PENGGUNAAN PERMAINAN PAPAN GEOMETRI DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK DARUL HIKMAH KOTA BUMI LAMPUNG UTARA

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat
Guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
Dalam ilmu tarbiyah dan keguruan

Oleh
SISKA RUMAWAN
NPM. 1711070199

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia dini

Pembimbing I : Dr.Hj. Mery yati, M.Pd.
Pembimbing II: Dr. Umi Hijriyah, S.Ag.,M.Pd

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI RADEN INTAN LAMPUNG
1441 H/ 2022

ABSTRAK

Dalam penelitian ini terdapat suatu proses kegiatan untuk menstimulus kognitif anak dengan kegiatan bermain, upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui Papan geometri sudah di lakukan tetapi masih belum mampu mengembangkan kemamapuan kognitif anak dengan baik. Terlihat dari masih ada anak yang belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri, masih ada anak yang belum mampu mengelompokan benda sesuai dengan jenisnya, masih ada anak yang belum mampu meletakan geometri sesuai dengan papan geometri dan masih ada anak yang yang belum memiliki tanggunng jawab terhadap tugas yang di berikan,hal tersebut di sebabkan karena anak kurang memperhatikan dan memahami informasi yang di sampaikan oleh guru, sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang di harapkan masih belum berkembang. berdasarkan permasalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimankah bentuk kegiatan permainan papan geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak kelompok A di TK Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara.

Penelitian ini di lakukan dengan menggunkan metode penelitian deskriftif kualitatif yang melibatkan 15 orang anak,5 laki-laki dan 10 perempuan. Data di kumpulkan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian data di analisi secara kualitatif dengan menggunkan teknik pengumpulan data, display data dan penarikan kesimpulan.

Dari hasil penelitian ini menunjukan bahwa penggunaan permainan papn geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di TK Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utar telah dilaksanakan secara optimal,sehingga anak sudah Mampu menyebutkan bentuk geometri**,** Mampu mengelompokan benda sesuai dengan jenisnya**,** Mampu meletakan bentuk geometri sesuai dengan papan geometri**,** Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan, Dari observasi tersebut terdapat 2 anak yang mulai berkembang 6 anak berkembang sesuai harapan dan 7 anak berkembang sangat baik. Upaya guru dalam mengembangkan kognitif anak melalui permainan papan gometri yaitu dngan langkah-langkah, mengenalkan bentuk geometri,mencocokan geometri dengan benda yang ada di sekitar,menghitung jumlah geometri, bermain geometri.

Kata kunci : Perkembangn Kognitif, Permainan Papan Geometri

ABSTRACT

In this study, there is a process of activities to stimulate children's cognitive with playing activities, the teacher's efforts in developing cognitive abilities through geometric boards have been carried out but still have not been able to develop children's cognitive abilities well. It can be seen from the fact that there are still children who have not been able to name geometric shapes, there are still children who have not been able to group objects according to their type, there are still children who have not been able to put geometry according to the geometry board and there are still children who do not have the responsibility for the task. given, this is caused because children pay less attention to and understand the information conveyed by the teacher, so that the expected indicators of cognitive development achievement are still not developed. Based on these problems, the purpose of this study was to find out how the form of geometric board game activities in developing the cognitive abilities of group A children in Darul Hikmah Kindergarten, Bumi City, North Lampung.

This research was conducted using descriptive qualitative research methods involving 15 children, 5 boys and 10 girls. Data was collected through observation, interviews and documentation. Then the data were analyzed qualitatively by using data collection techniques, displaying data and drawing conclusions.

The results of this study indicate that the use of geometric board games in developing the cognitive abilities of children aged 4-5 years at Darul Hikmah Kindergarten, Bumi City, Lampung Utar has been carried out optimally, so that children are able to mention geometric shapes, able to group objects according to their type, able to put geometric shapes according to the geometry board, Have responsibility for the tasks given, From these observations there are 2 children who are starting to develop, 6 children are developing as expected and 7 children are developing very well. The teacher's efforts in developing children's cognitive through geometric board games are with steps, introducing geometric shapes, matching geometry with objects around, counting the number of geometries, playing geometry

Keywords*: Cognitive Development, Geometry Board Game*

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. LetKol. H. Endro Suratmin Sukarame 1, Bandar Lampung 35131 Telp(0721)703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Penggunaan permainan papan geometri dalam meniongkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di taman kanak-kanak Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara
Nama : Siska Rumawan
NPM : 1711070199
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Dr.Hj. Meriyati, M.Pd	Dr. Umi Hijriyah, S.Ag.,M.Pd
NIP. 196906081990403200 1	NIP 197205151997033200 4

