

**UPAYA PENGEMBANGAN KOGNITIF ANAK MELALUI  
PUZZLE GEOMETRI MENGGUNAKAN PAPAN PLANEL  
DI TK PERWAD PADANG**

**SKRIPSI**

**Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**oleh**

**LIDYA RESTY YANTI  
NIM: 88544/2007**

**JURUSAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2011**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Upaya Pengembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Perwad Aur Duri Padang

Nama : Lidya Resty Yanti

NIM : 88544

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2011

Disetujui Oleh

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd.**  
**NIP. 194801281975032001**

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

## ABSTRAK

**Lidya Resty Yanti. 2007/88544. Upaya Pengembangan Kognitif Anak Melalui Puzzle Geometri Dengan Papan Planel. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Hmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Perwad Aur Duri Kecamatan Padang Timur. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk Upaya peningkatan pengembangan kognitif anak melalui puzzle geometri.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1) Apakah pembelajaran melalui puzzle geometri dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak dalam menyebutkan nama-nama geometri di TK Perwad Kecamatan Padaffg Timur . 2) Kemampuan anak menyebutkan persamaan dari bentuk geometri di TK Perwad Aur Duri Kecamatan Padang Timur. 3) Kemampuan anak menyusun geometri di TK Perwad Kecamatan Padang Timur. 4) Kemampuan anak menyusun gambar puzzle geometri di TK Perwad Kecamatan Padang Timur.

Populasi penelitian ini adalah anak kelompok B2 TK Perwad Kecamatan Padang Timur yang berjumlah 15 orang, yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Data yang diperoleh dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi/pengamatan kegiatan anak selama melakukan permainan pi»te geometri dengan papan planel di TK Perwad Kecamatan Padang Timur yang dianalisis dengan teknik persentase.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Hasil rata-rata persentase kemampuan kognitif anak dalam permainan melalui gambar berbentuk geometri dilihat dari sebelum tindakan, sampai pada siklus II adalah: 24% sebelum tindakan, 56,8% setelah siklus I, dan 86,4% setelah siklus II..

Kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus n. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan permainan puzzle geometri dengan papan planel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Perwad Kecamatan Padang Timur.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga dapat menyelesaikan penulisan yang berjudul **“Upaya Pengembangan Kognitif Anak Melalui Puzzle Geometri Menggunakan Papan Planel di TK Perwad Padang”**.

Untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini, penulis telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. HJ. Dahliarti, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing dan membantu serta memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yul Syofrand, M.Pd selaku ketua jurusan PG-PAUD
4. Bapak Prof. Dr. H. Firman, M.S, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga membuahkan hasil bagi penulis.
6. Bapak dan Ibu staf administrasi perpustakaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
7. Ibu kepala TK. Perwad Padang yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsi ini serta majelis guru TK Perwad Padang yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada penulis
8. Ayahanda dan Ibunda tercinta beserta Adik-adikku serta suamiku yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta dorongan dalam penulisan skripsi ini.
9. Murid TK Perwad Padang yang telah bekerjasama dengan baik dalam penelitian tindakan kelas.

10. Rekan-rekan angkatan 2007 PG-PAUD UNP atas kebersamaan baik suka dan duka selama mengikuti perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah ikut membantu memberikan dorongan berupa moril maupun materil, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran, kritik, dan ide yang konstruktif dan solutif demi sempurnanya tulisan ini. Mudah-mudahan tulisan ini dapat memberikan manfaat untuk kita semua.

Padang, Januari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>TABEL</b> .....	viii
<b>GRAFIK</b> .....	
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Pemecahan Masalah .....	5
F. Tujuan Penelitian.....	5
G. Manfaat Penelitian.....	6
H. Definisi Operasional .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakekat perkembangan Kognitif.....	8
2. Bermain untuk Peningkatan Kognitif .....	10
3. Aspek Pengembangan Kognitif .....	11
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif....	12
5. Peranan Guru .....	14
6. Pengertian Puzzle .....	14
7. Bermain .....	15
8. Konsep Geometri .....	19
9. Pembelajaran Geometri .....	22

10. Pengertian Bangun Datar .....	23
11. Pelaksanaan Bermain Puzzle Geometri dengan Papan Panel...	23
B. Penulisan Yang Relevan .....	24
C. Kerangka Berfikir .....	24
D. Hipotesis Tindakan .....	26

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	27
B. Setting Penelitian .....	28
C. Subjek Penelitian .....	28
D. Objek Penelitian .....	28
E. Waktu dan lama Penelitian .....	28
F. Prosedur Penelitian .....	29
G. Sumber Data .....	32
H. Teknik Pengumpulan Data .....	33
I. Instrumen Penelitian .....	33
J. Analisis Data.....	33

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	35
1. Deskripsi Siklus I.....	38
2. Deskripsi Siklus II .....	47
B. Pembahasan .....	53

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	60
B. Saran .....	61

<b>DAFTAR KEPUSTAKAAN .....</b>	<b>62</b>
---------------------------------	-----------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>
----------------------	-----------

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak pada Kondisi Awal .....	35
2. Sikap Anak pada Kondisi Awal .....	37
3. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus I .....	43
4. Sikap Anak pada Siklus I .....	45
5. Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak pada Siklus II .....	50
6. Sikap Anak pada Siklus II .....	52
7. Hasil Perkembangan Kognitif Anak Kategori Mampu .....	56
8. Hasil Perkembangan Kognitif Anak Kategori Berkembang .....	57
9. Hasil Perkembangan Kognitif Anak Kategori Perlu Bimbingan .....	58

