang kala muncul secara spontan. Sikap jujur yang menunjukkan kepolosan seorang anak merupakan ciri yang juga dimiliki oleh seorang anak. Kehidupan yang dirasakan anak tanpa rasa beban menyebabkan anak selalu tampil riang, sehingga sifat ini mendorong anak untuk cenderung pula menunjukkan sifat akunya, dengan mengabaikan apa yang dimiliki oleh teman ataupun orang lain.

Seperti yang dikemukakan oleh Herawati (2005 : 9-14 ), seorang guru perlu memahami karakteristik anak usia dini antara lain sebagai berikut :

a. Anak bukan miniatur orang dewasa

Kebutuhan anak usia dini berbeda dengan kebutuhan orang dewasa, oleh Karena itu pendekatan pembelajaran pada orang dewasa tidak cocok diterapkan pada anak usia dini.

b. Anak masih tahap tumbuh kembang

Rangsangan pendidikan dan rangsangan non pendidikan yang tepat, akan memfasilitasi anak untuk mencapai tahap perkembangan dan pematangan yang optimal. Sebaliknya rangsangan yang salah dapat menekan pertumbuhan dan perkembangan anak.

c. Setiap anak unik

Anak yang berumur sama dapat saja mempunyai tahap perkembangan yang tidak sama.

d. Dunia anak adalah dunia bermain

Bermain adalah kebutuhan anak sepanjang hari, penekanan pada waktu kegiatan main anak, akan menyebabkan stress pada anak.

e. Anak belum tahu benar salah

Setiap anak yang dilahirkan diibaratkan seperti kertas putih, sehingga anak tidak mengetahui mana yang benar dan salah. Setiap tindakan yang dilakukan oleh seorang anak merupakan karena dorongan dan kebutuhan dirinya.

f. Setiap karya anak berharga

Karya anak mengandung makna lebih besar dari yang tampak oleh kasat mata orang dewasa. Sebuah karya anak berupa benang kusut (menurut orang dewasa), ternyata adalah sebuah karya besar yang menceritakan pertempuran ular dan buaya disebuah rawa ditengah hutan.

g. Setiap anak butuh rasa aman

Anak membutuhkan rasa aman agar bisa menjalani proses tumbuh kembang dengan optimal, agar anak bisa mengoptimalkan seluruh potensi kecerdasan gandanya, dan juga bisa menjadi seorang yang berkepribadian dan berkarakter positif.

h. Setiap anak adalah peneliti dan penemu

Anak terlahir sebagai seorang penjelajah, pengamat, peneliti, pelaku eksperimen, dan penemu. Oleh karena itulah anak selalu tertarik mengamati sesuatu yang menarik perhatiannya, selalu bergerak menjelajah, menyentuh apa saja, melakukan percobaan sampai rasa keingintahuannya terpenuhi.

Dengan memahami karakteristik anak usia dini, maka seorang guru akan dapat merangsang dan membangun munculnya seluruh potensi kecerdasan yang ada pada anak serta dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan perkembangan anak.

### c. Perkembangan Anak Usia Dini

Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Nugraha dalam Aisyah (2007: 1.10) ciri perkembangan anak usia TK secara lebih rinci adalah sebagai berikut :

1. Dari segi fisik : anak usia TK dapat berdiri atau berjalan dengan keseimbangan satu kaki, mampu meloncat dengan baik, dan dapat mendorong, berbelok atau memutarakan badannya, dapat memegang pensil dengan tepat.
2. Dari segi sosial : anak usia TK sudah dapat bersahabat terutama dengan teman dari jenis kelamin yang sama, senang berbagi dan bertukar pendapat dengan anak atau orang lain, menunjukkan kemampuan memahami perasaan orang lain.
3. Dari segi berpikir dan berkomunikasi : anak usia TK sudah dapat menjawab pertanyaan dengan jelas, dapat bercerita mengenai hal yang terjadi pada situasi nyata, dapat memberi informasi walau masih sulit dalam mencari atau menggunakan kata-kata untuk mengungkapkannya, dapat berhitung, menulis atau menggambar garis, orang, benda, senang sesuatu dengan tangannya.

