

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DIDIK DALAM  
MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PERMAINAN  
DAKON GEOMETRI PADA KELOMPOK A DI TK WAHYU  
ILMIAH KECAMATAN PATTALLASANG  
KABUPATEN GOWA**



*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**ZURIATINA  
10545 11066 16**

05/08/2021

1 esp  
Smb. Alumni

P/0038/PAUD/2109  
ZUR  
m<sup>1</sup>

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**2021**

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ


**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Zuriatina**, NIM: **10545 11066 16**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 294 Tahun 1442 H / 2021 M, Pada Tanggal 21 Dzulqa'dah 1442 H / 02 Juli 2021 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal 03 Juli 2021 M.

Makassar, 21 Dzulqa'dah 1442 H  
03 Juli 2021 M

- Penitis Ujian**
1. Pengawas Umum : Prof. Dr. N. Ambo Asse, M.Ag. (.....)
  2. Ketua : Erwin Akib, M. Pd., Ph.D. (.....)
  3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
  4. Dosen Penguji :
    1. Aliein Bahri, S.Pd., M.Pd. (.....)
    2. Dr. Hj. Hidayah Quraisy, M.Pd. (.....)
    3. Sri Sulianti Romba, S.Pd., M.Pd. (.....)
    4. M. Yusran Rahmat, S.Pd., M.Pd. (.....)

Disahkan Oleh,  
**Dekan FKIP Unismuh Makassar**

  
**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**  
**NBM : 860 934**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ  
**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Didik Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Kelompok A Di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa .**

Mahasiswa yang bersangkutan

**Nama : ZURIATINA**  
**NIM : 10545 11066 16**  
**Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar 03 Juli 2021

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Sukmawati.,M.Pd  
 NIDN. 0028127002

Intisari., S.Pd., M.Pd  
 NIDN. 0920018407

Mengetahui,

Dekan FKIP  
 Unismuh Makassar

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru PAUD

Erwin Akib, M.Pd., Ph.D  
 NBM : 860 934

Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd  
 NBM : 951 830



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zuriatina  
NIM : 10545 11066 16  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Kelompok A Di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya jukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, April 2021

Yang Membuat Pernyataan

Zuriatina



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

## SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zuriatina  
NIM : 10545 11066 16  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, April 2021  
Yang Membuat Perjanjian

Zuriatina

Mengetahui  
Ketua Program Studi

Pendidikan Guru Pendidikan Guru Anak Usia Dini

**Tasrif Akib S.Pd, M.Pd**  
NBM : 951 830

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO :

*“Dan bahwasannya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya” (Q.S. An-Najm: 39)*

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ

*“Barang siapa yang mempelajari ilmu pengetahuan yang seharusnya yang ditunjukkan untuk mencari ridho Allah bahkan hanya untuk mendapatkan kedudukan/kekayaan duniawi ia tidak akan mendapatkan baunya surga nanti pada hari kiamat (riwayat abu Hurairah radhiallah anhu)”*

### PERSEMBAHAN :

Skripsi ini adalah bagian dari ibadahku kepada Allah SWT, karena kepada-Nyalah kami menyembah dan kepada-Nyalah kami meminta pertolongan. Sekaligus ucapan terimakasihku kepada ibunda tercinta JAHARA dan almarhum ayah tercinta H.SYAMSUDDIN, yang selalu memberikan motivasi dalam hidupku, serta doa-doa yang tak pernah lupa dipanjatkan setiap sujud terkahirnya. Kakak-kakakku ( Idham, turaya dan khaidir) yang selalu memberikan inspirasi dan semangat.

## ABSTRAK

**Zuriatina. 2021.** *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Kelompok A Di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa.* Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Hj. Sukmawati dan Pembimbing II Intisari.

Rumusan masalah yang akan diteliti adalah bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada kelompok A di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Patallasang Kabupaten Gowa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada kelompok A di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Patallasang Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Class Action Research*) yang terdiri dari dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok A TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa yang berjumlah 10 anak didik yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 8 orang perempuan di kelompok A.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus pertama dari 10 anak hanya ada 1 anak yang memiliki kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentasi 10,0% dan 9 anak yang memiliki kriteria Mulai Berkembang (MB) dengan Presentase 90,0%. Ini menunjukkan bahwa belum mencapai kriteria yang di inginkan karena rata-rata presentasi yang diperoleh yaitu 40,4% yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB). Sedangkan pada siklus II dimanah dari 10 anak terdapat 5 anak yang memiliki kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan presentasi 50,0% dan 5 anak memiliki kriteria bBerkembang Sangat Baik (BSB) dengan presetase 50,0%. Ini menunjukkan sudah mencapai kriteria yang di inginkan karena rata-rata presentase yang diperoleh yaitu 76,2% yang berada pada kreteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

Berdsarkan hasil penelitian tersebut di atas. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelomopok A TK Wahyu Ilmiah Kec.Pattallasang Kab.Gowa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media dakon geometri.

**Kata kunci :** Media dakon geometri, Perkembangan kognitif

## KATA PENGANTAR



Tiada kata yang paling indah selain puji dan rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah menentukan segala sesuatu berada di tangan-Nya, sehingga tidak ada setetes embun pun dan segelintir jiwa manusia yang lepas dari ketentuan dan ketetapan-Nya. Skripsi ini adalah setitik dari sederetan berkah-Mu.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan hanyalah bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar akan semakin menghilang dari pandangan, bagai kupu-kupu yang terbang yang semakin dikejar akan semakin menjauh. Demikian dengan tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi pengetahuan penuh keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam penyelesaian tulisan ini. Dengan segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tuaku ibunda tercinta Jaharah dan almarhum ayah tercinta H.Syamsuddin. yang telah berjuang, berdoa, membesarkan dengan penuh kasih sayang, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Ucapan terima juga untuk saudara- saudariku yang telah membantu memberikan semangat serta motivasi untuk penulis. Demikian pula, penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga besar yang tak hentinya memberikan motivasi dan bantuan untuk penulis.



Kepada Ibu Dr. Hj. Sukmawati, M.Pd sebagai pembimbing I dan Ibu Intisari, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan ilmu, arahan, dan motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini. Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada Ibu Iiend Kurnianti Rahayu selaku Kepala Sekolah TK Wahyu Ilmiah, Inghied Masita Kumalasari S.E yang telah memberikan izin dan bantuan untuk melakukan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada teman seperjuanganku yang tidak bisa penulis sebut satu-satu namanya, yang selalu memberikan semangat serta seluruh rekan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2016 atas segala kebersamaan, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi secercah cahaya dalam hidupku.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan

tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

Makassar, 2021



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERJANJIAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Masalah Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Pustaka .....	10
B. Kerangka Pikir .....	31
C. Hipotesis Tindakan .....	34

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	36
C. Faktor yang Diselidiki.....	37
D. Prosedur Penelitian .....	37
E. Instrumen Penelitian .....	43
F. Teknik Pengumpulan Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	44
H. Indikator Keberhasilan.....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>69</b>
A. Simpulan .....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Penilaian Anak.....	45
3.2 Presentasi Ketuntasan Belajar.....	47
4.1 Hasil Observasi Siklus I.....	54
4.2 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I.....	56
4.3 Hasil Observasi Siklus II.....	61
4.4 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II.....	62
4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan II.....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	33
Gambar 3.1 prosedur PTK Model Kurt Lewin .....	39



## DAFTAR LEMPIRA

Kisi-Kisi Instrumen penelitian anak dan guru

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Hasil Observasi Anak Dan Guru

Dokumentasi berkas penelitian

Dokumentasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung disekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu, agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat.

Tujuan pendidikan merupakan perpaduan tujuan-tujuan pendidikan yang bersifat pengembangan kemampuan-kemampuan pribadi secara optimal dengan tujuan-tujuan sosial yang bersifat manusia seutuhnya yang dapat memainkan perannya sebagai warga dalam berbagai lingkungan persekutuan hidup dan kelompok sosial. (Susanto, 2017:40)

Pendidikan anak usia dini atau usia prasekolah adalah masa dimana anak belum memasuki pendidikan formal. Rentan usia dini merupakan saat yang tepat dalam mengembangkan potensi dan kecerdasan anak. Pengembangan potensi anak secara terarah pada rentang usia tersebut akan berdampak pada kehidupan masa depannya. Sebaliknya, pengembangan potensi anak yang asal-asalan, akan berakibat pada potensi anak yang jauh dari harapan.



Dalam undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 "pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Selanjutnya pada pasal 28 tentang pendidikan Anak Usia Dini dinyatakan bahwa "1) pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar; 2) Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan/atau informal; 3) Pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat; 4) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan non formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat; 5) pendidikan anak usia dini jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang di selenggarakan oleh lingkungan; dan 6) ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) di atur lebih lanjut dengan aturan pemerintah".(Kemendikbud, 2014)

PAUD berfungsi membina, menumbuhkan, dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal, sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Salah satu terselenggarannya PAUD jalur pendidikan non Formal. PAUD jalur pendidikan non formal adalah pendidikan yang melaksanakan program pembelajaran secara freksibel sebagai upaya pembinaan dan

pengembangan anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui taman penitipan anak, Kelompok Bermain, dan bentuk lain yang sederajat.

Susanto (2017: 56) Pendidikan anak usia dini memberikan upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasah, dan pemberian kegiatan yang akan menghasilkan kemampuan, serta keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang di berikan kepada anak yang baru lahir sampai dengan berumur enam tahun. Sesuai dengan keunikannya dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan-tahapan perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini tersebut.

Masa anak usia dini merupakan masa keemasan atau sering disebut *Golden Age*. Pada masa ini otak anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya. Hal ini berlangsung pada saat anak dalam kandungan hingga usia dini, yaitu usia nol, sampai enam tahun, namun masa bayi dalam kandungan hingga lahir, sampai usia empat tahun adalah masa-masa yang paling menentukan periode ini, otak anak sedang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh Karen aitu memberikan perhatian lebih terhadap anak usia dini merupakan keniscayaan. Wujud perhatian diantaranya dengan memberikan pendidikan baik langsung dari orang tua nya sendiri Maupun dari lembaga anak usia dini oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan berikutnya (Fauziddin.M;2017).

Permendikbud nomor 37 tahun 2014 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang ditunjukan pada anak usia untuk

merangsang dan memaksimalkan aspek-aspek perkembangannya. Terdapat 6 aspek perkembangan yang harus dikembangkan oleh guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Keenam aspek tersebut adalah aspek perkembangan nilai agama dan moral, sosial emosional, bahasa, fisik motoric, dan seni (kemendikbud, 2014).

Tujuan pendidikan anak usia dini itu adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang berkaitan dengan pendidikan dan perkembangan anak usia dini, dengan mengembangkan berbagai potensi anak sejak lahir (dini), sebagai persiapan untuk hidup dan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Salah satu aspek perkembangan yang dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif anak usia dini telah ditentukan indikatornya melalui Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014 sesuai dengan tingkat usia. STPPA adalah kriteria yang di capai anak pada seluruh aspek perkembangan dan pertumbuhan, mencakup aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional serta seni. (kemendikbud, 2014).

Dalam buku Johni Dimiyanti (Mukhtar Latif, Rita zubaidah dan Muhammad Afandi, 2013: 3). Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus disimulasi dengan baik, agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus di stimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada disekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat di pisahkan dari benda-benda yang ada disekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda

terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang di gunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam hidupnya sehari-hari dan keperluan bermain.

Dalam buku Salma Rozana (Lestari ,K.W 2011:4). Bentuk geometri pada Anak Usia Dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk meyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun sebuah konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri.