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Kemampuan Mengenal Anak dalam Proses Pembelajaran pada Kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	37
2. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada kondisi Awal (Sebelum Tindakan).....	38
3. Kemampuan Kognitif Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus I (Setelah Tindakan).....	44
4. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada siklus II .....	45
5. Kemampuan Kognitif Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan).....	51
6. Sikap Anak dalam Proses Pembelajaran pada Siklus II (Setelah Tindakan) .....	52
7. Persentase Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak dalam Proses Pembelajaran (Anak Kategori Mampu) .....	57
8. Persentase Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak dalam Proses Pembelajaran (Anak Kategori Berkembang) .....	58
9. Persentase Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak dalam Proses Pembelajaran (Anak Kategori Perlu Bimbingan) .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Berpikir.....	26
2. Prosedur Penelitian.....	27

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kedewasaan 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 hal yang sama untuk mendapatkan kecerdasan melalui pendidikan dan pengajaran pasal 31 ayat 1 UUD 1945 secara operasional dukungan tersebut dinyatakan mencerdaskan kehidupan bangsa dan menuju kedewasaan intelektual, dalam UU pendidikan nasional tahun 2003 pasal I 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.

Hal ini berarti bahwa usaha sadar dan terencana dalam pendidikan hendaknya dimulai dari usia dini, karena masa ini merupakan masa emas (*golden age*) dimana pendidikan anak usia dini merupakan periode terpenting pada pembentukan otak, intelegensi, kepribadian, memori dan aspek perkembangan lainnya. Kondisi ini sesuai dengan UU Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 14 bahwa:

Pendidikan Anak usia Dini adalah salah satu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pembinaan rangsangan pendidikan. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikis agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut

Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Banyak orang tua atau guru mengajarkan anak sesuai dengan jalan pikiran orang dewasa sehingga membuat anak sulit menerimanya. Hal ini sering terlihat dalam kehidupan sehari-hari misalnya, sesuatu yang disukai orang tua tidak disukai anak. Oleh karena itu teori belajar tersebut perlu dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik anak serta materi ajarnya.

Pembelajaran anak usia dini menggunakan esensi bermain. Esensi bermain meliputi perasaan senang, demokratis, aktif, tidak terpaksa, merdeka. Untuk itu, pembelajaran pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga menyenangkan, membuat anak tertarik untuk ikut serta dan tidak terpaksa. Selain itu, guru memasukkan unsur-unsur edukatif dalam kegiatan bermain tersebut, sehingga anak secara tidak sadar telah belajar berbagai hal. Hal ini sesuai dengan PP RI No 19 Tahun 2005 tentang standar pendidikan Bab IV pasal 19 dinyatakan bahwa :

Guna proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan interaktif, menyenangkan menantang, aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik.

Selain upaya dari pemerintah, guru hendaknya memahami kemampuan dasar yang dimiliki anak. Seorang guru yang sangat profesional sangat dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi dan memanfaatkan media

pembelajaran yang ada sehingga kebutuhan aspek perkembangan anak terpenuhi dan mencapai hasil yang optimal. Upaya menggunakan metode dan memanfaatkan media pembelajaran secara tepat dan sesuai prinsip belajar di TK yaitu bermain sambil belajar belajar seraya bermain. Bermain merupakan sarana yang penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

Adapun tujuan pendidikan di Taman Kanak-Kanak 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 dapat mengembangkan kognitif anak. Dengan arti kata, sekolah harus menyiapkan teknik dan metode untuk mengembangkan kognitif anak sebab anak didik merupakan aset bangsa yang amat berharga untuk masa depan.

Kemampuan kognitif anak di TK perlu dikembangkan. Sebagaimana yang terdapat dalam kurikulum TK 2004 berbasis kompetensi (2005:31) yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri adalah kognitif yaitu mengenal bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan benda-benda tiga dimensi yang berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat) dan memasangkan bentuk geometri dengan benda tiga dimensi yang bentuknya sama (lingkaran-bola, segiempat).

Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan pada tanggal 23 Maret sampai dengan 1 April, perkembangan kognitif anak di TK Perwad Kecamatan Padang Timur belum maksimal, hal ini terlihat pada kurangnya pemahaman anak terhadap bentuk-bentuk geometri, sulitnya anak membedakan dan mengelompokkan bentuk geometri. Hal ini disebabkan karena dalam

membedakan bentuk geometri guru hanya menggunakan gambar geometri yang berukuran kecil dan tidak mempunyai warna yang menarik sehingga mengakibatkan anak merasa jenuh dalam belajar. Hal ini mengakibatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran geometri tidak mengalami peningkatan. Agar pembelajaran dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak dalam membedakan bentuk-bentuk geometri, perlu adanya media pembelajaran yang menarik agar anak tidak bosan belajar, yaitu guru menyediakan gambar-gambar berbentuk geometri (lingkaran, segitiga, segiempat) yang berukuran besar dan mempunyai warna yang menarik, yang di buat dalam bentuk permainan puzzle yang menyerupai bentuk geometri, seperti gambar bola, gambar gunung, gambar buku dan lain-lain sehingga membuat anak tertarik untuk bermain puzzle geometri

