

**PENINGKATAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM  
MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN  
GEOMETRI DI RAUDHATUL ATHFAL  
NURUL HUDA SILUNGKANG**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh  
ERNATUN AIDA  
NIM. 58681/2010**

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

## ABSTRAK

**ERNATUN AIDA, 2010: "Peningkatan kognitif anak usia dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri di RA Nurul Huda Silungkang". Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang**

Latar belakang penelitian ini adalah angka Kemampuan mengenal angka dalam kelompok B1 di RA Nurul Huda masih rendah. Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka melalui permainan geometri anak paham dengan konsep angka. Subjek penelitian murid kelompok B1 RA Nurul Huda Silungkang Kota Sawahlunto.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*class room action reaserch*) yaitu suatu penelitian yang meningkatkan mutu pembelajaran. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah dapat mengembangkan kognitif anak usia dini terutama dalam mengenal angka.

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I kemampuan kognitif anak masih rendah, dan pada umumnya terlihat masih kurang baik sesuai dengan *persentase* dan tingkat keberhasilan. Dilanjutkan pada siklus II kemampuan kognitif anak menjadi lebih meningkat dan menunjukkan hasil yang positif terlihat dari *persentase* tingkat keberhasilan untuk setiap indikatornya.

Hasil penelitian terlihat banyak peningkatan kognitif anak dalam mengenal angka melalui permainan geometri pada pertemuan pertama sampai pertemuan keenam dalam kategori sangat baik pada siklus I dan siklus II. Peningkatan kognitif melalui permainan geometri terlihat peningkatan yang sangat diharapkan oleh peneliti. Yang artinya melalui permainan geometri dapat meningkatkan kognitif anak di RA. Nurul Huda.

## HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

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

### PENINGKATAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL ANGKA MELALUI PERMAINAN GEOMETRI DI RAUDHATUL ATHFAL NURUL HUDA SILUNGKANG

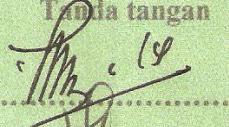
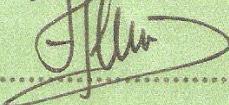
Nama : Ernatun Aida  
Nim/ TM : 58681/2010  
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Padang, 20 April 2012

### TIM PENGUJI

#### Tim penguji

#### Tanda tangan

- |              |                               |         |   |
|--------------|-------------------------------|---------|---|
| 1 Ketua      | : Dra. Hj. Izzati, M.Pd       | 1. .... |  |
| 2 Sekretaris | : Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd | 2. .... |  |
| 3 Anggota    | : Dr. Dadan Suryana           | 3. .... |  |
| 4 Anggota    | : Indra Yeni, S.Pd            | 4. .... |  |
| 5 Anggota    | : Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd  | 5. .... |  |

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT berkat rahmat dan karunia- Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi penelitian dengan judul “ Peningkatan kognitif anak usia dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri di RA Nurul Huda Silungkang.”

Selanjutnya selawat beriring salam peneliti kirimkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman jahiliyah kepada zaman modern yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Dalam melaksanakan penelitian serta menyusun skripsi ini, peneliti banyak mendapat sumbangan,bimbingan dan saran dari berbagai pihak karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimah kasih kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Izzati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi serta dorongan moril kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Farida Mayar, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi serta dorongan moril kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsofriend, M.Pd selaku ketua jurusan pendidikan guru anak usia dini Fakultas Ilmu Pendidikan UNP.
4. Bapak Prof. Dr. Firman, MS. Selaku dekan FIP UNP Padang.
5. Bapak dan Ibuk Dosen Universitas Negeri Padang yang telah membekali peneliti dengan berbagai Ilmu Pengetahuan.

6. Bapak/Ibu Staf pegawai tata usaha jurusan PG-PAUD FIP UNP Padang yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa pada program studi pendidikan guru pendidikan Anak Usia Dini dan rekan-rekan sepropesi yang telah banyak memberikan bantuan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Suami dan anak-anak tercinta yang telah memberikan bantuan moril dan materil, juga kepada Ayah dan Ibu (Alm) dan saudara-saudaraku.

Semoga segala bantuan, bimbingan, petunjuk-petunjuk dan dorongan yang telah diberikan mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT hendaknya, Amin. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Padang, Maret 2012

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL -----</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK -----</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI -----</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI -----</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN -----</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN-----</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR -----</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI -----</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR BAGAN -----</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL -----</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GRAFIK -----</b>	<b>xii</b>
<b>LAMPIRAN -----</b>	
<b>BAB I PENDAHULUAN -----</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah -----	1
B. Identifikasi Masalah-----	6
C. Batasan Masalah -----	6
D. Rumusan Masalah -----	6
E. Rancangan Pemecahan Masalah -----	7
F. Tujuan Penelitian -----	7
G. Manfaat dan Guna Penelitian -----	7
H. Defenisi Operasional -----	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA -----</b>	
A. Landasan Teori -----	9
1. Hakikat Anak Usia Dini -----	9
a. Pengertian Anak usia dini -----	10
b. Karakter anak usia Dini -----	10
2. Pendidikan Anak Usia Dini -----	12
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini-----	14
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini-----	15
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini-----	16
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini -----	18
3. Perkembangan Kognitif -----	19
a. Pengertian Kognitif -----	19
b. Tujuan Perkembangan Kognitif -----	20
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif -----	21
d. Manfaat Perkembangan Kognitif-----	22
e. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Kognitif -----	22
4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini -----	24
a. Pengertian Bermain -----	24
b. Tujuan Bermain -----	25
c. Karakteristik Bermain AUD -----	25
d. Manfaat Bermain -----	26

5. Alat Permainan-----	27
a. Pengertian Alat Permainan-----	27
b. Tujuan Alat Permainan-----	27
c. Karakteristik Alat Permainan-----	28
d. Manfaat Alat Permainan -----	28
6. Peningkatan kognitif anak usia dini dalam mengenal Angka melalui permainan geometri -----	29
a. Pengertian Geometri -----	29
b. Bentuk-bentuk Geometri -----	30
c. Alat Permainan -----	32
d. Cara Permainan Geometri -----	32
B. Penelitian yang Relevan -----	33
C. Kerangka Konseptual -----	33
D. Hipotesis Tindakan -----	34
<b>BAB III RANCANGAN PENELITIAN-----</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian -----	35
B. Subjek Penelitian -----	36
C. Prosedur Penelitian -----	36
1. Kondisi Awal -----	38
2. Siklus I-----	38
3. Siklus II-----	46
D. Intrumen -----	47
1. Format Obnservasi -----	47
2. Format Wawancara -----	48
E. Teknik Pengumpulan Data -----	48
F. Teknik Analisis Data-----	50
G. Indikator Keberhasilan-----	51
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN-----</b>	<b>52</b>
A. Deskripsi Data -----	52
B. Analisis data -----	89
C. Pembahasan -----	92
<b>BAB V PENUTUP-----</b>	<b>95</b>
A. Simpulan -----	95
B. Implikasi -----	96
C. Saran-----	97