Pada indikator belajar dan pemecahan masalah salah satu cara yang efektif dalam mengembangkan aspek kognitif anak usia dini adalah dengan bermain. Bermain memiliki pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan seorang anak. Anak-anak tidak peduli apakah kondisi fisik dan psikis bagus atau tidak, semuanya dilakukan dengan senang, karena pada hakikatnya bermain adalah kebutuhan bagi anak.

Dalam buku Mutiah (2010: 91) Bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus di lakukan atas inisiatif anak adan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak. Anak-anak belajar melalui bermain mereka. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal.

Melalui permainan anak akan memperoleh informasi lebih banyak sehingga pengatahuan dan pemahamannya lebih kaya dan mendalam. Bila informasi baru ini ternyata berbeda dengan selama ini diketahuainya, maka artinya anak mendapat pengetahuan yang baru. Dengan permainan, struktur kognitif anak menjadi lebih dalam, lebih kaya dan lebih sempurna.

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan peneliti pada tanggal 10-12 Agustus 2020, pada anak didik kelompok A TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Pattallasang Kab. Gowa pengembangan pembelajaran yang mengembangkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri belum sepenuhnya berkembang sangat baik, hal ini di pengaruhi oleh beberapa faktor, seperti terbatasnya metode serta media yang tepat mengembangkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk gepmetri. Penyajian pembelajaran yang di gunakan kurang memadai dan bervariasi sehingga sering kali anak didik merasa bosan, jenuh dan berbicara dengan temannya pada saat proses pembelajaran, mengakibatkan perkembangan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri kurang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan sebelum penelitian, penulis melihat bahwa kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri berupa lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang pada saat memperkenalkan beberapa bentuk geometri menunjukan anak didik belum mampu menyebutkan serta membedakan antara bentuk lingkaran, segi tiga, persegi dan persegi panjang, akibatnya kemampuan kognitif anak didik masih tergolong rendah, hal itu di peroleh aktifitas pembelajaran yang di ajarkan masih

bersifat abstrak dan sulit di pahami karena anak didik tidak melihat secara langsung, selain itu metode yang diberikan kurang berfariatif sehingga kurang menarik minat anak didik dan kurang memberikan kesempatan kepada anak didik bereksplorasi. Hal ini menarik peneliti untuk melakukan penelitian dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri.

Dari hasil pengamatan yang di lakukan sebelum penelitian jumlah didik yang belum berkembang ( BB ) berjumlah sembilan ( 9 ) anak didik. Sedangkan anak didik yang mulai berkembang ( MB ) berjumlah satu ( 1 ) anak didik, dan anak didik yang berkembang sesuai harapan ( BSH ) serta anak didik yang berkembang sangat baik ( BSB ) sebanyak nol ( 0 ) anak didik atau tidak ada.

Media pembelajaran pada TK sangat diperlukan saat mengajar karena dunia anak merupakan dunia bermain, maka dari itu pembelajaran yang ada di TK seharusnya diarahkan dengan cara bermain sambil belajar yang dikemas dengan menarik. Dalam mengembangkan kemampuan mengenalkan bentuk geometri pada anak dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan menggunakan media permainan dakon geometri untuk mengenalkan berbagai macam bentuk geometri. Dakon geometri adalah salah satu permainan yang mampu mengembangkan kognitif anak didik dalam mengenal berbagai macam bentuk-bentuk geomteri pada anak usia dini. Melalui kegiatan bermain dakon geometri ini akan dikenalkan bentuk-bentuk geometri yaitu, segitiga, persegi, lingkaran, dan persegi panjang.

Berdasarkan uraian maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Didik Dalam Mengenal

Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Kelompok A Di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Patallasang Kabupaten Gowa”

## **B. Masalah Penelitian**

### **1. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang sesuai berdasarkan uraian latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

- a. Perkembangan kemampuan kognitif anak didik kelompok A TK Wahyu Ilmiah dalam mengenal bentuk geometri masih kurang hal itu dapat dilihat pada saat guru memperlihatkan media pembelajaran.
- b. Perkembangan kemampuan kognitif belum terstimulasi optimal disebabkan tema belajar di kelas kurang mendorong anak didik untuk mengoptimalkan kemampuan berfikirnya.
- c. Metode permainan dalam mengembangkan kemampuan anak didik masih kurang bervariasi sehingga kurang menarik anak didik dalam pembelajaran.

### **2. Alternatif Pemecahan Masalah**

Berdasarkan masalah maka solusi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik yaitu menggunakan bentuk geometri melalui metode permainan dakon geometri pada anak didik usia 4-5 tahun di TK Wahyu Ilmiah. Adapun langkah-langkah yang diperhatikan oleh guru yaitu melihat kondisi awal perkembangan mengenal bentuk geometrik anak didik setelah itu menentukan tema yang akan digunakan, selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan kognitif anak didik pada usia 4-5 tahun, kemudian

merencanakan dan menyediakan media atau alat yang digunakan dan guru menjelaskan bentuk-bentuk geometrik.

### **3. Rumusan masalah**

Adapun secara rinci permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : Apakah melalui permainan dakon geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri pada Kelompok A di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Patallasang Kabupaten Gowa.?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini berdasarkan pada rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui Perkembangan Kognitif Anak Didik Dalam Mengetahui Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Kelompok A di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Patallasang Kabupaten Gowa.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan adanya penelitian ini sangat bermanfaat bagi anak, guru, dan sekolah. Adapun manfaat ini ditinjau dari segi teoritis dan praktis:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya para pendidik dan pelaku pendidikan di anak usia dini untuk dijadikan sebagai salah satu metode yang bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri.



## 2. Secara praktis.

### a. Manfaat bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang mengenal pembelajaran geometrik melalui metode permainan dakon geometri.

### b. Manfaat bagi anak didik

Diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran geometrik melalui permainan dakon geometri.

### c. Manfaat bagi guru

Meningkatkan konsep guru, memudahkan guru dalam meningkatkan pembelajaran geometrik melalui permainan dakon geometri.

### d. Manfaat bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan kemampuan mengenal pembelajaran geometrik dalam permainan dakon geometri.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Hasil Penelitian Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mikha Sulistiorini (2016) yang berjudul “Kemampuan Mengenal Bangun Geometri Anak Kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantri Jeron Yogyakarta”

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa secara umum kemampuan mengenal bangun geometri anak TK Kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantri Jeron Yogyakarta termasuk dalam kriteria mulai berkembang dan secara rinci dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan bangun geometri anak TK Kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantri Jeron Yogyakarta dengan indikator mampu menyebutkan nama bangun geometri, mampu menunjukkan bangun geometri, dan mampu mengelompokkan bangun geometri termasuk dalam kriteria yang mulai berkembang. Bangun geometri dua dimensi yang paling dikenali oleh anak TK Kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantri Jeron Yogyakarta adalah segitiga. Bangun geometri dua dimensi yang paling tidak dikenali anak adalah jajar genjang. Bangun geometri tiga dimensi yang paling dikenali anak adalah bola/bulat. Bangun geometri tiga dimensi yang paling tidak dikenali anak adalah balok.

Perbedaan penelitian Mika Sulistiorini dengan penelitian ini adalah:

1. Metode penelitian yang di gunakan Mika Sulistiorini adalah metode penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas ( PTK).
2. Waktu, lokasi dan subjek penelitian berbeda.

Persamaan penelitian Mika Sulistiorini dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti kemampuan mengenal bentuk geometri.

- b. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rustiyanti Desy Wahyu (2014) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul”

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dalam pelaksanaan Pratindakan pada indikator kemampuan mengetahui adalah 41,11%, pada Siklus I meningkat 61,48%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 88,33%, kemampuan memahami pada 119 pelaksanaan Pratindakan 30%, Siklus I meningkat 61,11%, Siklus II meningkat menjadi 86,66%, sedangkan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari Pratindakan 50,62%, pada Siklus I meningkat 67,32%, Siklus II meningkat menjadi 85,36%.

Perbedaan penelitian Rustiyanti Desy Wahyu dengan penelitian yang akan di lakukan yaitu:

### 1. Waktu, lokasi dan subjek penelitian berbeda

Adapun persamaan penelitian Rustiyanti Desy Wahyu dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK), sama-sama meneliti kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode permainan dakon geometri.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti tersebut diperoleh kesimpulan bahwa kegiatan bermain dakon geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.

### 2. Pengertian Kognitif

Istilah cognitive berasal dari kata cognition yang pandangannya knowing, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, cognition (cognisi) ialah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Mustofa (2015:45). Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesenjangan, dan keyakinan.

Dalam bukunya Susanto (2017;34) menurut Piaget perkembangan kognitif yang terjadi dalam diri anak mempunyai empat aspek, yaitu kematangan (merupakan perkembangan susunan syaraf); pengalaman (merupakan hubungan timbal balik antara organisme dengan lingkungannya); transmisi sosial (pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial); ekuilibrasi (adanya kemampuan yang mengatur dalam diri anak agar ia selalu

mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya).

Kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar.

Khadijah (Yusuf, 2015:10) Kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

#### **a. Tahap Perkembangan Kognitif**

##### **1). Tahap Sensormotor ( usia 0-2 tahun )**

Piaget berpendapat bahwa tahapan ini menandai perkembangan kemampuan dan pemahaman special penting dalam enam sub tahapan:

- a). Sub- tahapan skema refleks, muncul saat lahir sampai usia enam minggu dan berhubungan terutama dengan refleks.
- b). Sub-tahapan fase reaksi sirkular primer, dari usia enam minggu sampai empat bulan dan berhubungan terutama dengan munculnya kebiasaan-kebiasaan.
- c). Sub-tahapan fase reaksi sirkular skunder, muncul antara usia empat sampai Sembilan bulan dan berhubungan terutama dengan koordinasi antara penglihatan dan pemaknaan.
- d). Sub-tahapan koordinasi reaksi sirkular sekunder, muncul dari usia 9-12 bulan, saat berkembangnya kemampuan untuk melihat objek sebagai suatu yang

permanen walau kelihatannya berbeda kalau dilihat dari sudut yang berbeda (permanensi objek)

e). Sub- tahapan fase reaksi sirkular tersier, muncul dalam usia 12-18 bulan dan berhubungan terutama dengan penemuan cara-cara baru untuk mencapai tujuan.

f). Sub-tahapan awal representasi simbolis, berhubungan terutama dengan tahapan awal kreativitas.

#### **b). Tahap Pra-Operasional ( usia 2-7 tahun )**

Tahapan ini anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris , anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain, anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda-benda bulat walau warnanya berbeda.

#### **a). Tahap Operasional Konkrit (usia 7-11 tahun)**

Susanto (2017:45) pada tahapan ini, anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, anak mulai menggunakan symbol.

#### **b). Tahapan Operasional Formal ( usia 11 tahun sampai dewasa)**

Susanto (2017:45) pada tahap ini, gaya berfikir melibatkan penggunaan operasional logika dan menggunakan secara abstrak.

### **3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Sedangkan menurut Susanto (2014:59) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yaitu:

a. Faktor hereditas/ keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa, taraf intelegensi sudah ditentukan sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi lehrin, lindzey, dan spuhier berpendapat bahwa taraf intelegensi 75-80% merupakan warisan atau faktor keturunan.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke. Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori tabula rasa. Menurut John Locke, perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak

sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegens karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minta dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Faktor kematangan merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Faktor kematangan berkaitan dengan fisik atau psikis seseorang dalam melaksanakan fungsinya dalam kehidupan. Selain itu, terdapat faktor lingkungan dalam hal ini adalah pengalaman-pengalaman yang didapat dari lingkungan sekitar kehidupam seseorang.

#### 4. Tujuan Pengembangan Kognitif

Adapun tujuan pengembangan kognitif anak di arahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktik, kinestetik, arit matika, geometrid an sains pemula.