Adapun prinsip-prinsip perkembangan anak usia dini Bredekamp dalam Aisyah (2007: 1.17) adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan aspek fisik, sosial, emosional, dan kognitif anak saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain.
2. Perkembangan berlangsung dalam rentang yang bervariasi antar anak dan antar bidang pengembangan dari masing-masing fungsi.
3. Anak adalah pembelajar aktif, yang berusaha membangun pemahamannya tentang lingkungan sekitar dari pengalaman fisik, sosial, dan pengetahuan yang diperolehnya.

4. Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak serta menggambarkan perkembangan anak.

Dari pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan yang berarti tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Agar anak mencapai perkembangan tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan, gizi dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan.

Sebagai individu yang sedang berkembang, anak memiliki sifat suka meniru tanpa mempertimbangkan kemampuan yang ada padanya. Hal ini didorong oleh rasa ingin tahu dan ingin mencoba sesuatu yang diminati, yang kadang kala muncul secara spontan. Sikap jujur yang menunjukkan kepolosan seorang anak merupakan ciri yang juga dimiliki oleh seorang anak. Kehidupan yang dirasakan anak tanpa rasa beban menyebabkan anak selalu tampil riang, sehingga sifat ini mendorong anak untuk cenderung pula menunjukkan sifat akunya, dengan mengabaikan apa yang dimiliki oleh teman ataupun orang lain.

## 2. Pengembangan Kognitif

### a. Pengertian Kognitif

*Cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing* berarti mengetahui. Dalam arti luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.

Gagne dalam Sujiono (2008:1.20) mengungkapkan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan berfikir ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat susunan syaraf.

Woolfolk dalam Sujiono (2008:1.4) mengemukakan bahwa kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Jadi dapat dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif merupakan proses yang terjadi dalam susunan syaraf manusia pada saat manusia itu sedang berfikir. Kemampuan berpikir selalu sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada dipusat syaraf manusia. Kognitif juga merupakan kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan guna memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Piaget dalam Jamaris (2006:18) mengemukakan bahwa anak mengembangkan kemampuan kognitif melalui interaksinya dengan dunia sekitar. Sedangkan Colvin dalam Sujiono (2008:1.4), Mengemukakan bahwa kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Lebih lanjut Hunt dalam Sujiono (2008:1.4), mendefinisikan kognitif adalah teknik untuk memproses informasi yang disediakan oleh indra.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan kognitif merupakan teknik informasi yang disediakan oleh panca indra kemudian dikembangkan melalui interaksi dengan dunia sekitar, sehingga anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dengan baik.

#### **b. Fase-Fase Perkembangan Kognitif**

Piaget dalam Jamaris (2006:19) menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan, yaitu : Fase Pra Operasional (usia 2-7 tahun). Pada fase pra operasional, anak mulai menyadari bahwa pemahamannya tentang benda-benda disekitarnya tidak hanya dapat dilakukan melalui kegiatan sensorimotor, akan tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis.

Tahap ini juga dicirikan dengan pemikiran intuitif pada anak. Pada fase ini, anak tidak berpikir secara operasional, yaitu suatu proses berpikir yang dilakukan dengan jalan menginternalisasi suatu aktivitas

yang memungkinkan anak mengkaitkannya dengan kegiatan yang telah dilakukannya sebelumnya.

### **c. Aspek-Aspek Perkembangan Kognitif**

Piaget dalam Sujiono (2008: 18) perkembangan kognitif anak usia dini berada pada fase pra operasional yang didalamnya mencakup tiga aspek yaitu :

#### **1. Berpikir Simbolis**

Aspek berpikir simbolis yaitu kemampuan untuk berpikir tentang objek peristiwa, walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak. Misalnya ketika anak diajarkan bercerita tentang suatu peristiwa yang terjadi pada dirinya ketika liburan sekolah.

#### **2. Berpikir Egosentris**

Aspek berpikir secara egosentris, yaitu cara berpikir tentang benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju, berdasarkan sudut pandang sendiri. Misalnya ketika anak diajarkan untuk memilih mana yang baik dan patut dicontoh dari suatu kejadian yang terjadi di sekolahnya.