**DAFTAR PUSTAKA  
LAMPIRAN**

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan</b>		<b>Halaman</b>
Bagan I Kerangka Konseptual -----		34
Bagan II Siklus Penelitian Tindakan Kelas -----		37

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Format indikator pengembangan kognitif anak Usia Dini -----	47
2. Format observasi pengembangan kognitif anak Usia Dini-----	47
3. Format wawancara anak dalam proses pembelajaran -----	48
4. Hasil observasi peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka (sebelum tindakan) -----	53
5. Hasil observasi peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri pada siklus 1 pertemuan pertama (sesudah tindakan) -----	57
6. Hasil observasi peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri pada siklus 1 pertemuan kedua (sesudah tindakan) -----	61
7. Hasil observasi peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri pada siklus 1 pertemuan ketiga (sesudah tindakan) -----	65
8. Hasil rekapitulasi tentang peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka pada siklus 1 pertemuan satu,dua,dan tiga.....	67
9. Hasil Wawancara anak pada siklus 1 -----	70
10. Hasil observasi peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri pada siklus II pertemuan pertama (sesudah tindakan) -----	75
11. Hasil observasi peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri pada siklus II pertemuan II -----	79
12. Hasil observasi peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri pada siklus II pertemuan III -----	83
13. Hasil rekapitulasi tentang peningkatan konitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka pada siklus II pertemuan satu,dua,dan tiga.....	85
14. Hasil Wawancara anak pada siklus II-----	89

## DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal Angka pada kondisi awal sebelum tindakan (Kondisi Awal) -----	54
2. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal angka pada siklus 1 pertemuan I (sesudah tindakan) -----	58
3. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal Angka melalui permainan geometri pada siklus 1 pertemuan II (Sesudah tindakan) -----	62
4. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal Angka melalui permainan geometri pada siklus 1 pertemuan III -----	66
5. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal Angka melalui permainan geometri pada siklus 1 pertemuan I, II, dan III -----	68
6. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal Permainan geometri pada siklus II pertemuan I -----	76
7. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal Permainan geometri pada siklus II pertemuan II -----	80
8. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal Permainan geometri pada siklus II pertemuan III -----	84
9. Hasil observasi peningkatan kognitif Anak Usia Dini dalam mengenal Permainan geometri pada siklus II pertemuan I, II dan III -----	86

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 2 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 3 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 8 Lembaran Obsevasi Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Megenal Angka Melalui Permainan Geometri Pada Siklus 1pertemuan 1**
- Lampiran 9 Lembaran Obsevasi Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Megenal Angka Melalui Permainan Geometri Pada Siklus1 Pertemuan 2
- Lampiran 10 **Lembaran Obsevasi Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Megenal Angka Melalui Permainan Geometri Pada Siklus 1pertemuan3**
- Lampiran 11 **Lembaran Obsevasi Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Megenal Angka Melalui Permainan Geometri Pada Siklus2 Pertemuan 1**
- Lampiran 12 **Lembaran Obsevasi Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Megenal Angka Melalui Permainan Geometri Pada Siklus2 Pertemuan 2**
- Lampiran 13 **Lembaran Obsevasi Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Megenal Angka Melalui Permainan Geometri Pada Siklus2 Pertemuan 3**

lampiran 14 Gambar Hasil Observasi Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka Melalui Permainan Geometri

lampiran 15 Izin Penelitian Dari Universitas Negeri Padang

lampiran 16 Izin Penelitian Dari UPTD

lampiran 17 Izin Penelitian Dari Sekolah

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pembangunan Nasional tidak lepas dari kemajuan sektor pendidikan. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan, seperti pengembangan serta penyempurnaan kurikulum, sebagaimana yang dikenal sekarang dengan istilah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Tujuan Pendidikan Nasional tertuang dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab II, Pasal 3 yang berbunyi, Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan nasional itu mengandung suatu keseimbangan antara keimanan dan ketakwaan, berbudi pekerti luhur dengan berilmu pengetahuan.

Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan bangsa sehingga kita tidak tertinggal dari negara maju lainnya. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan adalah dengan menyelenggarakan Pendidikan Taman Kanak-kanak. Pendidikan taman Kanak-kanak adalah lembaga pendidikan formal dalam sistem pendidikan nasional yang merupakan bagian dari pendidikan anak usia dini yang berbentuk TK/Raudhatul Atfal (RA) sebagaimana ditetapkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pada Bab IV Pasal 28 yaitu “ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

adalah suatu usaha pembinaan arahan yang ditujukan pada semenjak lahir sampai 6 tahun yang dilakukan melalui rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan juga memiliki kesiapan dalam pendidikan lebih lanjut.

Kurikulum berbasis kompetensi (KBK) 2004 bahwa ruang lingkup pengembangan pembelajaran di TK dibagi dalam bidang pengembangan pembiasaan dan bidang pengembangan kemampuan dasar. Selanjutnya dijelaskan bahwa bidang pengembangan pembiasaan merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus dalam kehidupan sehari-hari anak, sehingga menjadi kebiasaan yang baik. Sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar merupakan kegiatan yang dipersiapkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan, kreativitas sesuai dengan tahap perkembangan anak yaitu perkembangan bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.

Berdasarkan uraian di atas peneliti lebih memfokuskan pada kegiatan pengembangan kognitif Anak Usia Dini. Kegiatan pengembangan kognitif. Menurut Wahjoedi (1993) bahwa, Kemampuan berpikir diistilahkan dengan kemampuan kognitif. Kognitif adalah aktivitas dan tingkah laku mental untuk memperoleh pengetahuan dan memprosesnya, termasuk di antaranya belajar, membentuk persepsi, mengingat dan berpikir.

Dipertegas oleh Prayitno (1998:2) mengemukakan pendapatnya tentang perkembangan anak usia dini masih sangat sederhana. Mereka mulai berpikir dengan mempergunakan mental walaupun cara kerjanya belum sempurna.

Berpikir anak belum logis di mana anak sangat dikuasai oleh khayalan dan imajinasi mereka.

Berdasarkan uraian di atas bahwa kognitif bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan anak dalam berpikir menggunakan daya khayal dan imajinasinya. Anak menggunakan akal pikirannya berdasarkan kenyataan yang dilihatnya. Sesuai dengan pengembangan kognitif mempunyai kompetensi dasar yaitu anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil belajar dari bidang pengembangan kognitif menghendaki anak agar dapat mengenal benda menurut, bentuk, jenis, ukuran, konsep, memecahkan masalah sederhana dan mengenal bilangan. Diharapkan anak mampu mengenal berbagai konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini tergantung dari berbagai faktor dan salah satu faktor yang mempengaruhi anak adalah terdapat faktor intrinsik atau dalam diri anak. Walaupun baiknya sarana prasarana, kurikulum, metode, dan media yang digunakan, semua itu tergantung pada kreativitas guru karena guru sebagai pelaksana pendidikan dan anak sebagai penerima hasil pendidikan. Faktor yang terdapat dari dalam diri anak adalah kepribadian dan perasaan anak, adanya rasa jemu, motivasi dan antusiasme belajar anak.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan harus dimulai dengan meningkatkan kemampuan dan mutu guru. Dengan meningkatkan kemampuan dan mutu guru, maka kualitas guru dalam mengajar akan lebih baik dan anak akan termotivasi dalam belajar. Supaya anak termotivasi dalam

belajar mengenal angka, maka perlu memilih bentuk permainan. Salah satu bentuk permainannya adalah permainan geometri dengan menggunakan media yang terbuat dari bahan bekas yaitu kayu yang mudah didapat. Kayu tersebut diberi bermacam-macam warna, selain mudah didapat juga aman dan nyaman bagi anak dalam memainkannya.