#### a. Pengembangan Auditory

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak seperti: (a) mendengarkan atau menirukan bunyi yang di dengar sehari-hari; (b) mendengarkan nyanyian atau saiyir dengan baik; (c) mengikuti perintah lisan sederhana; (d) mendengarkan cerita dengan baik; (e) mengungkapkan kembali cerita sederhana; (f) menebak lagu atau apreseasi musik; (g) mengikuti ritmis dengan bertepuk; (h) menyebutkan nama-nama hari dengan bulan; (i) mengetahui asal suara; (j) mengetahui nama benda yang di bunyikan.

#### b. Pengembangan visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang akan di kembangkan, yaitu: (a) mengenali benda-benda sehari-hari; (b) membandingkan benda-benda dari yang sederhana ke yang lebih kompleks; (c) mengetahui benda ukuran, bentuk atau dari warnanya; (d) mengetahui adanya benda yang hilang apabila di tunjukkan sebuah yang belum sempurna atau janggal; (e) menjawab pertanyaan tentang sebuah gambar dari seri lainnya; (f) menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana sampai e yang lebih rumit; (g) mengenali namanya sendiri bila tertulis; (h) mengenali huruf dan angka.

#### c. Pengembangan taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur ( indra peraba). Adapun kemampuan yang di kembangkan, yaitu; (a)

mengembangkan akan indra sentuhan; (b) mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur; (c) mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur seperti tebal-tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontars lainnya; (d) mengembangkan kosa kata untuk menggambarkan berbagai tekstur; (e) bermain di bak pasir; (f) bermain air; (g) bermain dengan plastisin; (h) menebak dengan merabah tubuh teman, meraba dengan kertas amplas; (i) meremas kertas Koran; (j) merauk biji-bijian.

d. Pengembangan kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan, keterampilan tangan atau motoric halus yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan ketarampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan-permainan, yaitu; (a) finger painting dengan tepung kanji; (b) menjiplak huruf-huruf geometri; (c) melukis dengan cat air; (d) mewarnai dengan sederhana; (e) menjahit dengan sederhana; (f) merobek kertas Koran; (g) menciptakan bentuk-bentuk dengan balok; (h) mewarnai gambar; (i) membuat gambar sendiri dengan berbagai media; (j) menjiplak bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, atau empat persegi panjang; (k) memegang dan menguasai sebatang pensil; (l) menyusun atau menggabungkan potongan gambar atau teka-teki dalam bentuk sederhana; (m) mampu menggunakan gunting dengan baik; (n) mampu menulis.

e. Pengembangan aritmatika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang dikembangkan, yaitu; (a)

mengenali atau membilang angka; (b) menyebut urutan bilangan; (c) menghitung benda; (d) mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda; (e) memberi nilai bilangan pada suatu himpunan benda; (f) mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian dengan menggunakan konsep dari konkrit ke abstrak; (g) konsep bilangan dengan bilangan; (h) menggunakan konsep waktu misalnya hari ini; (i) menyatakan waktu dengan jam; (j) mengurutkan lima hingga sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi besar; (k) mengenai penambahan dan pengurangan.

f. Pengembangan geometri

Kemampuan berhubungan dengan pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu; (a) memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; (b) mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya; (c) membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, dan rendah; (d) mengukur benda secara sederhana; (e) mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek; (f) menciptakan bentuk dari kepingan geometri; (g) menyebut benda-benda yang ada dikelas sesuai dengan bentuk geometri; (h) mencontoh bentuk-bentuk geometri; (i) menyebut menunjukkan dan mengelompokkan segi empat; (j) menyusun menara dari delapan kubus; (k) mengenal ukuran panjang, berat, dan isi; (l) meniru pola dengan empat kubus.

#### g. Pengembangan sains permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berfikir anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu; (a) mengeksplorasi berbagai benda yang ada disekitar; (b) mengadakan berbagai percobaan sederhana; (c) mengomunikasikan apa-apa yang telah diamati dan diteliti. Contoh kegiatan yang dapat dikembangkan melalui permainan, sebagai berikut: proses merebus atau membakar jagung, membuat jus, warna di campur, mengenal asal mula sesuatu, balon di tiup lalu dilepas, benda kecil di lihat dengan kaca pembesar, besi berani di dekatkan dengan macam-macam benda, biji di tanam, benda-benda di masukkan kedalam air, mengenal sebab akibat, mengapa sakit gigi, dan mengapa lapar.

### **5. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri**

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

Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu "ge" yang berarti bumi dan "metrein" yang berarti mengukur. Khadijah (J. Tombakan dan Selpius, 2014:149).

Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain: 1) Mengukur benda dengan sederhana. 2) Menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang, pendek, tinggi, rendah. 3) Menciptakan bentuk geometris dan lain-lain. 4) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya. 5) Mencocokkan benda menurut bentuk, dan ukurannya.

6) Membandingkan benda menurut besar, kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah 5) Mengukur benda secara sederhana. 8) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya. 9) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri. 10) Mencontoh bentuk-bentuk geometri. 11) Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkara, segitiga dan segiempat, 12) Menyusun menara dari dalam kubus. 13) Mengenal ukuran panjang, berat dan isi. 14) Meniru pola dengan kubus. Khadijah (2016:53).

Mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitarnya berdasarkan bentuk geometri. Dari pandangan tersebut dapat di pahami bahwa bentuk geometri merupakan dasar awal anak belajar ilmu matematika dan geometri merupakan bagian dari suatu bentuk benda yang konkrit.

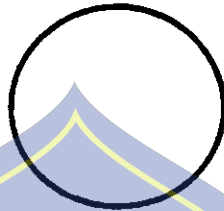
Bangun geometri terbagi menjadi dua yaitu bangun datar dan bangun ruang. Bangun ruang yaitu bangun yang mempunyai volume, contohnya adalah kubus, kerucut, tabung, bola, balok, dan lain-lain. Sedangkan bangun datar yaitu bangun geometri yang mempunyai sisi panjang dan luas, contohnya adalah segi empat, lingkaran, belah ketupat, persegi panjang, segi tiga, dan lain-lain.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang, dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.

## b. Jenis-jenis bentuk geometri

### 1. Lingkaran

Lingkaran adalah semua titik di bidang datar yang berjarak sama dari suatu titik di bidang tersebut.



Gambar 2.1 Lingkaran

### 2. Bujur Sangkar

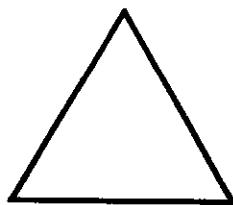
Suatu poligon yang memiliki 4 sisi, 4 sudut tegak lurus dan 2 buah yang sejajar atau parallel.



Gambar 2.2 Bujur Sangkar/Persegi Empat

### 3. Segi Tiga

Segitiga yaitu bidang yang berisi tiga yang di bentuk dengan cara menghubungkan ketiga buah titik dengan jarak yang sama.



Gambar 2.3 Segitiga

#### 4. Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang di bentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki empat buah sudut yang kesemuanya adalah sudut siku-siku.



Gambar 2.4 Persegi Panjang

Dalam penelitian ini peneliti hanya mengambil empat bentuk geometri yang diperkenalkan pada anak usia dini yaitu bentuk lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan persegi panjang.

#### **c. Strategi Pembelajaran Dalam Pengenalan Bentuk Geometrik Pada Anak Usia Dini**

Strategi pembelajaran merupakan segala usaha atau aktivitas guru dalam mengajar yang digunakan dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan dan saling melengkapi. Bermain membuat anak senang, sedangkan belajar melalui bermain anak dapat menguasai materi yang lebih menantang.

Karakteristik cara belajar anak adalah anak belajar dengan cara yang berbeda dari orang dewasa. Beberapa karakteristik cara belajar anak yaitu: (1) anak belajar melalui bermain; (2) anak belajar dengan cara membangun

pengetahuannya; (3) anak belajar secara alamiah, dan (4) belajar anak harus menyeluruh, bermakna dan menarik.

Prinsip bermain adalah anak harus mengedepankan belajar, bahwa bermain untuk belajar, bukan bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dalam pemilihan jenis permainan yang digunakan di TK harus sesuai dengan perkembangan anak. Pemilihan jenis permainan yang sesuai dengan perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam permainan dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan. Apabila jenis permainan tidak sesuai dengan perkembangan anak maka yang terjadi adalah proses bermain hanya untuk mainan itu sendiri. Hal ini akan dapat berdampak buruk pada pembentukan karakter dan kecerdasan anak. Namun apabila pemilihan permainan yang selaras dengan perkembangan anak maka akan mengembangkan aspek kecerdasan tertentu.

Agung Triharso (2013: 7), menyatakan bahwa satu-satunya cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Pola belajar sebagaimana bermain, dan bermain sebagaimana belajar membuat anak merasa enjoy. Tanpa mereka sadari, anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang. Pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengidentifikasi bentuknya, menyelidiki masing-masing bentuknya dan mengenal bentuk geometri.



Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini kegiatannya dikemas dalam bermain. Melalui kegiatan bermain anak akan mengetahui, memahami dan mengenal konsep bentuk geometri. Kemampuan dasar dalam mengenal bentuk geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk buku itu seperti segi empat). Pemberian rangsangan dan stimulus yang tepat pada proses

Pembelajaran di TK (Taman Kanak-kanak), akan memberikan dampak positif yaitu dapat mencerdaskan anak. Selain itu kondisi pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan akan berpotensi besar dalam membentuk karakter anak menjadi seorang pembelajar yang aktif. Dari kegiatan belajar melalui bermain hasil belajar anak dapat meningkat karena ketika anak belajar matematika khususnya dalam mengenal bentuk geometri anak akan dapat memahaminya apabila dibantu dengan manipulasi objek-objek suatu benda yang konkret.

#### **d. Indikator perkembangan mengenal bentuk geometri**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 terdapat tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yaitu:

1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna
2. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
3. Mengatahui konsep banyak sedikit

## 6. Permainan Dakon Geometri

### a. Pengertian Permainan

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak kealam masyarakat. Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya. Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.

Fadillah (2018:42) karakteristik bermain anak usia dini dapat dilihat melalui berbagai hal pada saat anak melakukan kegiatan bermain.

#### 1. Bermain muncul dari dalam diri anak.

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

#### 2. Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat dan kegiatan untuk dinikmati.

Bermain pada anak usia dini harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena anak usia dini memiliki cara bermainnya sendiri.

#### 3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya

Dalam bermain anak melakukan aktivitas nyata, misalnya pada saat anak bermain dengan air, anak melakukan aktivitas dengan air dan mengenal air dari bermainnya.

4. Bermain harus dominan oleh pemain.

Dalam bermain harus didominasi oleh pemain, yaitu anak itu sendiri, tidak didominasi oleh orang dewasa.

5. Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Anak sebagai peman harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain, ia tidak akan memperoleh pengalaman baru. Karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

**b. Dakon Geometri**

Fadlillah, M (2017:114). Dakon merupakan bentuk alat permainan modern yang terbuat dari kayu atau bahan plastic yang dilubangi sesuai ukuran yang diinginkan. Jumlah lubangnya, yaitu 16 lubang. Selain itu, disediakan pula biji-bijian atau batu kecil untuk bermain. Permainan ini biasanya hanya dimainkan oleh 2 orang anak. Adapun cara bermainnya, yaitu dengan mengambil dan memasukkan biji-bijian yang tersedia berurutan dari lubang satu sampai lubang yang terakhir. Pemenangnya ditentukan dengan menghitung jumlah biji-bijian yang di dapatkan. Yang paling banyak jumlahnya itulah yang memenangkan permainan dakon ini.

