

**PENINGKATAN PENGENALAN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK
MELALUI MEDIA PERMAINAN KOTAK GEOMETRI DI TK
TELADAN PERTIWI TUNAS HARAPAN
KOTA BUKITTINGGI**

SKIRIPSI

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



Oleh:

**DESI SOFIANI
NIM : 93997/2009**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKIRIPSI

Judul : Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Melalui Media Permainan Kotak Geometri Di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittnggi

Nama : Desi Sofiani
NIM : 93997/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : FIP (Fakultas Ilmu Pendidikan)

Padang, 17 Juli 2012

Disetujui oleh :

Pembimbing I



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP.19620730198803 2 002

Pembimbing II



Dra. Rivda Yetti
NIP. 19630414 198703 2 001

Ketua Jurusan



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

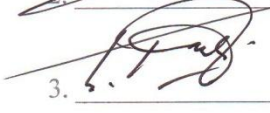
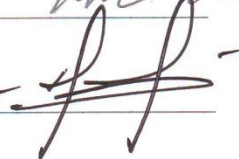
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Melalui Media Permainan Kotak Geometri Di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi

Nama : Desi Sofiani
NIM : 93997/2009
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 17 Juli 2012

Tim Penguji

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

HALAMAN PERSEMBAHAN



*".....Sesungguhnya dibalik kesulitan itu ada kemudahan
Apabila kamu telah selesai mengerjakan suatu pekerjaan,
maka bersiap- siaplah menentukan pekerjaan yang lain.
Dan hanya kepada Tuhanmulah kamu berharap..."*
(Alam Nasryah: 6-8)

*Tiada kebanggaan yang lebih besar
daripada suatu keberhasilan dalam
melakukan apa yang menurut orang lain
tidak dapat dilakukan*

*Allah meninggikan derajat orang yang beriman
diantara kamu dan orang yang berilmu pengetahuan
beberapa derajat
(QS At Mujaddilah 11)*

*Ya Allah Ya Rabb.....
Hilangkanlah keraguan dalam hati ini
Mantapkanlah langkahku untuk menyongsong masa depan
Jadikanlah urusan dunia dalam genggam tanganmu
Dan urusan akhirat tetap di dalam hatiku
Amiin.....*

*Dengan berakhirnya setapak perjalanan ini
Kupersembahkan satu diantara cintaku
Keharibaan Ayahanda Muharram, Ibunda Syamsinar
dan Kakanda Fama Yetti, Yelnita, Fitri Yenni
serta keponakanku Ryan, Arifin, Dini, Zaky, Vito, Tiara
Terimalah setetes pilah dan sejempit fikiran
Sebagai baktiku atas segala pengorbanan, kasih
dan do'a yang dimohonkan pada Nya sehingga
tercapai cita-citaku*



*Desi Sofiani
Juli 2012*

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Juli 2012
Yang menyatakan



DESI SOFIANI

ABSTRAK

Desi Sofiani, 2012. Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri pada Anak melalui Media Permainan Kotak Geometri Di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi. Skripsi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi. Dalam kenyataan peneliti melihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri masih rendah. Hal ini disebabkan kurang bervariasinya kegiatan yang dilakukan dalam peningkatan pengenalan geometri yang diberikan guru, dimana sering dilakukan dalam peningkatan pengenalan geometri untuk anak usia dini melalui kegiatan belajar dengan menggunakan gambar, sehingga membosankan bagi anak.

Salah satu upaya yang dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak melalui kegiatan yang menyenangkan adalah melalui media permainan kotak geometri. Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah cara meningkatkan pengenalan bentuk geometri untuk anak melalui media permainan kotak geometri di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi. Subjek penelitian adalah Kelompok B3 TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi Tahun Pelajaran 2011/2012 sebanyak 20 orang yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Data penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara yang dianalisis melalui teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata persentase peningkatan pengenalan bentuk geometri untuk anak sebelum tindakan masih rendah dan mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa melalui media permainan kotak geometri dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri Untuk Anak Melalui Media Permainan Kotak Geometri di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi”.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan kerjasamanya, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd, selaku pembimbing I dan ketua jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra Rivda Yetti selaku pembimbing II yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan yang sangat berarti sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Bapak Prof Dr. Firman, M.S. Kons selaku Dekan, serta bapak dan ibuk pembantu dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
4. Ibu dan Bapak Staf pengajar dan tata usaha jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

5. Bapak Walikota Bukittinggi melalui Dinas Pendidikan yang telah memberi izin dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Purwanti selaku Kepala Sekolah Taman Kanak-kanak Teladan Pertiwi yang telah memberikan kesempatan dalam penyelesaian skripsi.
7. Rekan-rekan majelis guru Taman Kanak-kanak Teladan Pertiwi yang sudah memberikan sumbangsih dalam penulisan skripsi ini.
8. Kristiana sebagai kolaborasi dalam melakukan penelitian di Taman Kanak-kanak Teladan Pertiwi yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.
9. Rekan-rekan sejurusan PG-PAUD Bukittinggi yang telah memberikan semangat kepada penulis.
10. Anak-anak pada kelompok B3 sebagai tempat penelitian telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Teristimewa ucapan terima kasih kepada keluarga tercinta. Terutama orang tua yang telah memberikan dukungan dan pengorbanan yang tak terhingga demi masa depan penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangannya dan jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritikan dan saran guna penyempurnaan skripsi ini untuk selanjutnya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca. Semoga Allah SWT merahmati kita semua. Amiin Ya Rabbal Alamin.