Syeffel dalam Moeslichatoen (1995:31) menyatakan bahwa “ anak melakukan gerakan tubuh diam di tempat disebut keterampilan non lokomotif seperti berayun, merentang, berbelok, mengangkat, bergoyang, melengkung, memeluk, menarik, memutar dan mendorong”. Ditambahkan lagi bahwa keterampilan berkoordinasi motorik kasar biasanya dilakukan di luar ruangan meliputi gerakan seluruh tubuh atau sebagian besar tubuh untuk merangkak, pertahanan merupakan gerakan kegiatan motorik kasar (Gordon dan Brouwn 1985:280 dalam Moeslichatoen 1995:13).

Berdasarkan uraian di atas bahwa belajar yang baik bagi anak adalah dengan cara bermain sehingga dapat mengembangkan otot kasar, otot halus dan penalaran aspek panca indra dan anak pun akan senang dalam bermain melalui alat permainan. Permainan geometri dapat mengembangkan daya fikir atau kognitif anak dengan menggunakan bermacam-macam geometri, ukuran berdasarkan bentuk angka dan dapat membilang dengan menghitung geometri. Bermain geometri juga termasuk ke dalam kegiatan bermain aktif, dengan menggunakan geometri anak mudah tertarik, di mana anak bergerak sambil bermain.

Sampai saat ini proses pembelajaran dalam pengenalan geometri yang dilakukan guru belum efektif sehingga pengembangan kemampuan yang dimiliki anak dengan tahap perkembangannya belum maksimal, terutama dalam pengembangan kognitif khususnya dalam pengenalan angka di mana guru hanya menggunakan metode ceramah. Dengan pemakaian metode yang tidak tepat maka anak tidak termotivasi dalam berhitung yaitu mengenal angka dan pengembangan motivasi belajar anak belum tumbuh dengan baik.

Berdasarkan kenyataan yang ditemui di lapangan, perkembangan kognitif anak masih berkembang rendah, baik dalam hal mengenal angka maupun dalam pengucapan dan penulisan angka sering terbalik. Semua itu dikarenakan kurangnya motivasi anak dalam belajar. Karena proses pembelajaran yang belum efektif dan efisien, juga pembelajaran yang didominasi oleh guru belum tepat, dan juga guru masih menggunakan metode ceramah, kurangnya kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Berdasarkan hal tersebut di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas, anak akan merasa tertarik dan termotivasi dalam belajar, jika menggunakan metode yang cocok dan benar. Peneliti lebih memfokuskan pada kemampuan mengenal angka, selain dapat melatih berpikir juga membina sikap mental anak. Salah satu bentuk kegiatan dengan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain adalah melalui permainan geometri. Permainan geometri dapat melatih motorik kasar anak, daya fakir anak serta dapat melatih kelincahan dan kecepatan dalam bermain

juga meningkatkan kemampuan pengiraan (intelelegensi) oleh Sudono, Anggani (1995:56).

Setelah peneliti meneliti maka skripsi ini peneliti memberi judul “Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Angka melalui Permainan Geometri di RA Nurul Huda ”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan di lapangan sebagai berikut :

1. Masih rendahnya perkembangan kognitif anak.
2. Anak kurang aktif dan tidak termotivasi dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam mengenal angka
3. Pembelajaran yang di dominasi oleh guru kurang menarik bagi anak
4. Guru masih menggunakan metode ceramah.
5. Masih kurangnya kemampuan guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti yaitu anak kurang aktif dan tidak termotivasi dalam kegiatan pembelajaran mengenal angka.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan masalah di atas peneliti merumuskan masalah sebagai berikut “ Bagaimana cara meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka melalui permainan geometri”.

## **E. Rancangan Pemecahan Masalah**

Berdasarkan perumusan masalah di atas dapat dikemukakan pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan permainan geometri dapat meningkatkan kemampuan anak di dalam mengenal angka.

## **F. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan umum :

Berkaitan dengan perumusan masalah di atas, maka tujuan umum proposal ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak melalui permainan geometri dan meningkatkan kualitas anak.

2. Tujuan khusus :

Setelah dilakukan pembelajaran mengenal angka melalui permainan geometri diharapkan agar anak dapat:

- a. Mengenal angka dengan baik dan benar
- b. Mengenal lambang bilangan dengan benda-benda
- c. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan

## **G. Manfaat dan Guna Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk semua pihak yaitu :

1. Bagi Anak :

- a. Dapat melatih daya fakir anak usia dini
- b. Dapat mengembangkan sikap prilaku, kemampuan dasar (bahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni)

2. Bagi Guru :

Proses penelitian dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan guna dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak

3. Bagi peneliti :

Untuk membekali diri agar lebih profesional dalam mendidik dan menjadi sebuah ilmu pengetahuan dan pengalaman pada saat penelitian ini.

4. Bagi Sekolah :

- a. Dapat meningkatkan mutu sekolah
- b. Sebagai alat/media yang dapat digunakan dan dimanfaatkan bagi anak usia dini

## **H. Definisi Operasional**

Ada dua istilah yang perlu mendapatkan penjelasan dalam penelitian tindakan kelas kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka melalui adalah kemampuan individu dalam mengenal angka merupakan bagian dari matematika, diperlukan untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat berguna bagi kehidupan sehari-hari terutama dalam mengena konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematis.

Permainan geometri yang dimaksud dalam PTK adalah permainan bermacam-macam bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, lingkaran dan persegi panjang. Yang bertujuan agar anak dapat mengenal angka dengan cara berhitung dan mengenal lambang bilangan melalui permainan geometri.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Anak Usia Dini**

Setiap anak terlahir dengan potensi dan bakat yang berbeda-beda.

Anak usia dini berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Menurut Santoso (2005:2.8) agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, para guru hendaknya memahami hakikat anak didik, termasuk anak usia dini agar dapat melaksanakan tindakan pendidikan dengan tepat.

Gardner dalam Tientje (2004:9) berpendapat bahwa ada tujuh dominasi kecerdasan atau intelegensi yang dimiliki semua orang termasuk anak yaitu: *intelegensi* musik, *kinestetik* tubuh, logika matematika (Zumerikal). *Linguistik (verbal), spasial, interfersonal dan intrapersonal.*

*Multiple intelegensi* ini perlu digali dan ditumbuh kembangkan dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri (Tientje.2000). Menurut Montessori dalam Suyanto (2005:20) bahwa anak memiliki daya serap yang tinggi terhadap informasi dari lingkungannya yang dapat di analogikan sebagai daya serap kertas tisu terhadap air.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan usia dini merupakan salah satu upaya pembinaan yang ditujukan kepada

anak sejak lahir sampai usia delapan tahun dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak.