#### **3. Berpikir Intuitif**

Fase berpikir secara intuitif, yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, akan tetapi tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya. Pada fase ini anak belum memiliki kemampuan untuk berpikir secara kritis tentang apa yang ada di balik suatu

kejadian. Hal ini terjadi pada anak ketika melakukan kegiatan seperti menggambar atau menyusun balok.

#### **d. Prinsip-Prinsip Perkembangan Kognitif**

Piaget dalam Sujiono (2008:24) perkembangan kognitif anak dibedakan menjadi 3 yaitu :

##### 1. Asimilasi.

Asimilasi berkaitan dengan proses penyerapan informasi baru ke dalam informasi yang telah ada di dalam skemata (struktur kognitif) anak.

##### 2. Akomodasi.

Akomodasi adalah proses menyatukan informasi baru dengan informasi yang telah ada di dalam skemata, sehingga perpaduan antara informasi tersebut memperluas skemata anak.

##### 3. Ekuilibrium.

Ekuilibrium berkaitan dengan usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya pada waktu ia menghadapi suatu masalah. Untuk memecahkan masalah tersebut, ia menyeimbangkan informasi yang baru, yang berkaitan dengan masalah yang dihadapinya dengan informasi yang telah ada di dalam skemata secara dinamis.

Piaget dalam Sujiono (2008:111) menjelaskan bahwa ada berbagai macam hal yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Kematangan organ, sistem, saraf dan fisik seseorang mempunyai pengaruh dalam

perkembangan. Pengalaman dan berbagai macam latihan juga menunjang perkembangan pemikiran seorang anak. Interaksi sosial juga mempunyai peran. Namun yang terpenting adalah bagaimana seorang anak mengembangkan self-regulasi untuk mencapai suatu ekuilibrase dalam proses pemikirannya. Yang terakhir ini di dapat melalui proses asimilasi dan akomodasi yang terus-menerus terhadap lingkungan dan masalah yang dihadapi seorang anak.

#### **e. Karakteristik Kemampuan Kognitif**

Menurut Kurikulum Peraturan Perundang-Undangan Menteri 1958 kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun

- a) Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
- b) Tertarik dengan huruf dan angka
- c) Telah mengenal sebagian besar warna
- d) Mulai mengerti tentang waktu
- e) Mengenal bidang dan bergerak sesuai dengan bidang yang dimilikinya (teritorinya)
- f) Pada akhir usia 6 tahun, anak sudah mulai membaca, menulis dan berhitung.

### **3. Bermain Pada Anak Usia Dini**

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

Herawati (2005:22) bermain adalah kebutuhan penting anak. Melalui permainan bermutu dan dampingan orang dewasa, serta dukungan lingkungan bermain yang juga bermutu, anak akan belajar banyak hal. Pendidik PAUD harus menyelenggarakan seluruh kegiatan pembelajaran melalui kegiatan bermain.

Sujiono (2008:1) mengemukakan bahwa Bermain juga dapat diartikan kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Sedangkan Seto (2004:54-55) mengemukakan ada terdapat beberapa pengertian bermain yaitu:

1. Bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak.
2. Bermain tidak memiliki tujuan ekstrinsik namun motivasinya lebih bersifat intrinsik.
3. Bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak.
4. Melibatkan peran aktif keikutsertaan anak
5. Memiliki hubungan sistematis, misalnya kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa.

Berdasarkan pendapat diatas menjelaskan bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak untuk mengembangkan segala aspek-aspek perkembangan anak, dan bermain dapat juga membuat anak menjadi senang, bangga, terampil dan sehat. Dalam penelitian ini metode yang digunakan dalam bermain adalah praktek langsung.

