

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN ACAK GEOMETRI DI TK YAYASAN
KESEJAHTERAAN ANAK LUBUK SIKAPING**

SKRIPSI

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



Oleh:

**HAFNIDAR
NIM : 2009 / 52786**

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

PERSETUJUAN PEMBIMBING

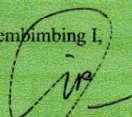
SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan
Acak Geometri di TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk
Sikaping**
Nama : Hafnidar
Nim : 2009/52876
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2012

Disetujui oleh

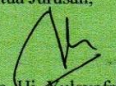
Pembimbing I,


Drs. Indra Jaya, M.Pd
NIP.195805051982031005

Pembimbing II,


Dr. Dadan Suryana
NIP. 1975053 200912 1 001

Ketua Jurusan,


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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

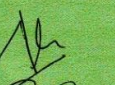
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

**Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Acak Geometri di
TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping**

Nama : Hafnidar
Nim : 2009/52876
Jurusan : Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 21 Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Indra Jaya, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dr. Dadan Suryana	2. 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Indra Yeni, S.Pd.	4. 
5. Anggota	: Saridewi, M.Pd.	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau yang ditulis orang kecuali sebagai pacuan atau kutipan tata penelitian karya ilmiah lazim.

Padang, Januari 2012

Yang menyatakan,

Hafnidar

ABSTRAK

Hafnidar. 2012. Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Acak Geometri di TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Univeritas Negeri Padang.

Kemampuan kognitif anak dalam memahami bentuk geometri di TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping masih rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak terhadap pemahaman bentuk-bentuk geometri.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping pada kelompok B4 yang berjumlah 17 orang anak teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan format hasil penilaian selanjutnya diolah dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif anak dari siklus I pada umumnya masih rendah yaitu lima puluh empat persen dengan kemampuan kognitif anak melalui permainan acak geometri belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan dilanjutkan pada siklus II. Pada siklus II perkembangan kognitif anak meningkat delapan puluh delapan persen ditunjukkan dengan hasil yang positif, kecenderungan peningkatan terbesar dicapai pada kemauan serta keberanian anak dalam melakukan permainan acak geometri di TK Yayasan Kesejahteraan Anak sehingga hasil rata-rata kemampuan kognitif anak melebihi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Ternyata kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan acak geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Yayasan Kesejahteraan Anak.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Acak Geometri di TK Lubuk Sikaping” Tujuan penelitian skripsi ini adalah untuk menyelesaikan studi S1.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Indra Jaya, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
4. Bapak Prof. Dr. Firman, Ms.Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan skripsi ini.
5. Ibu Kepala Sekolah TK Yayasan Kesejahteraan Anak yang telah memberikan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan penelitian ini.

6. Anak didik peneliti di TK Yayasan Kesejahteraan Anak khususnya kelas B4 yang telah bekerja sama dengan baik dalam penelitian ini.
7. Seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan motivasi maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.

Semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan menjadi amal ibadah di hadirat Allah SWT.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GRAFIK.....	xii
BAB I. PENDAHULUAN	
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	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Definisi Operasional	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	9
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	9
a Karakteristik Anak Usia Dini	11
b Teori Perkembangan Anak Usia Dini.....	14
c Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini.....	15
d Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	17
2. Hakikat Perkembangan Kognitif AUD.....	19
a Pengertian Kognitif	19
b Karakteristik Perkembangan Kognitif	20
c Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	24
d Klarifikasi Perkembangan Kognitif	26
e Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif	23
3. Hakikat Bermain	31
a Pengertian Bermain	31
b Fungsi Bermain	32
c Karakteristik bermain	34
4. Alat Permainan	35
a Pengertian Alat Permainan	35
b Kriteria-kriteria Alat Permainan	36
5. Permainan Geometri.....	38
6. Pengembangan Geometri	40
7. Permainan Acak Geometri.....	47

B. Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Konseptual	48
D. Hipotesis Tindakan	49

BAB III. RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Subjek Penelitian	40
C. Prosedur Penelitian	40
D. Instrument Penelitian	50
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Teknik Analisis Data	52

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	68
1. Deskripsi kondisi awal.....	68
2. Deskripsi siklus I	70
3. Deskripsi siklus II	79
B. Analisis Data.....	100
1. Analisis siklus I	100
2. Analisis siklus II	100
3. Analisis hasil observasi	101
C. Pembahasan	105

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	108
B. Implikasi.....	109
C. Saran	109

DAFTAR PUSTAKA.....	111
----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	113
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Format observasi pengembangan kemampuan kognitif.....	51
Tabel 2. Format wawancara.....	52
Tabel 3. Kemampuan kognitif anak pada kondisi awal.....	68
Tabel 4. Hasil observasi pada siklus I pertemuan I.....	77
Tabel 5. Format hasil penilaian pada siklus I pertemuan I.....	79
Tabel 6. Hasil observasi pada siklus I pertemuan II.....	81
Tabel 7. Format hasil penilaian pada siklus I pertemuan II.....	83
Tabel 8. Hasil observasi pada siklus I pertemuan III.....	83
Tabel 9. Format hasil observasi pada siklus I pertemuan III.....	85
Tabel 10. Rangkuman hasil observasi pada siklus I pertemuan I, II, III.....	77
Tabel 11. Hasil wawancara pada siklus I	79
Tabel 12. Hasil observasi pada siklus II pertemuan I.....	85
Tabel 13. Format hasil observasi pada siklus II pertemuan I.....	87
Tabel 14. Hasil observasi pada siklus II pertemuan II.....	89
Tabel 15. Format observasi pada siklus II pertemuan II.....	91
Tabel 16. Hasil observasi pada siklus II pertemuan III.....	93
Tabel 17. Format hasil observasi pada siklus II pertemuan III.....	95
Tabel 18. Rangkuma hasil observasi pada siklus II prtemuan I, II, III.....	97
Tabel 19. Hasil wawancara pada siklus II.....	99
Tabel 20. Persentase perkembangan anak kategori sangat tinggi.....	101
Tabel 21. Persentase perkembangan anak kategori tinggi	102
Tabel 22. Persentase perkembangan anak kategori rendah.....	104

DAFTAR GRAFIK

	Halaman
Grafik 1. Kemampuan kognitif anak pada kondisi awal.....	70
Grafik 2. Kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan I.....	78
Grafik 3. Kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan II.....	82
Grafik 4. Kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan III.....	86
Grafik 5. Kemampuan kognitif anak pada siklus I pertemuan I, II, III.....	90
Grafik 6. Kemampuan kognitif anak pada siklus II pertemuan I.....	98
Grafik 7. kemampuan kognitif anak pada siklus II pertemuan II.....	102
Grafik 8. Kemampuan kognitif anak pada siklus II pertemuan III.....	106
Grafik 9. Kemampuan kognitif anak pada siklus II pertemuan I, II, III.....	110
Grafik 10. Persentase perkembangan anak kategori sangat tinggi.....	114
Grafik 11. Persentase perkembangan anak kategori tinggi.....	115
Grafik 12. Persentase perkembangan anak kategori rendah.....	117

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehadiran anak bagi hidup manusia adalah anugerah. Anak bukanlah orang dewasa yang berukuran kecil. Oleh sebab itu, anak harus diperlakukan sesuai dengan tahap perkembangannya. Anak-anak adalah generasi penerus keluarga dan sekaligus penerus bangsa. Mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kecerdasan intelektual, sosial, emosi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu merupakan tujuan dari penyelenggaraan pendidikan. Tujuan dapat terwujud dengan upaya bahwa setiap warga negara memiliki hak yang sama untuk mendapatkan kecerdasan melalui pendidikan dan pengajaran.