Padang, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ASBTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GRAFIK	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Pemecahan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	6
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
1. Hakekat Anak usia Dini	9
a. Pengertian Anak Usia Dini	9
b. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini	10
c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	11
2. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini	11
a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini	11
b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini	14
c. Konteks Perkembangan Anak Usia Dini	17
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	20
a. Perkembangan Kognitif	20
b. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	20
c. Klasifikasi Pengembangan Kognitif	22
4. Pengenalan Bentuk Geometri Untuk Anak Usia Dini	22
5. Bermain	25
a. Pengertian Bermain	25
b. Fungsi Bermain	27
c. Ciri-ciri Bermain Bagi Anak	30
d. Bermain Mengembangkan Kemampuan Kognitif	31

6. Media.....	33
a. Pengertian Media.....	33
b. Fungsi Media.....	34
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	35
7. Permainan Kotak Geometri	37
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Konseptual	39
D. Hipotesis Tindakan	40
BAB III RANCANGAN PENELITIAN.....	41
A. Jenis penelitian	41
B. Subjek penelitian	42
C. Prosedur Penelitian	43
D. Instrumentasi	63
E. Teknik pengumpulan Data	65
F. Teknik Analisis Data	65
G. Indikator Keberhasilan.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	67
A. Deskripsi Data.....	67
1. Kondisi Awal.....	67
2. Deskripsi Siklus I.....	69
3. Deskripsi Siklus II.....	88
B. Analisis Data.....	104
C. Pembahasan.....	113
BAB V PENUTUP.....	117
A. Simpulan.....	117
B. Implikasi.....	118
C. Saran.....	118
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel I Format Observasi.....	64
Tabel II Format Wawancara.....	64
Tabel 1 Pada Kondisi Awal.....	67
Tabel 2 Siklus I Pertemuan 1.....	72
Tabel 3 Siklus I Pertemuan 2.....	76
Tabel 4 Siklus I Pertemuan 3.....	81
Tabel 5 Hasil Wawancara Siklus1.....	83
Tabel 6 Rekapitulasi Siklus I.....	85
Tabel 7 Siklus II Pertemuan 1.....	92
Tabel 8 Siklus II Pertemuan 2.....	96
Tabel 9 Siklus II Pertemuan 3.....	101
Tabel 10 Hasil Wawancara Siklus I.....	102
Tabel 11 Rekapitulasi Siklus II.....	105
Tabel 12 Analisis Data Kategori Sangat Baik.....	107
Tabel 13 Analisis Data Kategori Baik.....	109
Tabel 14 Analisis Data Kategori Cukup.....	110
Tabel 15 Analisis Data Kategori Kurang.....	112

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1 Pada Kondisi Awal.....	69
Grafik 2 Siklus I Pertemuan 1.....	73
Grafik 3 Siklus I Pertemuan 2.....	78
Grafik 4 Siklus I Pertemuan 3.....	82
Grafik 5 Hasil Wawancara Siklus1.....	84
Grafik 6 Rekapitulasi Siklus I.....	85
Grafik 7 Siklus II Pertemuan 1.....	93
Grafik 8 Siklus II Pertemuan 2.....	98
Grafik 9 Siklus II Pertemuan 3.....	102
Grafik 10 Hasil Wawancara Siklus I.....	104
Grafik 11 Rekapitulasi Siklus II.....	106
Grafik 12 Analisis Data Kategori Sangat Baik.....	108
Grafik 13 Analisis Data Kategori Baik.....	110
Grafik 14 Analisis Data Kategori Cukup.....	111
Grafik 15 Analisis Data Kategori Kurang.....	113

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan I Kerangka Konseptual.....	39
Bagan II Prosedur PenelitianTindakan Kelas Arikunto.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian Pada Kondisi Awal
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Pertama
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Kedua
- Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian Siklus I Pertemuan Ketiga
- Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Pertama
- Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Kedua
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian Siklus II Pertemuan Ketiga
- Lampiran 8 Lembaran Pengamatan Pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan)
- Lampiran 9 Lembaran Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 10 Lembaran Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 11 Lembaran Pengamatan Pada Siklus I Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 12 Lembaran Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan 1 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 13 Lembaran Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan 2 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 14 Lembaran Pengamatan Pada Siklus II Pertemuan 3 (Setelah Tindakan)
- Lampiran 15 Foto anak
- Lampiran 16 Surat Izin Penelitian

BAB 1

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 dan perkembangan 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 diselenggarakan 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 kognitif 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 seperti lingkaran, segitiga, bujur, persegi panjang, jajaran genjang. Benda tiga dimensi yang berbentuk geometri juga ditemukan anak dilingkungannya seperti: piring, gelas, kulkas, bola, layang-layang, tetapi anak tidak mengetahui bentuknya geometri tersebut. Terutama Taman Kanak-kanak Teladan Pertiwi Tunas Harapan 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, memasang benda sesuai pasangannya, jenisnya, persamaannya, warnanya, bentuknya, memasang bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama. Pada kelompok B3 di TK 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 atau sedikit, sehingga anak tidak merasa tertantang, sedangkan anak usia dini selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu, senang bereksperimen dan menguji, mempunyai imjinasi 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.