**a. Pengertian Anak Usia Dini**

Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia sejak lahir sampai umur 6 tahun.

Anak adalah individu unik dan memiliki kehebatan sendiri, kegiatan tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang hakikat seorang anak sebenarnya. Ada yang berpandangan bahwa anak adalah miniatur atau bentuk kecil orang dewasa, dan anak adalah ibarat kertas kosong yang bisa ditulis apapun. Anak tidak memiliki potensi, ia hanya menjadi apa yang diinginkan oleh lingkungannya zaman, (2008:15).

Beeker (dalam Sumantri, 2005:12) mengelompokkan bahwa anak usia dini yaitu yang berusia antara 3-6 tahun, anak usia dini tersebut biasanya mengikuti program pendidikan dini atau *kindergarten*.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini ibarat kertas kosong dapat ditulis apapun, maka kita harus memberikan pendidikan sesuai dengan tingkat kebutuhan dan tingkat perkembangan anak.

**b. Karakteristik Anak Usia Dini**

Menurut Eliyawati (2005:2) ada beberapa karakteristik anak usia dini yang menonjol dalam kaitannya dengan aktivitas belajar. Karakteristik anak yang dimaksud adalah unik, egosentrис, aktif dan energik, memiliki

rasa ingin tahu yang tinggi, *eksploratif* dan berjiwa petualang, mengekspresikan perilaku secara relatif spontan, kaya dengan fantasi/khayalan, mudah *frustasi*, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, memiliki daya perhatian yang masih pendek, bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman serta semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Karakteristik perkembangan anak usia dini khususnya anak usia 4-6 tahun menurut Hibana dalam Aisyah (2006:1.10) adalah meliputi:

- 1) Perkembangan fisik anak ditandai dengan keaktifan anak untuk melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot-otot kecil maupun besar.
- 2) Perkembangan bahasa, ditandai dengan kemampuan anak memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan pikirannya dalam batas-batas tertentu.
- 3) Perkembangan kognitif (daya pikir anak) ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya.
- 4) Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan sosial walaupun aktivitas bermain dilakukan anak secara bersama dengan anak lainnya.

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Erlamsyah (2007:3) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi  
Salah satu bentuk dari rasa ingin tahu anak adalah dengan senang dan tertarik menyelidiki diri sendiri dan lingkungan mereka.

2) Memiliki kemampuan merekam yang tinggi

Anak suka sekali meniru apa yang dilihatnya baik itu perbuatan yang baik maupun buruk.

3) Masa bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak usia dini. Kekhasan bermain anak adalah anak senang bermain dengan teman sebaya.

4) Masa aktif dan kreatif

Pada usia ini anak melakukan berbagai aktivitas, senang membentuk, membuat berbagai macam bentuk, menemukan jawaban, aktif mengeksplorasi, menginvestigasi lingkungan mereka.

5) Keinginan berteman dengan teman sebaya sangat tinggi.

6) Masa percaya diri dan berani

Menurut pendapat di atas karakteristik Anak Usia Dini lebih cenderung menggunakan sifat dari dirinya sendiri, akan tetapi karakteristik anak memiliki daya perhatian yang pendek. Anak usia dini sifatnya lebih efektif dalam beraktivitas.

## **2. Pendidikan Anak Usia Dini**

Prinsip-prinsip menurut Depdiknas (2005:22-25) dalam melakukan bimbingan belajar :

1. Bimbingan berorientasi pada kebutuhan anak. Kegiatan belajar harus selalu diwujudkan pada pemenuhan kebutuhan perkembangan anak secara individu.

2. Bimbingan kegiatan belajar di lakukan melalui kegiatan bermain. Dengan bermain yang menyenangkan dapat merangsang anak untuk melakukan eksplorasi dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya, sehingga anak menemukan pengetahuan dari benda-benda yang dimainkan.
3. Kegiatan bimbingan merangsang munculnya kreativitas dan inovasi. Kreativitas dan inovasi tercermin melalui kegiatan yang membuat anak tertarik, fokus, serius dan konsentrasi.
4. Membimbing dengan menyediakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Lingkungan harus diciptakan menjadi lingkungan yang menarik dan menyenangkan bagi anak selama mereka bermain.
5. Membimbing mengembangkan kecakapan hidup anak. Kecakapan hidup diarahkan untuk membantu anak menjadi mandiri, disiplin, mampu bersosialisasi dan memiliki keterampilan yang berguna bagi kehidupan anak.
6. Kegiatan membimbing menggunakan berbagai sumber dan media belajar yang ada di lingkungan sekitar.
7. Kegiatan membimbing dilaksanakan secara bertahap dan berulang- ulang dengan mengacu pada prinsip-prinsip perkembangan anak.
8. Dalam melaksanakan bimbingan rangsangan bimbingan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan dan kecerdasan.
9. Membimbing anak belajar terus menerus dimulai dari membangun pengalaman tentang sesuatu, mengekplorasi lingkungan, menemukan

kembali sesuatu konsep, sehingga mampu membuat sesuatu yang berharga.

10. Membimbing anak belajar dari hal-hal yang sederhana sampai yang kompleks, dari yang konkret ke yang abstrak dari yang berupa gerakan ke bahasa verbal, dan diri sendiri ke interaksi dengan orang lain.

Pendidikan anak usia dini bukan bersifat wajib, tetapi lebih bersifat anjuran. Orang tua yang sadar terhadap peranan pendidikan anak usia dini pasti memasukkan putra putrinya ke TK atau RA, KB, atau TPA. Melalui PAUD, fondasi kualitas manusia dapat dibentuk. Juga pendidikan anak usia dini berhasil menanamkan fondasi tersebut kelak anak akan menjadi orang dewasa yang sudah kuat fondasinya. Wujud fondasi tersebut adalah moral, kecerdasan, mental, keagamaan, etika, dan sistematika (Santoso, 2005:2.10).

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

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa: pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun.

Anak usia dini mengalami perubahan dan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan tidak sama dengan pertumbuhannya perkembangan anak meliputi aspek bahasa, kognitif, fisikomotorik dan lainnya. Jadi dapat dikatakan bahwa pertumbuhan menjelaskan perubahan dalam ukuran, sedangkan perkembangan adalah perubahan dalam kompleksitas dan fungsinya.

Partini (2010:1) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia delapan tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Masitoh (2004:1.9) pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual.

Berdasarkan uraian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini untuk membimbing, mengasuh, memfasilitasi kegiatan pembelajaran, memberikan ransangan-ransangan agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan yang mereka lalui

#### **b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini**

Pendidikan anak usia dini (PAUD) bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai

manusia yang utuh sebagai falsafah bangsa. Juga agar anak dapat belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain, anak mampu mengembangkan kepribadian, watak, dan akhlak mulia dan juga agar anak dapat memahami fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat (Suyanto, 2005:5).