Dalam UU Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 ayat 1 bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Dalam hal ini sudah jelas bahwa usaha dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini. Usia dini merupakan periode awal yang penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada masa usia dini, semua potensi anak berkembang sangat cepat,

karena seperti yang diketahui bahwa pada masa ini adalah masa keemasan (*golden age*) bagi anak.

Montessori dalam Syaodih (2005:8) menyatakan hal yang sejalan dengan UU Pendidikan Nasional yaitu pendidikan usia dini merupakan periode yang penting yang perlu mendapat penanganan sedini mungkin. Usia 3-6 tahun merupakan periode sensitive atau masa peka pada anak, yaitu suatu periode dimana suatu fungsi tertentu perlu distimulus, diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Pemberian stimulus merupakan hal yang sangat membantu anak untuk berkembang. Anak yang terstimulus dengan baik dan sempurna maka tidak hanya satu perkembangan saja yang akan berkembang tetapi bisa bermacam-macam aspek perkembangan yang berkembang dengan baik.

Pembelajaran di TK, anak tidak saja dipersiapkan untuk memenuhi jenjang pendidikan sekolah dasar (SD), tetapi yang lebih utama adalah supaya anak memperoleh ransangan-ransangan kemampuan dasar terhadap perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni, serta pengembangan pembiasaan yang terdiri dari nilai-nilai agama, social, emosional dan kemandirian.

Adapun tujuan pendidikan di TK adalah untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupannya. Sekolah sebagai lembaga pendidikan tentu harus menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kognitif anak, sebab anak didik merupakan aset bangsa

yang amat berharga untuk masa depan. Witherington dalam Sujiono (2008:16) mengemukakan bahwa kognitif merupakan kecerdasan pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami. Melalui alat berpikir yang dimiliki setiap individu inilah perkembangan kognitif seseorang berkembang sejak usia dini sampai dewasa.

Selanjutnya Piaget dalam Padmonodewo (2003:23) mengatakan bahwa usia TK berada pada tahapan praoperasional yaitu tahapan dimana anak belum menguasai operasi mental secara logis. Proses berpikir anak berpusat pada penguasaan-penguasaan simbol-simbol yang mampu mengungkapkan pengalaman masa lalu. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atau berfantasi tentang berbagai hal. Kemampuan kognitif anak di TK perlu dikembangkan sebagaimana yang terdapat dalam kurikulum TK 2004 berbasis kompetensi yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri adalah kognitif.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan, kemampuan kognitif anak di TK Yayasan Kesejahteraan Lubuk Sikaping belum maksimal, hal ini terlihat pada kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak disaat belajar membedakan bentuk-bentuk geometri, hal itu disebabkan karena kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan belajar geometri. Hal ini disebabkan karena kurangnya alat peraga untuk pembelajaran kognitif khususnya geometri. Dalam membedakan bentuk-bentuk geometri guru hanya menggunakan gambar geometri yang berukuran kecil dan tidak

mempunyai warna yang menarik. Hal ini mengakibatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran geometri tidak mengalami peningkatan.

Berdasarkan fenomena di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “ Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan acak geometri”, yang dapat meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dihadapi dalam permainan acak geometri di TK Yayasan Kesejahteraan Lubuk Sikaping sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan kognitif anak membedakan bentuk-bentuk geometri.
2. Kurangnya strategi guru untuk meningkatkan kemampuan belajar geometri.
3. Kurangnya alat peraga untuk pembelajaran kognitif khususnya geometri

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti yaitu kurangnya kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran geometri di TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan permainan acak geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping?”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang sebuah permainan acak geometri di TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping khususnya dikelompok B4 untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sebelum permainan ini dimulai guru menyiapkan bentuk-bentuk geometri sebagai contoh untuk anak. Anak akan mengacak bentuk geometri secara pribadi. Bagi anak yang dahulu selesai, maka anak tersebut menyebutkan bentuk geometri tersebut, kegiatan ini terus dilaksanakan sampai semua anak mendapat giliran. Permainan ini diadakan dalam bentuk perlombaan.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan geometri anak

2. Memberikan pemahaman kepada anak tentang kemampuan kognitif melalui permainan acak geometri
3. Anak mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat, lingkaran dan persegi panjang
4. Meningkatkan minat anak dalam mempelajari konsep geometri.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari upaya peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan acak geometri

1. Bagi Anak

Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam proses yang akan diperoleh.

2. Bagi Guru

Untuk meningkatkan kreatifitas dan ide-ide yang baru dalam menciptakan suasana dan minat belajar peserta didik

3. Bagi Sekolah

Sebagai sarana untuk menambah koleksi media-media atau alat pembelajaran di TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping

4. Bagi Masyarakat

Sebagai saran untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dan berilmu pengetahuan yang tinggi.

H. Definisi Operasional

1. Perkembangan Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemampuan kognitif dapat berkembang bila diberi rangsangan untuk berkembang dan tidak dapat diharapkan berkembang dengan sendirinya. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan permainan acak geometri untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak.

2. Permainan Acak Geometri

Permainan acak geometri merupakan permainan yang dirancang untuk mengasah kecerdasan anak. Permainan acak geometri ini bertujuan supaya anak bisa mengenal bentuk-bentuk geometri kemudian anak bisa menyusunnya secara acak dan anak mengenal bentuk-bentuk geometri. Melalui permainan acak geometri ini anak bisa menambah pengetahuannya dan mengenal apa yang belum dikenal anak.

3. Bentuk Permainan Acak Geometri

Permainan acak geometri ini diadakan sendiri-sendiri dalam bentuk perlombaan. Anak akan diminta untuk menyusun geometri secara acak.

Bagi anak yang dapat menyusun geometri secara acak, maka anak tersebut yang memenangkan perlombaan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak Usia Dini

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Pada usia dini semua potensi anak berkembang sangat cepat. Menurut Hartati (2007:10) pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. sudut pandang yang digunakan ini bermacam-macam, ada orang yang berpendapat bahwa anak usia dini adalah manusia dewasa yang mini. Pemikiran ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak yang sebenarnya anak ini masih polos dan belum tau apa-apa.

Definisi yang dikemukakan oleh NAEYC (*Nasional Assosiation Education For Young Chlidren*) dalam Hartati (2007:10) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berbeda pada rentang usia antara 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan secara terus menerus. Jadi anak usia dini adalah *a unique person* (individu yang unik) dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, social emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang dilalui anak tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan tidak bisa memusatkan perhatiannya dalam waktu yang lama.