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

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

KEMENTERIAN AGAMA
UIN RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung 35131, Telp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **"Penggunaan permainan papan geometri dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di taman kanak-kanak Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara".** Disusun Oleh **Siska rumawan**, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: Kamis 09 Maret 2022

TIM MUNAQASAH

Ketua	: Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Kanada Komariyah, M.Pd.I	(.....)
Penguji Utama	: Dr.Hj. Eti Hadiati M.Pd.	(.....)
Penguji Pendamping I	: Dr. Hj. Meriyati, M.Pd	(.....)
Penguji Pendamping II	: Dr. Umi Hijriyah, M.Pd	(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

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

MOTTO

وَٱخۡفِضۡ لَهُمَا جَنَاحَ ٱلذُّلِّ مِنَ ٱلرَّحۡمَةِ وَقُل رَّبِّ ٱرۡحَمۡهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرٗا ٢٤

Artinya :

Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: "Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil". (Q.S. Al-Israa/17:24)[1]

[1] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*, (Bandung: CV. Penerbit Diponegoro, 2014), Al-Anfal, h. 174.

PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur kepada Allah SWT, peneliti persembahkan skripsi tanda baiku kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidup terutama bagi :

1. Kedua orangtuaku, bapak Mahlil dan ibu Lasmawati yang telah merawat, membesarkan, mamanjatkan doa-doa, semangat, serta meridoi setiap langkahku, yang selalu sabar menunggu kelulusanku, kesuksesanku, kebahagiaanku, dengan cinta dan kasih sayang yang selalu mereka berikan dengan tulus.
2. Alm kakek dan nenek yang telah memberi semangat serta dukungan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan
3. Kakak dan adiku tercinta sumardi, dessya miranda dan zohra rahayu yang senantiasa menyemangati dan mendukung setiap langkah ku
4. Keluarga besarku yang tanpa henti mnyemangati dan mendoakan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan
5. Sahabat terbaiku, Ricky, Intan, Nelsi, Era, Leza, Risa, Janah, zakia Iqbal, Hamim, yang menemani dan menyemangati dalam pembuatan skripsi ini.
6. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Penulis yang bernama **Siska Rumawan** dilahirkan di Tanjung Bulan Kecamatan Pulau Beringin Kabupaten OKU Selatan pada tanggal 9 Juni 1999. Putri kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Ayah bernama Mahlil dan ibu bernama lasmawati. Penulis tinggal di Tajung Bulan Kecamatan Pulau beringin.

Penulis mulai menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negri 02 Tanjung Bulan pada tahun 2005 dan lulus tahun 2011, kemudian melanjukan jenjang pendidikan di SMP N 03 Pulau Beringan pada tahun 2011 sampai dengan tahun 2014, setelah itu melanjutkan pendidikan di SMA N 1 Pulau Beringin pada tahun 2014 sampai dengan tahun 2017.

Pada tahun 2017, penulis di terima sebagai mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) di Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung melalui jalur UMPTKIN. Penulis mengikuti kegiatan kampus yaitu : KKN di desa Tanjung Bulan Kecamatan Pulau Beringin Kabupaten OKU Selatan pada tahun 2020 dan di tahun 2020 juga penulis melakukan PPL di TK Kartika-II Bandar Lampung.

Bandar Lampung 2022

Siska Rumawan

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirahim...

Alhamdulillahirabbil‘alamin puji syukur atas kehadirat Allah SubhannallahuWaaTa’ala, yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas penelitian yang berjudul “mengembngakan kemampuan kognitif anak melalui permainan papan geomteri di TK Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara ”. Shalawat serta salam untuk baginda Rasul Nabi Muhammad Sollallahu‘alahimwassalam, parasahabat, keluarga serta para pengikutnya yang taat menjalankan ajaran agama-Nya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan sebagaiberikut:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan wakil Dekan beserta staf yang telah banyak membantu memberi kemudahan dalam proses menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dr.HeniWulandari,M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UINRadenIntanLampung.
3. Dr.Hj. Mery Yati,M.Pd. selaku Pembimbing I dan Dr. Umi Hijriyah S,Ag., M.Pd selaku Pembimbing II, terima kasih telah memberikan waktu, bimbingan, dan pengarahan dalam proses penyusunan skripsiini.
4. Seluruh dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali ilmu serta memberikan bimbingan dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. IbuUmi Soleha S.PdselakuKepalaSekolah TK Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara,beserta dewan guru yang telah memberikan waktu, motivasi, serta memberikan izin kepada penulis dalam mengadakan penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam skripsi ini masih banyakmemiliki kekurangan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan rendah hati bahwa penulis mengharapkan kritik dan saran kalian yang bersifat membangun sangat penulis harapan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan setiap orang yang membacanya. AamiinnAllahummaaamiinnnnnnn.