Menurut Fasli Jalal dalam Santoso (2005:2.18) menyatakan bahwa tujuan PAUD adalah untuk mengoptimalkan perkembangan otak. PAUD meliputi seluruh proses stimulus psikososial dan tidak hanya terbatas pada proses pembelajaran yang terjadi dalam institusi pendidikan. Solehuddin (2006:4.14) menegaskan bahwa pendidikan prasekolah termasuk TK pada dasarnya dimaksudkan untuk mendorong dan memperlancar belajar dan perkembangan anak secara optimal dan menyeluruh sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut.

Berdasarkan pendapat di atas tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi anak dan mampu mengembangkan kepribadian, watak dan akhlak mulia, pendidikan mengoptimalkan perkembangan otak.

### **c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini**

Cara belajar anak berbeda dengan cara belajar orang dewasa. Hal ini sesuai dengan karakteristik perkembangan yang dimiliki anak tersebut. Adapun karakteristik cara belajar anak menurut Masitoh (2004:6.11-6.15) adalah:

1) Anak belajar melalui bermain

Anak belajar melalui bermain, bermain adalah suatu kegiatan yang bersifat volunter, spontan, terfokus pada proses, memberi ganjaran secara instrinsik., menyenangkan, aktif, dan fleksibel (M. Solehuddin dalam Masitoh, 2004:6.11).

2) Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya

Anak mengeksplorasi lingkungan dengan melihat, mendengar, meraba, mencium, dan merasa. Saat mengeksplorasi semua indra anak terlibat untuk memanipulasi objek-objek yang menarik perhatian mereka.

3) Anak belajar secara alamiah

Menurut Fisher dalam Masitoh (2004:6.14) mengemukakan bahwa anak belajar secara alamiah bukan atas dasar paksaan orang dewasa.

4) Anak belajar paling baik apabila yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

Perkembangan anak usia dini merupakan sosok individu sebagai makhluk sosial kultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang fundamental bagi kehidupan selanjutnya dan memiliki karakteristik tertentu. Eliyawati (2005:18) menyatakan karakteristik anak usia dini meliputi: a) Anak bersifat unik, b) Anak bersifat egosentrис, c) Anak bersifat aktif dan energik, d) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan

antusias terhadap banyak hal, e) Anak bersifat esploratif dan berjiwa petualang, f) Anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan, g) Anak senang dan berkarya dengan fantasi/ daya khayal, h) Anak masih mudah frustasi, i) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, j) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, k) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman, l) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Menurut pendapat di atas dapatlah disimpulkan bahwa ciri-ciri pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diberikan kepada anak melalui bermain sehingga anak dapat memperoleh ilmu pengetahuan melalui bermain dan kegiatan bermain tersebut minat dan kebutuhan anak dapat kita ketahui dan dapat terpenuhi.

#### **d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini**

Para pendidik pada PAUD hendaklah profesional, salah satunya tidak melakukan kesalahan karena bisa sangat fatal bagi pertumbuhan anak kelak di kemudian hari. Oleh karena itu guru harus memahami manfaat manfaat dari pendidikan anak usia dini. Menurut Depdiknas (2005:7) manfaat pendidikan anak usia dini adalah: (1) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, (2) Mengenalkan anak dengan dunia sekitar, (3) Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, (4) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, (5) Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, (6) Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar. Hill dalam

solehuddin (2007:4.13) berpendapat bahwa manfaat pendidikan Anak Usia Dini adalah anak usia dini berada dalam masa peka, yaitu yang sangat sensitif dan tepat bagi seorang anak untuk mengembangkan dimensi-dimensi kemampuannya seperti menulis, membaca, berhitung.

Menurut pendapat ahli di atas manfaat pendidikan usia dini adalah untuk mengembangkan dan mempersiapkan anak untuk masa yang akan datang.

### **3. Perkembangan Kognitif**

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

Sujiono (2004:1.4) mengatakan kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sifat atau kejadian atau peristiwa. Salah satu aspek perkembangan anak yang dikembangkan adalah aspek kognitif. Mengenai perkembangan kognitif dalam sijiono (2004:24) berpendapat bahwa anak pada rentangan usia dini masuk dalam perkembangan berpikir propesional konkret. Pada saat ini sifat egosentris anak semakin nyata, kemampuan kognitif diperlukan oleh anak dalam rangka mengembangkan pengetahuannya tentang apa yang dilihat, dengar, rasa, raba, ataupun iatium, melalui panca indra yang dimilikinya.

Pengetahuan kognitif anak dikenal juga dengan istilah pengembangan daya fikir, pengembangan kognitif di taman kanak-kanak dilaksanakan dengan bermain dan menyenangkan. Gardner dalam Kemendiknas (2010:5) mengemukakan pengertian kognitif sebagai

kemampuan seseorang untuk memisahkan masalah atau menciptakan produk-produk yang bernilai dalam satu atau beberapa lingkungan budaya tertentu.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kognitif adalah suatu proses berpikir untuk menghubungkan, menilai serta memecahkan suatu peristiwa.

### **b. Tujuan Perkembangan Kognitif**

Pengembangan kemampuan kognitif dalam kurikulum TK (Depdiknas:2010) bertujuan “ untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah memperoleh belajarnya, dapat menentukan bermacam-macam alternatif, pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, serta pengetahuan akan ruang dan waktu, mengembangkan kemampuan, mengelompokkan, mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti anak usia TK, sudah mampu berhitung, mulai dari mengenal konsep angka, lambang bilangan, mengukur, mengelompokkan, dan menghitung benda.

Menurut Masitoh dalam Aisyah (2006:1.12) disebutkan bahwa pengembangan kemampuan kognitif anak di TK bertujuan untuk: Mengembangkan kemampuan berpikir anak agar dapat mengolah peroleh belajarnya, 2) Dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, 3) Membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya serta pengetahuan akan ruang dan waktu, 4)

Mengembangkan kemampuan memilah-milah dan mengelompokkan, 5)

Mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan kognitif untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk mengolah data dan memecahkan masalah

### **c. Karakteristik Perkembangan Kognitif**

Menurut Piaget dalam Sujiono (2004:34) karakteristik perkembangan kognitif bagi anak yang berumur 0-2 tahun adalah: 1) Perkembangan skema melalui reflek-reflek untuk mengetahui dunianya, 2) Mencapai kemampuan dalam mempersiapkan ketetapan dalam objek. Sedangkan untuk umur 2-7 tahun adalah penggunaan simbol dan penyusunan tanggapan internal misalnya dalam permainan, bahasa dan peniruan.

Secara ringkas Yusuf dalam Masitoh (2004:2.14) mengemukakan perkembangan kognitif anak masa prasekolah sebagai berikut:

- 1) Mampu berpikir dengan menggunakan simbol.
- 2) Berpikirnya masih dibatasi oleh persepsi mereka meyakini apa yang dilihatnya dan hanya terfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama. Cara berpikir mereka bersifat memusat.
- 3) Berpikir masih kaku, cara berpikirnya terfokus pada keadaan awal atau akhir suatu informasi, bukan kepada transformasi itu sendiri.
- 4) Anak sudah mengerti dasar mengelompokkan sesuatu atas dasar satu dimensi, seperti atas kesamaan warna, bentuk, dan ukuran.