Anak belum bisa membedakan bentuk geometri, belum bisa menunjuk benda tiga dimensi yang berbentuk geometri, belum bisa menyebutkan nama bentuk geometri dengan tepat. Permasalahan yang ditemui pada anak di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan adalah anak belum paham dengan bentuk geometri, sehingga anak tidak bisa memfungsikannya untuk pengembangan kognitif.

Padahal dengan bentuk geometri bisa untuk mengenalkan konsep bilangan, bentuk, menciptakan bentuk dari kepingan geometri, serta dapat juga mengembangkan bahasa anak. Pengenalan 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.

Berdasarkan fenomena yang penulis temukan tersebut maka penulis mencari upaya agar pengenalan bentuk geometri menjadi menarik dan menyenangkan bagi anak serta dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri bagi anak usia dini. Permainan kotak geometri adalah permainan yang penulis gunakan untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri anak usia dini karena anak sangat senang bermain dengan kotak geometri yang bisa memasukkan potongan-potongan geometri ke dalam kotak sesuai dengan

bentuk lobang yang ada pada penampang kotak.

Untuk itu penulis tertarik untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri untuk anak dengan media permainan kotak geometri di Taman Kanak-kanak Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Anak belum bisa membedakan bentuk-bentuk geometri
2. Anak belum bisa menunjuk benda tiga dimensi yang berbentuk geometri.
3. Anak belum bisa menyebutkan nama dari bentuk-bentuk geometri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah peneliti pada: Anak belum bisa membedakan bentuk-bentuk geometri dan belum bisa menunjukkan benda tiga dimensi yang berbentuk geometri.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimanakah cara meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak melalui media permainan kotak geometri di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi?”

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini maka rancangan pemecahan masalah adalah terlihat anak tidak bisa membedakan bentuk geometri. Untuk pemecahan masalah tersebut, maka penulis menggunakan metode bermain dengan permainan kotak geometri untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan pengenalan bentuk geometri untuk anak melalui media permainan kotak geometri di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan Kota Bukittinggi.

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

1. Bagi Anak

Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk geometri

2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam penyusunan pembelajaran kognitif, serta mengembangkan ide dalam menyiapkan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif

anak dalam mengenal bentuk geometri.

3. Bagi Masyarakat

Sebagai pedoman masyarakat pentingnya pengembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

4. Bagi Peneliti

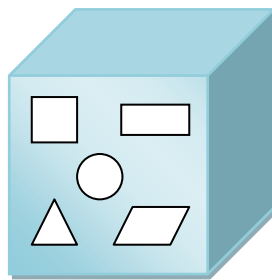
Sebagai masukan bagi penelitian sejenis lebih lanjut.

H. Definisi Operasional

Pengenalan bentuk geometri merupakan kegiatan memperkenalkan bentuk-bentuk geometri kepada anak. Bentuk yang dikenalkan diantaranya adalah lingkaran, segitiga, segiempat, persegi panjang, dan jajaran genjang. Dengan bentuk geometri dapat juga untuk mengenalkan 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 dengan media kotak geometri.

Permainan kotak geometri merupakan permainan untuk mengasah kemampuan kognitif anak, untuk memasang bentuk geometri sesuai dengan pasangannya. Pada permainan ini dibuat kotak geometri, pada atas kotak dibuat lobang berbentuk geometri seperti segitiga, segiempat, lingkaran, persegi panjang dan jajaran genjang. Potongan-potongan geometri yang bentuknya seperti lobang pada penampang kotak juga disediakan.

Dalam permainan ini anak akan mengambil potongan geometri yang sudah tersedia untuk dimasukkan ke dalam kotak melalui lobang pada penampang kotak. Permainan kotak geometri adalah alat permainan yang menarik dan membuat anak kreatif dan terampil untuk memasukkan kepingan geometri ke dalam kotak.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar.

Menurut Montessori dalam Sujiono (2009:54) anak bukan sekedar suatu fase kehidupan yang dilalui seseorang untuk mencapai kedewasaan, lebih dari itu ia memandang anak sebagai kutub tersendiri dari dunia kehidupan manusia, kehidupan anak dan orang dewasa dianggap suatu kutub yang berpengaruh satu sama lain.