Tahapan anak usia dini menurut Noorlaila (2010:17) dibedakan ke dalam tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Sebelum sekolah atau masa pertumbuhan usia 1-2 tahun. Masa ini adalah masa bermain seutuhnya bagi anak.
- b. Pra sekolah dan masa taman kanak-kanak usia 3-5 tahun. Pada masa ini anak sudah mulai menggunakan prinsip bermain sambil belajar. Secara tidak langsung saat anak bermain, sebenarnya mereka sedang belajar.
- c. Usia awal sekolah, umur 6-7 tahun

Tentunya dari klasifikasi tahapan anak usia dini di atas hendaknya kita sepakat untuk membentuk pribadi yang utuh. Cara membentuk pribadi yang utuh ini adalah mengarahkan pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, social-emosional, kreativitas dan bahasa mereka secara seimbang. Pembentukan pribadi yang seimbang pada anak usia dini merupakan hal yang sangat potensial untuk belajar, sebagai upaya untuk menciptakan generasi yang berkualitas. Waktu yang sangat baik untuk memaksimalkan kecerdasan anak dimulai pada tiga tahun pertama, semakin muda semakin kuat pengaruhnya.

a. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Ia memiliki dunia dan karakter sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak usia dini sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu dengan apa yang didengar dan dilihatnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas dan berbeda dengan anak yang lain yang berada di atas usia 8 tahun. Karakteristik anak usia dini yang khas ini dikemukakan oleh Solehuddin dalam Elizar (2005:17) adalah sebagai berikut :

1) Egosentris

Egosentris bermakna egois, umumnya anak usia dini memiliki sifat ini. Anak usia dini sering melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Contohnya saja anak usia dini masih sering menangis saat memperebutkan mainan atau keinginannya tidak terpenuhi.

2) Memiliki *Curriosity* yang tinggi

Bagi anak apapun yang dijumpai merupakan hal yang menakjubkan dan istimewa dalam persepsinya. Rasa keingintahuan anak yang tinggi ditimbulkan dari hal yang menarik perhatiannya. Anak usia dini lebih tertarik pada benda-benda yang menimbulkan akibat dibandingkan

dengan benda yang biasa. Contohnya saja anak lebih menyukai api, pisau, air, dan korek api.

3) Mahluk sosial

Anak senang diterima dan berada bersama teman sebayanya. Kebersamaan ini membuat mereka saling bekerja sama dalam membuat rencana dan menyelesaikan pekerjaannya. Biasanya dalam kebersamaan, mereka saling memberikan semangat dengan sesama temannya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial dengan teman sebayanya.

4) The unique person

Setiap anak berbeda, mereka memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang kehidupan yang sangat berbeda antara satu sama lainnya. Sehingga penanganan setiap anak itu berbeda pula caranya. Walaupun ada sedikit kesamaan satu sama lainnya, mereka tetap memiliki gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga yang berbeda.

5) Kaya dengan fantasi

Anak dapat bercerita melebihi pengalaman-pengalaman aktualnya atau bahkan bertanya tentang hal-hal gaib sekalipun. Hal ini disebabkan karena imajinasi anak berkembang melebihi apa yang dilihatnya. Sebagai contoh, saat anak melihat robot maka imajinasinya berkembang bagaimana robot itu berjalan, bertempur dan seterusnya.

6) Daya konsentrasi yang pendek

Biasanya anak usia dini sulit berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam jangka waktu yang lama. Ia selalu cepat mengalihkan perhatiannya pada hal yang lain, kecuali bila memang kegiatan itu menyenangkan, bervariasi dan tidak membosankan.

7) Masa usia dini merupakan masa belajar yang paling potensial

Masa anak usia dini merupakan masa *golden age* atau *magic years*. Masa awal kehidupan tersebut sebagai masa dimana apapun yang diajarkan akan mudah ditiru dan dipelajari oleh anak.

Karakteristik anak usia dini menurut Mustafa dalam Nugraha (2005:55) menyatakan bahwa anak belajar melalui partisipasi sosial, mempunyai rentang perhatian yang pendek, mengalami perkembangan yang pesat, mempunyai sifat egosentris, mempunyai rasa ingin tahu yang besar dan mulai tertarik dengan sesuatu yang baru dari lingkungannya.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa anak adalah makhluk individu dimana di dalam diri individu ada potensi-potensi yang baik yang dapat dikembangkan melalui kegiatan berintegrasi dengan lingkungannya.

b. Teori Perkembangan Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah manusia yang polos serta memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Anak memiliki berbagai macam potensi yang harus dikembangkan, meskipun pada umumnya anak memiliki pola perkembangan yang sama tetapi masa perkembangan akan berbeda satu sama lainnya karena pada dasarnya anak bersifat individual.

Menurut Partini (2010:14) secara umum teori perkembangan anak dapat diklasifikasikan ke dalam tiga bagian yaitu :

- 1) *Behavioral theory of development* berpendapat bahwa anak dilahirkan seperti kertas putih. Oleh sebab itu pengembangan kemampuan dan keterampilan anak usia dini sangat ditentukan oleh orang dewasa yang menulis atau mewarnai kertas tersebut.
- 2) *Nativistic theory of development*, anak mempunyai kemampuan untuk mengembangkan dirinya sendiri secara alamiah. Apabila sudah mencapai tingkat kematangannya, anak akan mampu mengembangkan dirinya sendiri.
- 3) *Contructivistic theory of development*, perkembangan anak usia dini didasarkan pada interaksi antara faktor-faktor biologis, kematangan, lingkungan, sosial dan lain-lain yang berkaitan satu dengan yang lain.

Selanjutnya Hurlock dalam Ramli (2005:44) berpendapat bahwa perkembangan anak usia dini adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah suatu proses perubahan yang terjadi secara berurutan akibat dari kematangan dan pengalaman. Jadi, pada teorinya perkembangan anak usia dini haruslah seimbang antara factor biologis, kematangan, lingkungan, sosial dan lain-lain. Keseimbangan antara factor-faktor ini akan mendapatkan hasil yang memuaskan untuk perkembangan anak usia dini karena perkembangan anak tidak akan berjalan bagus kalau hanya satu factor yang berkembang.

c. Prinsip-prinsip Perkembangan Anak Usia Dini

Penerapan prinsip-prinsip perkembangan anak didik bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif. Menurut Copple 1997 dalam Hartati (2007:17) ada beberapa prinsip perkembangan anak.

- 1) Aspek-aspek perkembangan anak seperti fisik, sosial emosional, dan kognitif satu dengan yang lain saling terkait secara erat. Jadi antara perkembangan kecerdasan yang satu dengan kecerdasan yang lain saling berpengaruh.
- 2) Perkembangan terjadi dalam suatu urutan. Urutan pertumbuhan dan perkembangan yang relative stabil terjadi pada anak selama usia dini. Pada usia dini perubahan terjadi pada seluruh aspek perkembangan, yaitu fisik, emosi, sosial, bahasa dan kognitif.
- 3) Perkembangan berlangsung dengan rentang yang bervariasi antar anak dan juga antar bidang perkembangan dari masing-masing fungsi.

- 4) pengalaman pertama anak bersifat kumulatif dalam arti bahwa jika suatu pengalaman jarang terjadi, maka pengalaman itu bisa memiliki sedikit pengaruh. Sebaliknya, jika pengalaman itu sering terjadi, maka pengaruhnya bisa kuat, kekal, dan bahkan semakin bertambah.
- 5) Belajar selama usia dini berlangsung dari pengetahuan nyata ke pengetahuan simbolik.
- 6) Perkembangan belajar dipengaruhi oleh konteks sosial dan majemuk.
- 7) Anak adalah pembelajar aktif. Mereka mengambil pengalaman fisik dan sosial serta pengetahuan yang diterima secara kultur untuk membangun pemahaman mereka sendiri tentang lingkungan sekitar mereka.
- 8) Perkembangan dan belajar merupakan hasil dari interaksi lingkungan fisik maupun sosial di tempat anak tinggal.
- 9) Bermain merupakan suatu sarana penting bagi perkembangan sosial, emosional dan kognitif anak, dan juga merefleksikan perkembangan anak.
- 10) Perkembangan mengalami percepatan bila anak memiliki kesempatan untuk mempraktekkan keterampilan yang diperoleh.
- 11) Anak berkembang dan belajar terbaik saat merasa aman secara psikologisnya.