Bandar Lampung, 2022

Siska Rumawan
NPM.1711070199

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
ABSTRAK ..... **ii**
ABSTRACT ..... **iii**
MOTTO ..... **iv**
PERSEMBAHAN ..... **v**
RIWAYAT HIDUP ..... **vi**
KATA PENGANTAR ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**

BAB I PENDAHULUAN
A. Penegasan judul 1
B. Latar belakang masalah 1
C. Fokus penelitian dan sub fokus 6
D. Rumusan masalah 6
E. Tujuan penelitian 6
F. Manfaat penelitian 6
G. Kajian penelitian terdahulu yang relevan 6
H. Metode penelitian 7
I. Sistematika pembahasan 9

BAB II LANDASAN TEORI
A. Pengembangan Kognitif 10
1. Pengertian kognitif 10
2. Krakteristik perkembangn kognitif 11
3. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif 12
4. Tahap perkembangn kognitif 12
B. Anak usia dini 13
1. Pengertian anak usia dini 13
2. Tujuan pendidika anak usia dini 14
3. Karaktersitik pendidikan 14
C. Permainan papan geometri 15
1. Pengertian bermain 15
2. Geometri 16
3. Papan geometri 17
D. Kognitif dan permainan papan geometri 21

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN
A. Profil tk Darul Hikmah 23
B. Data tenaga pengajar 23
C. Data jumlah siswa 24

BAB IV ANALISI PENELITIAN
A. Analisis data penelitian 25
B. Temuan penelitian 28

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 33
B. Rekomendasi 33

DAFTAR RUJUKAN

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I : Kisi-kisi wawancara Guru kelas A TK Darul Hikmah Kota Bumu Lampung Utara
Lampiran II : Surat Penelitian
Lampiran III : Surat balasan penelitian
Lampiran IV : Kisi-Kisi Observasi penggunaan permainan papan geometri dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara
Lampiran V : Pedoman Observasi Penggunaan permianan geometri dalam meningkatkan kemamapuan kognitif anak usia dini di TK darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara
Lampitan VI : Hasil Pra penelitian Perkembangan Kognitif anak
Lampiran VII : Hasil akhir penelitian perkembangan kemampuan kognitif anak Di TK Darul Hikmah Kota Bumi Lampung Utara
Lampiran VIII : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH)
Lampiran IX : Dokumentasi

BAB I
PENDAHULUAN

A. Penegasan judul

Sebagai langkah awal judul skripsi yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah untukmemahami dan memperjelas agar tidak ada kesalahpahaman dansalah penafsiran dalam penelitian ini, maka penulis akan memberikan penjelasan oleh pembaca.

Adapun penjelasan judul tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan

   Mengembangkan adalah suatu proses untuk menjadikan pemikiran untuk maju dan lebih baik lagi. Mengembangkan memiliki arti menjadikan besar, menjadi maju, membuka lebar-lebar dan membentangkan. Adapun yang di maksut dalam penelitian ini adalah mengembangkan potensi yang ada di dalam diri anak agar bisa berkembang lagi.

2. Kognitif

   Kognitif adalah suatu froses berfikir yaitu: kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutamasekali di tunjukan kepada ide-ide dan belajar.[2] Selanjutnya Balikbang Diknas menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini antara lain dapat mengelompokan benda dengan berbagai cara (warna, ukuran, bentuk) mengenal sebab akibat, dapat melakukan uji coba sderhana, mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda.[3]

3. Permainan

   bermain atau permainan erat kaitanya dengan perkembangan anak, oleh karena itu pembelajaran melalui bermain dapat meningkatkan kognitif anak, daya kreativitas, keterampilan sosial walaupun dalam kegiatan sederhana. Maksudnya bermain dalam kehidupan anak penting untuk meningkatkan perkembangan afektif dan menunjang imajinasi anak.