Montessori menganggap pendidikan sebagai upaya membantu perkembangan anak secara menyeluruh dan bukan sekedar belajar mengajar menurut spirit kemanusiaan, itu berkembang melalui interaksi dengan lingkungan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini

adalah sosok individu yang sedang belajar dan punya keinginan tahu yang cukup tinggi tentang apa yang dilihat dan didengarnya, serta anak dapat berkembang melalui interaksi dengan lingkungannya.

b. Fungsi Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Sujiono (2007:39) pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Fungsi pendidikan anak usia dini yang harus diperhatikan sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan seluruh kemampuan yang dimiliki anak.
2. Mengenalkan anak dengan dunia sekitar.
3. Mengembangkan sosialisasi anak.
4. Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak.
5. Memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya.
6. Memberikan stimulus kultural pada anak.
7. Memberikan ekspresi stimulasi *cultural*.

Adapun hubungan antara karakter anak usia dini dan fungsi pendidikan anak usia dini sebagai berikut:

1. Setiap anak memiliki potensi (pembawaan) yang diberikan oleh Tuhan.

2. Potensi anak yang dikembangkan hanya mengandalkan stimulasi alam (*nature*) hasilnya tidak maksimal.
3. Potensi anak yang dikembangkan dengan stimulasi kultural (*cultural*) hasilnya dapat maksimal.
4. Fungsi PAUD adalah dapat memberikan stimulasi kultural kepada anak sampai usia enam tahun.

Jadi anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan yang dimilikinya sesuai dengan stimulus yang diberikan oleh lingkungan.

c. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut 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.

Tujuan pendidikan menurut Depdiknas adalah:

1. Mengembangkan potensi yang ada pada anak secara optimal.
2. Mewujudkan anak yang cerdas, sehat, ceria, berakhlak mulia yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal untuk fase kehidupan selanjutnya.

2. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini sebagai 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 fisik, kognitif, sosial emosional dan aspek-aspek kepribadian lainnya.

Menurut Ramli (2005:67) perkembangan pada setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan.

Menurut Sujiono (2009:54) pada masa ini anak berkembang kearah kemandirian dari koordinasi yang kaku kearah keterampilan yang luwes dari bahasa tubuh kearah komunikasi verbal, dari kesadaran kepada diri sendiri berkembang kearah perhatian kepada orang lain, dan menuju keinginan intelektual yang lebih luas dari pemerolehan fakta terpisah kearah konseptalisasi dan perkembangan minat yang mendalam pada simbol.

Menurut Jamaris (2006:19), perkembangan merupakan suatu proses yang bersifat kumulatif artinya perkembangan terdahulu akan menjadi dasar bagi perkembangan selanjutnya. Apabila terjadi hambatan pada perkembangan terdahulu maka perkembangan selanjutnya cenderung akan mendapat hambatan.

Anak usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Usia keemasan merupakan masa di mana anak mulai peka untuk menerima berbagai stimulus dan

berbagai upaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Menurut Sujiono (2005:54) pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Setiap anak lahir dengan lebih dari satu bakat, bakat tersebut bersifat potensial dan ibaratnya belum muncul ke permukaan. Untuk itulah anak perlu diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan dengan memperkaya lingkungan bermainnya.

Ini berarti seorang pendidik perlu memberi peluang kepada anak untuk menyatakan diri, berekspresi, berkreasi dan menggali sumber-sumber terunggul yang tersembunyi dalam diri anak. Untuk itu para pendidik anak usia dini haruslah berorientasi pada pendekatan berpusat pada anak (*student centered*) dan perlahan-lahan menyeimbangkan dominasi pendekatan lama yang lebih berpusat pada guru (*teacher centered*)

Masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa datang dan sebaliknya. Agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal maka dibutuhkan situasi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak.

Dari pendapat para ahli tentang perkembangan anak usia dini maka jelaslah pertumbuhan dan perkembangan pada masa usia dini terjadi sangat cepat, perkembangan dan perkembangan yang terjadi pada masa usia dini akan mempengaruhi perkembangan dimasa mendatang.

b. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini

Berbagai karakteristik perkembangan anak usia dini perlu dipahami oleh pendidik untuk memudahkan dalam pendampingan perkembangan anak usia dinisebagai anak didik. Karakteristik tersebut menurut Copple dalam Ramli (2005:68) adalah sebagai berikut:

1. Ranah perkembangan anak-fisik, sosial, emosional, bahasa, dan kognitif saling berkaitan. Perkembangan pada satu ranah mempengaruhi dan dipengaruhi oleh perkembangan pada ranah yang lain.
2. Perkembangan terjadi berdasarkan urutan yang relatif teratur dengan kemampuan, keterampilan dan pengetahuan yang telah dicapai sebelumnya.
3. Perkembangan berlangsung dengan kecepatan yang berbeda dari satu anak kepada anak yang lain demikian juga pada setiap bidang perkembangan bagi setiap anak.
4. Pengalaman awal memiliki pengaruh kumulatif dan pengaruh tunda terhadap perkembangan anak secara individual. Periode optimal terhadap terjadi pada jenis perkembangan dan belajar tertentu.

Pengalaman awal anak-anak, positif atau negatif, bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman terjadi secara kebetulan, maka hal tersebut mungkin memiliki dampak. Jika pengalaman negative atau positif sering terjadi, maka dapat memiliki pengaruh yang kuat, tahan lama dan semakin besar bagi perkembangan anak.