Woolfolk dalam Ramli (2005:46) ada beberapa prinsip perkembangan anak yaitu:

- 1) Individu berkembang dengan kecepatan berbeda

- 2) Perkembangan relatif teratur
- 3) Perkembangan terjadi secara bertahap
- 4) Perkembangan terjadi pada waktu yang berlainan
- 5) Setiap fase perkembangan mempunyai ciri khas.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan merupakan suatu perubahan dimana perkembangan itu mempunyai prinsip-prinsip tertentu. Adapun prinsip-prinsip tersebut bertujuan agar tercapainya proses belajar yang efektif.

d. Aspek Perkembangan Anak Usia Dini

Menurut Musfiroh (2005:82) perkembangan anak usia dini (4-5) tahun meliputi berbagai aspek perkembangan yaitu :

1) Perkembangan bahasa

Ketika memasuki Taman Kanak-Kanak atau usia 4 tahun, anak sudah dapat memberikan sejumlah informasi dan menggunakan berbagai pertanyaan dengan menggunakan kata “apa, mengapa, kapan, di mana dan siapa”. Pada usia ini anak sudah mulai berargumentasi dan tertawa saat temannya menggunakan kata yang salah.

2) Perkembangan logika-matematika

Perkembangan logika-matematika berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan hubungan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Anak

yang terbiasa dengan hal ini lebih berhasil dalam tugas tersebut dibandingkan dari pada yang tidak pernah.

3) Perkembangan visual-spasial

Pada usia ini anak sudah dapat membedakan warna serta dapat menggambar figure orang secara sederhana. Anak juga sudah mulai mengenal spasial dua arah, seperti arah depan-belakang, atas-bawah, sana-sini dan sebagainya

4) Perkembangan kinestetik

Anak sudah dapat bermain di luar ruangan dengan mandiri, mereka dapat melakukan berbagai aktivitas.

5) Perkembangan musikal

Pada umumnya anak sudah dapat menyanyikan beberapa lagu serta menikmati musik dan menggerakkan tangan, kepala atau badan mereka ketika mendengar musik.

6) Perkembangan interpersonal

Semenjak usia dua tahun, anak sudah mulai belajar melakukan hubungan sosial, bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah terutama dengan teman sebayanya.

7) Perkembangan intrapersonal

Anak usia ini mulai menunjukkan kesadaran akan penguasaan diri, mereka mulai mengenal emosi-emosi diri dan tertarik pada identitas diri.

8) Perkembangan naturalis

Perkembangan naturalistik anak dipengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal anak. Anak yang tinggal di kawasan pemeliharaan ikan akan menyukai ikan serta dapat membedakan jenis-jenis ikan. Dan sebagainya

9) Perkembangan eksistensial

Perkembangan ini merupakan pemikiran yang abstrak jadi masih sulit untuk mendeteksinya.

Catron dalam Sujiono (2009:62) menyatakan bahwa ada enam aspek perkembangan yaitu: 1) Kesadaran personal, 2) Pengembangan emosi, 3) Membangun sosialisasi, 4) Pengembangan komunikasi, 5) Pengembangan kognitif, 6) Pengembangan kemampuan motorik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perkembangan anak usia dini sangat penting dan harus dipertimbangkan sebagai fungsi interaksi, karena anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosial, kreatifitas dan bahasa yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak.

1. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Menurut Sujiono (2008:13) kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif

berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegenesi) yang mencirikan seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.

Cattel dan Horn dalam Sujiono (2008:16) menyimpulkan bahwa hubungan intelegensi itu meliputi kemampuan umum yang memegang tugas-tugas kognitif dan sejumlah kemampuan khusus seperti memecahkan persoalan, mempertimbangkan persoalan.

Lebih lanjut, Bayley dalam Sujiono (2008:16) menyatakan bahwa Intelegensi merupakan urutan fungsi-fungsi yang berkembang dengan dinamis, dimana fungsi yang lebih maju dan kompleks dalam hierarki bergantung pada kematangan fungsi yang lebih sederhana. Intelegensi merupakan gabungan dari fungsi-fungsi yang berkembang pada waktu yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pengertian kognitif atau intelegensi menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Aspek pengembangan kognitif anak usia 4-5 tahun menurut Montolalu (2006:6.4-6.5) meliputi :

- 1) Mengelompokkan, memasangkan benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya.
- 2) Menyebutkan 7 bentuk, seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium)
- 3) Membedakan beragam ukuran
- 4) Membedakan rasa, bau
- 5) Menyebutkan bilangan 1-10
- 6) Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya
- 7) Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh
- 8) Mencoba menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup, besi berani didekatkan dengan macam-macam benda, melihat benda dengan kaca pembesar dan sebagainya.

Kemampuan yang diharapkan dicapai anak usia 5-6 tahun pada aspek pengembangan kognitif menurut Montolalu (2006:6.8) adalah :

- 1) Menyebut urutan bilangan 1-20
- 2) Menguasai konsep bilangan
- 3) Mengenal lambang bilangan
- 4) Menyebutkan semua jenis bentuk-bentuk
- 5) Mengelompokkan benda dengan berbagai cara yang diketahuinya, misal menurut bentuk, ukuran, warna dan sebagainya

6) Mengenal perbedaan benda berdasarkan ukuran-ukuran, ciri-ciri fisik benda, jarak dan sebagainya

7) Mengenal sebab akibat

Menurut Sujiono (2008:2.8-2.9) karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut :

- 1) Memahami konsep makna berlawanan : kosong/penuh atau ringan/berat gambar.
- 2) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
- 3) Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/ di puncak ; di belakang/ di depan; di atas/ di bawah.
- 4) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
- 5) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
- 6) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan : warna, bentuk atau ukuran.
- 7) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya.
- 8) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya : “apa pasangannya cangkir”.
- 9) Mencocokkan segi tiga, persegi panjang dan wajik.
- 10) Menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.

- 11) Memahami konsep lambat/ cepat, sedikit/ banyak, tipis/ tebal, sempit/ luas.
- 12) Mampu memahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus, dan jika mau keluar saat hujan.
- 13) Mampu menerangkan, mengapa seseorang memiliki : kunci, lemari pakaian, mobil, dan lain-lain.
- 14) Menyentuh dan menghitung 4-7 benda.
- 15) Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 16) Mengenal huruf kecil dan huruf besar.
- 17) Mengenali dan membaca tulisan yang sering kali dilihat di sekolah dan di rumah.
- 18) Mampu menerangkan fungsi profesi-profesi yang ada di masyarakat, seperti: dokter, perawat, petugas pos, petugas pemadam kebakaran, dan lain-lain.
- 19) Mengenali dan menghitung angka sampai 20.
- 20) Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari.
- 21) Melengkapi 4 analogi yang berlawanan : es itu dingin, api itu ...
- 22) Memperkirakan hasil yang realistis untuk setiap cerita.
- 23) Menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat ketepatan yang memadai.

- 24) Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- 25) Paham mengenai konsep arah : di tengah/ di pojok dan kiri/ kanan.
- 26) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah dan sayur.

Jadi dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dirangsang dan dikembangkan dengan memberikan rangsangan dan pembelajaran yang sesuai karakteristik anak, yaitu belajar dengan benda konkrit melalui kegiatan bermain dan menyenangkan baik secara individual maupun kelompok.

c. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Piaget dalam Hildayani, dkk (2005:3.8) membagi tahap perkembangan kognitif anak menjadi empat tahap:

1) Tahap sensori motor

Tahap ini dimulai sejak lahir hingga usia kurang lebih 2 tahun.