Berdasarkan fenomena di atas maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul upaya pengembangan kognitif anak melalui puzzle geometri menggunakan papan panel yang dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak dan meningkatkan aktivitas anak dalam proses pembelajaran.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di kemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang di hadapi dalam permainan geometri di TK Perwad, Sebagai berikut:

1. Sulitnya anak memahami bentuk-bentuk geometri
2. Kurang berkembangnya kemampuan kognitif anak disaat belajar membedakan bentuk-bentuk geometri

3. Anak mengalami kesulitan dalam menyatukan atau menyusun buntut-bentuk geometri di TK Perwad Aur Duri Padang.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahan pada kurang berkembangnya kognitif anak dalam pembelajaran geometri di kelompok B2 TK Perwad.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah pembelajaran dengan menggunakan permainan puzzle geometri dengan papan panel dapat meningkatkan pengembangan kognitif anak di TK Perwad Aur Duri Kecamatan Padang Timur”.

### **E. Pemecahan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Terlihat pada kurang mampunya anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Pengembangan kognitif anak dapat di tingkatkan melalui permainan puzzle geometri menggunakan papan panel TK Perwad Aur Duri Kecamatan Padang Timur.

### **F. Tujuan Penelitian**

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

1. Meningkatkan kemampuan kognitif anak
2. Memberikan pemahaman kepada anak tentang kemampuan kognitif melalui permainan puzzle geometri dengan papan panel

3. Anak mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segiempat dan lingkaran
4. Meningkatkan minat anak dalam mempelajari konsep geometri

#### **G. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari upaya pengembangan kognitif anak melalui permainan puzzle geometri menggunakan papan pelanel:

1. Bagi anak

Bagi anak didik yang terlibat sebagai subjek penelitian mempunyai implikasi langsung terhadap perubahan dan peningkatan kemampuan kognitif anak dalam proses dan hasil belajar 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 Perwad

4. Bagi Masyarakat

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

## **H. Definisi Operasional**

Berdasarkan pendapat uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah bagaimana cara individu bertingkah laku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Kemampuan kognitif dapat berkembang hanya bila diberi rangsangan untuk berkembang dan tidak dapat diharapkan dengan sendirinya berkembang. Oleh sebab itu, penulis menggunakan permainan *Puzzel Geometri* untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Papan panel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan panel ini di buat di lapsi dengan menggunakan kain flannel dan kainnya juga dapat dilipat sehingga praktis di bawa kemana-mana.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakekat Perkembangan Kognitif**

###### **a. Pengertian Kognitif**

Kognitif merupakan aspek yang berkembang dari masa kanak-kanak. Kognitif merupakan suatu aktivitas mental yang tinggi dan melibatkan kegiatan menangkap, menyeleksi, mengolah menyimpan informasi yang berasal dari luar, dan menggunakannya pada saat dibutuhkan. Melalui kognisi seseorang dapat mengenal, memahami, mempunyai pengetahuan, berkomunikasi dan menghasilkan sesuatu.

Menurut Teori perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Santrock, (2007:48), bahwa anak secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia dan melalui empat tahapan perkembangan kognitif. Dua proses mendasari perkembangan tersebut adalah organisasi dan adaptasi. Untuk memahami dunia, kita mengorganisasikan pengalama-pengalaman kita. Contohnya kita memisahkan pikiran penting dari yang kurang penting. Kita menghubungkan satu pikiran dengan yang lain. Dengan mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman kita, kita menyesuaikan (adaptasi) pemikiran kita dengan ide-ide baru. Piaget percaya bahwa kita yaitu asimilasi dan akomodasi terjadi bila anak menyesuaikan pengetahuan mereka agar beradaptasi dalam dua cara cocok dengan informasi dan pengalaman baru.

Menurut Piaget dalam Olson (2008: 318) bahwa:

“Anak melalui empat tahap dalam memahami dunia. Tiap tahap berhubungan dengan usia dan cara berpikir yang berbeda-beda. Cara berpikir yang berbeda inilah yang membuat suatu tahap lebih maju dari tahap yang lain. Mengetahui lebih banyak informasi tidak menjadikan cara berpikir anak lebih maju dalam pandangan Piaget. Ini adalah yang dimaksud Piaget ketika ia mengatakan kognisi anak berbeda secara kualitatif dalam satu tahap dibandingkan dengan tahap yang lain”.

Empat tahap perkembangan kognitif menurut Piaget dalam Olson (2008:318) adalah:

- 1) Tahap sensori motor, yaitu mulai dari lahir hingga usia 2 tahun. Dalam tahap ini, anak membangun pemahaman mengenai dunia.
- 2) Tahap Praoperasional, yaitu berlangsung sekitar usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata, bergambar dan lukisan.
- 3) Tahap operasional konkrit, yaitu berlangsung mulai usia 7 tahun sampai 11 tahun. Dalam tahap ini anak dapat melakukan operasi dan penalaran logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.
- 4) Tahap operasional formal, yaitu muncul antara umur 11 tahun sampai 15 tahun. Dalam tahap ini remaja melakukan penalaran dengan lebih abstrak, idealis dan logis.