5. Perkembangan berlangsung berdasarkan arah yang dapat diprediksi kearah kompleksitas, organisasi dan internalisasi yang semakin besar.

Belajar selama masa kanak-kanak berlangsung dari pengetahuan perilaku ke pengetahuan simbolis atau representasional.

6. Perkembangan dan belajar terjadi di dalam dan dipengaruhi oleh berbagai konteks dan budaya.

Suasana sosial dan budaya tersebut saling berkaitan dan mempengaruhi proses perkembangan dan belajar anak-anak. Anak berkembang dan belajar berdasarkan interaksinya dengan konteks sosial dan budaya tempat anak dibesarkan.

7. Anak-anak adalah pembelajar yang aktif, merka mengambil pengalaman fisik dan sosial langsung dan pengetahuan yang tersebar melalui budaya untuk membentuk pemahamannya tentang dunia di sekitar mereka.

Dalam proses perkembangannya, anak selalu berupaya membentuk makna terhadap berbagai pengalaman yang dihadapinya, baik pengalaman fisik maupun pengalaman sosial.

8. Perkembangan dan belajar berasal dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan yang meliputi dunia fisik dan sosial tempat anak hidup.

Perkembangan anak merupakan hasil interaksi antar pembawaan dan lingkungan yang keduanya merupakan faktor-faktor yang saling berinteraksi.

9. Bermain merupakan suatu alat yang penting bagi perkembangan sosial, emosi, kognitif dan bahasa anak demikian pula refleksi perkembangannya.

Melalui permainan anak belajar mengembangkan pemahaman sehingga anak dapat terus mengembangkan dirinya.

- 10 Perkembangan maju saat anak-anak memiliki kesempatan mempraktekkan keterampilan yang baru diperoleh demikian pula saat mereka mengalami tantangan di atas tingkat penguasannya sekarang.

11. Anak-anak menunjukkan cara-cara mengetahui dan belajar yang berbeda-beda demikian pula cara-cara yang berbeda dalam mewujudkan pengetahuan mereka.

Howard Gardner mengemukakan bahwa paling tidak ada delapan cara yang digunakan anak dalam belajar dan memahami sesuatu hal yaitu: melalui cara logika matematis, linguistik (bahasa), musik, spasial (keruangan), kinestetik (gerakan), intrapribadi, antar pribadi dan naturalistik.

12. Anak-anak berkembang dan belajar dengan sangat baik dalam konteks suatu komunitas dimana mereka merasa aman dan berharga secara psikologis.

Maslow dalam Ramli (2005:68-72) mengembangkan hirarkhi kebutuhan manusia yaitu kebutuhan fisik, rasa aman, rasa kasih sayang, rasa berharga, tahu dan paham, estetika dan aktualisasi. Dari hirarkhi tersebut, kebutuhan di atasnya tidak akan dapat tercapai kecuali kalau kebutuhan di bawahnya telah terpenuhi. Demikian pula kegiatan belajar anak tidak mungkin berlangsung tanpa lebih dahulu terpenuhi kebutuhan fisik dan psikologisnya.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa perkembangan anak usia dini pada setiap ranah mempengaruhi perkembangan ranah yang lain, yang akan memproses pengalaman belajar untuk memproses, mengembangkan dan mengorganisasi pemahaman mentalnya.

c. Konteks Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Ramli (2005:74) anak-anak dilahirkan dan melaksanakan tugas-tugas perkembangannya dalam banyak konteks. Konteks tersebut meliputi bentukan biologis yang merupakan warisan dari orang tuanya dan lingkungan tempat anak-anak melaksanakan tugas-tugas perkembangannya. Konteks-konteks tersebut dapat digambarkan sebagai serangkaian lingkungan konsentris tempat setiap sistem saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya:

1. Konteks Biologis

Pada intinya segala sesuatu adalah anak, setiap anak yang dilahirkan memiliki suatu warisan biologis yang unik. Warisan genetis meliputi gender, tempramen, masa-masa timbulnya kemampuan intelektualitas, emosi. Di samping itu anak-anak dilahirkan dengan kecenderungan tertentu dalam bertindak pada lingkungan, belajardan mencari stimulasi sosial, demikian pula dalam membentuk hubungan dengan orang lain.

2. Konteks Lingkungan Dekat

Perkembangan lebih jauh dipengaruhi oleh lingkungan dekat yaitu semua orang, objek, latar dan sumber-sumber yang memiliki hubungansecaralangsung dengan anak.Secara bertahap lingkungan anak bertambah seperti rumah perawatan keluarga, pusat perawatan anak, sekolah, lingkungan bermain, dan lingkungan tetangga. Lingkungan tersebut menjadi semakin berpengaruh terhadap kehidupananak sejalan dengan perkembangan usianya.