#### **b. Tujuan Bermain**

Catron dan Allen dalam Sujiono (2008 : 145) tujuan bermain adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

Sedangkan Cosby dan Sawyer dalam Sujiono (2008: 145) tujuan bermain adalah memberi kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya orang lain dan lingkungannya dan memberi kebebasan untuk berimajinasi menggali potensi diri atau bakat untuk berkeaktifitas. Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah agar anak dapat memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disenanginya, bereksperimen dengan bermacam- macam alat dan bahan, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

### c. **Karakteristik Bermain**

Bermain merupakan suatu kegiatan yang penting, terutama bagi anak usia dini. Bermain selama masa kanak-kanak mempunyai karakteristik yang membedakannya dari permainan remaja dan orang dewasa.

Hurlock (1978: 323) mengemukakan karakteristik bermain anak yaitu:

1. Bermain di pengaruhi tradisi
2. Bermain mengikuti pola perkembangan yang dapat di ramalkan
3. Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia
4. Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia
5. Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia
6. Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin
7. Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal
8. Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia
9. Bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak
10. Terdapat variasi yang jelas dalam permainan anak

Montolalu, dkk ( 2005:2.4) karakteristik bermain anak antara lain:

1. Bermain adalah sukarela,
2. Bermain adalah pilihan anak,
3. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan,
4. Bermain adalah simbolik,
5. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain anak dapat dijadikan sebagai ukuran bagi kita untuk menentukan sejauh mana aktivitas yang dilakukan oleh anak dapat dikategorikan sebagai bermain atau bukan bermain. Dan kita dapat menentukan kegiatan bermain yang cocok bagi anak agar anak dapat bermain dengan senang.

#### **d. Manfaat bermain**

Seto ( 2004: 60-62), mengemukakan manfaat bermain adalah sebagai berikut:

1. Manfaat fisik
2. Manfaat terapi
3. Manfaat edukatif
4. Manfaat kreatif,
5. Manfaat konsep diri,
6. Manfaat social,
7. Manfaat moral

Dalam bermain anak- anak belajar sambil bermain, ketika bermain di situlah anak mengekspresikan diri dengan bebas tanpa merasakan adanya paksaan.

Dengan bermain inilah suatu pembelajaran terjadi pada anak mereka mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, mencoba, memecahkan masalah dan bekerjasama dengan teman dan mengalami berbagai macam perasaan.

#### **4. Konsep Geometri**

##### **a. Pengertian Geometri**

Geometri adalah cabang Matematika yang pertama kali diperkenalkan oleh Thales (624-547 SM) yang berkenaan dengan relasi ruang. <http://matematikadedi.wordpress.com/>

Sukirman menyatakan bahwa “Geometri menjadi salah satu ilmu Matematika yang diterapkan dalam dunia arsitektur; juga merupakan salah satu cabang ilmu yang berkaitan dengan bentuk, komposisi, dan proporsi.”

Sukirman (1995: 1) menyatakan bahwa “Geometri adalah salah satu cabang Matematika yang mempelajari tentang titik, garis, bidang dan benda-benda ruang beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya, dan hubungannya antara yang satu dengan yang lain.”

Dari beberapa definisi Geometri di atas dapat disimpulkan bahwa Geometri adalah salah satu cabang Matematika yang mempelajari tentang bentuk, ruang, komposisi beserta sifat-sifatnya, ukuran-ukurannya dan hubungan antara yang satu dengan yang lain.

##### **b. Pengertian Permainan Geometri**

Banyak bentuk-bentuk permainan yang di buat dari pabrik yang digunakan oleh anak TK untuk menjadi permainan, semua permainan ini di ciptakan oleh para ahli. Maka permainan yang menggunakan dari geometri tidak terlihat digunakan anak dalam permainan.

Pengertian permainan geometri adalah geometri yang dapat menunjang pengenalan anak pada bentuk-bentuk dan macam-macam geometri dan permainan ini bahannya mudah di dapat, biaya yang relative murah yang digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang berupa model (benda tiruan), sehingga sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran di TK, serta permainan tersebut dapat menyenangkan bagi anak.

Dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan kognitif anak, guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain geometri dengan jalan memberikan permainan yang bisa mengasah perkembangan kognitif anak berbagai macam benda dan permainan yang disukai anak.