Berdasarkan keempat tahapan diatas tahap pra operasional yang paling tepat untuk anak usia Taman Kanak-Kanak yang mana cara berpikir anak sudah bisa dimengerti, dengan cara anak menjelaskan sesuatu dengan kata-kata atau dengan lukisan. Sehingga bisa di mengerti oleh guru dan orang tuanya.

## **2. Bermain Untuk Peningkatan Kognitif**

Bermain untuk peningkatan kognitif menurut Tedjasaputra (2001: 42) diartikan sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Banyak konsep dasar yang perlu di pelajari oleh anak usia dini melalui bermain seperti menguasai berbagai konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain:

Pengetahuan ini lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan serius. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan sambil bermain, maka anak akan merasa senang tanpa ia sadari ternyata ia sudah banyak belajar.

Melalui penelitian ini penulis melakukan ppeningkatan kognitif tentang bentuk geometri, dimana anak dapat menghubungkan dan mencari bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya adalah anak mengenal bentuk lingkaran dan dapat menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran yang pernah ditemuinya seperti bola, ban mobil, kepala dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas dapat dikemukakan bahwa peningkatan kognitif anak perlu ditingkatkan karena akan bermanfaat untuk anak kelak. Dengan demikian sudah seharusnya sekolah TK menyadari dan melaksanakan peningkatan kognitif anak.

## **3. Karakteristik Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir. Jean Piaget (1886-1980) semua anak memiliki pola perkembangan kognitif yang sama yaitu melalui empat tahapan:

1. Sensori Motor (0 – 2 tahun)

Tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan indranya untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Preoperasional (2 – 7 tahun)

Penguasaan bahasa anak pada tahap ini sudah sistematis, anak sudah mampu melakukan permainan simbolis, imitasi (baik langsung maupun tertunda)

3. Konkrit Operasional (7 – 11 tahun)

Tahap ini anak sudah dapat memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkrit.

4. Formal Operasional (11 tahun ke atas)

Tahap ini anak pikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda dan kejadian yang terjadi di depan matanya.

**4. Aspek Pengembangan Kognitif**

Kemampuan yang diharapkan pada anak usia 4-5 tahun dalam aspek pengembangan kognitif, yaitu mampu untuk berpikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek pengembangan kognitif ini meliputi :

a. Mengelompokkan, memasangkan benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya.

- b. Menyebutkan 7 bentuk seperti ( lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segipanjang, segienam, belah ketupat, trapezium)
- c. Membedakan beragam ukuran
- d. Membedakan rasa, bau
- e. Menyebutkan bilangan 1-10
- f. Mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya
- g. Menyusun kepingan hingga menjadi bentuk utuh
- h. 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.

## 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Peningkatan Kognitif

### a. Sarana dan Prasarana

Sesuai dengan proses belajar di TK, sarana dan prasarana sangatlah penting karena akan dapat berjalan dengan lancar apabila tersedianya sarana dan prasarana yang cukup. Sarana dan prasarana yang memadai sangat menunjang berjalannya proses belajar secara efektif dan efisien. Di dalam proses belajar di TK sangatlah membutuhkan sarana dan prasarana yang memadai, sehingga proses belajar mengajar akan dapat berjalan dengan lancar.

#### 1) Sarana peningkatan kognitif tentang bentuk geometri dengan papan panel.

Sarana yang dibutuhkan dalam peningkatan kognitif tentang bentuk geometri dengan papan panel di TK : bentuk geometri dari triplek dan didalam geometri tersebut di buat gambar yang mudah dikenal anak seperti gambar

binatang, baju dan celana dll. Serta papan panel dengan panjang 120 cm dan tinggi 50 cm.

2) Prasarana peningkatan kognitif tentang bentuk geometri dengan papan panel.

Prasarana adalah segala yang dapat merupakan penunjang terselenggaranya sesuatu proses. Adapun prasarana yang di butuhkan dalam peningkatan kognitif tentang bentuk geometri dengan papan panel di TK adalah :

- a. Ruang kelas yang berbentuk empat persegi panjang
- b. Kursi, meja serta karpet untuk anak belajar.
- c. Papan tulis serta spidol.

Berdasarkan hal diatas, sarana dan prasarana perlu dalam menunjang proses berjalannya peningkatan kognitif tentang bentuk geometri dengan papan panel di TK.

#### **b. Motivasi anak**

Melalui kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri anak yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberikan arah kepada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Motivasi merupakan usaha sadar dari dalam maupun dari luar diri seseorang. Berpedoman dari hal diatas, maka seseorang akan mendapatkan hasil belajar optimal apabila adanya motivasi yang tepat. Adanya motivasi yang tepat dan baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, usaha yang tekun dan didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu

akan mencapai prestasi yang tepat dalam belajar, anak didik dapat mencapai tujuan yang dikehendakinya.

## **6.Peranan Guru**

Guru adalah komponen yang sangat berperan dalam mengajar dan membimbing mengembangkan kemampuan anak. Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan mengajar dan mendidik yang baik, baik cara dan tingkah lakunya maupun kedisiplinannya disekolah. Peranan guru pendidikan anak usia dini di sekolah sangatlah besar karena lulusan Fakultas Ilmu Pendidikan dianggap sebagai guru pendidikan anak usia dini sesuai dengan jenjang yang diajarkannya karena ia memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pendidikan AUD sesuai dengan profesinya.