4. Papan geometri

   Papan geometri atau bisa di sebut menara geometri merupakan alat permainan *indoor* atu alat permainanyang berada di dalam ruangan yang terdiri dari bentuk segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang. Berbagai bentuk geometri tersebut memiliki warna yang cerah dan berbeda-beda antara satu dan lainnya, papn geometri ini terbuat dari kayu yang keras kuat dan mudah di haluskan serta di beri cat warna-warni yang menarik, alat permainan papan geometri ini dapat bermanfaat bagi perkembangan anak di antaranya: dapat merangsang motorik halus anak, konsentrasi, pengenalan warna dan bentuk serta tekstur suatu benda. alat permainan ini sangat cocok untuk anak uisa 2-4 tahun.[4]

B. Latar belakang masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dang perkembangan yang sangat pesat, bahkan di katakana sebgai lompatan perkembangan, anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karna perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa.[5]

---

[2]Susanto ahmad, " *perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspek*"(Jakarta: Kencana 2017) h. 47
[3] Syamsu yusuf, Nani M, *perkembangan peserta didik (Jakart; RajaGrafindo Persada 2014)* h 4
[4]M.Fadilah, Buku ajar beramian dan permainan anak usia dini (Jakarta: Perenada Media Grup 2017) h
[5] Mulyasa.H.E,*Menejemen PAUD(*Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2012),h. 16.

Berdasarkan UU No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan " pendidikan ank usia dini (PAUD)adalah suatu upaya pembinaan yang di tujukan kepada anak sejak lahir samapai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut".

Pendidika sebagai salah satu faktor terpenting dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Pendidkan sebagai bentuk upaya menumbuh kembangkan kemampuan dan juga keperibadian seseorang yang akan berlangsung seumur hidup. Tidaka hanya itu, begitu pesatnya perkembangn iptek saat ini harus di iringi dengan pendidikan yang menjadi pondasi utama agar tidak terbawa arus.[6]

Pendidikan anak usia sini merupkan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (kordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta,kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (seikap dan prilaku dan agama) bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang di lalui oleh anak usia dini. Adadua tujuan di selenggarakanya pendidikan anak usia dini yaitu : untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas ,yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidkan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.[7]

Sebagaimana di terangkan dalam firman Allah dalam AL-Quran:

ٱلْمَالُ وَٱلْبَنُونَ زِينَةُ ٱلْحَيَوٰةِ ٱلدُّنْيَا ۖ وَٱلْبَٰقِيَٰتُ ٱلصَّٰلِحَٰتُ خَيْرٌ عِندَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ أَمَلًا ﴿٤٦﴾

Artinya: "*harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapai amal kebajikan yang terus menerus adalah lebih baik pahalanya disisi tuhan mu serta lebih baik untuk menjadi harapan"* (Q.S Al-kahfi 46)

Pendidikan anak usia dini bertujuan membentuk anak yang berkualitas, dimana anak akan tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidkan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasanya untuk membantu mengembangkan seluruh potensi yang akan menghasilkan kemampuan dan ketermapilan dalam diri anak. Aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek kognitif,bahasa, motorik, sosial emosional, dan agama secara optimal dalam lingkungan kondusif.[8]

Dari enam aspek tersebut salah satu yang di kembangkan adalah kognitif. Perkembangan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali di tunjukan kepada ide-ide dan belajar[9].

Balikbang Diknas menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia dini antaralain dapat mengelompokan benda dengan berbagai cara (warna, ukuran, bentuk) mengenal sebab akibat, dapat melakukan uji coba sderhana, mengenal bentuk-bentuk geometri, mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda.[10]

Piaget menyatakan bahwa anak secara aktif membangun pemahamanya mnegenal dunia dan melalui empat tahap perkembangan kognitif, stiap tahap memiliki kaitan dengan usia danmengandung cara berfikir tertentu cara yang berbeda dalam memahami dunia.[11] Tahapan-tahapnya yaitu:

---

[6]*Jurnsl Pendidikan Anak Usia Dini*,vol 1 no 1(2017) h. 73
[7]Habibu rahaman Mhd, et.al.*assesmwn pembelajaran PAUD* (Yogyakarta: Hijas Pusataka Mandiri,2020) h. 82
[8]*Jurnal dinamika pendidikan dasar*, vol8 no 1,(maret, 2016) h. 52
[9] Ahmat Susanto, *perkembangan anak usia dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup) h 47
[10] Syamsu yusuf, Nani M, *perkembangan peserta didik (Jakart; RajaGrafindo Persada 2014)* h 4
[11] Khadijah, *Pengembangan Kognitif anak usia dini (Medan: Perdana Publising 2016) h 63*

a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), pada tahap ini bayi menggunkan perasaan dan motor untuk memahami dunia, berawal dari reflex dan berakhir dengan refleksi kompleks dari kemampuan sensorimotor
b. Tahap praoprasional (2-7 tahun), pada tahap ini anak-anak mulai melukiskan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Mereka membentuk konsep yang setabil dan mulai bernalar pada saat bersamaan, dunia kognitif anak didominasi oleh egosentrisme dan keyakinan magis.
c. Tahap oprasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini anak dapat melakukan oprasi yang melibatkan objek-objek dan juga dapat bernalar secara logis.
d. Tahap oprasional formal (11- dewasa) dalam tahapan ini individu melampaui pengalaman-pengalaman konkrit dan berfikir secara abstrak dan logis.

Sebagaimana di jelaskan di atas bahwa perkembangan anak usia 4-5 tahun berada dalam tahap praoprasional (2-7 tahun), priode ini di tandai dengan berkembangnya kemampuan untuk menggunkan sesuatuuntuk mewakili sesuatu yang lain dengan menggunkan simbol-simbol,pada tahap ini anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata, pemikiranya masih bersifat egosentris dan dapat mengklarifikasikan suatu objek dengan suatu ciri.

Ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun yang harus di capai dalam pembelajaran sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif adalah sebagai berikut:

Tabel I
Idikator pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini

Lingkup perkembangan	Tingkat pencapaian perkembangan	Indikator
KOGNITIF	Berfikir logis	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal sebab akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklarifikasaikan benda berdasarkan kelompok yang sama atau yang sejenis atau 2 kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (missal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 serasi ukuran atau warna.

Sumber: peraturan mentri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 137 tahun 2014[12]

Dalam pengembangan kognitif anak usia dini di perlukan proses pemblajaran yang aktif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagia anak. ada beberapa unsur yang mempengaruhi proses pembelajaran antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, karakterristik anak, metode

[12]*Peraturan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan republik Indonesia No 137 tahun 2014,lampiran 1, setandar nasional pendidikan anak usia dini, h 24-25*

pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak,sarana kegiatan yang memadai, mempunyai berbagai sumber dan media pembelajaran yang menarik dan mendorong anak untuk belajar.

Tugas guru tidak hanya melahirkan pelajar yang cemerlang dalam bidang akademik, tetapi juga bertanggung jawab dan sahsiah anak kearah yang lebih baik. Guru mesti dinamis, senantiasa mencari dan menimba ilmu pengetahuan baru melalui pembelajaran dan pengalaman, serta mau menerima perubahan yang senentiasa berlaku sesuai perkembangan, adapun peran guru yang sangat penting dalam mengembangan kemampuan kognitif anak usia dini di antaranya memberikan kesempatan kepada anak untuk member pengelaman langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran terpadu dan mengandung makna, melalui kegiatan dengan membuat konflik dalam pikiran anak,memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagi kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya, melakukan Tanya jawab yang dapat mendorong anak untuk berfikikirdan mengemukakan fikiranya.[13] Syarat bagi pendidik untuk membimbing pesera didik adalah memeiliki profesionalisme, suasana hati yang baik dan sikap profesi yang tinggi, serta motivasi yang stabil.[14]

Oleh karena itu agar kemampuan kognitf anak dapat terstimulus dengan baik maka di butuhkan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan minata anak, metode pembelajaran adalah segala usaha peneliti untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran dalam mencapai tujuan yang di harapkan. Terdapat berbagai metode-metode yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, dia antaranya metode karya wisata, metode bermain, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode eksperimen, metode pemberian tugas, dan metode proyek.

Salah satu metode yang dapat di terpakan dalam penelitian ini yaitu metode bermain, kegiatan bermain merupakan latihan untuk menkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan kognitif yang baru di kuasai shingga dapat berfungsi secara efektif. Permian tersebut dapat berupa permaian papan geometri.