Bayi memahami dunia melalui tindakan fisik dan nyata terhadap rangsang dari luar. Perilaku berkembang dari refleks-refleks sederhana melalui beberapa tahap menuju seperangkat skema yang terorganisasi (perilaku yang terorganisasi)

2) Tahap praoperasional

Dimulai sejak usia 2 hingga kurang lebih usia 6 atau 7 tahun

Berpikir simbolik dan bahasa mulai jelas untuk menggambarkan objek dan kejadian, namun cara berpikir belum logis dan belum menyerupai cara berpikir orang dewasa.

3) Tahap operasi konkrit

Dimulai sejak usia 6 atau 7 tahun hingga kurang lebih usia 11 atau 12 tahun. Cara berpikir logis yang menyerupai orang dewasa mulai muncul, namun masih dibatasi oleh kemampuan penalaran yang sifatnya masih berdasarkan realitas konkrit.

4) Tahap operasi formal

Dimulai sejak usia 11 atau 12 tahun hingga dewasa. Proses berpikir logis sudah meliputi ide-ide abstrak tidak lagi terbatas pada objek-objek yang bersifat konkrit.

Tahap-tahap perkembangan kognitif Piaget menurut Izzaty (2005:32) adalah sebagai berikut :

Usia	Tahap	Perilaku
Lahir-18 bl	sensorimotor	• belajar melalui perasaan • belajar melalui reflex • memanipulasi bahan
18 bl-6 th	praoperasional	• ide berdasarkan persepsinya • hanya dapat memfokuskan • ada satu variable pada satu waktu • menyamakan berdasarkan pengalaman terbatas
6 th-12 th	operasional konkret	• Ide berdasarkan pemikiran • membatasi pemikiran pada benda-benda dan kejadian yang akrab
12 th atau lebih	operasional formal	• berpikir secara konseptual • berpikir secara hipotesis

Berdasarkan tahap-tahap perkembangan kognitif di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan-tahapan ini sudah baku dan saling berkaitan. Urutan tahapan tidak dapat ditukar atau dibalik karena tahap sesudahnya melandasi terbentuknya tahap sebelumnya. Akan tetapi terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Perbedaan antara tahap sangat besar. Karena ada perbedaan kualitas pemikiran yang lain. Meskipun demikian unsur dari perkembangan sebelumnya tetap tidak dibuang. Jadi ada kesinambungan dari tahap ke tahap, walaupun ada juga perbedaan yang sangat mencolok.

d. Klasifikasi Pengembangan Kognitif

Menurut Mudjito (2010:11-13) klasifikasi pengembangan kognitif terdiri dari:

1) Pengembangan *Auditori* (PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indera pendengaran anak, seperti kemampuan pendengaran, menirukan bunyi, mendengar nyanyian atau syair, mengikuti perintah lisan, mendengarkan cerita dengan baik, mengungkapkan kembali cerita sederhana, menebak lagu atau apresiasi musik, mengikuti ritmik dengan tepuk, mengetahui asal suara dan mengetahui nama benda yang dibunyikan.

2) Pengembangan *Visual* (PV)

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitar, seperti mengenali benda-benda sehari, membandingkan benda-benda yang sederhana menuju yang lebih kompleks, mengenal benda dari ukuran, bentuk, dan warnanya, melengkapi gambar, menjawab pertanyaan dari gambar seri lainnya, menyusun potongan teka-teki dari yang sederhana sampai bentuk yang lebih rumit, mengenali nama sendiri, huruf dan angka.

3) Pengembangan *Taktil* (PT)

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba), seperti mengembangkankesadaran indera sentuhan serta kesadaran berbagai tekstur lainnya dengan menyebutkan kosa katanya (tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin). Pengembangan taktil ini dapat dilakukan dengan bermain di bak pasir, bermain air, bermain dengan plastisin, menebak dengan meraba tubuh teman, meraba kertas amplas, meremas kertas Koran, serta meraup biji-bijian.

4) Pengembangan *Kinestetik* (PK)

Kemampuan ini berhubungan dengan kelancaran gerak/keterampilan tangan atau motorik halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Seperti *finger painting* dengan tepung

kanji, menjiplak huruf-huruf geometri, melukis dengan cat air, mewarnai dengan sederhana, mewarnai gambar, menggambar sendiri, merobek kertas koran, menciptakan bentuk-bentuk dengan dengan balok, menjiplak bentuk lingkaran, persegi, segitiga, empat persegi panjang, menggunakan gunting, dan mampu menulis.

5) Pengembangan *Aritmatika* (PA)

Kemampuan ini berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan, seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebut angka, urutan bilangan, menghitung benda, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep konkret ke abstrak, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.

Dalam prakteknya, aritmatika dapat diterapkan melalui :

- a) Menggunakan konsep waktu, seperti hari
- b) Menyatakan waktu dengan jam
- c) Mengurutkan benda dari lima sampai sepuluh
- d) Mengetahui penambahan dan pengurangan
- e) Mengklasifikasikan benda dan bilangan.

6) Pengembangan *Geometri* (PG)

Kemampuan geometri berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran, seperti kemampuan:

- a) Memilih benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya;
- b) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya;
- c) Membandingkan benda menurut ukuran besar dan kecil, panjang dan lebar, tinggi dan 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;
- g) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk-bentuk geometri;
- h) Mencontoh bentuk-bentuk geometri;
- i) Menyebut, menunjukkan dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segi empat;
- j) Menyusun menara dari delapan kubus;
- k) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi;
- l) Meniru pola dengan empat kubus.

7) Mengembangkan *sains* permulaan (SP)

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara *scientific* atau logis, tetapi tetap dengan memperhatikan tahapan berpikir anak.

Kemampuan sains permulaan yang dikembangkan antara lain;

- a) Mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar;
- b) Mengadakan percobaan sederhana;
- c) Mengkomunikasikan apa yang telah diamati atau diteliti.

Menurut Sujiono (2006:2.14-2.18) klasifikasi pengembangan kognitif terdiri atas :

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

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa klasifikasi perkembangan kognitif, salah satunya pengembangan geometri, dimana dari pengembangan ini banyak kemampuan yang diharapkan diantaranya kemampuan mengenal, mengelompokkan, memahami dan membuat bentuk-bentuk geometri.

3. Hakekat Bermain

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Dalam bermain anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis. Bagi anak-anak dunia bermain adalah dunia mereka. Bermain mempengaruhi pikiran, mental, kematangan emosional dan perkembangan jiwa mereka.

Masa TK adalah masa yang peka untuk menerima berbagai macam rangsangan dari lingkungan guna menunjang perkembangan jasmani dan rohani yang ikut menentukan keberhasilan anak didik mengikuti pendidikannya di kemudian hari.

Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan anak-anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya baik pengalaman dengan dirinya sendiri, dengan orang lain maupun dengan lingkungan sekitarnya. Bermain merupakan hal yang sangat penting bagi perkembangan anak. Oleh karena itu kegiatan bermain harus benar-benar dipahami guru.

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar dan bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Menurut Gallahue (1998) dalam Hartati (2007:56) bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela dan dengan imajinatif, menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Moeslichatoen (2004:32) menegaskan bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup.

Selanjutnya Freud dalam Hildayani (2004:4.4) menyatakan bahwa bermain mempunyai nilai yang sama, seperti fantasi dan hayalan karena melalui bermain seseorang dapat memproyeksi harapan-harapan maupun konflik-konflik pribadinya.

Dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak sendirian atau kelompok menggunakan alat atau tidak dengan rasa senang dan gembira yang memungkinkan anak untuk berkhayal dan dapat mengatasi dari permasalahan yang ada pada diri anak.

b. Fungsi Bermain

Menurut Hetherington (1979) dalam Moeslichatoen (2004:34) bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain memungkinkan anak meneliti lingkungannya, mempelajari

segala sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapinya. Bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak atau berinteraksidengan lingkungan. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambil setelah ia dewasa kelak.

Menurut Freud dalam Kamtini (2005:53) bermain sangat berguna sebagai salah satu bentuk penyesuaian diri, membantu anak menguasai kecemasan dan konflik-konfliknya. Permainan mampu meredakan ketegangan sehingga anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan permasalahan-permasalahan hidupnya. Dengan bermain memungkinkan anak menyalurkan energi fisiknya dan meredakan ketegangannya. Jadi dapat diartikan bahwa fungsi bermain menurut Freud dan Erikson adalah untuk penyesuaian dalam diri anak itu sendiri sehingga anak dapat mengontrol dirinya sendiri.

Santrock dalam Kamtini (2005:53). Fungsi bermain ada beberapa macam, yaitu pada saat sekarang ini anak terus menerus menerima pengalaman yang sangat menekan hidupnya. Bermain menjadi semakin penting dengan kondisi tersebut. Bermain mampu meningkatkan afiliasi anak dengan sebayanya, meredakan ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif. Kesemua ini akan sangat berguna untuk kehidupannya pada usia selanjutnya dan membuat anak menjadi lebih matang dalam melanjutkan kegiatannya.

Selanjutnya Sugianto (1995:11) mengemukakan bahwa fungsi bermain adalah bermain membantu anak memahami dan mengungkapkan dunianya baik dalam taraf berpikir maupun perasaan dan mampu mengendalikan hal yang ada dalam dirinya.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bermain mempunyai peranan penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial tetapi juga perkembangan bahasa, moral, kreativitas dan perkembangan fisik motorik anak.

c. Karakteristik Bermain

Menurut Conkey dan Hewson dalam Sujiono (2009:146) berpendapat bahwa terdapat enam karakteristik kegiatan bermain pada anak yang perlu dipahami oleh stimulator, yaitu:

1) Bermain muncul dalam diri anak

Keinginan bermain harus dari dalam diri anak, sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri.

2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat, keinginan untuk menikmati

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri. Untuk itulah bermain pada anak selalu mengasyikan, menyenangkan dan menggairahkan.

3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air darivberminnya. Bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.

4) Bermain harus difokuskanpada proses bukan hasil

Dalam bermain anak harus difokuskan pada proses, bukan hasil yang diciptakan oleh anak. Dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru.

5) Bermain harus didominasi oleh pemain

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri tidak didominasi oleh orang dewasa, karena jika bermain didominasi oleh orang dewasa maka anak tidak akan mendapatkan makna apapun dari bermainnya.

6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain

Bermain harus melibatkan peran aktif pemain. Anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain anak tidak akan mendapatkan pengalaman baru, karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

4. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Alat permainan tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan anak ketika bermain. Dengan bermain menggunakan alat tersebut anak akan

mendapatkan pengetahuan untuk diingat, membantu memahami konsep-konsep secara alamiah tanpa paksaan. Menurut Mudjito (2006:3) menyatakan bahwa:

“Alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Alat permainan yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun tidak bergerak, yang digunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain dan bekerja disekolah agar dapat berlangsung dengan teratur, efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan TK dapat dicapai”.

Sedangkan alat permainan menurut Sudono (2000:7) adalah semua alat permainan yang digunakan oleh anak untuk memenuhi naluri bermainnya. Selagi bermain dengan alat permainan anak akan mendapat masukan pengetahuan untuk mengingat. Alat permainan memang merupakan bahan mutlak untuk mengembangkan dirinya menyangkut seluruh aspek perkembangannya.

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan alat yang sangat penting dalam prose pembelajaran d TK. Melalui alat permainan pembelajaran akan terasa menyenangkan dan dapat mengembangkan aspek kemampuan yang ada pada anak.

b. Kriteria-kriteria Alat Permainan

Menurut Mudjito (2006:3) menyatakan bahwa adapun kriteria-kriteria alat permainan yang dipilih dalam proses belajar mengajar d TK adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan dan fungsi penggunaannya

- 2) Alat permainan dapat memberikan pengertian atau menjelaskan suatu konsep tertentu
- 3) Dapat mendorong kreativitas anak serta memberikan kesempatan kepada anak bereksperimen dan bereksplorasi (menemukan sendiri)
- 4) Alat bermain harus memenuhi unsure kebenaran ukuran, ketelitian dan kejelasan
- 5) Alat permainan tidak membahayakan anak
- 6) Alat permainan hendaknya menarik, menyenangkan dan tidak membosankan
- 7) Alat permainan hendaknya memenuhi unsure keindahan dalam bentuk ataupun warna, kombinasi warnanya, serta rapi dalam pembuatannya
- 8) Alat bermain harus dapat digunakan baik, oleh guru dan anak.

Selanjutnya Montolalu (2007:9.4) menyatakan bahwa dalam memilih alat permainan untuk anak adalah:

- a) Sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan anak.
- b) Ada kaitan dengan filosofi Yayasan TK dan Kurikulum.
- c) Mencerminkan desain yang bermutu.
- d) Tahan lama.
- e) Fleksibel dan multifungsikan dalam penggunaan.
- f) Aman bagi anak (cat tidak beracun, tidak tajam, atau lancip sisi dan sudut-sudutnya).

g) Bentuk dan warnanya menarik.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di TK. Kegiatan pembelajaran akan mencapai hasil yang diinginkan apabila media atau alat pembelajaran kognitif memenuhi syarat sesuai dengan tahap perkembangan anak.

5. Permainan Acak Geometri

Dalam hal menumbuhkan Kognitif anak, yang harus dikembangkan adalah daya nalar atau daya pikir anak. Dimana anak memikirkan tentang bentuk, susunan, besaran dan konsep. Dengan matematika anak bisa berhitung, mengurutkan, mengklasifikasikan dan hal ini dapat membantu anak dalam pembelajarannya. Dalam permainan geometri ini anak dibimbing untuk bisa melakukan kegiatan yang telah disebutkan di atas, seperti anak mengelompokkan geometrid an menyusun bentuk geometri

Menurut Berk dalam Bredekamp dan Coople dalam Musfiroh (2005:84):

“Perkembangan logika matematik berkaitan dengan perkembangan kemampuan berpikir sistematis, menggunakan angka, menghitung, menemukan sebab akibat, dan membuat klasifikasi. Studi menunjukkan bahwa anak usia 4 tahun yang terbiasa dengan tugas berpikir logis seperti memilah-milah, mengklasifikasikan, dan menata dalam urutan lebih berhasil dalam tugas tersebut dari pada yang tidak pernah”.

Dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan logika matematika untuk anak diberikan pembelajaran mengenai angka, sebab

akibat, klasifikasi, dan berhitung. Pemberian pembelajaran logika matematika merupakan usaha dalam mengembangkan kognitif Anak Usia Dini.