Tugas dan tanggung jawab guru pendidikan anak usia dini adalah meningkatkan semua aspek kemampuan anak. Disini penulis lebih memfokuskan kepada peningkatan kognitif tentang bentuk geometri dengan papan panel.

## **7.Pengertian Puzzle**

Sebagaimana mainan balok, mainan puzzle juga merupakan mainan edukasi tertua. Puzzle memiliki jenis yang tak kalah banyak dari jenis mainan lainnya. Bahannya pun beraneka macam, karton, kayu, logam, kain, sponge ataupun kain.

Puzzle dapat berupa jigsaw atau bentuk 3 dimensi, menganut asas potongan homogen ataupun acak, bisa berupa kepingan besar atau kecil atau gabungan keduanya, dapat berupa gambar yang dipecah atau komponen yang

harus digabungkan, serta dapat pula berupa yang disusun pada landasan/bingkai tertentu atau harus dirakit menjadi bentuk tertentu (seperti woodcraft?).

Pada umumnya, sisi edukasi mainan jenis ini berfungsi untuk:

- Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- Memperkuat daya ingat
- Mengenalkan anak pada konsep ‘hubungan’
- Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)

## **8. Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Menurut Froebel dalam Prianto (2003:48), bermain merupakan sarana untuk belajar. Bermain juga membantu anak mengenal dirinya sendiri, dengan siapa ia hidup serta lingkungan ia hidup. Bermain adalah dunia anak, bermain sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Sama halnya dengan makan dan minum sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan.

Menurut para ahli, bermain itu mengandung arti kehidupan si anak. Menurut Froebel bahwa bermain merupakan sarana untuk belajar. Dalam suasana bermain perhatian anak terhadap pelajaran dapat lebih besar karena pelajaran yang diberikan menarik dan dapat menyenangkan hati anak sehingga hasilnya sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Soegeng Santoso dalam Kamtini dkk (2005: 47) bermain merupakan kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu.

Sementara itu, Piaget dalam Mayke (2001: 9) mengartikan bahwa:

“Bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan dari pada akomodasi. Situasi yang tak seimbang dengan sendirinya tidak menunjang proses belajar atau secara intelektual tidak adaptif. Selanjutnya piaget mengemukakan bahwa saat bermain anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka belajar mempraktekkan dan mengkonsolidasi keterampilan yang baru diperolehnya”.

Menurut Craft, dalam Suyanto (2005:76) bermain merupakan sarana bagi tumbuhnya pikiran anak yang berdaya, sedangkan pikiran yang berdaya merupakan faktor bagi tumbuhnya ide-ide baru dan berbagai gagasan baru yang akhirnya menjelma menjadi kreatifitas.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang memberi kepuasan serta rasa gembira anak berdasarkan hakekat perkembangan kognitif di atas, dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam meningkatkan kognitif anak bermanfaat untuk anak dalam mengenal dan memahami dunia.

#### **b. Karakteristik Bermain**

Menurut Hartati (2005: 19) karakteristik bermain adalah sebagai berikut :

- 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan
- 2) Bermain untuk dinikmati, selalu menyenangkan dan menggairahkan
- 3) Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan
- 4) Bermain lebih mengutamakan aktifitas dan pada tujuan
- 5) Bermain menuntut partisipasi aktif, baik secara fisik maupun psikis
- 6) Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan

- 7) Bermain itu sifatnya spontan sesuai dengan yang diinginkannya saat itu
- 8) Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku, yaitu anak itu sendiri yang sedang bermain.

**c. Teori Bermain**

Teori Klasik menerangkan ada empat alasan mengapa anak suka bermain dengan dasar sebagai berikut:

1) Kelebihan energi

Teori ini antara lain di dukung oleh filsuf Inggris Herbert Spencer yang menyatakan bahwa anak memiliki energi yang di gunakan untuk mempertahankan hidup.

2) Rekreasi dan Relaksasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain di maksudkan untuk menyegarkan kembali tubuh. Dengan bermainn, anak-anak memperoleh kembali energi sehingga mereka lebih aktif dan bersemangat kembali.

3) Instink

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan sifat bawaan (instink) yang berguna untuk mempersiapkan diri melakukan peran orang dewasa. Demikian pula ketika mereka bermain perang-perangan atau berkelahi, mereka sebenarnya berlatih perang atau berkelahi jika memang di butuhkan ketika sudah dewasa.

4) Rekapitulasi

Teori ini menyatakan bahwa bermain merupakan peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus untuk mempersiapkan diri untuk hidup pada jaman sekarang. Anak-anak suka bermain air, tanah, batu dan lempung seakan-akan mengulang permainan manusia prasejarah

Berdasarkan yang kita ketahui, semua anak suka bermain, hanya anak-anak yang tidak enak badan yang tidak suka bermain. Mereka menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain, baik sendiri, dengan teman sebayanya, maupun dengan orang yang lebih dewasa. Bentuk permainannya pun beragam. Berdasarkan fenomena tersebut para ahli menentuksn bermain merupakan factor penting dalam kegiatan pembelajaran, dimana esensi bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini.