3. Konteks Sosioekonomi

Dampak faktor-faktor sosial ekonomi terhadap perkembangan anak sering terjadi secara tidak langsung tetapi sangat besar. Bahan-bahan yang disediakan di dalam kelas dan kurikulum yang dialami anak di sekolah dibuat pendidik, orang tua dan badan sekolahyang menggunakan sumber-sumber yang ada dalam suatu masyarakat

tertentu. Faktor-faktor ekonomi yang umum dan keyakinan masyarakat juga memberikan sumbangan yang besar pada program pendidikan yang diberikan kepada anak secara tidak langsung semua faktor ini memiliki dampak pada setiap anak meskipun aspek-aspek tersebut tidak memiliki hubungan secara langsung satu dengan yang lain, demikian pula tidak memiliki hubungan langsung dengan anak.

4. Konteks Sosiobudaya

Individu, keluarga, sekolah komunitas berada dalam suatu masyarakat dan budaya yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan yang luas. Konteks sosiobudaya ditentukan oleh pola-pola keyakinan yang dimiliki oleh kelompok individu. Keyakinan ini membentuk struktur berbagai lembaga sosial yang lain seperti kelas sosial. Sistem keyakinan mana yang berlaku pada kehidupan anak-anak merupakan fungsi konteks budaya yang mereka temukan.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap perkembangan akan mempengaruhi perkembangan yang lain yang merupakan serangkaian sistem yang saling mempengaruhi.

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 Sensorik-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 Praoperasional (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.

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

c. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

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

Bidang pengembangan kognitif menurut Sujiono (2001:14-18) sebagai berikut:

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

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ketujuh bidang pengembangan tersebut bukanlah sesuatu yang baru, artinya semakin banyak penelitian dan pengembangan pada anak usia dini maka akan semakin berkembang pula berbagai kajian dalam rangka mengoptimalkan potensi anak khususnya pada pengembangan kognitif.

4. Pengenalan Bentuk Geometri Untuk Anak

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 Piaget (dalam Elida, 2005:113) bahwa anak usia dini mampu mengelompokkan objek yang memiliki intension atau ekstension. Kelompok intension merupakan satu kelompok objek khusus seperti kelompok biru, berarti semua kelompok berwarna biru. Kelompok ekstension adalah suatu kelompok objek yang tidak memiliki kualitas khusus, misalnya satu kelompok segitiga yang berarti dalam kelompok itu ada segitiga besar, dan kecil dan warnanya dapat bermacam-macam. Anak yang berkembang kemampuan kognitifnya mampu mengelompokkan berdasarkan hirarkhi yang dimaksud.

Menurut Jamaris (2003:42) kemampuan dasar geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan orientasi spasial 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 segiempat
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 bangun datar yang mempunyai tiga sisidan tiga sudutpada bagian dalamnya.

b. Lingkaran

Lingkaran adalah sebuah bangun 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 (2001:2.17) adalah bidang pengembangan kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentukdan 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 Pencapaian Perkembangan Anak pada perkembangan kognitif terdiri dari pengetahuan umum, sains, konsep bentuk, ukuran dan pola.

Menurut Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak (2010) Tingkat Pencapaian Perkembangan anak dalam mengklasifikasikan yang benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari dua variasi memiliki beberapa indikator diantaranya:

- a. Mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk.
- b. Memasukkan geometri sesuai dengan bentuk ke dalam kotak .
- c. Memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran, segitiga, segiempat, balok).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa geometri yang membahas mengenai titik, garis, bidang dan ruang dan perlu dikenalkan kepada anak sejak usia dini, bidang pengembangan geometri tentang pengembangan konsep dan bentuk.

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 pribadi secara pesat.

Bermain adalah dunia kerja anak usia pra sekolah dan menjadi hak setiap anak untuk bermain, tanpa dibatasi usia. Melalui bermain anak dapat memetik manfaat bagi perkembangan aspek, fisik, motorik, kecerdasan sosial dan emosional. Ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan bila salah satu aspek ini maka perkembangan anak akan menjadi tidak seimbang.

Menurut Bergen dalam Kamtini (2005:47) bermain terdiri dari beberapa jenis yaitu: bermain bebas, bermain dengan bimbingan dan bermain dengan arahan. Ada juga bermain ditinjau dari jumlah anak yang terlibat. Ada jenis yang bermain sendiri, berdua atau beramai-ramai. Bentuk-bentuk bermain tersebut dapat diterapkan dalam pendidikan di TK sebagai kegiatan belajar.

Menurut 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.

Melalui permainan anak dapat mengembangkan motoriknya dan meningkatkan pemahaman dan penalaran tentang keberadaan lingkungannya, membentuk daya imajinasi dan dunia sesungguhnya. Dengan bermain guru dapat memberikan kesempatan pada anak untuk dapat mengembangkan semua aspek yang ada pada diri anak, diantaranya perkembangan kognitifnya.

Dari beberapa pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain dapat membuat anak senang dan bangga, terampil dan mengembangkan imajinasi, serta melatih kognitif. Bermain juga dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, mengetahui berbagai konsep dan melatih kesabaran.

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.

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

Nilai yang terkandung dalam bermain yang berfungsi bagi perkembangan anak yaitu:

1. Nilai fisik dan kesehatan

Melalui bermain anak dapat melatih mengembangkan otot-ototnya dan bagian tubuh yang lainnya yang akan menyehatkan dirinya.