### **c. Bentuk Model Permainan Geometri**

Permainan geometri dapat dimulai dengan membagikan berbagai bentuk potongan geometri yang telah dipersiapkan oleh guru kepada anak, kemudian potongan geometri dipasangkan ke kotak karton sesuai dengan bentuk geometri yang disukai anak. Sehingga anak dapat memasangkan potongan geometri tersebut sesuai dengan bentuknya.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Dalam penelitian Muspita (2011) yang berjudul "Peningkatan Kognitif Anak Melalui bermain kalung angka di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang.. Adapun hasil penelitian 85%, ini adalah menunjukkan

bahwa ada peningkatan kognitif anak melalui bermain kalung angka, yakni, Kesimpulan dari penelitian ini adalah bermain kalung angka dapat meningkatkan kognitif anak.

Dalam penelitian Ningsih (2011) yang berjudul ” Peningkatan Kognitif Anak Melalui bermain geometri di TK Brimob Padang Panjang.. Adapun hasil penelitian 85%, ini adalah menunjukkan bahwa ada peningkatan kognitif anak melalui bermain geometri, Kesimpulan dari penelitian ini adalah bermain geometri dapat meningkatkan kognitif anak.

Azis (2011) telah melakukan penelitian “Upaya peningkatan berhitung anak usia dini melalui permainan hitung geometri di kelompok bintang pada TK Sandhy Putra Padang” peneliti dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan hitungan geometri, melalui permainan ini menunjukkan bahwa permainan hitung geometri dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan konsep angka.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan diatas, maka yang menjadi persamaannya dengan penelitian yang penulis bahas yaitu sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, sedangkan yang menjadi perbedaannya adalah alat permainan yang digunakan.

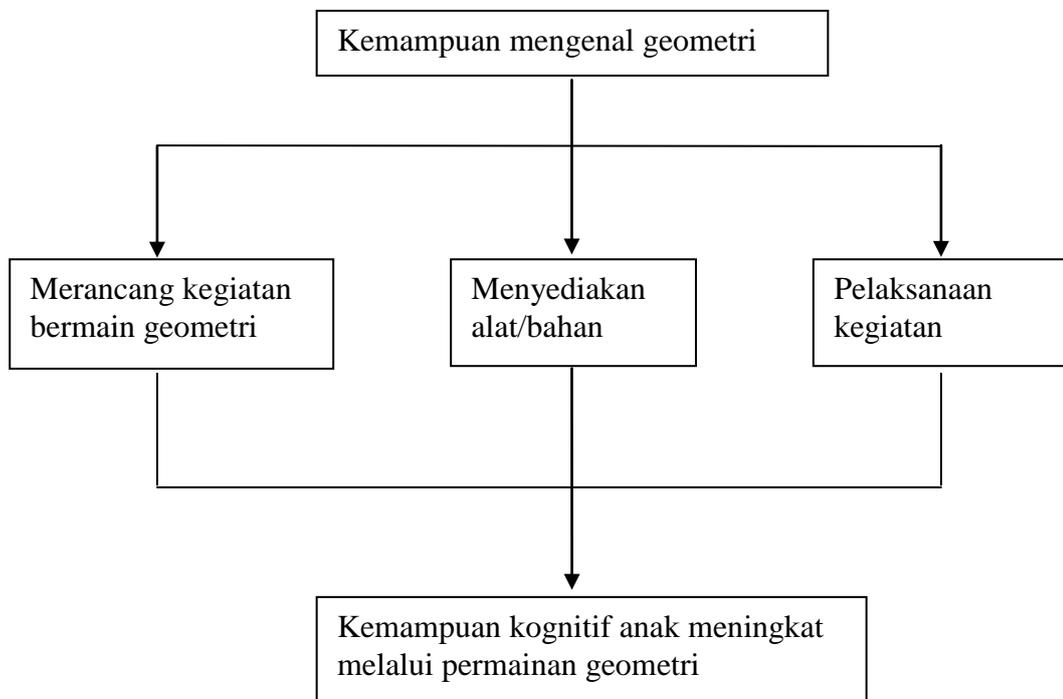
### **C. Kerangka Berpikir**

Proses pembelajaran dengan menggunakan geometri merupakan suatu kegiatan agar memudahkan anak belajar dalam memahami sesuatu yang

mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks dalam upaya meningkatkan kognitif anak.