Raharjo menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak yaitu dimulai dari mengedentifikasi bentuk- bentuk meyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti: segi empat, segi tiga dan lingkaran, belajar konsep letak, kiri, kanan, atas dan bawah, meletakan dasar awal dalam memahami geometri.[15]

Menurut Hieli sebagaimana yang di kutip Sabrina dkk menyatakan bahwa dalam mempelajari geometri anak akan akan melewati tingkat berfikir yang hararkis, tahapn-tahapan tingkat berfikir siswa dalam geometri yaitu pengenalan, analisis,pengurutan deduksi dan akurasi. Pada tingkat anak usia dini berada pada tahap pengenalan dimana siswa baru mengenal bangunan geometri dan memandang bangunan geometri sebagai satu keseluruhan.[16]

Menurut kahdijah menyebutkan bahwa media permainan papan geometri merupakan media permaian yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.[17]jadi permainan papan geometri dapat di gunakan dalam pengembangan kognitif anak.

Berdasarkan pra penelitian yang penulis lakukan di taman kanak-kanak Islam Daarul Hikmah, upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui Papan geometri sudah di lakukan tetapi masih belum mampu mengembangkan kemamapuan kognitif anak dengan baik. Hal tersebut penulis temukan saat melakukan pra penelitian masih ada anak yang belum mampu menyebutkan bentuk-bentuk geometri, masih ada anak yang belum mampu mengelompokan benda sesuai dengan jenisnya, masih ada anak yang belum mampu meletakan geometri sesuai dengan papan geometri dan masih ada anak yang yang belum memiliki tanggunng jawab terhadap tugas yang di berikan,hal tersebut di sebabkan karena anak kurang memperhatikan dan memahami informasi yang di

---

[13] Martin Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak usia Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Grasindo, 2004) h 54

[14]Syafrimen Syafril, Noriah M Ishak, nova Erlina dan Titik rahayu " delapan cara pembinaan motivasi di kalangan pendidik" Open Sciene framework 2017

[15]Rharjo, *peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan kotak pos, jurnal praktik tindakan kelas pendidikan dasar dan menengah*, Vol 6 (3) juli 2016 h 33

[16]Khusnul Safrina dkk, *peningkatan kemampuan pemecahan masalah geometri melalui pembelajarn koofratif berbasis teori van hiele , Jurnal didaktik matematika ,* Vol 1 (1), 2014, h 18

[17]Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak usia dini*, (Medan: Perdana Publising 2016) h. 127

sampaikan oleh guru, sehingga indikator pencapaian perkembangan kognitif yang di harapkan masih belum berkembang.

Berikut ini hasil observasi tentang perkembangan kognitif anak di TK Islam Darul Hikmah :

Tabel II
Perkembangan Kognitif Anak TK Darul Hikmah

No	Nama	Indikator pencapaian				Ket
		1	2	3	4	
1	ALF	MB	MB	MB	BSH	MB
2	ALH	BB	BB	BB	BB	BB
3	ANM	MB	MB	MB	MB	MB
4	EL	MB	BSH	MB	MB	MB
5	KYA	MB	MB	BSH	MB	MB
6	FTH	MB	BB	BB	BB	BB
7	HFZ	MB	BSH	MB	MB	MB
8	DNA	MB	MB	MB	MB	MB
9	NIA	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
10	NNA	BB	MB	BB	BB	BB
11	NUL	BB	MB	MB	MB	MB
12	KNA	BB	BB	BB	BB	BB
13	ZHA	MB	MB	MB	MB	MB
14	NZA	BB	BB	BB	BB	BB
15	SNK	MB	MB	MB	MB	MB

Sumber: *observasi anak di Taman Kanak-kanak Islam Daarul Hikmah*

Keteranagan Indikator

1. Mampu menyebutkan bentuk geometri
2. Mampu mengelompokan benda sesuai dengan jenisnya
3. Mampu meletakan bentuk geometri sesuai dengan papan geometri
4. Memiliki tanggung jawab terhadap tugas yang di berikan

Keterangan pencapaian perkembangan

1. (BB) artinya belum berkembang : bila anak melakukan harus dengan bimbingan guru atau di contohkan oleh guru dengan skor 1 dengan ciri (*)
2. (MB) artinya mulai berkembang : bila anak melakukanyamasih di ingatkan atau dibantu oleh guru dengan score 2 dengan ciri (**)
3. (BSH) artinya berkembang sesuai harapan : bila anak bisa melakukanya secara mandiri dan konsisten tanpa harus di ingatkan atau di contohkan oleh guru dengan skor 3 dengan ciri (***)
4. (BSB) artinya berkembangan sangat baik : bila anak sudah dapat melakukanya secara mandiri dan sudah dapat membantu temanya yang belum mampu mencapai kemampuan sesuai indikator yang di harapkandengan skor 4 dengan cirri (****)