Kegiatan bermain pada anak perlu mendapat perhatian para pendidik anak usia dini. Di jaman yang semakin modern ini banyak anak-anak yang tertekan untuk mengikuti kegiatan sekolah. Banyak tugas-tugas yang di berikan guru, termasuk Pekerjaan Rumah (PR) dan les. Pembelajaran anak usia dini banyak yang sangat terstruktur dan formal, sehingga celah bagi anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit

#### **d. Tujuan Bermain**

TK adalah dunia bermain untuk anak-anak. Oleh karena itu, pendidikan TK dilaksanakan dengan teknik bermain. Dengan bermain, banyak hal dapat diajarkan kepada anak tanpa memberatkan mereka. Dalam suasana bermain, anak akan menunjukkan spontanitasnya, memperlihatkan kepribadian aslinya baik

sebagai peorangan maupun anggota masyarakat. Lewat kegiatan bermain, kita dapat mengamati kelebihan, kekurangan, sportifitas, kemampuan bergaul serta sikap anak terhadap kawan, lawan atau orang yang lebih tua.

Tujuan bermain menurut Moeslichatoen (2004:32) :

- 1) Melalui bermain anak dapat memuaskan untuk kebutuhan, perkembangan dimensi motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional, nilai dan sikap hidup.
- 2) Melalui bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan masalah
- 3) Melalui bermain kreatifitas anak akan berkembang.

Apabila kegiatan belajar dilakukan dalam suasana bermain, anak akan lebih menikmati dan senang hatinya, tidak merasa terpaksa. Dengan demikian, anak terdorong dan bersemangat untuk belajar Pekerjaan Rumah (PR) dan les. Pembelajaran anak usia dini banyak yang sangat terstruktur dan formal, sehingga celah bagi anak untuk bermain sambil belajar semakin sempit

#### **e.Konsep Geometri**

Geometri berasal dari dua kata, yaitu ge dan metria yang secara bahasa pengukuran bumi. Pada dasarnya geometri adalah kajian matematika yang abstrak, sehingga dalam mempelajari dan menyajikannya tidaklah mudah. Adapun prinsip-prinsip dalam geometri itu bersifat abstrak. Dalam penyajian geometri khususnya untuk anak usia Taman Kanak-Kanak tidaklah mudah. Dengan demikian guru sangatlah dituntut dalam menyajikan materi geometri hendaknya dengan menggunakan alat peraga, agar lebih mudah di pahami oleh anak.

Menurut Simanjuntak (1993:49), 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. Titik biasanya di wakili oleh noktah dan menggunakan huruf kapital

2) Garis

Yaitu terdiri dari titik yang banyaknya tak hingga dan tersusun lurus. Garis memiliki ketebalan dan dapat di perpanjang tanpa batas dalam ruang dua dimensi.

Dua macam tujuan pembelajaran geometri menurut Simanjuntak (1993:54), yaitu:

1) Tujuan Pembelajaran Umum

Adalah memahami kaidah dan prinsip-prinsip geometri dan pengukuran

2) Tujuan Pembelajaran Khusus yaitu :

Mengenal bangun-bangun geometri datar beserta sifat-sifatnya, mengenal bangun-bangun geometri ruang beserta sifat-sifatnya dan hubungannya pada bangun-bangun geometri, mengenal konsep panjang, keliling, luas, volume bangun-bangun geometri, menggunakan satuan ukuran panjang, keliling, luas, volume, sudut, waktu dan berat beserta hubungan di antara satuan ukuran yang berkaitan dengannya.

Sementara itu Van Hiele dalam (Subarinah 2006: 95) seorang guru matematika berkebangsaan Belanda, berdasarkan hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa perkembangan mental dalam memahami geometri, yaitu:

“1) Tahap Pengenalan, yaitu tahap ketika seseorang mulai mengenal bentuk-bentuk geometri dan nama-namanya tetapi belum memahami sifat-sifatnya Tahap Analisis, yaitu tahap ketika seseorang sudah mengetahui dan memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri, tetapi belum memahami hubungan antar bentuk-bentuk geometri tersebut, 2) Tahap Pengurutan, yaitu tahap ketika seseorang sudah dapat mengklasifikasikan, mengurutkan, dan menggeneralisasikan bentuk-bentuk geometri berdasarkan sifat-sifat sesuatu, 3) Tahap Deduksi, yaitu tahap ketika seseorang mulai dapat berpikir secara deduktif dan mengembangkan bukti melalui definisi, aksioma, postulat, dan dalil, tetapi belum memahami pentingnya suatu system deduktif, 4) Tahap Keakuratan atau rigor, yaitu tahap ketika seseorang dapat memahami bahwa ketetapan dari sesuatu yang mendasar itu penting, ia sudah dapat bekerja dalam berbagai system geometri”.

Berdasarkan dengan adanya tahap-tahap perkembangan mental dalam memahami geometri, maka seorang guru lebih bisa melihat atau memperhatikan perkembangan dan kemampuan yang ada pada dalam diri anak. Selain itu untuk lebih baiknya lagi seorang guru juga harus mengetahui juga beberapa teori pengajaran geometri, sebagai mana yang di sebutkan di bawah ini.