Beberapa pendapat di atas perkembangan karakteristik kognitif anak adalah perkembangan skema, reflek-reflek untuk mengetahui dunianya dan penggunaan simbol dalam permainan, bahasa dan peniruan.

**d. Manfaat Perkembangan Kognitif bagi Anak Usia Dini**

Manfaat dari perkembangan kognitif bagi anak usia dini adalah: (1) Agar anak dapat berpikir logika dan sistematik, (2) Agar anak memiliki keterampilan berhitung yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, (3) Agar anak memahami konsep ruang dan waktu, (4) Agar anak memiliki daya abstrak dan apresiasi serta membangun daya kreativitas dan imajinasi anak.

**e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Sujiono (2004:1.18) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain:

1) Faktor hereditas/keturunan

Pembawaan ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir (batas kesanggupan). Meskipun menerima latihan dan pelajaran yang sama, perbedaan itu masih ada.

2) Faktor lingkungan

Perkembangan taraf intelegensi anak juga sangat ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

### 3) Faktor kematangan

Tiap organ dapat dikatakan telah matang jika ia telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender).

### 4) Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelelegensi.

### 5) Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Apa yang menarik minat seseorang akan mendorongnya untuk berbuat dan berpikir lebih giat lagi. Sedangkan bakat sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang perlu dikembangkan dan dilatih bakat akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya.

### 6) Kebebasan

Yaitu kebebasan manusia berpikir *divergen* (menyebar) berarti bahwa manusia itu dapat memiliki metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah dan juga bebas memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Faktor-faktor pendapat Hurlock (1999:113) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak

- a) Membantu belajar mengelompokkan
- b) Membawa anak berjalan-jalan ke tempat tertentu

- c) Memanfaatkan media massa bergambar
- d) Melakukan aktivitas di sekolah seperti meraba dan menerka, raba dan carilah, teka teki, bagian tumbuhan, mengenal binatang, mengenali berbagai bentuk, membedakan dan mengelompokkan.

Simpulan dari teori di atas bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah bersumber dari lingkungan anak itu sendiri.

#### **4. Hakikat Bermain Anak Usia Dini**

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

Menurut Piaget (1968:522) menyatakan bahwa bermain adalah suatu cara bagi anak-anak dalam mengubah dunia untuk mendapatkan keinginannya. Bermain sangat penting bagi anak-anak sebab bermain adalah bekerja bagi anak. Bermain juga merupakan cara belajar yang bersifat alami sebab dunia anak adalah dunia bermain, contohnya dengan melihat ibunya yang sedang membuat kue di dapur maka anak ingin juga mencontoh ibunya, bahan-bahan apa saja yang digunakan dalam membuat adonan kue.

Semiawan (1991:5023) berpendapat bahwa untuk memiliki keterampilan yang tinggi manusia memiliki kebebasan mental tumbuh dan berkembang sesuai potensi yang dimilikinya menjadi manusia yang bermartabat dan mandiri.

Menurut pendapat di atas bermain adalah pekerjaan bagi anak, juga cara belajar yang bersifat alami, sebab dunia anak adalah dunia bermain.

### **b. Tujuan Bermain**

Bermain merupakan tujuan bagi anak Taman Kanak-kanak. Maka tujuan bermain menurut Masitoh (2006:9.4) di antaranya:

- 1) Bermain dapat melakukan koordinasi otot kasar
- 2) Dengan melalui bermain dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak
- 3) Dapat mengembangkan kreativitas anak
- 4) Dapat menanamkan nilai-nilai agama, sosial, dan moral
- 5) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan kepercayaan diri

Sedangkan menurut Moeslichatoen (1999:32) tujuan bermain adalah dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melakukan kegiatan yang mengandung ketentuan memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegiatan pemecahan masalah, dan mencari cara baru.

Kesimpulan dari pendapat di atas menjelaskan bahwa bermain bagi anak TK adalah meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

### **c. Karakteristik Bermain**

Montolalu (2005:2.4) mengemukakan bahwa karakteristik bermain anak adalah: (1) Bermain adalah sukarela, (2) Bermain adalah pilihan anak, (3) Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, (4) Bermain adalah simbolik, (5) Bermain adalah aktif melakukan kegiatan. Sedangkan menurut Caron dan Alleh dalam Masfiroh (2005:1) menyatakan bahwa: karakteristik bermain dapat membantu anak-anak berkembang secara

optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Ketika anak bermain memungkinkan anak belajar tentang diri anak itu sendiri, orang lain, dan lingkungannya dan dalam kegiatan bermain anak bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan suasana.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain akan dapat mengembangkan imajinasinya secara bebas dan dapat mengekspresikan apa yang dirasakannya.

#### **d. Manfaat Bermain**

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi kemampuan berbahasa anak secara keseluruhan. Menurut Montolalu (2005:1.7) manfaat bermain: (1) Bermain memicu kreativitas, (2) Bermain bermanfaat mencerdaskan anak, (3) Bermain bermanfaat menanggulangi kognitif, (4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati, (5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera, (6) Bermain bermanfaat sebagai medis terapi (7) Bermain itu melakukan penemuan.

Sedangkan menurut Hidayani (2005:46) manfaat bermain: (1) Manfaat bermain dalam perkembangan fisik (2) Manfaat bermain dalam perkembangan motorik, (3) Manfaat bermain dalam perkembangan kognitif, (4) Manfaat bermain dalam perkembangan bahasa (5) Manfaat bermain dalam perkembangan sosial, (6) Manfaat bermain dalam perkembangan emosi dan kepribadian.

Dengan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak dapat mengembangkan semua aspek bahasa,kognitif,fisik/motorik dan seni.

## **5. Alat Permainan**

### **a. Pengertian Alat Permainan**

Depdiknas (2003:2) menyatakan bahwa alat permainan adalah alat-alat yang dapat dimainkan dan digunakan oleh anak-anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran di TK. Sudono (2006:7) menyatakan alat bermain adalah semua alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermainannya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, memasangkan, mencampurkan, merangkaikan, membentuk, menyempurnakan suatu disain atau menyusun seluruh bentuk utuhnya.

Pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan merupakan suatu alat yang dipakai anak dalam bermain.

### **b. Tujuan Alat Permainan**

Menurut Tanaka dalam Anggara (2006:8) menyatakan alat permainan yang tujuan dan penggunaannya disiapkan pendidik harus bervariasi. Muliawan (2009:122) tujuan alat permainan adalah dengan alat permainan anak akan memperoleh kesenangan dan kepuasan dalam bermain sekaligus adanya manfaat fisik, psikis, dan intelektual pada perkembangan anak.

Jadi tujuan alat permainan itu adalah untuk memberikan kesenangan dan kepuasan anak dalam bermain.

### **c. Karakteristik Alat Permainan**

Tedjasaputra (1995:80) ciri-ciri dari alat permainan edukatif dirancang untuk anak usia dini yang bertujuan untuk meningkatkan aspek perkembangan anak. Sedangkan menurut Sugianto (1995:62) alat permainan mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk.
- 2) Ditujukan terutama untuk anak TK dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak.
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan.
- 4) Membentuk anak terlibat secara aktif.
- 5) Sifatnya konstruktif.