Proses kegiatan bermain dengan geometri ini perlu memperhatikan berbagai indikator pengembangan kemampuan belajar anak. Salah satunya adalah kurangnya kemampuan anak dalam memasang benda sesuai dengan bentuknya, memasang bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama, melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar, namun pengembangannya harus disesuaikan dengan prinsip-prinsip pembelajaran pada anak usia TK yaitu bermain sambil belajar. Penelitian ini merupakan upaya yang dilakukan oleh guru agar anak usia dini bisa mempraktekkan secara langsung kegiatan pembelajaran.

Dari kajian Teori di atas, maka kerangka berfikir dari data penelitian ini adalah :



Bagan 1

### **Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui bermain geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Raudhatul Athfal Al- Qu'ran Thawalib Kota Padang Panjang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelaksanaan bermain geometri di RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang meningkat, hal ini ditandai dengan : anak paham memasangkan geometri sesuai dengan bentuknya, memasangkan bentuk geometri dengan benda 3 dimensi yang bentuknya sama, melakukan 3-5 perintah secara benar, dan kognitif anak dalam bermain geometri dengan bahan potongan geometri meningkat.
2. Agar tujuan pengembangan kognitif dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak serta melibatkan anak dalam kegiatan yang dapat memberikan berbagai pengalaman bagi anak.
3. Kognitif adalah merupakan teknik informasi yang disediakan oleh panca indra kemudian dikembangkan melalui interaksi dengan dunia sekitar sehingga anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.
4. Membelajarkan anak melalui bermain geometri menggunakan potongan geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

5. Menggunakan potongan geometri sebagai media pembelajaran merupakan bagian dalam memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi kemampuan kognitif pada anak.
6. Melalui bermain geometri dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian dan tinjauan kajian pustaka, maka implikasi penelitian ini adalah :

1. Selama ini untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak perlu biaya yang mahal dan kadang bahan yang digunakan selama ini susah didapatkan. Namun setelah penelitian, ditemukan bahwa potongan geometri dapat dimodifikasi menjadi suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Aplikasi kegiatan bermain geometri dengan potongan geometri ini memudahkan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif pada anak karena kegiatannya menarik dan bahan yang digunakan juga mudah didapat dan tidak memerlukan biaya yang mahal dalam mengembangkan kognitif anak.

### C. Saran

Berdasarkan hasil temuan peneliti, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Anak diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan atau kegiatan yang menarik bagi anak.
3. Untuk dapat memotivasi dan meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran, maka guru hendaknya dapat menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Guru TK diharapkan dapat menggunakan bermain geometri dari potongangeometri dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
5. Diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kegiatan geometri dari potongan geometri meningkatkankemampuan kognitif anak pada RA Al-Qur'an Thawalib Padang Panjang.
6. Diharapkan peneliti yang lain dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kemampuan kognitif anak melalui metode atau media yang lainnya.
7. Diharapkan pembaca dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti,dkk. 2006. *Modul Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Rhineka Cipta.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1995. *Geometri Analitik Bidang dan Ruang* Jakarta : Universitas Terbuka.
- Elizabeth, Hurlock. 1978. *Psikologi Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Jamiris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK*. Jakarta: PT Grasindo.
- Kementrian pendidikan nasional. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktur jenderal manajemen pembinaan TK dan SD.
- Masitoh, Ocih Setiasih dan Heny Djoehaeni. 2005. *Pendekatan Belajar Aktif di TK* Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD (Dalam Perspektif Islami)*. Jogjakarta: Laksana.
- Montolalu, dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Noorlaila, Isa, S.Pd. 2003. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Jakarta: Pinus Book Publisher.
- Sujiono, Yuliani Nurani, dkk. 2009. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suryanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktur Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi
- Undang - Undang No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sinar Grafika.