Menurut Suhendra (2006:76) yang perlu diperhatikan dalam pengajaran geometri, antara lain :

- 1) Kombinasi yang baik antara waktu, materi pelajaran dan metode mengajar yang dipergunakan dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik
- 2) Sering para pendidik (guru) dalam pengajaran geometri tidak mengerti akan materi geometri yang di ajarkan oleh para pendidiknya
- 3) Kegiatan belajar peserta didik harus di sesuaikan dengan tahap berpikirnya

Menurut Suhendra (2006:83), prinsip cara belajar anak aktif dalam pengajaran matematika adalah :

- 1) Setiap konsep baru selalu di perkenalkan melalui kerja praktek yang cukup
- 2) Dengan kerja praktek pengalaman peserta didik akan bertambah
- 3) Penerapan konsep baru melalui praktek kerja harus di lakukan berulang kali dengan bervariasi
- 4) Pemberian kesempatan untuk mengemukakan pertanyaan dan hasil penemuan bagi peserta didik perlu di berikan
- 5) Mempergunakan pengalaman sehari-hari dalam pengajaran matematika
- 6) Kegiatan penilaian jangan hanya melihat dari hasil yang di kerjakan peserta didik tetapi juga harus di lihat dari proses kegiatan pelajaran atau keaktifan dalam bekerja.

#### **e. Pembelajaran Geometri**

Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar tentang titik, garis, permukaan dan ruang. Titik merupakan ide dasar yang tidak di defenisikan, tidak memiliki ukuran, tidak memiliki panjang, tidak memiliki lebar dan memiliki tebal.

Titik dalam geometri di perlukan untuk menunjukkan posisi, tempat atau letak dari suatu objek. Meskipun ide dasar tentang titik merupakan hal yang abstrak, namun kita bias memberikan ilustrasi sederhana untuk memberikan pemahaman tentang titik, missalnya ujung bagian runcing pensil, ujung suatu paku, ujung suatu jarum ataupun noktah-noktah pada gambar pada suatu peta.

Berdasarkan hal-hal yang dipelajari dalam geometri merupakan himpunan titik-titik yang tidak terhingga banyaknya. Akan tetapi konsep-konsep geometri dapat diwujudkan dengan cara semi kongret maupun kongkret. Gambar dan model-model geometri dapat diamati secara langsung oleh anak saat pembelajaran berlangsung sehingga menjadikan kegiatan yang menantang dan menyenangkan. Kegiatan yang menarik perhatian anak akan berdampak pada peningkatan pemahaman anak terhadap konsep-konsep yang dipelajarinya. Oleh karenanya pemanfaatan alat peraga dalam pembelajaran geometri sangat diperlukan.

Beberapa hal penting dalam pembelajaran geometri yaitu :

- 1) Pembelajaran konsep dasar bangun datar
- 2) Pembelajaran konsep dasar bangun ruang
- 3) Pembuatan alat peraga sederhana

#### **f. Pengertian Bangun Datar**

Bangun datar adalah bangun yang terdiri dari 1 bidang datar. Ada beberapa istilah yang sering kita jumpai dalam pembelajaran geometri adalah ; 1 Segitiga, 2 Lingkaran, 3 Persegi panjang.

1) Bangun segitiga

2) Bangun segitiga adalah bangun datar yang mempunyai sisi dan jumlah semua sudutnya  $180^\circ$ .

3) Bangun Lingkaran

Bangun lingkaran adalah himpunan titik yang mempunyai jarak yang tetap terhadap titik tertentu, titik tersebut di sebut pusat lingkaran dan jaraknya di sebut jari-jari

4) Bangun Persegi Panjang

Bangun persegi panjang adalah segi empat yang keempat sudutnya siku-siku dan sisi-sisi yang sama panjang dan sejajar.

#### **g.Pelaksanaan Bermain Puzzle Geometri Dengan Papan Planel**

Agar peningkatan kognitif dapat dilaksanakan secara optimal, maka terlebih dahulu guru harus mampu mengetahui tujuan, manfaat serta cara meningkatkan kognitif anak. Dengan demikian guru akan memahami dan mengerti dengan kewajiban dan tanggung jawabnya.

Untuk meningkatkan kognitif anak hendaknya guru melaksanakannya dengan situasi dan kondisi yang menyenangkan dalam belajar, sehingga anak tidak merasa bosan dan jenuh mengikuti proses belajar. Dengan demikian menimbulkan motivasi dan suasana yang merangsang keberhasilan peningkatan kognitif tentang bentuk geometri dengan papan planel di TK Perwad Aur Duri,

karena anak merasa senang dengan adanya permainan puzzle geometri yang bisa dibongkar pasang oleh anak, kemudian ditempelken ke papan panel. Dengan demikian anak akan tertantang untuk memainkan permainan puzzle geometri.

### **B. Penulisan yang Relevan**

1. Imelda 2010 judulnya “Peningkatan Pengembangan Kognitif Melalui Gambar Berbentuk Geometri DI TK Negeri Pembina Kecamatan Batang Anai.”

Adapun hasil dari penelitian kognitif. Maka kognitif anak dalam permainan melalui gambar berbentuk geometri dapat berkembang.