Larasati Theresiana Ani (2011:40). Dakon merupakan permainan rakyat yang terdapat di seluruh jawa timur. Permainan dakon di desa tunggul sama seperti permainan dakon di daerah lain, yaitu menggunakan dua deret lubang yang jumlahnya bervariasi, antara 5, 7 atau 9. Pada bagian ujungnya terdapat lubang yang lebih besar dan disebut lumbang. Permainan dakon dilakukan oleh dua anak,

biasanya anak-anak perempuan. Setelah diundi dengan pingsut (undian dengan jari), maka yang menang bermain terlebih dahulu dengan cara mengambil sekumpulan biji dakon dan satu persatu dibagi-bagikan pada masing-masing lubang. Jika biji terakhir jatuh pada lubang yang kosong maka berakhirilah permainan dan digantikan oleh lawannya.

Atmaja. Jati Rinakri(2019:5-6). Dakon geometri adalah sebuah modifikasi alat permainan baruyang terdiri dari papan dakon yang dilubangi, lubang papan dakon tersebut berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian bentuk geometri yang bertujuan untuk mengenalkan bentuk geometri. Dakon geometri ini terdiri dari 8 lubang dan biji untuk mengisi lubang tersebut menggunakan miniatur-miniatur bentuk geometri seperti: lingkaran, segiempat, dan segitiga. Bijiian dakon geometri dihiasi gambar-gambar benda yang mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat, segitiga, dan lingkaran. Permainan dakon geometri ini dimainkan oleh dua orang pemain yang saling bergantian dalam memainkannya. Aspek-aspek yang terdapat dalam permainan dakon geometri ini terdiri dari aspek mengetahui yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, serta kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari susunan bentuk geometri.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan dakon geometri adalah alat permainan tradisional yang banyak dikenal di kalangan anak-anak serta orang dewasa, permainan dakon ini mampu meningkatkan perkembangan kognitif, serta kejelian dan konsentrasi pada anak di saat mereka bermain dakon geometri.

### c. Langkah-Langkah Permainan Dakon Geometri

Muqowim (2018:71-72) Adapun langkah-langkah dalam melakukan permainan dakon geometri yaitu:

1. Guru menyiapkan bahan-bahan yang digunakan seperti papan dakon dan batu kecil.
2. Guru memberikan intruksi kepada anak tentang permainan menggunakan media dakon serta memberikan contoh bagaimana cara menjalankan permainannya.
3. Membagi siswa dalam beberapa kelompok, jika di dalam kelas terdapat 15 anak atau 13 anak dapat dibagi menjadi 3 kelompok.
4. Kemudian anak diminta menumpukkan 10 biji dakon di salah satu lubang dakon.
5. Selanjutnya anak diminta memutar 10 biji dakon tadi kelubang-lubang yang pada dakon.
6. Setelah dakon diputar, perintahkan anak menghitung jumlah biji dakon yang ada di tiap lubang dan jumlahnya adalah masing-masing dalam 1 lubang 1 biji dakon.

7. Dan terakhir anak diminta menghitung seluruh biji dakon pada masing-masing lubang tadi dan mendapatkan hasilnya dari pertambahan tersebut.
8. Di sini setiap kelompoknya masing-masing membantu atau bekerja sama dengan temannya ketika menghitung atau menjelaskan.

Adapun langkah-langkah permainan dakon geometri yang di lakukan oleh penulis yang merujuk diatas yaitu:

1. guru menyiapkan alat papan dakon geometri dan bentuk-bentuk kecil geometri sebagai pengganti batu kecil.
2. Satu papan dakon di mainkan oleh 2 anak.
3. Bentuk-bentuk geometri kecil tadi di masukkan kedalam dakon kecuali di ujung lubang dakon ( yang biasa di sebut sebagai rumah bagi masing-masing pemain).
4. Anak melakukan suyt jari untuk menentukan siapa yang duluan main dakon.
5. Anak memasukkan satu persatu biji-bijian geometri kedalam dakon geometri.
6. Pada saat meneruh biji-bijian geometri anak sambil menyebutkan bentuk geometri yang dimasukkan kedalam lubang dakon geometri.
7. Apabila biji-bijian habis pada rumahnya maka pemain memilih kembali bijibijian pada lubang di sisinya kembali, tapi apabila habis tidak pada rumahnya maka biji-bijian yang diambil adalah biji dalam lubang di mana biji terakhir jatuh, begitu seterusnya.

8. Apabila biji-bijian terakhir jatuh di lubang kosong maka permainan dilanjutkan oleh lawan.
9. Permainan dilanjutkan seperti itu terus menerus sampai biji-bijian dalam lubang masuk semua dalam rumah masing-masing pemain dan lubang-lubang kecil di sisi masing-masing pemain kosong semua. Bila lubang-lubang di sisi masing-masing pemain sudah kosong semua maka permainan berakhir dan dilakukan perhitungan untuk menentukan siapa pemenangnya.
10. Untuk menentukan pemenang, dihitung jumlah biji-bijian di masing-masing rumah (lubang besar) pemain. Jumlah biji yang terbanyak adalah pemenangnya.
11. Permainan bisa diulang kembali seterusnya.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Dakon Geometri**

Rusyanti Desy Wahyu (2018:30-31). Setiap jenis media pembelajaran pasti ditemui kekurangan dan kelebihan nya, begitu juga dengan permainan dakon geometri ini.

##### **1. Kelebihan**

Kegiatan bermain dakon geometri ini kelebihanannya adalah permainan ini tidak membosankan karena ketika memasukkan biji-bijian ke papan lubang tidak hanya sekedar memasukkan bijinya saja, akan tetapi saat memasukkan bijian sambil mengucapkan nama bentuk bijian yang dipegangnya untuk dimasukkan kedalam tutup lubang yang mempunyai bentuk sama dengan bijiannya tersebut. Praktis digunakan sehingga mudah untuk dimainkan di mana saja. Selain itu kelebihan yang lainnya adalah dapat menstimulasi

perkembangan motorik halus anak ketika anak mengenggam biji-bijian dakon geometri.

## 2. Kekurangan

Kekurangan dakon geometri ini di antaranya adalah media pembelajaran dakon geometri ini dipasaran belum banyak ditemui sehingga sulit untuk mencarinya. Selain itu dalam bermain dakon geometri memerlukan waktu yang cukup lama dan harus membutuhkan kejelian serta ketelitian dalam memasukkan biji-bijian dakon ke lubang papan dakon.

### **B. Kerangka Pikir**

Dunia pendidikan anak usia dini proses pembelajaran harus dilakukan dengan menyenangkan terutama dalam mengenal bentuk geometri. Hal tersebut dilakukan agar seluruh aspek perkembangan yang dicapai henda dapat berkembang secara optimal. Menjelaskan bentuk geometri pada anak merupakan kemampuan anak dalam mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda yang ada disekitar berdasarkan bentuk geometri. Maksudnya bahwa mengenalkan macam-macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati objek nyata yang ada disekitarnya. anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda lain, misalnya seperti ketika anak mengamati bentuk buku yang mempunyai bentuk sama dengan persegi atau persegi panjang.

Pelaksanaan pendidikan di TK Wahyu Ilmiah proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri



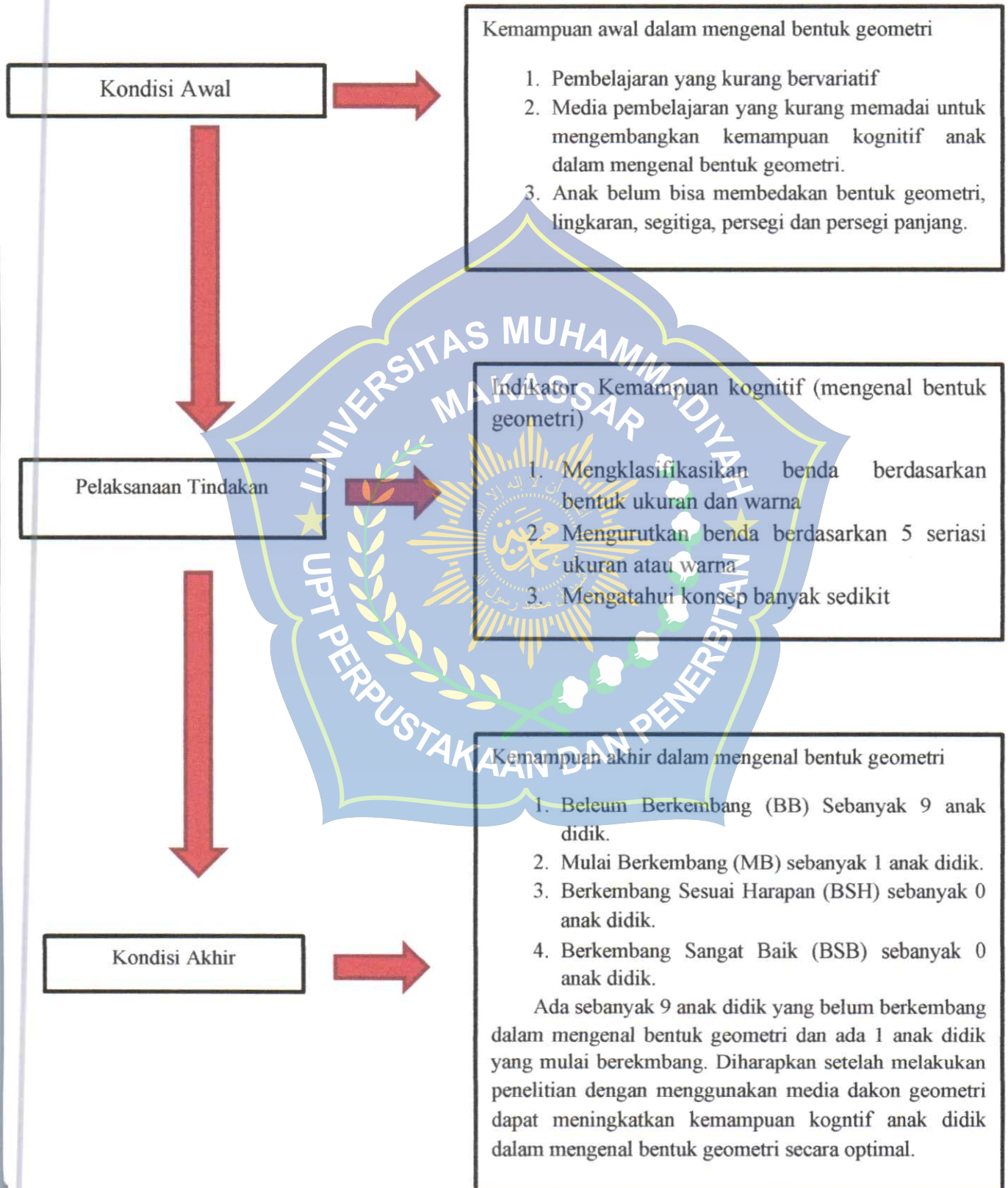
kurang optimal. Anak didik belum memiliki keberanian dan tidak percaya diri dalam menyebutkan nama dan menunjukkan gambar bentuk geometri.

Anak usia dini belajar melalui bermain salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah permainan dakon geometri adalah alat permainan tradisonal yang banyak di kenal di kalangan anak-anak serta orang dewasa, permainan dakon ini mampu meningkatkan perkembangan kognitif, serta kejelihan dan kosentrasi pada anak didik di saat mereka bermain dakon geometri

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir



### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan Kerangka pikir, hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut. Jika penggunaan metode permainan dakon geometri pada kelompok A di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa dilaksanakan, maka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri.



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. PTK berfokus pada kelas atau pada proses belajar mengajar yang terjadi di kelas, bukan pada input kelas (silabus, materi dan lain-lain) atau output (hasil belajar). PTK harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas.