2. Nilai pendidikan

Berbagai konsep (bentuk, warna, ukuran, jumlah) dapat diperoleh anak melalui bermain.

3. Nilai kreatif

Anak dapat mencobakan berbagai kemampuannya

4. Nilai sosial

Sikap kerjasama, menghargai, sportivitas, disiplin dipupuk melalui bermain.

5. Nilai moral

Bermain merupakan latihan mengembangkan moral karena ia belajar untuk jujur, menerima kekalahan, menjadi pemimpin yang baik.

6. Nilai pengenalan diri

Anak berkesempatan mengenali kekuatan dan kelemahan dirinya melalui bermain.

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

Manfaat bermain bagi anak sangat variatif, Nakita dalam Kamtini (2005:55) merinci bermain dalam tiga ranah yaitu:

1. Fisik-Motorik

Anak akan terlatih motorik kasar dan halus, dengan bergerak anak akan memiliki otot-otot tubuh yang terbentuk secara baik dan lebih sehat secara fisik.

2. Sosial-Emosional

Anak merasa senang karena ada teman bermainnya.

3. Kognisi

Anak belajar mengenal atau mempunyai pengalaman kasar-halus, rasa asam, manis dan asin. Anak pun belajar perbendaharaan kata, bahasa dan komunikasi timbal balik.

Dari ketiga manfaat bermain di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain bermanfaat bagi anak untuk dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidup yang dialaminya.

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-bosanya 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

Menurut Piaget dalam Suyanto (2005:124) anak belajar mengkonstruksi pengetahuan dengan berinteraksi dengan objek yang

ada di sekitarnya. Bermain menyediakan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan untuk menggunakan inderanya seperti menyentuh, mencium, melihat dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek. Dari penginderaan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi dan pengalaman yang akan menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Bermain menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak.

Vygotsky 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.

Peningkatan kemampuan kognitif anak tentang konsep bentuk geometri dimana anak dapat memasukan kepingan geometri ke dalam kotak yang dinamakan kotak geometri.

Berdasarkan uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa peningkatan kognitif anak perlu ditingkatkan karena akan bermanfaat untuk anak kelak, sudah seharusnya di TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak.

6. Media

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “ *medium* ” yang artinya antara, perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Terkait dengan pembelajaran media menurut Dhieni (2009:10.3) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Gagne dalam Dhieni (2009: 10.3) media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut Briggs dalam Depdiknas (2003:10) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi anak agar terjadi proses belajar.

NEA (*National Education Association*) mengatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Selanjutnya Hamalik dalam Dhieni (2003:10.3) mengemukakan bahwa media adalah alat, metode, teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan anak dalam proses pendidikan dan pembelajaran.

Dari uraian di atas tentang media dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik yang bertujuan untuk merangsang minat dan perhatian anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media belajar anak usia dini pada umumnya merupakan alat permainan . Pada prinsipnya media belajar berguna untuk memudahkan anak belajar memahami sesuatu yang kompleks. Media belajar anak tidak harus mahal, bahkan dapat diperoleh dari benda-benda yang tidak terpakai. Oleh sebab itu guru harus kreatif dalam membuat suatu alat peraga yang akan digunakan untuk kegiatan pembelajaran, sehingga anak tidak merasa bosan.

b. Fungsi Media

Menurut Hamalik dalam Dhieni (2009:10.3) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman setiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Melalui penggunaan media yang tepat maka semua obyek dapat disajikan kepada peserta didik.

3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai ke abstrak.

Dari uraian tentang fungsi media dapat bahwa penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar memiliki pengaruh yang lebih besar, dan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada anak.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media secara umum adalah memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik. Menurut Kemp dalam Depdiknas (2003:15-18) manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media yang sama, sehingga dalam belajar anak menerima informasi yang sama juga.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dengan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Media dapat menampilkan informasi suara, gambar, gerakan, dan warna, sehingga belajar lebih menarik bagi anak.

3. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

Dengan menggunakan media guru tidak perlu menjelaskan secara berulang-ulang tentang materi yang disampaikan.

4. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media dapat terjalin komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik sehingga peserta didik terlihat aktif dalam proses belajar.

5. Meningkatkan kualitas hasil belajar

Dengan menggunakan media peserta didik lebih mudah memahami dan mengenali apa yang disampaikan guru.

6. Dengan media kegiatan pembelajaran dapat berlangsung di mana saja.

7. Media dapat menimbulkan sikap positif anak terhadap pembelajaran yang berlangsung.

8. Menjadikan guru lebih positif dan proaktif.

Dari manfaat media di atas dapat disimpulkan bahwa media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajarann. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memudahkan guru dalam mengajarkan suatu konsep kepada peserta didik. Disamping itu dengan media akan memudahkan peserta didik dalam belajar.

7. Media Permainan Kotak Geometri

Menurut Sujiono (2007:8.41) kotak geometri dalah kotak yang berbentuk kubus yang diberi lubang-lubang pada tutup kotak.