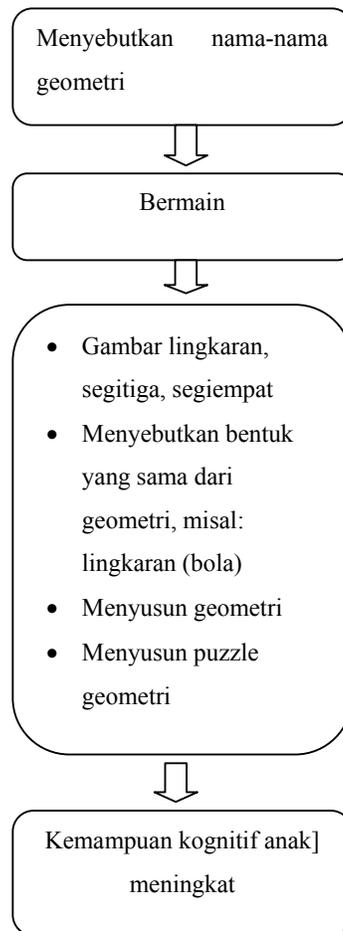
### **C. Kerangka Berpikir**

Pada saat menerangkan pelajaran tentang puzzle geometri, guru mengadakan tanya jawab tentang nama-nama geometri yang sudah dikenal anak. Namun diantara tanya jawab yang ditanya guru, ada sebagian anak yang tahu dan ada sebahagian anak yang tidak tahu. Pada saat guru memperlihatkan gambar tersebut adalah lingkaran. Kemudian guru juga bertanya bentuk yang sama dari bentuk geometri, pada awalnya anak belum memahami kemudian setelah dicontohkan, misal segitiga sama bentuknya dengan gunung, atap rumah, dengan demikian anak baru bisa menyebutkan. Kemudian guru meminta anak untuk menyusun kepingan puzzle, namun anak agak sulit untuk memasangkannya. Penulis menyadari bahwa anak TK perlu dikenalkan macam-macam bentuk geometri agar anak dapat menyebutkan nama-nama geomtri, menyebutkan bentuk yang sama dari salah satu geometri, menyusun, memasangkan kepingan-kepingan geometri semenjak usia dini.

Mengingat karakteristik anak usia dini adalah belajar dari yang konkret ke abstrak, dari yang sederhana ke yang kompleks, dan dari yang mudah ke yang sulit, maka pelaksanaan pembelajaran menyebutkan nama-nama geometri, nama dari bentuk yang sama, menyusun geometri, memasangkan kepingan-kepingan puzzle dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan yang dapat mempermudah penyampaian materi kepada anak. Dengan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan penguasaan keterampilan pengembangan kognitif anak melalui puzzle geometri dan penggunaan alat permainan berupa gambar-gambar geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat, merupakan salah satu contoh konkret dalam mengajarkan materi dan membedakan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini khususnya anak kelompok B2 TK Perwad Kecamatan Padang Timur.

Alat permainan puzzle geometri ini terbuat dari bahan-bahan yang tidak membahayakan bagi anak, dengan warna-warna yang menarik serta gambar-gambar yang menarik, maka diharapkan anak kelompok B2 TK Perwad Kecamatan Padang Timur akan lebih memahami dan menguasai tentang bentuk-bentuk geometri. Selain itu, guru juga dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Di bawah ini adalah langkah merancang permainan gambar berbentuk geometri:



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

Kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan puzzle geometri dengan menggunakan papan panel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

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

1. Agar tujuan pengembangan kognitif dapat tercapai secara optimal diperlukan strategi dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran di TK, yaitu melalui bermain dengan menggunakan metode mengajar yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif.
2. Pembelajaran yang sudah dilakukan berjalan dengan baik dan sikap positif anak dalam mengikuti kegiatan ada peningkatan
3. Untuk memberikan rangsangan positif terhadap munculnya berbagai potensi anak dengan menggunakan alat permainan serta menggunakan alatnya serta memegang peranan yang sangat penting.
4. Melalui permainan puzzle geometri dapat memberikan pengaruh yang cukup nyata untuk meningkatkan hasil belajar anak, dengan adanya peningkatan persentase dari siklus I ke siklus II.
5. Kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran dapat meningkat dengan menggunakan alat permainan puzzle geometri pada kelompok B2 TK Perwad Padang.
6. Pelaksanaan permainan puzzle geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal mengenal nama-nama geometri

**B. Saran**

1. Kepada guru TK di harapkan dapat menggunakan permainan puzzle geometri dalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.
2. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik bagi anak sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan di sajikan dalam bentuk permainan.
3. Untuk merangsang dan meningkatkan kemampuan anak dalam pembelajaran maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Kepada pihak TK Perwad Padang hendanya dapat melengkapi alat permainan puzzle geometri agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang di harapkan.
5. Bagi peneliti yang lain di harapkan dapat melakukan dan mengungkapkan lebih jauh tentang perkembangan kemampuan kognitif anak melalui metode dan media yang lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. "Prosedur Penelitian". Jakarta : Rineka Cipta.
- Hariyadi, Moh.2009, Statistik Pendidikan, Jakarta : Prestasi Pustaka Raya.
- Hartati. 2005. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Kartini Husnu Wardi Tanjung. 2005. *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di TamanKanak-Kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Lismawati Simanjunta. 1993. *Metode Mengajar Matematika I*. Jakarta : PT Rineka Cipta Musfiro. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasa.*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Montolalu, B.E.F 2007. " *Bermain Dan Permainan Anak*, " Jakarta : Universitas Terbuka.
- Oemar Hamalik. 2004. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Olson dkk. 2008. *Teori Belajar*. Jakarta: Kencan.
- Redaksi Sinar Grafika. 2003. *Undang- undang Sisdiknas 2003*. Jakarta : Puspa Swara.
- Sri Subarinah. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Suhendra. 2006. *Kapita Selekta Matematika*. Bandung : UPI Press.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wardani, dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2008. *Metode Penguembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.