Sedangkan Bronson dalam Musfiroh (2005:110) mengatakan:

“Anak mempelajari konsep matematika melalui menghitung jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi. Setelah itu, pada usia ini ketertarikan menambah dan mengurangi mulai muncul”.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konsep matematika dapat dilakukan dengan menambah dan mengurangi. Anak usia dini atau usia TK memiliki ketertarikan mempelajari matematika jika ada benda konkrit yang akan dihitung sehingga anak merasa tertantang dan akhirnya anak akan merasa puas serta senang jika bisa menyelesaikannya, seperti yang kita ketahui anak usia 4-6 tahun lebih menyukai sesuatu jika ada benda konkritnya karena anak belum bisa berpikir abstrak.

Setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda baik dalam aspek fisik, motorik, kognitif, sosial, dan kepribadian. Disamping itu, dapat juga dilihat dari latar belakang lingkungan keluarganya. Oleh karena itu, jika anak sudah menunjukkan minat dalam pembelajaran matematika, berhitung, asalkan anak menunjukkan wajah gembira dan

tidak tertekan maka berilah motivasi belajar, anak akan berkembang dan dapat membantu anak dalam menactualisasikan potensi intelektualnya secara optimal.

Untuk mengembangkan logika matematika anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain dengan melihat/mengamati jalannya, menyusun geometri sesuai dengan bentuk dan jumlah yang diperintahkan guru. Jadikan berhitung sebagai kebiasaan, sediakan buku yang berhubungan dengan matematika dan sesuai dengan taraf perkembangan anak, jangan bosan untuk mengulangnya. Latih anak untuk belajar matematika secara aktif. Lakukan interaksi positif dengan anak yang mampu memuaskan rasa ingin tahu anak. Oleh karena itu guru harus bisa menjawab semua pertanyaan anak dengan jawaban yang logis.

Mengajar anak usia dini untuk bermain sambil belajar matematika sebenarnya tidak ada metode khusus untuk mempercepat anak supaya bisa dan pandai tentang matematika. Metode apapun yang digunakan tetap sama, apabila sesuai dengan daya tangkap dan kebutuhan anak.

6. Pengembangan Geometri

a. Pengertian Geometri

Geometri menurut Poerwadarminta (2006:370) adalah ilmu ukur cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang dan ruang.

Selanjutnya pengertian geometri menurut Wahyudin dan Sudrajat (2003:81) adalah segala sesuatu yang mempunyai bentuk dan ilmu ukur dalam matematika.

Geometri menurut Vancleave (1994:xi) adalah pelajaran tentang bentuk yang menggunakan angka dan lambang bilangan untuk menyatakan sifat-sifat berbagai bentuk tersebut serta hubungan di antaranya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan pengertian geometri adalah segala sesuatu yang mempunyai bentuk dan menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang dan ruang yang menggunakan angka dan lambang bilangan untuk menyatakan sifat-sifat berbagai bentuk tersebut serta hubungan di antaranya.

b. Macam-macam Bentuk Geometri

Menurut Vancleave (1996:25-71) macam-macam geometri antara lain:

1) Bangun-bangun bersisi tiga

Berdasarkan panjang sisi :

- a) Segi tiga sama kaki, bila hanya dua sisi yang sama panjang.
- b) Segi tiga sama sisi, bila ketiga sisinya sama panjang.
- c) Segi tiga sembarang, bila panjang sisinya tidak ada yang sama.

Berdasarkan besar sudut :

- a) Segi tiga lancip, semua sudutnya lebih kecil dari 90 derajat.
- b) Segi tiga siku-siku, salah satu sudutnya tepat 90 derajat.
- c) Segi tiga tumpul, salah satu sudutnya lebih besar dari 90 derajat.

2) Bangun-bangun bersisi empat

Segi empat adalah segi banyak bersisi empat yang dibentuk oleh empat potongan garis.

Ada tiga bentuk dasar segi empat, yaitu trapesium yang tidak mempunyai sisi-sisi sejajar, trapesium yang mempunyai sepasang sisi sejajar, dan paralelogram atau jajar genjang yang mempunyai dua pasang sisi sejajar.

Contoh paralelogram (jajar genjang yang mempunyai dua pasang sisi sejajar) antara lain :

- a) Jajar genjang, adalah paralelogram yang tak mempunyai sudut siku-siku dan hanya sisi-sisi yang berhadapan saja yang sama panjang.
- b) Belah ketupat, adalah paralelogram yang tak mempunyai sudut siku-siku dan keempat sisinya sama panjang.
- c) Persegi panjang, adalah paralelogram yang mempunyai empat sudut siku-siku dan hanya sisi-sisi berhadapan saja yang sama panjang.
- d) Persegi atau bujur sangkar adalah persegi panjang khusus yang keempat sisinya sama panjang.

- 3) Bangun melengkung, adalah bangun geometri yang tidak mempunyai sisi lurus (kurva)
- 4) Lingkaran adalah kurva tertutup sederhana; bangun datar yang dibatasi oleh garis melengkung yang disebut keliling, dimana setiap titik pada keliling berjarak sama dari pusat lingkaran.

Menurut Wahyudin dan Sudrajat (2003:95-131) ada banyak bentuk-bentuk geometri, di antaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Segi empat, adalah bangun yang mempunyai empat sisi dan empat sudut.
- 2) Lingkaran, adalah bangun di mana setiap titik pada kellingnya mempunyai jarak yang sama dari pusatnya.
- 3) Segi tiga, adalah sebuah bangun yang mempunyai tiga sisi lurus dan tiga sudut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak bentuk-bentuk geometri dan peneliti pada penelitian ini lebih memfokuskan pada tiga bentuk geometri yaitu segi empat, lingkaran dan segi tiga.

c. **Pengenalan Geometri Pada Anak TK**

Menurut Montolalu (2006:9.35) cara mengajarkan bentuk geometri pada anak adalah dengan pembelajaran Tiga Langkah, yaitu

Langkah 1 : Guru memperkenalkan bentuk geometri kepada anak, lalu guru menunjuk ke berbagai bentuk geometri (lingkaran, segi empat, segi tiga), yang ada, kemudian bertanya pada anak-anak.

Langkah 2 : Guru menunjukkan bentuk geometri pada anak

Langkah 3: Guru mengangkat kembali bentuk geometri dan bertanya lagi pada anak.

Strategi ini dapat dilakukan berulang-ulang diselingi dengan permainan menggunakan konsep-konsep yang sedang dipelajari. Yang dibutuhkan anak-anak adalah banyak pengalaman dengan bentuk-bentuk geometri. Anak dapat membuat bentuk-bentuk geometri salah satunya dengan menjahit.

Sementara itu, Piaget dalam Alexander (2009:19) mengemukakan anak mampu mengenal bentuk geometri apabila benda tersebut dilihatnya langsung dan menyerupai bentuk geometri yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengenalan geometri sebaiknya dilakukan dengan cara yang menarik dan bervariasi seperti dengan kegiatan menjahit, dimana anak langsung membuat sendiri bentuk geometri dengan menjahitnya melalui pola

berlubang. Hal ini akan membekas di otak anak sekaligus anak dapat menghasilkan karya yang dapat ia banggakan.