Fungsinya yaitu:

1. Mengenal bentuk-bentuk geometris (benda 3 dimensi) dengan beberapa penampang.
2. Melatih kepekaan berpikir untuk memperkirakan, memasukkan bentuk-bentuk geometri pada penampang yang benar.
3. Membandingkan bentuk-bentuk geometri.
4. Mencoba-coba sampai terampil memasukkan bentuk geometri.

Langkah-langkah permainan kotak geometri:

1. Membuka tutup dan mengeluarkan isi kotak.
2. Menutup kotak kembali dan mengamati bentuk geometris dari sisi kotak.
3. Memasukkan kembali bentuk geometri yang sesuai dengan

penampangnya.

Jika anak mendapat kesulitan untuk memasukan bentuk geometri ke dalam kotak geometri, maka bantuan yang dapat diberikan oleh guru adalah merangsang perhatian anak terhadap persamaan bentuk penampang geometri dengan bentuk lubang-lubang pada tutup kotak geometri. Satu bentuk geometri hanya boleh masuk pada lubang dan tidak boleh masuk pada lubang penampang geometri yang tidak sama dan tidak boleh masuk pada penampang geometri yang lain walaupun masuk.

B. Penelitian yang Relevan

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.

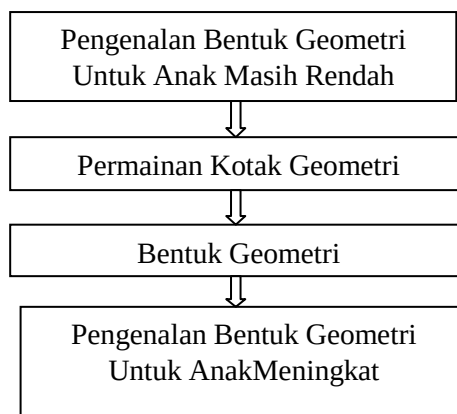
Wahyuningsih (2009) dengan judul “Mengoptimalkan Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Congklak Geometri Di TK Bhyangkari 15 Brimob Padang Panjang”. Dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain congklak dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

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

C. Kerangka Konseptual

Bimbingan dari guru sangat penting dalam merangsang perkembangan kognitif anak, sesuatu yang menarik dari guru akan membuat anak tertarik untuk mengikuti kegiatan tersebut. Kotak geometri merupakan alat permainan yang menarik bagi anak, dengan memperlihatkan bentuk geometri, guru dapat memotivasi anak dalam melakukan permainan kotak geometri tersebut, anak akan tertarik untuk melihat dan mengetahui bentuk-bentuk geometri. Hal ini dapat mengembangkan daya pikir anak berdasarkan apa yang dilihat dan didengar oleh anak, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh jika guru dapat mengarahkan dengan baik. Oleh sebab itu kesempatan bermain sangat penting dalam mengoptimalkan perkembangan otak anak. Dengan bermain kotak geometri diharapkan anak dapat meningkatkan kognitifnya mengenal bentuk-bentuk geometri sehingga mereka merasa senang dan bersemangat memainkannya.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat seperti bagan berikut ini:



Bagan I
Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Pengenalan bentuk geometri untuk anak di TK Teladan Pertiwi Tunas Harapan dapat ditingkatkan melalui permainan kotak geometri.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

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

1. Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 hingga 6 tahun yang merupakan usia keemasan. Merupakan tahapan usia yang sangat peka, dimana pendidikan yang sarat pengembangan sosial, emosional, bahasa dan kognitif.
2. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. 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.
3. 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 kotak geometri.

Permainan kotak geometri merupakan permainan untuk mengasah kecerdasan logika matematika anak, untuk memasangkan bentuk geometri sesuai dengan pasangannya.

B. Implikasi

Permainan kotak geometri telah berhasil meningkatkan pengenalan geometri pada anak, sehingga telah terjadi peningkatan pada setiap siklus mulai dari siklus I sampai siklus II, dalam indikator mengelompokkan kepingan geometri menurut bentuk, memasukkan geometri sesuai bentuk ke dalam kotak, memasangkan geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama. Untuk selanjutnya peneliti akan mensosialisasikan pengenalan bentuk geometri untuk anak melalui media permainan kotak geometri ini kepada rekan-rekan majelis guru, serta akan disosialisasikan juga dalam Ikatan Guru Taman Kanak-kanak (IGTK). Agar pembelajaran lebih menarik bagi anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan diperkenalkan melalui bermain untuk meningkatkan kreatifitas dan semangat belajar 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 geometri.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan peningkatan pengenalan bentuk geometri untuk anak usia dini melalui media pembelajaran yang lain.
5. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- 1996. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dhieni, Nurbiana dkk. 2009. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Depdiknas. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Dinas Pendidikan.
- 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Hurlock, Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama.
- Hariyadi, Moh. 2009. *Sttistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Kamtini.2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di TK*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Prayitno, Elida. 2005. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Padang: Angkasa Raya.
- Ramli. 2005. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Santrock. 2002. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Saputri, Imelda. 2010. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Bergambar Geometri di TK Negeri Pembina Batang Anai*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sisdiknas, 2003.*UU RI No 20 Tentang Sistim Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.