Jadi alat permainan yang dipakai anak hendaknya dapat difungsikan secara multi fungsi walaupun masing-masing alat mempunyai ciri khas tersendiri dalam arti mengembangkan aspek perkembangan tertentu pada anak.

### **d. Manfaat Alat Permainan**

Menurut Montolalu (2005:7.4) menyatakan manfaat alat permainan itu antara lain:

- 1) Mainan untuk melatih otot besar dan kecil
- 2) Mainan untuk mengembangkan fantasi
- 3) Mainan untuk melatih keterampilan
- 4) Mainan untuk mengembangkan daya pikir
- 5) Mainan untuk perasaan sosial emosional anak
- 6) Mainan untuk mengembangkan kreativitas
- 7) Mainan untuk memberikan rasa keindahan

Sedangkan Sudono (2006:8) menyatakan fungsi alat permainan adalah untuk mengenali lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya. Dengan alat permainan akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca inderanya secara aktif.

Kesimpulan dari pendapat di atas tentang manfaat bermain adalah untuk mengembangkan seluruh aspek pengembangan yang ada pada anak sehingga anak dapat menyelesaikan masalah dan konflik yang ada pada dirinya.

**6. Peningkatan kognitif anak usia usia dini dalam mengenal angka melalui permainan geometri**

**a. Pengertian geometri**

Geometri merupakan salah satu bidang ilmu yang pembelajarannya secara khusus dapat ditemui pada ilmu matematika. Menurut Sugijono (2002:60) menyatakan bahwa “ geometri adalah ilmu ukur (pengukur bumi), cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang, dan ruang. Geometri secara mendasar diawali dengan titik dan

baru diikuti dengan garis sehingga keadaan garislah yang selanjutnya dapat menerangkan tentang suatu bentuk geometri”.

Adapun bentuk geometri tersebut antara lain adalah lingkaran, segi tiga, empat persegi panjang, bujur sangkar, jajaran genjang, trapesium, setengah lingkaran, dan sebagainya. Menurut Bloom dalam tanjung tahun (2005:35) menyatakan bahwa perkembangan kecerdasan anak sampai usia delapan tahun telah mencapai 80%. Maka untuk mengembangkan kecerdasan anak perlu dilakukan yang memberikan ransangan sensorik pada anak, kegiatan tersebut seperti :

- a. Bermain di bak pasir, bak air
- b. Bermain dengan balok-balok
- c. Serta permainan bongkar pasang

Berdasarkan pendapat ahli di atas alat permainan geometri dapat mengembangkan kognitif anak usia dini.

### **b. Bentuk-bentuk geometri**

Mengenal konsep bentuk sugijono (2002:64) mengemukakan bentuk geometri meneliti ciri-ciri masing-masing antara lain:

#### 1. Bujur sangkar

Memiliki ciri-ciri yaitu keempat sisinya sama panjang dan sudutnya dibagi dua sama besar oleh diagonal-diagonalnya. Sehingga diagonal merupakan sumbu simetri, diagonal-diagonalnya berpotongan membentuk sudut siku-siku dan diagonalnya sama panjang.

2. Empat persegi panjang

Memiliki ciri-ciri sisi-sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar, tiap sudut sama besar dan sudutnya siku-siku, diagonal berpotongan dan membagi dua sama panjang.

3. Segi tiga

Memiliki ciri-ciri ditandai dari panjang sisinya yaitu :

- a. Segi tiga sembarang yaitu segi tiga yang panjang masing-masing sisinya tidak beraturan
- b. Segi tiga sama kaki yaitu segi tiga yang dua sisinya berukuran sama panjang sedangkan ukuran satu sisinya lagi berbeda
- c. Segi tiga sama sisi yaitu segi tiga yang semua sisinya berukuran sama panjang

Sedangkan segi tiga ditinjau dari sudutnya :

- a. Segi tiga lancip
- b. Segi tiga siku-siku

4. Lingkaran

Memiliki ciri-ciri bentuk lengkung melingkar yang terdapat pada

benda-benda. Unsur-unsur dalam lingkaran adalah :

- a. Titik, yang terdapat di tengah-tengah lingkaran yang disebut pusat lingkaran
- b. Adanya garis tengah atau diameter yaitu garis yang menghubungkan dua titik pada lingkaran yang melalui titik pusat lingkaran.

### 5. Setengah lingkaran

Setengah lingkaran merupakan setengah dari satu lingkaran.

Konsep yang akan dikenalkan pada anak dalam permainan geometri adalah segi tiga, lingkaran, bujur sangkar, persegi panjang, dan setengah lingkaran.

### c. Alat Permainan

Menurut Musfiroh (2005:110) permainan geometri ini dapat dimainkan dengan menggunakan benda apapun. Permainan ini bertujuan untuk merangsang kemampuan klasifikasi anak atas dasar kesamaan dan perbedaan bentuk.

Dalam permainan ini anak memilih bukan bentuk yang sama, tetapi justru bentuk yang berbeda. Permainan ini juga mengasah kecerdasan spasial, karena anak perlu mengidentifikasi bentuk geometri. Kegiatan mengelem juga melibatkan kerja kinestetik, khususnya motorik halus.

### d. Cara Permainan geometri

Sebelum memulai permainan, guru menerangkan tentang media permainan kepada anak didik. Kemudian guru membagi anak didik menjadi tiga kelompok yang masing-masing kelompok terdiri atas empat orang. Permainan diawali dengan mengelompokkan benda geometri menurut bentuk. Setelah itu anak menghitung tiap benda tersebut, setelah siap menghitungnya anak disuruh mencari kartu angka yang telah ada, mulai dari kecil sampai ke yang besar lalu mencocokkan dengan benda yang telah disusun tadi, kemudian dilanjutkan oleh anak yang lain.

Agar anak bersemangat dalam bermain guru memberi motivasi dengan acungan jempol, siapa yang bisa menyelesaikan dengan benar itulah pemenangnya, bagi anak yang belum bisa diberi bimbingan.

### **B. Penelitian yang Relevan**

1. Ediza (2005) “ Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Kartu Angka pada kelompok bermain PAUD Bahari Pasir Kandang Kecataman Koto Tangah”, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan melalui bermain kartu angka kognitif anak meningkat.
2. Lismaikayanti (2010) dengan penelitian yang berjudul “ mengembangkan kognitif anak melalui permainan bentuk-bentuk geometri menggunakan papan planel di TK Islam Al-Khasaf Salido”, hasil penelitiannya menunjukkan bahwa melalui permainan bentuk-bentuk geometri kognitif anak meningkat.