Tabel tersebut menjelaskan bahwa tingkat perkembangan kognitif di setiapaktivitas anak belum menunjukan aktivitas perkembangan yang lebih baik sebagaimana yang di harapkan. Olehkarna itu perlu adanya tindakan untuk memcahkan permaslahan yang ada. Berdasarkan permasalahn-permasalah tersebut sehingga penulis tertarik untuk menganalisis lebih dalam tentang pembelajaran menggunakkaan permainan papan geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif untuk itu penulisberinisyatif untuk menggali bagaimana potret pembelajaran dengan menggunkan permainan papan geomtri dalam mengembangkan keamapuan kogniti anak usia dini dengan menggunkan judul " Mengembangan kemampuan kognitif anak melalui permainan papan geometri".

C. Fokus dan sub fokus penelitian

Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada perkembangan kognitif anak melalui permainan papan geometri di TK Darul Hikmah Kota Bumi, adapun sub fokus penelitian ini adalah mengadakan wawancara kepada guru dan melakuka observasi terhadap perkembangan kognitif anak

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut : " Bagaimanakah permainan papan geometri dalam mengembangkan kognitif anak di TK Darul Hikmah Kota Bumi? "

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui " penrkembangn kognitif anak melalui permainan papan geometri"

F. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapakan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis, berikut penjelasanya:

1. **Manfaat Teoritis**

   Secara teoritis penelitian ini diharapakan dapat meningkatakan mutu proses dan hasil pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak

2. **Manfaat Praktis**

   a. Bagi peneliti

   Dapat memperdalam pengetahuan pengalaman dan kemampuan mengembangkan potensi.

   b. Bagi anak

   Sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan menggunkan alat permaian dan juga mengurangi kebosanan dalam mengikuti pelajaran di kelas

   c. Bagi guru

   Dapat menjadi bahan acuan dan motivasi guru dalam raangka menyukseskan kegiatan pembelajaran yang di buatnya dan juga untuk

   Meningkatkan profesi, serta dapat mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan alat permainan papan geometri.

G. Penelitian relevan

Dalam penulisan penelitian ini, peneliti telah mengumpulkan sumber data yang berasal dari jumlah skripsi, jurnal ataupun hasil penelitian yang sesuai dengan tema penulisian laporan ini, bebrapa refrensi tersebut antaralain:

Pertama penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang di lakukan oleh Anti Marifah yang mengangkat judul " Peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan konstruktif pada anak klompok A di TK Hikari " hasil penelitian tersebut bertujuan untuk mngetahui perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk geometri anak melalui permainan konstruktif, jenis penelitian ini menggunkan jenis pnelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini hasil penggunaan metode permainan konstruktif dapat meningkatakan kemanpuan kognitif anak. perbedaan dalam penelitian ini terletak pada jenis perminan yang di gunakan, padapenelitian sebelumya menggunakan permainan konstruktif dalam mengenal bentuk geometri,

sedangkan dalam penelitiaan ini lebih sepesifik menggunakan permain papan geometri selanjutnya dalam penelitiaan ini menggunkan jenis penelitan tindakan kelas sedangkan dalam penelitian ini menggunakan penelitn kualitatif, persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama meneliti kognitif anak melalui permainan.[18]

Kedua. Penelitin yang di lakukan oleh Laksmiatimarta Cahyana yang mengangkat judul " Mengembngkan kemampuan kognitif anak melalui media papan Flanel di TK Kasih Bunda kampong kalipapan kecamatan negri agung Kabupaten Way kanan" hasil penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana kemampuan kognitif anak dapat berkembang melalui media papan flanel, jenis penelitian ini adalah analisi deskriftif dengan pendekatan kualitatif, pada penelitian ini hasil yang diperoleh adalah bahwa dengan menggunkan media papan flannel dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, terdapat persamaan dan perbedaan dalam penelitian ini yaitu, persamaan nya yaitu sama-sama mengembangkan kemampuan kognitifanak dan sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif, sedangkan perbedaan nya pada penelitian terdahulu menggunkan media papan flannel untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, sedangkan dalam penelitian ini menggunkan permainan papan geometri sebagai metode untuk mengembangka kemampuan kognitif anak.[19]