Arikunto (2012:2) PTK dalam istilah bahasa Inggris adalah *Classroom Actin Research (CAR)*. Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Dikarenakan ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, maka ada tiga pengertian yang dapat di terangkan. (a) Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti. (b) Tindakan, menunjukkan pada suatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian terbentuk rangkaian siklus kegiatan untuk siswa. (c) Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama di kenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah *kelas* adalah

## **B. Lokasi dan Subjek Penelitian**

### **1. Lokasi penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Patallasang Kabupaten Gowa. Dengan alokasi waktu 2 minggu. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah karena penelitian tindakan kelas memerlukan siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif di kelas.

### **2. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik dari kelompok A. Latar belakang memilih kelompok A di TK Wahyu Ilmiah yaitu belum pernah dilakukan penelitian sebelumnya tentang pengenalan bentuk geometri melalui metode permainan dakon geometri dan sebagian besar anak didik belum mampu dalam mengenal bentuk geometri.

## **C. Faktor yang Diselidiki**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini terdapat dua faktor yang diselidiki, yaitu sebagai berikut:

### **1. Faktor Proses**

Proses pembelajaran dengan menggunakan permainan dakon geometri dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri untuk melihat aktivitas guru dalam mengajar dengan menggunakan papan dakon geometri dan aktivitas anak didik dalam menggunakan permainan dakon geometri.

## 2. Faktor Hasil

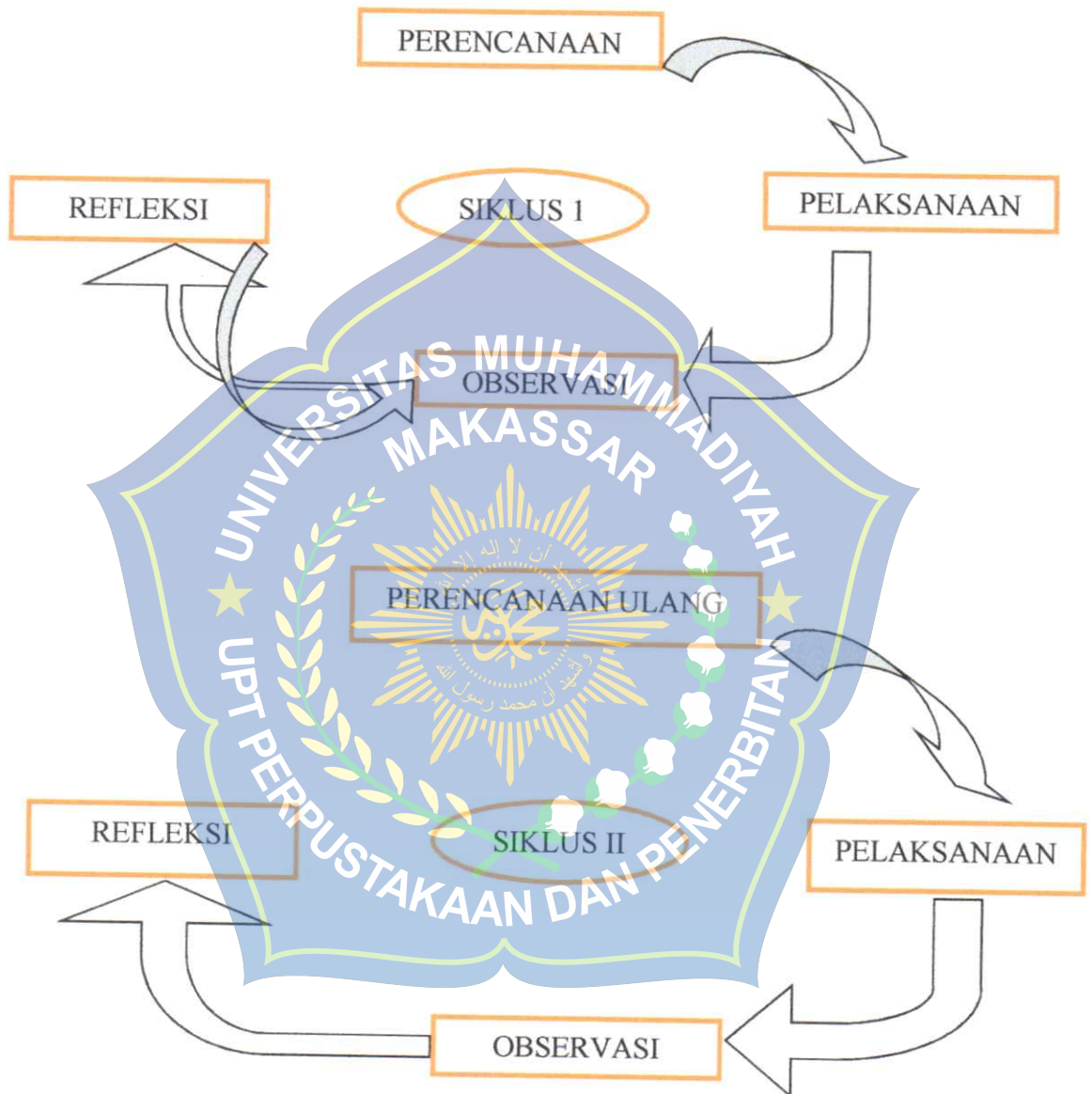
Pengembangan Pengenalan bentuk geometri yaitu untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik serta mengembangkan beberapa aspek perkembangan pada anak melalui permainan dakon geometri.

### D. Prosedur Penelitian

Penelitian tindakan kelas, yaitu sebuah kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasionalitas, sistematis, dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik, yang sekaligus sebagai peneliti, sejak di susunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata diluar kelas yang berupa proses kegiatan-kegiatan yang dilakukan anak didik, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri.

Penelitian ini merupakan tindakan kelas, karena penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pada penelitian tindakan kelas yang meliputi penyusunan perencanaan, pelaksanaan, atau tindakan, pengamatan, atau observasi, dan refleksi terhadap hasil observasi. Secara garis besar terdapat 4 tahap yang dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya yaitu : Perencanaan (plan), pelaksanaan (act), pengamatan (observe), dan refleksi (reflect).

**SIKLUS PELAKSANAAN PTK**  
**DI TK ISLAM UMINDA MAKASSAR**



**Gambar 3.1** prosedur PTK Model Kurt Lewin

Berdasarkan alur penelitian tindakan kelas ( PTK ) tersebut diatas dapat dijelaskan hal-hal sebagai berikut:

## 1. Pelaksanaan Tindakan Pada Siklus 1

### a. Perencanaan

Perencanaan adalah langkah dilakukan guru ketika akan memulai tindakannya. Pada tahap ini, peneliti membuat perencanaan yang matang untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan. Adapun langkah-langkah perencanaannya adalah sebagai berikut:

- 1). Observasi dan wawancara untuk mendapat gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses pembelajaran di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Patallasang Kabupaten Gowa.
- 2). Melakukan identifikasi masalah dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya merumuskan persoalan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
- 3). Menyusun perangkat pembelajaran, antara lain: menentukan tema dan sub tema dan tema apa yang akan digunakan dalam penelitian, mempersiapkan sumber atau bahan dalam pembelajaran seperti menyusun program pembelajaran harian ( RPPH ) secara kolabratif antara peneliti dan guru.
- 4). Menyiapkan media, alat dan bahan pembelajaran. Menyusun lembar observasi/lembar pengamatan proses pembelajaran (permainan dakon geometri)
- 5). Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai indikator pencapaian.



## **b. Pelaksanaan**

Pelaksanaan adalah implementasi dari rencana yang sudah dibuat. Setelah diperoleh gambaran keadaan diluar kelas pada saat kegiatan pengembangan kemampuan kognitif, aktifitas peserta didik, dan media pembelajaran. Maka dilakukan tindakan yaitu, melalui pembelejaran menggunakan penerapan permainan dakon geometri. Tahap ini merupakan penerapan dari perencanaan yang telah disusun, yaitu sebagai berikut:

### **1. Kegiatan pendahuluan**

- a). Guru mengucapkan salam untuk membuka pembelajaran
- b). Guru melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik
- c). Membaca doa dan surat-surat pendek
- d). Bernyanyi dan bertepuk-tepuk
- e). Mengkondisikan peserta didik agar siap untuk belajar
- f). Mengkomunikasikan tema dan kegiatan yang akan dilakukan
- g). Melakukan motifasi peserta didik melalui metode bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, atau mengungkapkan fakta yang ada kaitanya dengan mengembangkan kemampuan kognitif anak.

### **2. Kegiatan inti**

- a) Mempersiapkan media/alat yang akan digunakan dalam melakukan permainan dakon geometri
- b) Menyiapkan aturan permainan dalam bermain dakon geometri
- c) Melakukan pemanasan sebelum permainan di mulai
- d) Guru memberikan contoh dan memperagakan permainan dakon geometri.

- e) Guru membimbing anak dalam permainan dakon geometri
- f) Guru memberikan reward kepada semua anak
- g) Beristirahat makan bersama.

### 3. Kegiatan penutup

- a) Tanyakan kepada peserta didik “apa yang telah dipelajari tentang pelajaran kita hari ini dan manfaat apa yang kita dapat
- b) Guru menyampikan pembelajaran esok hari
- c) Berdoa untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran.

### c. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan di teliti. Pada prinsipnya tahap observasi dilakukan selama penelitian berlangsung, yang meliputi kehadiran anak didik, keaktifan anak didik dalam kelompok, kesiapan anak didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pengamatan berfungsi sebagai proses dokumentasi, dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk mengetahui dampak dari tindakan yang dilakukan, artinya melihat perubahan apa aja yang telah terjadi dalam proses pengembangan dan hasil perkembangan peserta didik. Pada tahap ini observasi/pengamatan melakukan observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi permainan dakon geometri peneliti menggunakan observasi keaktifan anak dan kesiapan anak dalam bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan

kondisi yang ada. Hasil pengamatan yang didapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

#### **d. Refleksi**

Refleksi adalah kegiatan menganalisis hasil pengamatan untuk menentukan sudah sejauh mana pengembangan metode yang sedang dikembangkan telah berhasil memecahkan masalah dan apabila belum berhasil, fokus apa saja yang menjadi penghambat kekurangan keberhasilan tersebut. Hasil refleksi ini membuat guru sebagai peneliti menyadari tingkat keberhasilan dan kegagalan dalam kegiatan yang telah dilakukan. Sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki model pembelajaran. Selama proses pembelajaran di temukan beberapa hal yang perlu di ketahui:

1. Model pembelajaran yang digunakan kurang diperhatikan guru
2. Penggunaan alat/media pembelajaran kurang
3. Guru kurang membimbing anak dalam pembelajaran

Dari hasil temuan itu mengakibatkan anak didik kurang bersosialisasi dengan temannya, sehingga hasil penelitian yang dilakukan oleh guru tidak memenuhi TPPA ( tingkat pencapaian perkembangan anak ). Berdasarkan hal tersebut maka perlu diadakan perbaikan pada siklus II.

#### **E. Instrumen Penelitian**

Instrument penelitian adalah semua alat yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua proses pembelajaran agar kegiatan tersebut lebih sistematis, cermat, lengkap sehingga lebih mudah diolah. Suharsimi Arikunto, ddk (2015:85).

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan sebuah penelitian. Pada penelitian di TK Wahyu Ilmiah Kec. Pattallasang Kab. Gowa digunakan teknik observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri apabila dilakukan percobaan menggunakan media dakon geometri.

2. Tes

Tes adalah alat yang akan digunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat pencapaian anak didik dalam mengenal bentuk geometri, dengan menggunakan tes evaluasi hasil pembelajaran dengan menggunakan lembar instrument ceklis.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak berlangsung ditujukan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah catatan tertulis yang disusun oleh seseorang atau lembaga untuk keperluan pengujian suatu peristiwa, dan berguna bagi sumber data, bukti, informasi kealamiah yang sukar diperoleh, sukar ditemukan, dan membuka kesempatan untuk lebih memperluas pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi: teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data ini dilakukan oleh peneliti dengan tujuan untuk mendapatkan data yang valid. Berikut uraian tentang teknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti:

### **1. Observasi**

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Tujuan dilakukan teknik observasi yaitu untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas anak dan guru dalam penggunaan permainan dakon geometri pada saat proses pembelajaran. Adapun instrumen yang digunakan peneliti yaitu instrumen observasi aktivitas anak dan instrumen observasi aktivitas guru.

### **2. Tes**

Tes merupakan serangkaian pertanyaan untuk mengukur pemahaman anak terhadap materi yang telah diberikan. Tes dilakukan setiap akhir siklus dengan tujuan mengukur penguasaan materi dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia kelompok A.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan berupa sumber informasi yang mendukung dan memperjelas adanya penelitian tindakan yang dilakukan.

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yaitu berupa informasi dalam bentuk kalimat yang menggambarkan tentang berbagai aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung dan hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif yaitu berupa nilai hasil belajar anak pada setiap siklus yang diperoleh dari hasil tugas atau tes.

Table 3.1 penilaian untuk anak didik sesuai dengan kemampuannya

No	Kriteria	Kemampuan	Simbol	Skor
1	BSB	Anak didik ampu melaksanakan kegiatan dengan benar tanpa bimbingan guru dan memebantu teman	****	4
2	BSH	Anak didik mampu melaksanakan kegiatan dengan benar tanpa bimbingan guru	***	3
3	MB	Anak didik mampu melaksanakan kegiatan namun masih perlu bimbingan guru	**	2
4	BB	Anak didik tidak mamapu melaksanakan kegiatan dengan benar	*	1

Sumber: Nurani (2016)

Jenis penilaian yang dilakukan ada 3 yaitu:

1. Mengkalsifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna

BSB : Anak didik mampu mengkalsifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna dengan benar dan membantu teman.

BSH : Anak didik mampu mengkalsifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna dengan benar.

MB : Anak didik mampu mengkalsifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna namun masih perlu bimbingan guru

BB : Anak didik tidak mampu mengkalsifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna.

2. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

BSB : Anak didik mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna sesuai perintah guru dengan benar dan membantu teman.

BSH : Anak didik mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna sesuai perintah guru dengan benar.

MB : Anak didik mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna namun masih perlu bimbingan guru

BB : Anak didik tidak mampu mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna.

3. Mengatahui konsep banyak sedikit

BSB : Anak didik mampu Mengatahui konsep banyak sedikit sesuai perintah guru dengan benar dan dapat membantu teman

BSH : Anak didik mampu Mengatahui konsep banyak sedikit sesuai perintah guru dengan benar

MB : Anak didik mampu Mengatahui konsep banyak sedikit namun masih perlu bimbingan guru

BB : Anak tidak mampu Mengatahui konsep banyak sedikit

Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya pada berbagai tindakan yang dilakukan guru, sedangkan analisis data kuantitatif untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar anak terhadap pelaksanaan siklus yang telah dilakukan. Analisis data dapat dihitung dengan rumus statistika sederhana sebagai berikut:

$$i. \text{ Nilai Akhir} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$ii. \text{ Rata - rata} = \frac{\text{jumlah nilai keseluruhan anak didik}}{\text{jumlah anak didik}}$$

Hasil perhitungan nilai anak didik dari masing-masing hasil observasi ini kemudian di bandingkan yaitu anantara hasil siklus I dan hasil siklus II. Hal ini akan memeplihatkan presentasi peningktan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan melompat bentuk di TK Wahyu Ilmiah.

**Tabel 3.2 Persentase Ketuntasan Belajar**

Penilaian	Kriteria
76-100%	BSB = Berkembang Sangat Baik
51-75%	BSH = Berkembang Sesuai Harapan
26-55%	MB = Mulai Berkembang
0-25%	BB = Belum Berkembang



Penelitian tindakan kelas menggunakan permainan lompat bentuk untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Pettallasang Kabupaten Gowa. Dinyatakan berhasil apabila telah mencapai indikator dalam uraian berikut ini:

- a. Penelitian ini dikatakan selesai apabila rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran,) mencapai 75%.
- b. Jumlah anak didik minimal 75% mendapat nilai 75 atau lebih sebagai batas tuntas dan dikategorikan berhasil dengan keterangan berkembang sesuai sangat baik.

#### **H. Indikator Keberhasilan**

Perumusan indikator digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri di sediakan permainan dakon geometri berupa papan dakon geometri dan bentuk-bentuk kecil geometri. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik di kelompok A melalui bermain dakon geometri, akan terlihat dari proses pembelajaran yang sesuai dengan indikator keberhasilan yang di tetapkan.

Indikator keberhasilan yang dicapai dalam penelitian ini apabila 75% anak didik telah berhasil mencapai kategori Berkembang Sangat Baik dalam hal peningkatan kemampuan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Siklus I.

Pelaksanaan peneltian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang masing-masing sebanyak 2 kali pertemuan dalam 1 siklus. Siklus pertama dilakukan pada tanggal 23 dan 25 maret. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Adapun Indikator yang diteliti adalah kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri. Untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan mengenal bentuk geometri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I.

##### a. Siklus I Pertemuan I

Sebelum melakukan penelitian dan pengamat terlebih dahulu peneliti melakukan perencanaan. Peneliti dan guru menentukan tema dan sub tema pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan mengenal bentuk geometri. Tema yang digunakan adalah "Negeraku". Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), yang dirancang oleh guru dan peneliti. Sebagai acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung berlangsungnya penelitian. Dalam hal ini media pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan mengenal bentuk geometri yaitu, papan dakon geometri. Mempersiapkan instrument penelitian, instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang dibuat untuk mengetahui

peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri. Penyusunan lembar instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi anak. Selanjutnya mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan keterampilan sains melalui percobaan sains sederhana.

Tindakan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari selasa 23 Maret 2021. Pada setiap pertemuan terdapat 3 kegiatan, yaitu kegiatan awal, inti, dan penutup, dan yang menjadi fokus penelitian adalah pada kegiatan awal dan memasuki kegiatan inti. Pada siklus I Guru kelas mengambil bagian sebagai pemimpin jalannya kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung yaitu Inghied Masita Kumalasari S.E. Sedangkan observer bertugas sebagai pengamat selama kegiatan berlangsung yaitu Zuriatina (Peneliti) sebagai observer.

Indikator yang diajarkan pada pertemuan I kegiatan bermain dakon geometri yaitu, dilihat pada saat anak bermain dakon geometri, mengkalsifikasikan benda berdasarkan ukuran bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna dan mengetahui konsep banyak sedikit. Dalam hal ini, guru terlebih dahulu mengenalkan bentuk-bentuk geometri dan tata cara bermain dakon geometri secara berulang ulang. Kemudian anak didik anak didik menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang sesuai dengan arahan guru, anak mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna atau ukuran dan anak didik mengetahui konsep banyak sedikit. Kemudian guru membagikan kelompok untuk

bermain dakon geometri yang terdiri dari 2 orang anak dalam 1 kelompok. Pertemuan I terlaksana dengan beberapa catatan diantaranya masih ada beberapa anak yang tidak memperhatikan penjelasan guru, serta terlihat enggan ikut bersama-sama menyebut bentuk-bentuk geometri, hanya sebagian dari anak didik yang memperhatikan penjelasan guru. Kegiatan inti dilakukan kurang lebih selama 60 menit yang diisi dengan kegiatan berdoa, bernyanyi, mengenal bentuk geometri dan diakhiri dengan berdoa bersama.

Observasi ini dilakukan bersamaan dengan kegiatan pembelajaran, dalam penelitian ini tahap observasi dilakukan untuk memperoleh data bagaimana kegiatan belajar mengajar serta kesungguhan dan aktivitas anak didik dalam melakukan kegiatan bermain dakon geometri.

Kegiatan refleksi adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti setelah melakukan kegiatan bermain dakon geometri. Kemampuan mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan, namun peningkatan tersebut belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dengan demikian peneliti dan guru kelas mengidentifikasi beberapa kendala saat pelaksanaan tindakan siklus I.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui pada siklus I, maka peneliti mencari solusi dari permasalahan tersebut. Solusi ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada hingga kemampuan mengenal bentuk geometri anak didik pada siklus berikutnya dapat meningkat sehingga mencapai indikator keberhasilan.

## b. Siklus I Pertemuan II

Waktu perencanaan siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis 25 Maret 2021, dimulai pukul 8.00-10.00 WITA. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu tema negaraku sub tema lambang negara. Setelah itu guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian sesuai dengan rencana kegiatan mingguan yang telah disusun sebelumnya dipertemuan I dengan tema yang masih sama. Peneliti juga menyiapkan lagu lagu yang akan dinyanyikan sesuai dengan tema, yang terpenting adalah menyiapkan alat atau media yang akan digunakan, peneliti juga menyiapkan lembar observasi penilaian yang akan digunakan pada tahap pengamatan.

Tahap pelaksanaan siklus I pertemuan II hampir sama dengan pelaksanaan pertemuan pertama, namun yang berbeda hanyalah waktu pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai perencanaan yaitu 25 Maret 2021 peneliti bertindak sebagai observer yang mengamati kegiatan atau aktivitas guru dan anak didik selama proses pembelajaran berlangsung sedangkan guru kelas kelompok B bertindak sebagai pengajar. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan bahan yang telah disiapkan dalam RPPH dan langkah langkah pembelajaran yang telah disusun yaitu guru memperlihatkan dan menjelaskan cara menggunakan media dakon geometri. Setelah kegiatan bermain dakon selesai anak di ajak untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna dan mungurutkan benda berdasarkan 5 seri warna serta mengerjakan LKA.

Observasi atau pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Yang bertindak sebagai observer adalah peneliti. Observer mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran sambil memberi tanda ceklis pada lembar observasi kegiatan yang dilakukan oleh guru. Kegiatan yang diamati adalah kegiatan anak didik dan guru saat menjelaskan tata cara bermain dakon

geometri dan bermain dengan geometri. Diakhir siklus I pertemuan II ini, peneliti mengadakan evaluasi secara tertulis untuk mengetahui perkembangan anak didik dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Dalam mengerjakan soal, anak didik dibimbing oleh guru untuk memberikan pemahaman tentang evaluasi tersebut.

Ada beberapa penyebab sehingga hasil evaluasi anak didik masih berada pada tahap MB yaitu, guru masih fokus melakukan penyesuaian dengan kondisi lingkungan dengan anak begitupun sebaliknya anak didik masih berusaha untuk menyesuaikan diri dengan gurunya. Ketika guru bertanya, anak didik masih terlihat terbata-bata dalam menjawab atau mengulang kembali bentuk-bentuk geometri yang disebutkan oleh gurunya.

Hasil tes evaluasi diakhir siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak didik dalam mengenal bentuk geometri belum mencapai target, karena target yang akan dicapai adalah jumlah rata-rata minimal anak didik yang merupakan kategori BSH sedangkan kenyataannya dilapangan rata-rata nilai yang diperoleh anak didik MB. Oleh karena itu pada tahap refleksi masih diperlukan usaha maksimal yang harus dilakukan oleh peneliti bekerja sama dengan guru kelompok A diantaranya Guru memperbanyak media yang akan digunakan. Terlebih dahulu guru memberikan penjelasan kepada anak tentang bentuk-bentuk geometri dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar anak didik agar pemikirannya dapat terbuka lebih luas lagi. Guru memberikan motivasi kepada anak agar mau melakukan kegiatan lebih semangat lagi. Selanjutnya memberikan *reward* kepada anak yang berhasil menyelesaikan tugasnya. Ditemukannya anak sangat sulit untuk mengikuti kegiatan dan mendengarkan aturan bermain. Anak akan berlarian dalam kelas

sementara guru menjelaskan aturan dan cara bermain oleh sebab itu, guru memberikan arahan kepada anak didik agar tidak mengganggu temannya pada saat bermain dakon geometri. Hal ini dilakukan untuk mencapai target pembelajaran, sehingga diperoleh kesepakatan bahwa proses pembelajaran akan dilanjutkan ke siklus II mendapatkan hasil yang lebih baik.

**Tabel 4.1 Hasil Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Kelompok A Pada Siklus I Pertemuan I dan II**

No	Nama Anak Didik	Skor Pencapaian Mengenal Bentuk Geometri		Skor Rata-Rata P.I&P.II	Presentasi	Kriteria
		P.I	P.II			
1	Nisa	4	5	4,5	37,5%	MB
2	Zahra	5	6	5,5	45,8%	MB
3	Asrtrid	4	7	5,5	45,8%	MB
4	Sifiah	3	6	4,5	37,5%	MB
5	Akifah	5	8	6,5	54,1%	BSH
6	Azijal	4	6	5	41,6%	MB
7	Sakila	3	6	4,5	37,5%	MB
8	Adam	4	6	5	41,6%	MB
9	Raihan	3	5	4	33,3%	MB
10	Indah	3	4	3,5	29,1%	MB
Rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri					40,4%	MB

Ket: Pertemuan I (P.I)

Pertemuan II (P.II)

Dari tabel di atas dapat dikatakan bahwa pencapaian peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak belum berkembang karena dilihat dari hasil rata-ratanya yaitu 40,4%. Dari 10 anak ada 9 anak didik yang memiliki kriteria mulai berkembang, mulai mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri (lingkaran, persegi, segitiga dan persegi panjang), menunjukkan bentuk-bentuk geometri yang ada di dalam kelas, mengurutkan benda berdasarkan ukuran dan warna, mengklasifikasikan berdasarkan 5 serasi ukuran atau warna dan mengetahui konsep banyak sedikit. Terdapat 1 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan karena tanpa harus diingatkan dan dibimbing oleh peneliti dan guru serta semangat dalam melakukan disetiap kegiatan yang diberikan.

Dari Tabel hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada pertemuan kesatu dan pertemuan kedua pada siklus I di atas dapat disajikan melalui Tabel dibawah ini :

**Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri pada siklus I pertemuan I dan II**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0 %
2	Mulai Berkembang (MB)	9	90,0%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	1	10,0%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0 %
Jumlah		10	100%



Dari hasil rekapitulasi pada siklus I di atas, kriteria yang dicapai yaitu mulai berkembang sebanyak 9 anak dengan persentase 90,0%. Hal tersebut dilihat saat kegiatan berlangsung mereka mulai bermain dakon geometri, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna dan mengetahui konsep banyak sedikit. Kriteria berkembang sesuai harapan terdapat 1 anak dengan persentase 10,0%, hal ini dapat dilihat dari keterampilan anak dalam melakukan bermain dakon geometri, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna dan mengetahui konsep banyak sedikit dengan tepat. Sedangkan untuk kriteria belum berkembang dan berkembang sangat baik belum ada.

## **2. Deskripsi Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Siklus II.**

### **a. Siklus II Pertemuan I**

Perencanaan yang dilakukan disiklus II hampir sama dengan perencanaan yang dilakukan disiklus I. Waktu perencanaan siklus II pertemuan I adalah tanggal 30 Maret 2021 dengan mengajarkan tema “Tanah Airku” sub tema lambang Negara. Setelah itu guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian (RPPH) sesuai dengan rencana kegiatan mingguan dengan tema tanah airku. Peneliti juga menyiapkan lagu-lagu yang akan dinyanyikan yang sesuai dengan topik, yang terpenting adalah menyiapkan alat atau media yang akan digunakan yaitu media dakon geometri. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi penilaian yang akan digunakan pada tahap pengamatan.

Pelaksanaan peneltian tindakan kelas Siklus II pada pertemuan I dilakukan pada hari selasa tanggal 30 Maret. Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Kegiatan dimulai dengan penjelasan yang diberikan oleh guru kelas mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan. Guru memberikan penjelasan kembali kepada anak mengenai tata cara bermain dakon geometri secara perlahan. Setelah guru memberikan penjelasan guru membagi menjadi 2 kelompok yang terdiri dari kelompok besar dan kelompok kecil. Pembagian kelompok ditujukan agar anak dapat fokus mengerjakan tugas dengan baik tanpa mengganggu teman satu sama lain.

Indikator yang diajarkan pada pertemuan I siklus II adalah sama pada siklus I kegiatan bermain dakon geometri yaitu, dilihat pada saat anak bermain dakon geometri, mengkalsifikasikan benda berdasarkan ukuran bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna dan mengetahui konsep banyak sedikit. Kegiatan pembelajaran ini dilakukan kurang lebih selama 60 menit yang diisi dengan kegiatan berdoa, bernyanyi, bermain dakon dan diakhiri dengan berdoa bersama.

Observasi atau pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Yang bertindak sebagai observer adalah peneliti. Observer mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran sambil memberi tanda ceklis pada lembar observasi yang berisi indikator kegiatan yang dilakukan oleh guru. Kegiatan yang diamati adalah kegiatan anak didik dan guru saat belajar mengkalsifikasikan benda berdasarkan ukuran bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna dan mengetahui konsep banyak sedikit.

Proses pembelajaran disiklus II pertemuan I telah berada pada kateogri baik, namun tetap dilakukan tahap refleksi. Tahap refleksi dimaksudkan agar anak lebih lancar lagi dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Selain itu tahap refleksi juga dilakukan untuk melihat sejauh mana kefektifan media *dakon geometri* dalam membantu anak dalam proses pembelajaran. Namun karena perencanaan awal terdiri dari dua pertmuan, maka peneliti melanjutkan pada pertemuan kedua untuk melakukan evaluasi.

#### **b. Siklus II Pertemuan II**

Waktu perencanaan siklus II pertemuan II adalah 01 April 2021 dengan mengajarkan tema tanah airku sub tema presiden. Setelah itu guru dan peneliti membuat rencana kegiatan harian sesuai dengan kegiatan mingguan yang telah disusun sebelumnya dipertemuan I dengan tema yang masih sama juga yaitu tema kendaraan. Peneliti juga menyiapkan lagu lagu yang akan dinyanyikan yang sesuai dengan topik, dan menyiapkan alat atau media yang akan digunakan. Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi penilaian yang akan digunakan pada tahap pengamatan.

Tahap pelaksanaan siklus II pertemuan II hampir sama dengan pelaksanaan pertemuan pertama, namun yang berbeda hanyalah waktu pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan sesuai perencanaan yaitu 01 April 2021 peneliti bertindak sebagai observer yang mengamati kegiatan atau aktivitas guru dan anak didik selama proses pembelajaran berlangsung sedangkan

guru kelas kelompok B bertindak sebagai pengajar. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan bahan yang telah disiapkan dalam RPPH dan langkah langkah pembelajaran yang telah disusun yaitu guru memperlihatkan dan menjelaskan cara menggunakan media dakon geometri. Setelah kegiatan bermain dakon selesai anak di ajak untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna dan mungurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna serta mengerjakan LKA.

Indikator yang diajarkan pada pertemuan II siklus II adalah bermain dakon geometri. Kegiatan bermain dakon berjalan dengan tertib, anak-anak merasa senang saat bermain dan berhati-hati saat memasukkan biji-bijian ke dalam lubang papan dakon. Seperti halnya saat anak mengerjakan LKA, semua anak mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan baik dan dapat selesai semua. Suasana di dalam kelas menjadi ramai dan dapat dikondisikan dengan baik sehingga dapat berjalan sesuai rencana. Guru selalu mengawasi dan mendampingi anak, selain itu memberikan motivasi pada anak agar anak merasa senang dan nyaman saat melakukan kegiatan yang sudah diberikan guru ke anak. Di bagian akhir, guru memberikan penilaian dengan memberikan penghargaan kepada anak berupa bintang sehingga membuat anak didik senang menerima penilaian tersebut. Kegiatan pembelajaran dilakukan kurang lebih 60 menit yang diisi dengan kegiatan berdoa, bernyanyi, mengenal bentuk geometri diakhiri dengan berdoa bersama.

Observasi atau pengamatan dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti mengamati perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan aspek penilaian yang ada di dalam instrumen penelitian, yaitu mengucapkan bentuk geometri, mengkasifikasikan benda berdasarkan ukuran bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna, mengetahui konsep banyak sedikit. Observer mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran sambil memberi tanda ceklis pada lembar observasi kegiatan yang dilakukan oleh guru. Kegiatan yang diamati adalah kegiatan anak didik dan guru saat bermain dakon geometrid dan mengerjakan LKA.

Refleksi pada siklus II dilakukan oleh peneliti dan guru pada akhir siklus. Refleksi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II, namun setelah melakukan observasi tidak ada kendala. Hasil refleksi dari kata observasi pembelajaran siklus II sudah lebih baik dari siklus I. Proses pembelajaran berlangsung kondusif dan antusias anak didik menunjukkan peningkatan, selain itu anak didik yang aktif menemukan pengetahuannya sendiri secara langsung dengan benda yang konkret yang menarik bagi anak lebih banyak.

Oleh karena itu, pada tahap refleksi ini disimpulkan bahwa penggunaan media *dakon geometri* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak didik dinyatakan berhasil, sehingga penelitian ini berlangsung dalam dua siklus.

**Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Siklus II Pertemuan I dan II**

No	Nama Anak Didik	Skor Pencapaian Kemampuan Mengenal bentuk Geometri		Skor Rata-rata P.I&P.II	Presentasi	Kriteria
		P.I	P.II			
1	Nisa	8	9	8,5	70,8	BSH
2	Zahra	7	10	8,5	70,8	BSH
3	Asrtrid	9	11	10	83,3	BSB
4	Sifiah	11	12	11,5	95,8	BSB
5	Akifah	7	10	8,5	70,8	BSH
6	Azijal	9	10	9,5	79,1	BSB
7	Sakila	9	10	9,5	79,1	BSB
8	Adam	9	10	9,5	79,1	BSB
9	Raihan	7	9	8	66,6	BSH
10	Indah	7	9	8	66,6	BSH
Rata-rata kemampuan mengenal bentuk geometri					76,2	BSB

Ket: Pertemuan I (P.I)

Pertemuan II (P.II)

Dapat diketahui pencapaian peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak di kelompok A pada siklus II menggambarkan bahwa dari 10 anak terdapat 5 anak yang memiliki kriteria berkembang sesuai harapan karena pada saat melakukan kegiatan , mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna, mengurutkan 5 seriasi ukuran atau warna serta menghitung banyak sedikit tanpa bantuan dari guru lagi. Terdapat 5 anak yang memiliki kriteria berkembang sangat baik karena pada saat melakukan kegiatan sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna,

mengurutkan 5 seriasi ukuran atau warna serta menghitung banyak sedikit secara mandiri tanpa diingatkan dan bimbing oleh guru ataupun peneliti bahkan ada beberapa anak yang membantu temannya pada saat melakukan kegiatan tersebut.