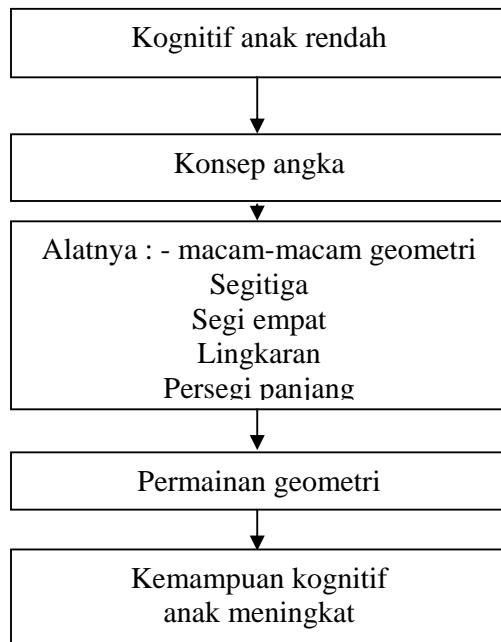
Relevansi yang dapat peneliti ambil dari kedua penelitian di atas yaitu sebagai bahan perbandingan bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini, dalam meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka melalui permainan geometri di RA Nurul Huda Silungkang.

### **C. Kerangka Konseptual**

Meningkatkan perkembangan kognitif anak dapat dilaksanakan sedini mungkin. Perkembangan kognitif di TK di awali dengan pengenalan konsep dan pengenalan lambang bilangan. Permasalahan di TK adalah kurang kreatifnya guru dalam menciptakan suatu bentuk permainan yang dapat

meningkatkan perkembangan kognitif anak. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan suatu bentuk permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak yaitu melalui permainan geometri. Metode yang dilakukan adalah metode praktik langsung dengan metode ini akan dapat mengembangkan imajinasi anak. Hasil dari metode yang dilakukan adalah perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka dapat meningkat.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Bagan I  
Kerangka Konseptual**

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

Adapun hipotesis tindakan dari penelitian ini adalah melalui permainan geometri berkembang kognitif anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sebelum dilakukan penelitian kognitif anak usia dini masih rendah karena proses pembelajaran yang belum efektif dan efisien.
2. Perlunya merangsang kemampuan anak dalam mengenal konsep angka
3. Pengenalan konsep angka pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai metode pengajaran.
4. Media pembelajaran sangat penting bagi anak untuk meningkatkan perkembangan dan kemampuan anak.
5. Guru hendaknya memahami hakikat anak didik termasuk anak usia dini agar dapat melaksanakan tindakan pendidikan yang tepat.
6. Melalui permainan geometri dapat melatih kesabaran dan hati-hatian anak serta percaya diri dengan apa yang dikerjakannya.
7. Terdapat peningkatan kognitif anak yang maksimal dengan metode permainan geometri. Terbukti dari hasil tindakan pada siklus pertama dari hasil rendah, dengan arti kata tidak begitu terlihat perkembangan kognitif anak yang mana rata-rata persentase di bawah kategori sangat tinggi. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang dicapai sangat terlihat dalam

kategori sangat tinggi. Dalam arti sudah hampir semua anak yang mampu meningkatkan kognitif anak.

8. Terdapat peningkatan yang sangat berarti dalam pengenalan angka melalui permainan geometri. Hal ini terbukti dari siklus pertama dengan kategori rendah, dalam arti anak yang terlihat di bawah rata-rata. Sedangkan pada siklus kedua hasil yang didapat dalam kategori sangat tinggi.
9. Alat permainan geometri sangat menarik dan disukai oleh anak serta cocok bagi anak usia dini, karena sesuai dengan prinsip bermain di TK adalah bermain sambil belajar, belajar serta bermain.

## **B. Implikasi**

Permainan geometri telah berhasil dilakukan dalam merangsang daya pikir anak dalam mengenal angka pada anak. Dengan demikian guru harus meningkatkan berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka, sehingga dalam hal ini metode belajar yang harus diperbaiki oleh guru dalam rangka meningkatkan kognitif anak, dengan demikian agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak antusias dalam belajar diharapkan guru membuat berbagai teknik dan metode permainan sehingga anak dapat menerima dan kemampuan kognitif anak meningkat.

Implikasi dalam penelitian ini diharapkan kepada guru-guru untuk mengembangkan kognitif anak dalam mengenal angka dalam memberikan pemahaman belajar anak usia dini terutama menanamkan bermain sambil belajar, sehingga anak-anak tidak merasa dibebani dengan kegiatan belajar

yang membosankan. Bagi setiap guru bangkitkan semangat dan motifasi dalam memberikan pendidikan kepada anak dengan baik dan penuh semangat.

### **C. Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian tindakan kelas pada masa yang akan datang

- a. Bagi orang tua agar dapat memahami perkembangan anak yaitu dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain sambil belajar, dan jangan memaksakan kehendak orang tua kepada anak. Agar anak mampu berkembang secara maksimal. Agar kecerdasan kognitif anak dapat berkembang secara optimal.
- b. Kepada pihak RA Nurul Huda Silungkang Oso hendaknya dapat melengkapi alat permainan untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal angka melalui permainan geometri agar pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
- c. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna untuk menambah wawasan.
- d. Khusus bagi peneliti disarankan agar mempersiapkan diri sebaik mungkin dalam melaksanakan proses belajar mengajar di sekolah tempat penelitian agar di masa yang akan datang dapat mengeksplorasikan lebih mendalam tentang kemampuan kognitif anak.

## AFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. Dkk. 2006. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asrori, Muhammad, 2007. *Penelitian tindakan Kelas*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2005. Pedoman Penilaian Di Taman Kanak-Kanak. Jakarta : Dirjendikdasmen.
- Ediza, Olivia Rise, 2005. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Bermain Kartu7 Angka Pada Kelompok Bermain PAUD* Bahari Pasir Kandang Kecamatan Koto Tangah Padang. (Skripsi). Padang : PG PAUD FIP UNP.
- Erlamsyah. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak* Padang: Universitas Negeri Padang.
- Hariyadi, Muhammad, 2009. *Statistik Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Hidayani, Rini. Dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Rajawali Pers
- Lismaikayanti. 2010. *Mengembangkan kognitif anak melalui permainan bentuk-bentuk geometri*.
- Masfiroh, Takdiroatuan.. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan (stimulasi Multiple Intelegences) anak usia taman kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Masitoh, Dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Moeslichatoen R. 1995. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdikbud.
- Montolalu, B,E,F, Dkk.2005. *Bermain dan permainan anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Partini, 2010. Pengantar pendidikan anak usia dini. Yogyakarta : Grafindo litera Media
- Seniawan, Conny. R. 2002. *Belajar dan Pembelajaran Dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta. Prenhalindo.
- Slamet, Suyanto, 2005. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Solehuddin (2007). Pembaruan penelitian TK Jakarta: UT.
- Sudono, Anggani. 2006. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Bandung: Bima Aksara.
- Sugeng, Santoso. 2005. *Dasar-dasar pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sugianto, Mayke, T.1995. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sugijono, M. Cholik. 2002, Matematika untuk SMP Kelas VII. Jakarta:Erllangga
- Sujiono, 2005. Metode Pengembangan Kognitif, Jakarta:UT
- Sujiono. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Tientje Mai, Nurlaila N Q. 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia (PAUD)*. Dharma Graha Press.
- Undang-undang RI No 20 tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional* Dirjen Dikdasmen. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zaman, Badrun. 2008. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.