Adapun langkah-langkah pengenalan geometri melalui kegiatan menjahit adalah sebagai berikut :

- 1) Guru memperlihatkan pola geometri yang telah dilubangi pinggirnya kepada anak seperti lingkaran, segi empat dan segi tiga.
- 2) Guru memperkenalkan satu persatu bentuk geometri sesuai pola kepada anak.
- 3) Guru memperlihatkan lagi dan menanyakan tentang bentuk-bentuk geometri sesuai pola kepada anak.
- 4) Guru menjelaskan tentang kegiatan menjahit pada pola berbentuk geometri, yaitu dengan memasukkan pita pada pola geometri yang telah diberi lubang, dari satu lubang ke lubang berikutnya sampai lubang habis dan ujung pita bertemu, kemudian kedua ujung pita diikat.
- 5) Guru menanyakan lagi tentang karya jahitan yang telah dibuat anak dan menanyakan bentuk geometri yang dibuat anak.
- 6) Untuk tahap berikutnya guru meminta anak mencari dan mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan bentuk dan warna yang sama, lalu bentuk geometri tersebut dijahit dalam posisi berhadapan.

Geometri berasal dari dua kata, yaitu *ge* dan *metria* yang secara bahasa pengukuran bumi. Pada dasarnya geometri adalah kajian matematika yang abstrak, sehingga dalam mempelajarinya tidaklah mudah. Dengan demikian guru sangatlah dituntut dalam menyajikan materi geometri. Hendaknya menggunakan alat peraga agar lebih mudah dipahami oleh anak. Ada beberapa konsep geometri yang mendasar yaitu:

1) Titik

Titik merupakan satuan dasar dalam geometri yang menyatakan suatu tempat dalam ruang. Ia tidak memiliki dimensi.

2) Garis

Yaitu terdiri dari titik-titik yang banyak tak hingga dan tersusun lurus. Garis memiliki ketebalan dan dapat diperpanjang tanpa batas dalam ruang dua dimensi.

Membangun konsep geometri pada anak-anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran, segi tiga (Clements, Wilson, & sarama 2004) dalam Wasik (2008:398). Pembelajaran geometri yang biasa akan membantu anak untuk memahami bentuk-bentuk geometri. Bentuk-bentuk geometri yang sederhana seperti segitiga, lingkaran, segi empat, persegi panjang sering dilihat anak dalam kehidupan sehari-harinya, seperti segi tiga menyerupai topi ulang tahun, lingkaran seperti bola, segi empat seperti kotak dan persegi panjang seperti papan tulis.

7. Permainan Acak Geometri

Anak TK sangat menyukai kegiatan bermain, anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Agar peningkatan kognitif dilaksanakan secara optimal, maka terlebih dahulu guru harus mampu mengetahui tujuan, manfaat, serta cara meningkatkan kognitif anak. Melalui permainan acak geometri ini dapat mempelajari hal yang baru yang berhubungan dengan nama, bentuk, warna suatu benda, semakin besar anak mengembangkan keterampilan baru dalam permainan maka semakin membantu perkembangan diri anak yang tidak bisa mereka peroleh dirumah.

Permainan acak geometri dilakukan anak sendiri-sendiri dalam bentuk perlombaan yang mana setiap anak mengambil bentuk-bentuk geometri dan menyusunnya secara acak. Melalui permainan ini kemampuan kognitif anak dapat meningkat secara optimal. Jika anak belum dapat melakukan permainan dengan baik, lakukan secara bertahap. Dengan demikian anak akan tertantang untuk melakukan permainan ini.

B. Penelitian yang Relevan

Imelda (2010), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “peningkatan pengembangan kognitif melalui gambar berbentuk geometri di TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai”, menemukan bahwa kognitif anak dalam permainan melalui gambar berbentuk geometri dapat berkembang.

Lisda Resti Yanti (2011), dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “upaya pengembangan kognitif anak melalui puzzle geometri

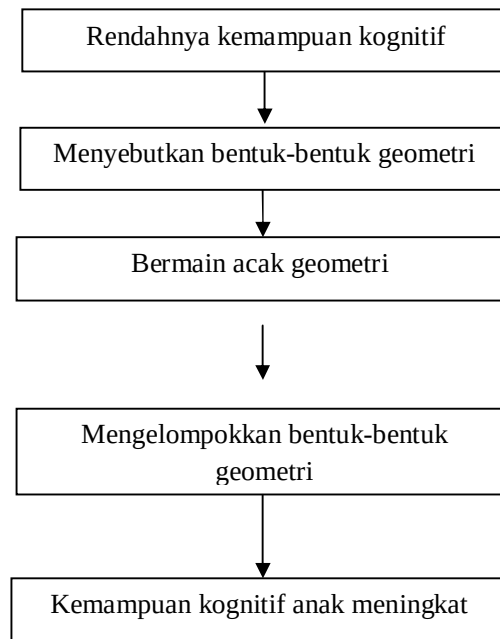
menggunakan papan planel”, menemukan bahwa puzzle geometri dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak dalam pembelajaran.

C. Kerangka Konseptual

Pada waktu pembelajaran tentang acak geometri, guru mengadakan tanya jawab tentang nama-nama geometri yang sudah dikenal anak. Untuk peningkatan pengenalan anak terhadap geometri anak mampu menyebutkan bentuk geometri serta menyusunnya secara acak. Didalam permainan ini guru memperlihatkan bentuk-bentuk geometri yang akan disusun anak. Kegiatan ini diadakan dalam bentuk perlombaan masing-masing anak.

Alat permainan acak geometri ini terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan bagi anak, dengan warna-warna yang menarik, maka diharapkan anak kelompok B4 TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping akan lebih memahami dan menguasai tentang bentuk-bentuk geometri.

Di bawah ini adalah langkah merancang permainan acak geometri:



Bagan 1.

Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Melalui permainan acak geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya pada anak B4 TK Yayasan Kesejahteraan Anak Lubuk Sikaping.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan pada bab-bab sebelumnya sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan permainan acak geometri pada anak kelompok B4 TK Kesejahteraan Lubuk Sikaping Pasaman .
2. Dalam permainan acak geometri kemampuan yang dicapai yaitu anak dapat mengelompokkan geometri, anak mampu membuat bentuk-bentuk geometri, anak mampu menciptakan bentuk dari kepingan geometri dan anak mampu menyusun geometri secara acak.
3. Permainan acak geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.
4. Alat permainan acak geometri cocok digunakan pada usia TK, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK.
5. Melalui permainan acak geometri dapat memberikan pengaruh yang cukup memuaskan untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan setiap Siklus.
6. Perlunya merangsang kemampuan kognitif anak pada usia dini.
7. Alat permainan sangat penting bagi perkembangan anak.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil dan tinjauan kajian teoritis maka implikasi penelitian ini adalah:

1. Selama ini geometri dipergunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif. Setelah penelitian, ditemukan bahwa permainan acak geometri dapat dimodifikasi menjadi permainan yang meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Aplikasi permainan acak geometri ini memudahkan guru dalam mengembangkan pembelajaran kognitif. Karena permainannya menarik dan memudahkan guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

C. Saran

Berdasarkan dari uraian kesimpulan di atas ada beberapa saran yang ingin penulis uraikan sebagai berikut:

1. Agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat anak hendaknya guru lebih kreatif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.
2. Untuk penyelenggaraan TK hendaknya mampu menyediakan alat peraga yang mampu menunjang perkembangan anak.
3. Dalam pembelajaran guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran agar anak tidak bosan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai.
4. Bagi peneliti yang lain diharapkan dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas
- Elizar, Rusdinal. 2005. *Pengelolaan Kelas di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Hartati, Sofia. 2007. *How To Be A Good Theacher and To Be a Good Mother*. Jakarta: Enno Media
- Haryadi, Muhammad. 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Hildayani, Rini, Dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Kamtini dkk. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mudjito. 2006. *Pedoman Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Peraga di TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher