

**PENERAPAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B PAUD
KARTINI JATI MULYO LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Di Susun Oleh :

**Cahya Utia Dewi
NPM. 1711070065**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442 H / 2021 M**

**PENERAPAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B PAUD
KARTINI JATI MULYO LAMPUNG SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Di Susun Oleh :

**Cahya Utia Dewi
NPM. 1711070065**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I

Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Pembimbing II

Kanada Komariyah M.Pd. I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
TAHUN 1442 H / 2021 M**

ABSTRAK

Media Tangram adalah suatu permainan yang berasal dari china berbentuk puzzle dua dimensi memiliki berbagai warna yang terdiri dari tujuh keping bentuk bangun datar (Bohning dan Athouse), tujuh keping bentuk bangun datar yang terdiri dari lima buah segitiga, satu buah persegi dan satu buah jajar genjang. Ketujuh bangun datar tersebut pada awalnya membentuk sebuah persegi. Dalam permainan ini ketujuh kepingan tanpa tumpang tindih disusun dan di tempel sehingga dapat membentuk berbagai pola seperti gambar hewan, rumah, dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data awal yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan wawancara dan observasi, dokumentasi kelas kelompok B2, dengan permasalahan masih rendahnya kemampuan kognitif anak didik dengan mengenal bentuk geometri melalui media tangram pada Pra Tindakan anak belum berhasil sesuai dengan indikator pencapaian dengan presentase 10% jumlah 19 anak.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) , dengan penelitian terdiri dari dua siklus Siklus I dan Siklus II, penelitian ini terdapat 4 tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Kegiatan ini dilaksanakan satu siklus 3 kali pertemuan dalam satu minggu dan siklus kedua sama saja dilaksanakan 3 kali pertemuan dalam satu minggu pada kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian peserta didik kelompok B2 PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan dengan jumlah peserta didik 19 anak yang terdiri dari 10 laki-laki dan 9 perempuan. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui media tangram dalam mengenal bentuk geometri anak Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh sangat meningkat dengan baik dalam kegiatan pembelajaran anak didik bahwa peneliti berhasil menghasilkan produk berupa media tangram untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak. Pada Siklus I dengan hasil nilai rata-rata 1.080 dengan presentase 30%, dan Siklus II dengan hasil nilai rata-rata 1.415 dengan presentase 80%. Bahwa peneliti dapat simpulkan ada sangat meningkat dalam penggunaan media tangram untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak .

Kata kunci : Perkembangan Kognitif, Media Tangram

ABSTRACT

Tangram media is a game originating from China in the form of a two-dimensional puzzle that has various colors consisting of seven pieces of flat shapes (Bohning and Athouse), seven pieces of flat shapes consisting of five triangles, one square and one row of ladders. . The seven flat shapes initially form a square. In this game, the seven pieces without overlapping are arranged and pasted so that they can form various patterns such as pictures of animals, houses, and so on.

The initial data collection techniques used by the researchers were interviews and observations, group B2 class documentation, with the problem being that students' cognitive abilities

were still low by recognizing geometric shapes through tangram media in Pre-Action. The children had not succeeded in accordance with the achievement indicators with a percentage of 10% total 19 child.

research is a Classroom Action Research (CAR), with research consisting of two cycles Cycle I and Cycle II, this research has 4 stages, namely, planning, implementation, observation and reflection. This activity is carried out in one cycle of 3 meetings in one week and the second cycle is the same as 3 meetings in one week on learning activities. The research subjects were students of the B2 PAUD Kartini Jati Mulyo group, South Lampung with a total of 19 students consisting of 10 boys and 9 girls. While the object of this research is to improve the cognitive development of early childhood through tangram media in recognizing the geometric shapes of children in Group B of PAUD Kartini Jati Mulyo, South Lampung.

Based on the results of the research obtained, it was very well improved in the learning activities of students that researchers succeeded in producing products in the form of tangram media to improve children's cognitive development. In Cycle I with an average value of 1,080 with a percentage

of 30%, and Cycle II with an average value of 1,415 with a percentage of 80%. That researchers can conclude there is a huge increase in the use of tangram media to enhance children's cognitive development.

Keywords: Cognitive Development, Tangram Media



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENERAPAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B PAUD
KARTINI JATI MULYO LAMPUNG SELATAN**

**Nama : CAHYA UTIA DEWI
NPM : 1711070065
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN**

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqasyah dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Romlah, M. Pd. I
NIP. 196306121993032002

Kanada Komarivah M. Pd. I
NIP. 2010058502

**Mengetahui
Ketua Jurusan**

Dr. H. Agus Jatmiko, M. Pd
NIP. 196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarone 1 Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENERAPAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B PAUD KARTINI JATI MUYO LAMPUNG SELATAN**, disusun oleh Cahya Utia Dewi, NPM: 1711070065, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Telah di Munaqosyahkan pada hari/tanggal: Selasa, 29 Juni 2021.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : **Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**
Sekretaris : **Cahniyo Wijaya Kuswanto, M.Pd**
Penguji Utama : **Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I**
Pembahas Pendamping I : **Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**
Pembahas Pendamping II : **Kanada Komariyah, M.Pd.I**

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. M. Nirva Diana, M.Pd
NIP. 196408281988032002

MOTTO

مُؤْمِنِينَ كُنْتُمْ إِنَّا لَأَعْلَوْنَ أَنْتُمْ تَحْزَنُوا وَلَتَهْنُوا وَلَا

“Dan janganlah kamu merasa lemah, dan jangan pula bersedih hati,
sebab kamu paling tinggi derajatnya, jika kamu orang beriman”.

(Q.s. Al’Imran Ayat 139)³



³ Departemen Agama Ri, *Al-Qur'an Karim Surat Al'Imran Ayat 139*.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim, Kupersembahkan karya ilmiah ini sebagai tanda bukti, hormat, dan kasih sayang kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta atas segenap cinta dan kasih sayang yaitu Akanku (Alm) Haitomi dan Ibuku Puspa Dewi, S.Pd yang sudah membesarkanku dan membimbing dari kecil hingga saat ini, terimakasih untuk segalanya dengan rela mengkorbankan hidupnya untuk membuat aku menikmati indahny pendidikan hingga sampai selesai.
2. Untuk keempat kakakku, yang telah memberiku semangat dan motivasi untuk adik terakhirmu ini. Sekarang kita sudah mencapai jalan cita-cita kita masing-masing yang sudah dipilih untuk membahagiakan kedua orang tua tercinta.
3. Untuk sahabatku 4 tahun di perkuliahan binarti, arni, yunika, az-zahra, putri, ade, april terimakasih sudah saling menyemangati dan memotivasi untuk mencapai sebuah gelar yang kita impikan. Sahabat kosan terimakasih untuk perjalanan keluh kesah canda tawa yang sudah kita lewati bersama, semoga kita semua sukses di jalannya masing-masing amiin.
4. Rekan-rekan seangkatan jurusan PIAUD B 2017 terimakasih untuk suka cita yang sudah di lewati bersama dan untuk kebersamaan selama 3 tahun perkuliahan.
5. Alamamater tercinta UIN Raden Intan Lampung .

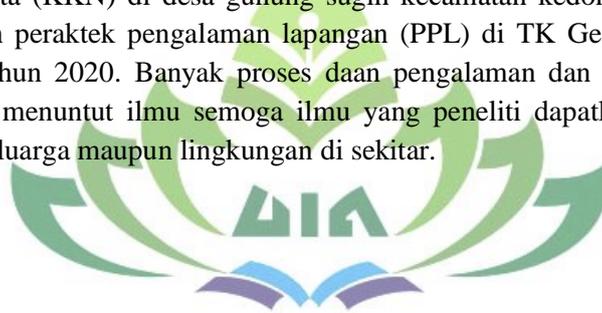


RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Cahya Utia Dewi, berjenis kelamin perempuan di lahirkan di Desa Gunung Sugih Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran pada tanggal 14 Oktober 1999, sebagai anak ke 5 dari 5 bersaudara dari pasangan bapak (Alm) Haitomi dan ibu Puspa Dewi, S.Pd. bertempat di desa Kuripan Gunung Sugih Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran.

Riwayat pendidikan penulis mulai sekolah di Taman Kanak-Kanak yaitu Tk YPP Mathlaul Anwar selesai pendidikan pada tahun 2005. Kemudian penulis melanjutkan ke Sekolah Dasar SD 1 Pasar Baru selesai pada tahun 2011. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke Madrasah Aliyah Tsanawiyah Mts'N 1 Pesawaran selesai pada tahun 2014, dan penulis meneruskan ke Madrasah Aliyah Negeri MAN 1 Pesawaran selesai pada tahun 2017. Setelah lulus penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan perkuliahan tahun 2017 di terima keperguruan tinggi negeri di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) angkatan 2017 kelas B.

Selama masa perkuliahan penulis aktif mengikuti organisasi baik intra maupun ekstra kampus. Penulis berperan sebagai anggota HMJ Piauud masa jabatan 2018-2019. Dan peneliti Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa gunung sugih kecamatan kedondong kabupaten pesawaran dan melaksanakan peraktek pengalaman lapangan (PPL) di TK Geomerlang Sukarame Bandar Lampung pada tahun 2020. Banyak proses daan pengalaman dan ilmu pengetahuan di setiap perjalanan dalam menuntut ilmu semoga ilmu yang peneliti dapatkan bisa di gunakan sebaik mungkin untuk keluarga maupun lingkungan di sekitar.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, penulis panjatkan puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan dan memberikan ilmu pengetahuan, kemudahan, dan petunjuk-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan kelancaran dan penuh semangat. Sholawat serta salam, penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang mana ajaran-ajaran-Nya membawa kita kepada pencerahan selama dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini dengan berjudul "Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan kognitif Anak kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan", penulis banyak sekali menerima masukan, motivasi dan bantuan serta dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu perkenankan penulis untuk mengucapkan terimakasih melalui tulisan ini kepada :

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dr. Heni Wulandari, M.Pd.I selaku wakil Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku Pembimbing I terima kasih sudah membimbing dan memberikan arahan, dukungan, motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
Kanada Komariyah, M.Pd.I selaku Pembimbing II terima kasih sudah sabar dalam membimbing dan memberikan arahan, motivasi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang sudah memberikan sebagian ilmu pengetahuan kepada penulis sehingga penulis dapat mencapai akhir perjalanan di kampus UIN Raden Intan Lampung dalam proses skripsi ini.
5. Kemiati dan Staf guru, selaku kepala sekolah PAUD Kartini jati mulyo lampung selatan, terima kasih yang sudah memberikan izin penulis untuk penelitian di PAUD Kartini, dan terima kasih kepada guru kelas kelompok B2 atas kolaborasi dalam mengajar dalam setiap kegiatan proses belajar mengajar di dalam kelas.

Bandar Lampung 01 Mei 2021

Penulis
Cahya Utia Dewi

Npm. 1711070065

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
MOTTO	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Penegasan Judul	1
B. Alasan Memilih Judul	1
C. Latar Belakang Masalah.....	2
D. Fokus Penelitian	5
E. Identifikasi Masalah.....	5
F. Rumusan Masalah.....	6
G. Hipotesis Tindakan	6
H. Tujuan Penelitian	6
I. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Media Tangram	7
a. Definisi Media Pembelajaran.....	7
1. Fungsi Media Pembelajaran	8
2. Syarat Media Pembelajaran Baik Untuk AUD.....	8
b. Definisi Tangram	9
1. Bentuk-bentuk Media Tangram	10
2. Langkah-langkah Bermainan Media Tangram	11
3. Tujuan dan Manfaat Media Tangram	11
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Tangram.....	12
B. Mengenal Bentuk Geometri.....	12
1. Definisi Bentuk Geometri	12
2. Tujuan dan Manfaat Mengenal Bentuk Geometri	13

C. Teori Perkembangan Kognitif	14
1. Definisi Perkembangan Kognitif.....	14
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD	15
3. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif AUD.....	16
4. Faktor-Faktor Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD	16
D. Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri	17
E. Penelitian Relevan.....	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	20
B. Metode Penelitian.....	20
C. Subyek Dan Objek Penelitian	20
D. Rancangan Penelitian	21
1. Tahap Perencanaan	22
2. Tahap Pelaksanaan.....	22
3. Tahap Pengamatan (Observasi).....	23
4. Refleksi (<i>Reflection</i>)	23
E. Perencanaan Tahap Penelitian	24
F. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Interview / Wawancara	24
2. Dokumentasi	24
3. Observasi	24
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	24
H. Kisi-Kisi Instrumen.....	26
I. Kisi-kisi Pengukuran	28

BAB IV PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	29
1. Sejarah Singkat PAUD Kartini	29
2. Identitas Sekolah PAUD Kartini	29
3. Visi Misi PAUD Kartini	29
4. Tujuan Satuan PAUD Kartini	30
5. Karakteristik Satuan PAUD Kartini	31
6. Struktur Kurikulum PAUD Kartini	32
7. Struktur Organisasi Lembaga PAUD Kartini	32
8. Keadaan Sarana dan Prasarana PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan	32
B. Perkembangan Kognitif Anak Sebelum Pelaksanaan Bermain Media Tangram	33
1. Observasi Sebelum Tindakan.....	33
2. Perkembangan Awal Anak Mengenal Bentuk Media Tangram	36
C. Deskripsi Hasil Penelitian	36
1. Siklus I	
a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus I.....	38
b. Tahap Pelaksanaa Tindakan Kelas Siklus I	38
c. Observasi Tindakan Kelas Pada Siklus I	41

d. Refleksi	44
2. Siklus II	
a. Tahap Perencanaan Tindakan Kelas Siklus II.....	47
b. Tahap Pelaksanaa Tindakan Kelas Siklus II	48
c. Observasi Tindakan Kelas Pada Siklus II	52
d. Refleksi	55
D. Analisis Data	57
E. Pembahasan.....	57

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
C. Penutup.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Penilaian Pra Tindakan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan.....	4
Tabel 3.1: Presentase Kriteria Keerhasilan Anak	25
Tabel 3.2 : Indikator Media Tangram.....	27
Tabel 3.3 : Lembar Observasi Penilaian.....	28
Tabel 4.1: Identitas Sekolah Dan Lembaga PAUD Kartini Jatimulyo Lampung Selatan 2021/2022	29
Tabel 4.2 : Data Sarana dan Prasarana PAUD Kartini II Jati Mulyo Lampung Selatan	32
Tabel 4.3 : Data alat permainan dan sarana pembelajaran PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan	32
Tabel 4.4 : Nilai Hasil Pra TindakanKelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan.....	34
Tabel 4.5 : Hasil Observasi Kemampuan Kognitif Anak Pra Tindakan	35
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus I	42
Tabel 4.7 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I	43
Tabel 4.8 : Indikator Perkembangan Kognitif Anak Siklus I.....	45
Tabel 4.9 : Hasil Indikator Perkembangan Kognitif Anak Siklus I.....	46
Tabel 4.10 : Hasil Observasi Aktivitas Anak Siklus II	52
Tabel 4.11 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	53
Tabel 4.12 : Iindikator Perkembangan Kognitif Anak Siklus II	55
Tabel 4.13 : Hasil Indikator Perkembangan Kognitif Anak Siklus II	56
Tabel 4.14 : Perbandingan Perkembangan Kognitif Anak Pra Tindakan dan Siklus I.....	57
Tabel 4.15 : Perbandingan Presentase Hasil Perkembangan Kognitif Anak Pra tindakan, Siklus I, Siklus II Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1: Media Tangram	10
Gambar 1.2 : Macam-macam bentuk media tangram	10
Gambar 1.3 : Model penelitian tindakan kelas Kemmis dan Mc Taggart	21



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 5.1 : Diagram Hasil Observasi Perkembangan Kognitif Anak Pra Tindakan.....	36
Diagram 5.2 : Hasil Perkembangan Kognitif Anak Siklus I.....	46
Diagram 5.3 : Hasil Perkembangan Kognitif Anak Siklus II.....	56
Diagram 5.4 : Perbandingan Perkembangan Kognitif Anak Pra Tindakan dan Siklus I	58
Diagram 5.5 : Hasil Kegiatan Pembelajaran Anak Perkembangan Kognitif Pra Tindakan, Siklus I,Siklus II.....	58



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Yaitu salah satu hal yang terpenting dan sebagai kerangka juga sebagai penegas agar memudahkan pembaca dalam memahami isi skripsi tersebut, peneliti akan menguraikan istilah-istilah yang berhubungan dengan judul skripsi.

Peneliti mengambil judul skripsi yaitu ‘penerapan media tangram untuk meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan’. Dalam penulisan ini penulis mengupayakan agar tidak salah memahami judul skripsi ini maka perlu penulis memberikan penegasan judul sebagai berikut :

1. Media Tangram

Media tangram merupakan tujuh potongan kertas yang terdiri dari dua bentuk segitiga besar, persegi, jajar genjang, segitiga kecil, segi empat (Karim). Tangram merupakan benda edukatif untuk pengenalan geometri yang bentuknya terbagi dari beberapa kepingan bentuk geometri, mengenal bentuk geometri adalah kemampuan mengenal, menunjuk, membedakan bentuk dan mengklasifikasikan bentuk selain itu juga dapat mengembangkan kecerdasan anak berpengaruh pada pengenalan bentuk geometri.¹

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada umumnya sangat berhubungan dengan masa perkembangan motorik, perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir. Perkembangan kognitif dimana proses individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.²

3. Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan

Karena pentingnya pendidikan anak usia dini ini maka didirikan lembaga-lembaga PAUD, dengan tujuan agar anak-anak usia dini di Indonesia baik keluarga yang mampu maupun kurang mampu dapat terlayani dengan biaya yang cukup murah dan terjangkau. Karena dukungan dari masyarakat dan antusias orang tua untuk menyekolahkan putra-putrinya di lembaga PAUD maka berdirilah PAUD Kartini sekaligus untuk turut menyukseskan program pemerintah di bidang pendidikan dan sekaligus untuk membantu keluarga yang kurang mampu. Alhamdulillah PAUD Kartini adalah salah satu PAUD sebagai tempat pusat kegiatan hingga sekarang sudah berjalan 2 tahun.⁴

Alasan Memilih Judul, dikarenakan kegiatan bermain dan belajar dalam pembelajaran dikelas cenderung menggunakan media yang sudah model lama membuat anak merasa bosan dan anak kurang tertarik untuk bermain bersama yang berpacu dengan buku bergambar dengan metode bercerita dan tanya jawab. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk penelitian dengan judul “Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan.

B. Latar Belakang Masalah

Anak adalah anugerah terbesar yang diberikan oleh maha pencipta kepada makhluk hidup kepercayaan-Nya. Anak merupakan titipan dan amanat dari maha pencipta, oleh karena itu setiap manusia yang berpasang-pasangan dan telah diberikan keturunan tentu saja sangat mensukuri dan

¹Aisyah Izza Hamida, Choirun Nisak Aulina. *Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4, No 2, April 2021, h.10.

²Heleni Filtri, Al Khudri Sembiring, *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Kecamatan Rumbai*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No.2, April 2018, h.171.

⁴PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan

teramat sangat menjaga titipan tersebut oleh karena itu tidak ingin seorang dan sesuatu pun yang akan melukai anaknya.

﴿سَدِيدًا أَقْوَالًا وَيَقُولُوا اللَّهُ فَاتَّقُوا عَلَيْهِمْ خَافُوا ضِعْفًا ذُرِّيَّةً خَلْفِهِمْ مَنْ تَرَكُوا وَالَّذِينَ وَلِيخْشَ﴾

Artinya : “Dan hendaklah takut kepada Allah orang-orang yang seandainya meninggalkan dibelakang mereka anak-anak yang lemah, yang mereka khawatir terhadap (kesejahteraan) mereka. oleh sebab itu hendaklah mereka bertakwa kepada Allah dan hendaklah mereka mengucapkan Perkataan yang benar”(surat annisa ayat 9).

Dari penjelasan surat annisa ayat 9 di atas yaitu, Anak yang dilahirkan dari orangtua yang baik maka ia berpotensi untuk menumbuhkan sifat-sifat baik dalam dirinya. Namun apabila anak tersebut hidup dalam lingkungan yang rusak, dan berakhlak rendah maka anak tersebut bisa menjadi orang yang suka merusak dan jahat. Seandainya hidup dalam lingkungan yang penuh dengan kebaikan dan diserahkan kepada pendidik yang baik, ada kemungkinan sifat-sifat buruk mereka akan tertutupi dan tumbuh menjadi orang yang memiliki keutamaan dan keimanan.¹

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 14 di tegaskan bahwa “pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah sesuatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak usia dini 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. Pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak.”²

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia 0-6 tahun tersebut para ahli menyebutnya sebagai masa emas (Golden Age) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini perlu diarahkan pada fisik, kognitif, sosial emosional, bahasa, seni dan kreativitas yang seimbang sebagai peletak dasar yang tepat guna pembentukan pribadi yang utuh.⁵

Seperti yang tertera didalam UU No.20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara.⁶

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai penghubung dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Dalam menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini harus disesuaikan dengan usia dan tahapan perkembangannya karena setiap anak walaupun memiliki usia yang sama tapi terkadang memiliki tahap perkembangan yang berbeda.

Kegiatan bermain media tangram merupakan media berbentuk segi empat yang terdiri dari 7 potongan dari tiga macam bentuk geometri permainan ini dilakukan di dalam ruangan

¹Nur Faizah, Sejarah Al-Qur'an , Jakarta: Artharivera, 2008, h. 64.

²Kemendiknas, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14 (Jakarta: Depdiknas), h. 2.

⁵ Aris Priyanto, Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. Jurnal Ilmiah Guru “COPE”, No. 02/Tahun XVIII/November 2014

⁶Kemendiknas, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 (Jakarta: Depdiknas, h. 1.

(indoor) yang menggunakan kegiatan pembelajaran berkelompok atau per regu masing-masing anak akan di bagi menjadi beberapa kelompok sesuai jumlah anak didik di sekolah untuk menyelesaikan media tangram sesuai bentuknya yang sebelumnya sudah di jelaskan dan dipahami oleh pendidik.

Media tangram sendiri banyak bentuknya ada yang terbuat dari kayu, spons maupun bisa dibuat sendiri menggunakan kertas origami dibentuk sesuai dengan potongan bentuk geometri, bermain tangram ini sangat menyenangkan dan aja juga tidaknya dikarenakan untuk melatih imajinasi anak yang dapat menghasilkan kreativitas yang baik.⁷

Tangram tersebut permainan yang paling tua yang dikenal dalam matematika. Permainan ini pertama kali di kembangkan dinegara cina dan sering di sebut dengan puzzle china. Tangram berasal dari kata Tang dan Ram, tangram adalah puzzle yang terdiri dari 7 kepingan bangun datar yang terdiri dari 2 berbentuk segitiga besar, 1 berbentuk persegi, 1 berbentuk jajar genjang, 1 berbentuk segitiga sedang, dan 2 berbentuk segitiga kecil.⁸ Dalam penelitian media tangram ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas model penelitian Kemmis dan MC Taggart dengan rancangan penelitian 2 siklus dan empat komponen yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Permainan untuk digunakan dalam meningkatkan perkembangan kognitif dalam penelitian ini adalah permainan media tangram. Dalam permainan ini membantu anak untuk mengenal bentuk-bentuk sederhana dalam geometri, peserta didik anak usia dini kelompok bermain dapat mengenal bangun-bangunan dengan mudah dengan menggunakan permainan tangram tersebut. Permainan tangram sama halnya dengan bermain puzzle jadi menarik untuk anak mempelajarinya karena bermain sambil belajar sangat cocok untuk anak usia dini.

Dari hasil wawancara terhadap ibu kepala sekolah di PAUD Kartini mengatakan bahwa, media tangram belum ada di PAUD tersebut dan untuk anak didik ada sedikit kendala dan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, yaitu di sekolah baru memulai untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri terhadap anak didik. Salah satunya dikarenakan anak baru memasuki sekolah setiap minggu 3 kali pertemuan yang dijadwalkan sesuai harinya akibat dampak covid 19 tersebut. Jadi anak didik di PAUD Kartini lagi di tahap proses dalam mengenal bentuk geometri dan anak didik belum memahami mengenai konsep bentuk-bentuk geometri di sekolah.⁹

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan oleh peneliti dengan kepala sekolah dan guru PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan tentang pembelajaran bentuk-bentuk geometri, diketahui pembelajaran tentang geometri peserta didik kelompok B mengalami kesulitan belajar hal ini dilatar belakangi oleh kemampuan dari pemahaman anak berbeda-beda, terdapat sebagian anak didik yang mudah dan yang sulit dalam memahami pembelajaran geometri yang telah diajarkan pendidik, serta dalam proses pembelajaran pada pelajaran geometri pendidik mengatakan pernah mencoba untuk menggunakan beberapa pendekatan-pendekatan, strategi-strategi, maupun model-model pembelajaran namun hasil dari itu peserta didik masih ada yang merasa sulit dan mudah dalam memahami geometri. Dan di sekolah tersebut guru memakai pembelajaran terhadap anak didik di PAUD Kartini menggunakan metode pembelajaran bercerita dan metode tanya jawab¹⁰

Peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran demonstrasi dalam proses pembelajaran, pemilihan pendekatan yang menarik dan dapat meningkatkan aktivitas belajar para

⁷Ibid h. 6

⁸Vandi Chamdika, Deddy Kusbianto, Dyah Ayu Irmawati. *Rancangan bangunan Gamepuzzle 2D "TANGRAM PUZZLE" dengan Metode Fisher-Yater Shuffle*, Volume 3, Eedisi 1, November 2016, h. 8.

⁹Hasil Wawancara Kepala Sekolah PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan.

¹⁰PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan

peserta didik yaitu dengan pendekatan pembelajaran aktif. Pembelajaran yang aktif yaitu suatu proses mendidik peserta didik yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk mengajak peserta didik agar belajar secara aktif saat proses mengajar berlangsung, peserta didik berpartisipasi dengan kemampuan-kemampuannya untuk turut aktif saat proses pembelajaran, tidak hanya keberanian peserta didik akan tetapi juga melibatkan fisik mereka. Dengan metode demonstrasi tersebut agar ada terjalin kerja sama sesama peserta didik untuk menyelesaikan suatu pemecahan masalah agar terselesaikan dengan baik,

Dan dikuatkan dengan teori oleh Sarah Dan Lathifaturahmah, berpendapat bahwa permainan tangram menggunakan potongan-potongan kecil bentuk geometri seperti bentuk persegi, segitiga dan jajaran genjang. Kemudian potongan geometri disusun menjadi bentuk seperti berbagai jenis-jenis hewan, binatang, orang, dan benda-benda yang ada di sekitar anak.¹¹

Kemampuan kognitif anak dapat ditunjukkan dengan cara melaksanakan kegiatan bermain menggunakan alat permainan yang mengandung unsur atau nilai edukatif. Sedangkan perkembangan kognitif adalah perkembangan berfikir atau kecerdasan, yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana, Menurut Wiyani.⁹

Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Budi Rahardjo, mengatakan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah mampu 1. Anak dapat mengelompokkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat dan persegi panjang, 2. Anak dapat membedakan benda-benda yang berbentuk geometri. 3. Anak mampu menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri.¹⁰

Menurut Lestari K.W dalam jurnal ilmu pendidikan, menyatakan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di disekitar lingkungannya melalui tahap-tahapnya berdasarkan bentuk geometri.

Nilawati Tajuddin menyatakan bahwa kognitif menurut Piaget: a) mengenal bentuk-bentuk geometri minimal 6 bentuk, b) mengenali warna minimal 6 warna, c) memahami perbedaan bentuk (besar, kecil, tinggi), d) bisa memahami dan menghitung angka (minimal 1-10).

Bahwa peneliti mengambil sebuah teori dari lestari K.W dan Nilawati Tajuddin dengan lima indikator berdasarkan teori di atas yaitu, mengenal bentuk-bentuk geometri, menyebutkan bentuk, ukuran dan warna, mengurutkan bentuk geometri sesuai gambar pola, menghitung angka 1-10.

Berikut ini disajikan hasil pra penelitian observasi awal anak saat peneliti ke PAUD Kartini Jati Mulyo, di saat melihat pembelajarannya guru dikelas anak memahami tentang bentuk-bentuk geometri. Berikut tabel pemahaman anak terhadap bentuk-bentuk geometri pada media tangram.

¹¹ Putri Rahmi, Mawaddah, Heliati fajriah, Maisarah. *Penerapan Alat Permainan Edukatif tangram untuk meningkatkan kreativitas anak dalam mengenal bentuk geometri di TKN Pembina Lawe Alas*. Jurnal Raudhah, Vol. 8 No. 1, Januari-juni 2020

⁹ Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan*. E-journal Keperawatan (e-Kp) Vol. 5 No 1, Febuari 2017, h. 2.

¹⁰ Nila Mayang Sari, Daviq Chairilisyah, FebriaLismanto, *The Effect Of Geoboard Media Usage Of The Ability To Know The Concept Of Geometric Shapes For Children Aged 5-6 Years In TK Negeri Pembina 2 Pekan Baru*, h. 3-4.

Tabel 1.1
Penilaian PraTindakan Perkembangan Kognitif Anak
Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan

NO	NAMA	Indikator Pencapaian Perkembangan					Ket	
		Mengenal bentuk	Menyebutkan bentuk, ukuran dan warna	Mengurutkan bentuk geometri	Mengumpulkan bentuk	Menghitung angka 1-10		
1	Adelia	BB	MB	BB	MB	MB	BB	
2	Ainun	BB	MB	BB	MB	MB	BB	
3	Almira	MB	MB	MB	MB	MB	MB	
4	Alfi	MB	BB	BB	MB	MB	BB	
5	Altaf	BB	MB	MB	BB	BB	BB	
6	Almira	MB	MB	BB	MB	BB	BB	
7	Farel	MB	BB	MB	BB	MB	BB	
8	Arya	BB	MB	BB	MB	MB	BB	
9	Khansa	MB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	
10	Keisyia	MB	BB	MB	MB	MB	MB	
11	M. Haikal	BB	BB	MB	MB	MB	MB	
12	M. Ghazy	BB	MB	BB	MB	BB	BB	
13	Nurul	MB	BB	MB	BB	MB	BB	
14	Nurul	MB	BB	MB	BB	MB	BB	
15	Reno	BB	MB	MB	MB	MB	MB	
16	Selly	MB	BB	BSH	BSH	MB	BSH	
17	Dicky	BB	BB	BB	MB	MB	BB	
18	Abi	BB	BB	MB	BB	MB	BB	
19	Meyla	BB	MB	MB	BB	MB	BB	
Jumlah		195						
Hasil		10,26%						

Sumber : Hasil pengamatan pra penelitian di PAUD Kartini Jati Mulyo Lamsel

Menurut Lestari K.W dalam jurnal ilmu pendidikan, menyatakan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di disekitar lingkungannya melalui tahap-tahapnya berdasarkan bentuk geometri.

Nilawati Tajuddin menyatakan bahwa kognitif menurut Piaget:a) mengenal bentuk-bentuk geometri minimal 6 bentuk, b) mengenali warna minimal 6 warna, c) memahami perbedaan bentuk (besar, kecil, tinggi), d) bisa memahami dan menghitung angka (minimal 1-10).

Keterangan:

BB : Belum berkembang (skor nilai 1)

MB : mulai berkembang (skor nilai 2)

BSH : berkembang sesuai harapan (skor nilai 3)

BSB : berkembang sangat baik (skor nilai 4)¹¹

Dari tabel di atas dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif anak Kelompok B di PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan menunjukkan hasil sebagai berikut, anak yang masih tergolong belum berkembang (BB) ada 13,65% anak dengan presentase kesulitan anak dalam mengenal bentuk geometri yang tergolong mulai berkembang (MB) ada 4 anak dengan presentase 20% belum sepenuhnya anak bisa membedakan bentuk-bentuk geometri sesuai bentuk dan warna. Sedangkan hanya 2 orang anak saja yang sudah tergolong berkembang sesuai harapan (BSH) dengan presentase 10% anak sudah mampu menyebutkan bentuk geometri dari 4-5 bentuk. Sedangkan yang berkembang sangat baik (BSB) ada 0 anak dengan presentase 10% anak masih belum mampu mencocokkan bentuk geometri dengan warnanya sesuai bentuk geometri dengan benar.

Berdasarkan kesimpulan dari permasalahan di atas, kegiatan permainan media tangram dipilih peneliti karena melaksanakan kegiatan ini sangat sederhana serta bahan yang mudah didapat. Bisa menggunakan origami, spons pada media tangram dalam bentuk segi empat dari 7 potongan geometri, di dalam proses pembelajaran maka akan menciptakan suasana belajar yang dinamis, karena anak bermain sambil belajar sehingga tanpa disadari anak dapat mempelajari banyak hal tanpa merasa bosan.

Oleh karena itu untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak, peneliti menggunakan media tangram dalam bentuk geometri. Karena melalui media tangram bentuk geometri ini anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, jajar genjang dan lainnya. Secara langsung anak yang dimulai pada jenjang mengetahui, memahami, dan menerapkan di sekolah dan pada kegiatan sehari-hari.

C. Identifikasi Masalah

Setelah dilihat dari paparan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul pada anak kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan adalah :

1. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri masih kurang.
2. Kurangnya keterlibatan anak secara langsung dalam pembelajaran kognitif menggunakan media atau gambar yang menarik minat anak.
3. Kurangnya media yang berkaitan terhadap bentuk-bentuk geometri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas di ajukan rumusan masalah yaitu, Apakah Penerapan Media Tangram Dapat Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai adalah untuk mengetahui kemampuan kognitif AUD dalam mengenal bentuk geometri melalui bermain media tangram.

F. Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini di antaranya :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan sumbangan ilmiah dalam pendidikan anak usia dini (PAUD) khususnya tentang penerapan media tangram untuk

¹¹Sigit Purnama, Hardiyanti Pratiwi Prima Suci Rohmadheny, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*, h.108.

- meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- b. Untuk menambah referensi penulisan tugas akhir yang berhubungan dengan meningkatkan kognitif anak usia dini.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti
 1. Untuk menambah wawasan tentang penerapan media tangram terhadap perkembangan kognitif anak.
 2. Membantu anak dalam meningkatkan kognitif anak melalui media tangram.
 - b. Bagi pendidik
 1. Memberikan masukan terhadap penggunaan media tangram terhadap anak usia dini.
 2. Pendidik memiliki wawasan tentang bermacam-macam media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.
 - c. Bagi sekolah

Sekolah dapat menambah media untuk proses pembelajaran yang dapat meningkatkan kognitif anak.

G. Penelitian Relevan

1. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Komang Srianis, Ni Ketut Suarni dan Putu Rahayu Ujianti Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Dengan Judul Jurnal Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk, penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dimana hasil penelitian menunjukkan peningkatan dari siklus pertama dan kedua. Sehingga perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok TK PGRI Singaraja dapat meningkat dan sesuai dengan yang diharapkan, anak yang awalnya kurang aktif dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran menjadi aktif dalam kegiatan pembelajaran³³
2. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Putri Rahmi, Mawaddah, Heliati Fajriah, Maisarah UIN Ar-raniry Banda Aceh. Dengan judul jurnal Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Kreativitas Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri. Terdapat 13 orang anak yang memenuhi kriteria berkembang sangat baik (BSB) dan 3 orang anak yang berkembang sesuai harapan (BSH). Oleh karena itu hasil yang didapat keseluruhan anak mencapai 83,03% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu, diantaranya yaitu Setyorini (2015) menyimpulkan bahwa melalui permainan tangram dapat meningkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak. Hasil penelitian di atas membuktikan alat permainan edukatif berupa tangram dapat meningkatkan kreativitas maupun pengenalan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini.³⁴
3. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh, Nuria Faradilla Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampung Serang. Dengan judul jurnal, Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tangram Kelompok B TK Aisyiah Bustanul Athfal Serang. Penelitian ini peneliti tidak terjun langsung ke lapangan, sehingga peneliti membuat sebuah video pembelajaran tentang permainan

³³ Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1 Tahun 2014.

³⁴ Putri Rahmi, Mawaddah, Heliati Fajriah. *Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Di TKN Pembina Lawe Alas, Jurnal Raudhah*, Vol. 8 No. 1, Januari-juni 2020.

tangram yang diunggah melalui youtube digunakan sebagai pengajaran bagi anak untuk mengembangkan kreativitas, total kuesioner sebanyak 10 item pernyataan, jumlah responden yaitu 48 dan rata-rata penilaian untuk perkembangan kreativitas anak melalui permainan tangram yaitu sebesar 32%.³⁵

4. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Lia Fitria, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Dengan judul skripsi Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina 3 Kuala Tungkal Kab. Tanjung Jabung Barat. Hasil penelitian tindakan kelas yang peneliti lakukan tentang penggunaan alat permainan edukatif tangram dalam mengembangkan kognitif anak usia dini yaitu dilakukan 3 siklus. Pertama, perkembangan kognitif anak sebelum diberi tindakan belum berkembang dengan optimal, hal ini terlihat dari banyaknya anak yang belum mampu memasang dan membongkar tangram dengan terampil, teliti dan teratur, karena kurang dikemasnya pelajaran dari guru penggunaan APE tangram belum maksimal. Kedua, setelah dilakukan penelitian tindakan kelas dari siklus 1 sampai siklus 3 maka dapat dilihat bahwa perkembangan kognitif anak semakin meningkat, adapun cara peningkatan perkembangan kognitif anak melalui penggunaan alat permainan edukatif tangram adalah dengan berbagai strategi diantaranya peneliti dan guru kolaborasi menyiapkan dan menyusun rencana pembelajaran, merancang kegiatan yang menarik sehingga anak tertarik untuk bermain dan belajar. Ketiga, setelah diberikan tindakan penggunaan alat permainan edukatif tangram dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Negeri Pembina 3 Kuala Tungkal. Hal ini terlihat dari hasil pra siklus, siklus 1, siklus 2, siklus 3, mengalami peningkatan adapun skor yang diperoleh anak pra siklus adalah 36,53%, siklus 1 dengan skor 55,77%, siklus 2 dengan skor 71,15, dan siklus dengan skor 86,53%.³⁶
5. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Yurinda Withasar, Universitas PGRI Palembang. Dengan judul jurnal, Peningkatan Kemampuan Mengklasifikasi Bangun Dua Dimensi Melalui Permainan Tangram. Peningkatan kemampuan mengklasifikasi anak kelas A PAUD Nusantara Palembang yang berjumlah 14 orang dapat dilihat pada rata-rata TCP anak pra-intervensi yang mencapai 50 dan pada siklus I menjadi 77,3 Hal ini menunjukkan rata-rata kenaikan kemampuan mengklasifikasi bangun dua dimensi anak sebesar 27,3. Sedangkan pada tahap Siklus I yang dilaksanakan selama 8 kali pertemuan dapat diketahui bahwa tingkat kemampuan mengklasifikasi bangun dua dimensi anak masih dalam mulai berkembang yaitu dengan TCP anak rata-rata kelas sebesar 77,3 atau 64,4%. Berdasarkan kesepakatan antara peneliti dengan guru bahwa penelitian dikatakan berhasil jika mencapai 71%. siklus II, terlihat perkembangan kemampuan mengklasifikasi anak kelas A PAUD Nusantara Palembang yang berjumlah 14 orang dapat dilihat pada rata-rata pra-intervensi yang mencapai 50 mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 27,29 menjadi 77,3. Selanjutnya, dari siklus I ke siklus II kemampuan mengklasifikasi bangun dua dimensi anak mengalami peningkatan sebesar 27,07 menjadi 104.³⁷

³⁵Nuria Faradilla Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Indonesia Kampung Serang. *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Permainan Tangram Kelompok B TK Aisyiah Bustanul Athfal Serang.*

³⁶Lia Fitria, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. *Penggunaan Alat Permainan Edukatif Tangram Dalam Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina 3 Kuala Tungkal Kab. Tanjung Jabung Barat 2020*

³⁷Yurinda Withasari, *Peningkatan Kemampuan Mengklasifikasikan Bangun Dua Dimensi Melalui Permainan Tangram, Universitas PGRI Palembang. Jurnal Cakrasana-Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1, Juni 2018, h.77.*

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil rangkaian penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi dengan guru dan peneliti, peneliti dapat simpulkan bahwa dengan digunakannya media tangram sebagai alat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B PAUD Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan 2020/2021. Karena dengan bermain media tangram anak turut langsung melakukan pengenalan dan memahami kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga menjadikan anak lebih mudah menirukan apa yang sudah mereka lihat. Dan tak hanya itu, dengan bermain tangram anak lebih sangat aktif dalam bermain tanpa disadari anak didik bermain bersamaan dengan proses pembelajaran mengenal bentuk-bentuk geometri beserta warna, ukuran, dan menghitung. Serta untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui bermain media tangram beserta macam-macam bentuk geometri.

Berdasarkan hasil analisis yang sudah di laksanakan dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bermain media tangram mampu meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam, mengenal bentuk geometri, menghitung bentuk, mengumpulkan bentuk sesuai dengan ukuran dari terbesar ke yang terkecil, mengenal warna pada media tangram pada kegiatan belajar mengajar di kelas kelompok B Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan. Bahwa dengan adanya media tangram mampu memberikan pengaruh positif dan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan hasil sangat berkembang dengan baik.

Dapat dilihat dari hasil kegiatan pembelajaran menggunakan media tangram yang sudah dilaksanakan, bahwa hasil presentase pada setiap Siklus. Dari Siklus I dan Siklus II dengan jumlah 19 anak didik, yang menunjukkan hasil pada pelaksanaan di Siklus I dengan kategori BSB 5 anak dengan presentase 25%, BSH 5 anak dengan presentase 25%, MB 4 anak dengan presentase 20%, BB 5 anak dengan presentase 25%, dan hasil akhir yaitu 30%. Pada Siklus II BSB 10 anak dengan presentase 50%. BSH 6 anak dengan presentase 30%, MB 3 anak dengan presentase 15%, BB 0 anak (tidak ada) dengan presentase 0%. Dengan hasil akhir yaitu presentase 80%.

Hasil akhir terdiri dari dua siklus penelitian tersebut, bahwa. Siklus II telah menunjukkan standar pencapaian indicator keberhasilan yang peneliti terapkan yaitu 80% keberhasilan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah penulis laksanakan maka penulis ingin mencoba memberikan saran yang menjadikan masukan :

1. Terhadap Pihak Sekolah

Hendaknya guru lebih mengutamakan belajar mengajar anak didik dengan adanya Alat Permainan Edukatif (APE) di sekolah untuk anak-anak sebagai media dalam pembelajaran agar anak lebih aktif dan tidak cepat bosan ketika sedang belajar di kelas, agar dapat merangsang berbagai aspek perkembangan anak dalam kegiatan proses belajar mengajar dengan melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

2. Bagi Guru

Dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui bermain media tangram guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan lebih bervariasi dan menarik ketika pembelajaran selanjutnya yang akan datang. Dikarenakan betapa pentingnya aspek perkembangan anak sangat berarti dalam kehidupan anak untuk ke jenjang pendidikan selanjutnya.

C. Penutup

Alhamdulillah dengan mengucapkan segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, sudah memberikan rahmat dan hidayah-Nya dan kepada orang tua atas dukungan yang sangat luar biasa. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan ketentuan yang berlaku, walaupun demikian peneliti menyadari dalam penulisan sepenuhnya bahwa sekiranya ada pembahasan dalam skripsi ini masih banyak terdapat keliruan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penullis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini dimasa yang akan datang. Dengan adanya skripsi ini semoga bermanfaat bagi peneliti dan pembaca dan seluruhnya, dengan rasa hormat dan kendahan hati apabila ada kesalahan peneliti mohon maaf .



DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Shanda, *Pembuatan Media Tangram Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 103 Pekanbaru*, UIN Sultan Ayarif Kasim Riau, 2018, h.17.
- Aris Priyanto, *Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE", No. 02/Tahun XVIII/November 2014.
- Christiana Hari Soetjningsih, *Seri Psikologi Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*, Juli 2012, h.40-42.
- Christine Wulandari S, *Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bnagun datar) Installing The Concept Of Geometry Form*, Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks, Vol. No. 1 Juni 2017, h.3-5.
- Devika Martiana, I Komang Ngr Wiyasa, I Gusti Agung Oka Negara, *Model Direct Instruction Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B3 TK Kemala Bhayangkari Ari 1 Denpasar*. E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Vol. 3 no. 1 Tahun 2015)
- Diane E, Human Develpment, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta.Kencana 2010, h.324.
- Dr.Sigit Purnama, Hardiyanti Pratiwi,Prima Suci Rohmadheny. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Anak Usia Dini*, h.3-5 .
- Eva Ardelina, *Efektivitas Penggunaan Media Game Puzzle Tangram Terhadap Kreativitas Anak*. Universitas Pendidikan Indonesia, 2017, h.5.
- Guslinda, Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini 2018*, h.5-10
- Husnuziadatul Kahiri, *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun*, Jurnal Warna Vol. 2, No. 2, Desember 2018, h.10.
- Hesty Nuraini, *Mengemabangkan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Menggunting Berpola*, Jurnal Usia Dini, Juni 2016, Vol. 2 No.1, h. 22.
- Hijriati, *Tahapan Perkembangan Kognitif Pada Masa Early Childhood*, Vol. 1 No. 2, Januari-Juni 2016, h.39-43.
- Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*, Jurnal Lingkar Widyaiswara Vol. 1 No. 4, (Oktober- Desember 2014), h.104-117.
- Kemendiknas,*Undang-UndangNomor20Tahun2003Bab1Pasal1Ayat14* (Jakarta: Depdiknas),h. 2.
- Kemendiknas,*Undang-UndangNomor20Tahun2003Bab1Pasal1Ayat1* (Jakarta: Depdiknas, h.1.
- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, Putu Rahayu Ujianti, *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. E-journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1 Tahun 2014.
- Mm Novita Dwi Setyowati, *Penerapan Permainan Kreatif Mencari Harta Karun Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*, Jurnal PINUS Vol. 3 No. 2 Maret 2018.

- M. Ngaling Purwanto, *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Ealuasi Pengajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 1998), h.28.
- Nila Mayang Sari, Daviq Chairilisyah, FebriaLismanto, *Fhe Effect Of Geoboard Media Usage Of The Ability To Know The Concept Of Geometric Shapes For Children Aged 5-6 Years In TK Negeri Pembina 2 Pekan Baru*, h.3-4.
- Nuril Andini, Mimih Aminah, Hani Handayani, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Pada Materi Luas Dan Keliling Bangun Datar*, Widyagogik, Vol.7 No. 1 Juli-Desember 2019, h.30.
- Nilawati Tadjudin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Persepektif Al-Qur'an* (Depok : Herya Medika, 2014), h.146.
- Nanik Ernawati, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box Pada Anak Kelompok B TK Dharma Wanita Gilang Kec.Ngunut Kab.Tulung Agung*, Jurnal Universitas PGRI Kediri (2015), h.6.
- Nur Aisiah Rachmat, Tati Sumiat, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Mencari Harta Karun*, UPI Kampus Purwarkarta.
- Ni Komang Maharwati (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Paud Berbantuan Media Gambar Melalui Metode Bercerita*, Journal Of Education Technology. Vol. 2 No.(1) pp, h.6-12.
- Nur Faizah, *Sejarah Al-Qur'an*, Jakarta: Artharivera, 2008, h.64.
- Putri Rahmi, Mawaddah, Heliati fajriah, Maisarah. *Penerapan Alat Permainan Edukatif Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri di TKN Pembina Lawe Alas*. Jurnal Raudhah, Vol. 8 No. 1, Januari-juni 2020
- Pratama Endang Prabawati, Dian Kristiana, M. Fadilla, *Pengaruh Puzzle Geometri Terhadap Kemampuan dan Minat Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Pada Kelompok Usia 4-5 Tahun Di Ba'Aisyayah Ronowijayan*, Jurnal Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo 2 (2.2018), h.139-147.
- Romlah, "Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Bermain".
- Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melaui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habibul Ummi II*, Spektrum PLS, Vol. 1 No 1, April 2013, h.253.
- Risma Nugrahani, *Pengaruh Bermain Kreatif Tanram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Program Studi PGRA, Vol. 5. No. 1, Januari 2019, h.36.
- Surat An-Nisa Ayat 9.
- Sukremi, A.A . Gede Agung, Didith Pramunditya Ambara. *Penerapan Metode Drill Berbantuan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Di TK Pradnya Paramita*, h.4.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta, 2010), h.3.

- Suharsimi Arikunto, Suharjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas*, Bumi Aksara, Jakarta 2014, h.16.
- Tri Wulandari, *Penerapan Permainan Tangram Untuk Meningkatkan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Sederhana Di Kelompok Bermain Kelas B IT Mekar Insani Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, h.7.
- Vandi Chamdika, Deddy Kusbianto, Dyah Ayu Irawan, *Rancangan Bangun Game Puzzle 2D “ Tangram Puzzle” Dengan Metode Fisher-Yates Shuffle*. Jurnal Informatika Polime Volume 3, Edisi 1, November 2016.
- Wulandari Retnaningrum, *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing*. Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 3, No. 2, November 2016, (207-218), h.2.
- Yan Yan Nurjani, Endah Jubaedah, *Pengenalan Bentuk Geometri Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Sondah Bagi Anak Usia Dini*, *Jurnal Of S.P.O.R.T*, Vol. 4, No. 1, Mei 2020, h.25.