Dari tabel hasil observasi dan evaluasi anak didik peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak pertemuan kesatu dan kedua pada siklus II di atas dapat disajikan dalam tabel di bawah ini :

**Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Siklus II Pertemuan I dan II**

No	Kriteria	Jumlah Anak	Presentase
1	Belum Berkembang (BB)	0	0 %
2	Mulai Berkembang (MB)	0	0 %
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	50,0%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	5	50,0%
Jumlah		10	100%

Berdasarkan tabel rekapitulasi data hasil observasi dan evaluasi aktivitas anak didik untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak pada pertemuan kesatu dan pertemuan kedua pada siklus II. Tahap ini menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak yaitu, pada hasil penilaian tersebut berada pada kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB). Hal ini dapat diuraikan yaitu jumlah anak yang mendapatkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 5 anak dengan

persentase 50,0 % yakni anak menunjukkan kemampuan bermain dakon geometri, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna serta mengetahui konsep banyak sedikit dengan baik tanpa bantuan guru. Serta jumlah anak yang mendapat kriteria berkembang sangat baik (BSB) sebanyak 5 anak dengan persentase 50,0 %, yakni anak menunjukkan kemampuan bermain dakon geometri, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran bentuk dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna serta mengetahui konsep banyak sedikit sangat baik, tanpa bantuan guru serta mampu memberikan arahan kepada temannya yang lain.

### **3. Deskripsi Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Siklus I Dan Siklus II.**

Pada siklus I dan siklus II menunjukkan kemampuan bermain dakon geometri, ini dibuktikan dengan jumlah presentase meningkat dari hasil siklus I yaitu dengan persentase 40,4% yang berada pada kriteria mulai berkembang (MB) sedangkan pada siklus II yaitu dengan persentase 76,2% yang berada pada kriteria berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil observasi tersebut maka dapat dikatakan bahwa penelitian ini telah berhasil dan mencapai indikator yang telah ditetapkan yaitu 75% dengan demikian hanya sampai pada siklus II saja dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

Adapun hasil peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak berdasarkan hasil observasi siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:



**Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan Siklus II, Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Kelompok A TK Wahyu Ilmiah Kecamatan Pattallasang Kabupaten Gowa.**

No	Kategori	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1	Belum Berkembang			-	-
2	Mulai Berkembang	9	90,0%	-	-
3	Berkembang Sesuai Harapan	1	10,0%	5	50,0%
4	Berkembang Sangat Baik	-	-	5	50,0%

Dari tabel rekapitulasi data siklus I dan II diatas, dapat diperoleh keterangan bahwa pada siklus I anak yang berada di kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 anak dengan persentase 90,0%, dan anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 anak dengan persentase sebesar 10,0%. Kemudian diperoleh rata-rata hasil observasi sebesar 40,4% yang artinya belum memenuhi indikator keberhasilan, sehingga dilakukan rekapitulasi hasil observasi siklus II, pada siklus II anak yang berada di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 anak dengan persentase sebesar 50,0 %, dan anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 5 anak dengan persentase sebesar 50,0%. Kemudian diperoleh rata-rata hasil observasi sebesar 76,2% yang artinya telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

## B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan guru Kelompok A yang dilakukan selama empat kali tatap muka yang terbagi dalam dua siklus, yaitu Siklus I yang dilaksanakan selama dua kali pertemuan dan Siklus II yang dilakukan selama dua kali pertemuan menunjukkan bahwa keterampilan mengenal bentuk geometri melalui kegiatan bermain dengan geometri pada anak mengalami peningkatan. Kegiatan pengenalan bentuk geometri yang sebelumnya hanya menggunakan metode ceramah dan gambar untuk menerangkan ke anak dan dilanjutkan dengan mengerjakan LKA tanpa diselingi dengan permainan, anak-anak masih kebingungan dan kesulitan dalam mengenal bentuk geometri.

Hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan perbaikan-perbaikan agar pada penelitian siklus II dapat mencapai hasil yang lebih optimal. Kegiatan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang jauh lebih baik. Anak lebih semangat mengikuti kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. Hampir seluruh anak mampu menyelesaikan tugas yang diberikan. Persentase yang didapat dalam kemampuan menyelesaikan tugas yang diberikan mengalami peningkatan presentase yang berturut-turut dalam setiap pertemuan. Pencapaian pada tiap pertemuan siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu memiliki kriteria berkembang sesuai harapan. Selain itu pendidik memberikan motivasi berupa semangat kepada anak saat anak dalam proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian, peningkatan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada kelompok A siklus I mencapai 40,4% yang artinya masih dikategori Mulai Berkembang (MB) sedangkan di siklus II mencapai 76,2% yang artinya sudah berada dikategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Maka dari itu, penelitian mengenai Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Wahyu Ilmiah Kec.Pattallasang Kab.Gowa memenuhi standar yang telah ditetapkan.

Penelitian dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui bermain dakon geometri dipilih berdasarkan prinsip-prinsip bermain sambil belajar. Kemampuan dalam mengenal bentuk geometri sebelum dengan bermain dakon geometri dilakukan dengan menggambar bentuk-bentuk geometri di papan tulis tanpa menggunakan objek atau media langsung, sehingga anak masih kesulitan saat mengenal bentuk-bentuk geometri. Menurut Agung Triharso (2013: 7), cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Secara tidak langsung anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar. Pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang, selain itu dalam sebuah permainan dakon geometri yang dimainkan

oleh dua pemain akan membuat anak merasa tertantang untuk menjadi pemenangnya.

Dakon geometri digunakan sebagai media bermain dan belajar untuk anak yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Peningkatan perkembangan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak dapat dilihat dengan meningkatnya kemampuan anak saat mengetahui empat bentuk bangun datar yaitu segitiga, segi empat, persegi panjang dan lingkaran. Pencapaian indikator kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A (usia 4-5 tahun) Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 tahun 2014 (Kemendikbud,2015) yaitu mengetahui macam-macam bentuk geometri yang meliputi (segitiga, segi empat, persegi panjang dan lingkaran), mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran dan warna, mengeurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna dan mengetahui konsep banyak sedikit.

Penelitian dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui bermain dakon geometri dipilih berdasarkan prinsip-prinsip bermain sambil belajar. Kemampuan dalam mengenal bentuk geometri sebelum dengan bermain dakon geometri dilakukan dengan menggambar bentuk-bentuk geometri di papan tulis tanpa menggunakan objek atau media langsung, sehingga anak masih kesulitan saat mengenal bentuk-bentuk geometri. Menurut Agung Triharso (2013: 7), cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Secara tidak langsung anak-anak belajar dalam suatu permainan, tetapi juga bermain ketika belajar.

Pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan permainan. Melalui permainan tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengetahui, memahami, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari karena antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang, selain itu dalam sebuah permainan dakon geometri yang dimainkan oleh dua pemain akan membuat anak merasa tertantang untuk menjadi pemenangnya.

Kegiatan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dilakukan dengan sangat hati-hati dalam memasukkan biji-bijian dakon ke lubang papan dakon sesuai dengan tutup lubang papan dakonnya. Oleh karena itu ketika anak akan memasukkan bijiannya harus melihat biji yang akan dimasukkan ke tutup lubang papan dakon geometri. Hasil yang diperoleh setelah bermain dakon geometri anak sangat antusias dalam memainkan dakon geometri ini terlihat saat anak menyebutkan nama bentuk geometri. Selain itu saat anak mengkalsifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi warna atau ukuran dan mengerjakan LKA.

## BAB V

### PENETUP

#### A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media Dakon Geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik kelompok A di TK Wahyu Ilmiah. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak didik. Kemampuan awal sebelum tindakan menunjukkan bahwa masih berada pada kriteria belum berkembang dalam kegiatan menyebutkan bentuk geometri, mengkalsifikasikan benda berdasarkan bentuk ukuran dan warna, mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna dan mengetahui konsep banyak sedikit. Setelah dilakukan tindakan siklus I mengalami peningkatan dengan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH). Ini dibuktikan disetiap indikatornya, kemampuan anak didik dalam pengenalan bentuk geometri mengalami sedikit peningkatan. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II mengalami peningkatan dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB). Dibuktikan pada setiap indikatornya, kemampuan anak didik dalam mengenal bentuk geometri mengalami peningkatan sesuai dengan kriteria yang diharapkan. Penelitian ini telah terlaksana dengan baik sehingga indikator keberhasilan dapat dicapai.

Pada pengamatan terhadap proses pembelajaran kinerja guru juga meningkat dengan baik. Jadi dengan penerapan bermain dakon geometri dapat

meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok A di TK Wahyu Ilmiah Kec.Pattallasang Kab.Gowa.

## B. SARAN

Ada beberapa hal yang disampaikan penulis sebagai saran, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Permainan dakon geometri sebaiknya dimainkan anak secara rutin, agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.
2. Guru hendaknya mendampingi anak ketika bermain dakon geometri agar kegiatan bermainnya dapat berjalan dengan kondusif serta menerapkan prinsip bermain sambil belajar.
3. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas guna untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Agung, Triharso. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Dimiyanti, Jhoni. 2015. *Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzidin, Muhammad. 2017. *Pembelajaran AUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Fadillah, Muhammad. 2017. *Bermain dan permainan*. Jakarta: Kencana.
- Fadillah, Muhammad. 2018. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Isjoni Dimiyanti. 2014. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Larasati, Theresiana Ani. 2011. *Kekehan: Permainan Gasing Daerah Lamong*. Direktorat Tradisi Jendral Nilai Budaya, Seni dan Flim Kementrian Kebudayaan dan Sastrawan.
- Lestri K.W. 2011. *Konsep Matematika*. Jakarta: Depertemen Pendidikan Dan Kebudayaan, direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Kurikulum Pendidikan Dan Kebudayaan. 2015. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Muqowim. 2018. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Multiple Intlegences*. MangkU Bumi.
- Mutiah, Diana.2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Prada Media Grup.
- Mustofah Basri. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu



- Nurani, Yuliani. 2016. *Sentra Bermain Peran Makro Tema: Salon*. Jakarta:Indocamp
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Santrock, J. W. 2002. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (Alih bahasa: Achmad Chusairi & Juda Damalik). Jakarta: Erlangga.
- Ahmad Turmuzi. 2013. *Mengingat dan Memahami Kembali Tentang Teori Taksonomi Bloom*. Jurnal Online. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/05/531087.html> pada tanggal 20 maret 2021
- Atmaja, Jati Rinakri. 2019. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Geometri Melalui Permainan Dakon Pada Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Online, (<http://jurnal.upmk.ac.id/indeks.php/pelitapaud>), di Akses 05 November 2020)
- Rustiyanti, Desy Wahyu. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*. Artikel Skripsi (Online), ([http://C:/Users/acer/Downloads/SKRIPSI%20Desy%20Wahyu%20Rustiyanti%20NIM%2010111244008\(1\).pdf](http://C:/Users/acer/Downloads/SKRIPSI%20Desy%20Wahyu%20Rustiyanti%20NIM%2010111244008(1).pdf)), di Akses 05 November 2020).
- Sulistiyorin, Mikha. 2016. *Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak TK Kelompok A Gugus Sido Mukhti Kecamatan Mitrijeron Yogyakarta*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Online), Vol. 5, No.6, (<http://jurnal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgpaud/article/view/2538/2178> diakses 20 Februari 2020)

## RIWAYAT HIDUP



**ZURIATINA.** Lahir di Teke pada tanggal 14 September 1997. Penulis biasanya disapa dengan panggilan Tina. Anak keempta dari pasangan Ayahanda H.Syamsuddin, dan ibunda Jahara. Memiliki 3 saudara kandung, Idham, Turaya dan khaidir. Penulis beragama islam. Penulis memasuki jenjang pendidikan TK Kamboja TEKE PADA TAHUN 2003 dan tamat tahun 2004, pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan Sekolah Dasar pada tahun 2004 di SDN Inpres 3 dan tamat tahun 2010. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Palibelo pada tahun 2010 dan tamat pada tahun 2013, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 1 Woha dan berhasil menyelesaikan studi pada tahun 2016. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan pada Program Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.