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Desy Wahyu Sutianti yang mengangkat judul" peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak bantul" hasil penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan metode permainan dakon geometri dapat meningkatakan kemampuan kognitif anak. dan hasil dari penelitian tersebut di peroleh bahwa dengan menggunakan permainan dakon geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri.perbedaan penelitian desy wahyu dengan penelitian ini adalah dalam penelitian desy menggunkan permainan dakon geometri sedangkan dalam penelitian ini menggunkan permainan papan geometri, dalam penelitian Desy menggunkan penelitian tindakan kelas sedangkan dalam penelitian ini menggunkan penelitian kualitatif. Sedangkan persamaan penelitian Desy wahyu dan penelitian iniadalah sama-sama meningkatkan kognitif dalam mengenal bentuk geometri, sama-sama melakukan penelitian di kelompok A, sama-sama melakukan penelitian dengan media permainan dan sma-sama melakukan penelitian di TK.[20]

H. Metode penelitian

Pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, pristiwa, kejadian yang terjadi sekarang yang dimana penelitian ini memotret peristiwa dan kejadian yang terjadi menjadi fokus perhatiannya untuk kemudian di jabarkan sebagaimana adanya.

Menurut Cresswel penelitian kualitatif adalah metode-metode mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh semua individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan.[21]

Denzin dan Lincoln menguraikan penelitian kualitatif merupakan fokus perhatian dengan pragam metode, yang mencakup pendekatan interpretative naturistik terhadap subjek kajianya. Hal ini bererti bahwa para peneliti kualitatif mempelajari benda-benda di dalam konteks alaminya, yang berupaya untuk memahami atau menafsirkan.[22]

---

[18]Anti Marifah,*Peningkatan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan konsruktif Pada kelompok A* di TK Hikari

[19]Laksmiatimartah Chyana, *mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui media papan flannel di tk kasih bunda kampong kalipapan keamatan negri agung kabupaten way kanan,* skripsi (Lampung: 2018)

[20]Desy Wahyu Rustianti, *Peningkatan keamapuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak kelompok A di TK Arum puspita Triharjo Pundak Bantul*, skripsi (Yogyakarta:2014)

[21] Cresweel dan Jhon w, *penelitian kualitatif dan disain riset* (Yogyakarta: Pustakabelajar 2014) h 4

[22]Nusa Putra, Nining Dwi lestari, *penelitian kualitatif PAUD pendidikan ansk usia dini (*Jakarta: Raja Grapindo persada) h 66

Penelitian kualitatif merupakan studi yang melibatkan keseluruahn situasiatau objek penelitian, dari pada mengidentivikasi variable yang lebih spesifik. Karakteristik penelitian kualitatif adalah particular, konstektual dan holistik.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa penelitian deskriftip kualitatif yang di gunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang rencana pelaksanaan dan evaluasi dari pihak sekolah dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan papan geometri.

Dengan demikian penelitian tentang " mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melelui permainan papan geometri di TK Darul Hikmah" signifikan di teliti dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

1. Lokasi penelitian

   Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian di taman kanak-kanak Islami Darul Hikmah. Peneliti melakukan penelitian di TK Darul Hikmah tersebut karena peneliti tertarik untuk melihat bagaimna proses pembelajaran perkembangan kognitif anak usia dini melelui permainan papan geometri, dan setaf guru serta kepala sekolah di taman kanak-kanak Darul Hikmah. Taman kanak-kanak Darul Hikmah merupakan sebuah lembaga pendidikan yang turut membantu mempersiapkan kemampuan sumberdaya manusia Indonesia sejak dini untuk menjadi manusia yang memeliki kemampuan dan berakhlak mulia.

2. Subjek dan objek penelitian

   Penentuan subjek dan objek penelitian adalah usaha penentuan sumber data artinya darimana data penelitian dapat di peroleh. Yaituapa yang menjadi populasi dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah:

   a. Guru berjumlah 2 orang di taman kanak-kanak Darul hikmah.
   b. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah pelaksanan pembelajaran oleh pendidik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.

3. Teknik pengumpulan data

   Dalam penelitian kualitatif menempatkan peneliti sebagai instrument utama dalam proses pengumpulan data penelitian. Peneliti sebagai instrument utama sebab,peneliti secara langsung terjun ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informan, melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah:

   a. Wawancara (*interview*)

      Dalam penelitian ini,teknik wawancara mendalam di gunakan sebagai teknik pengumpulan data, wawancara mendalam merupakan suatu proses perolehan keterangan untuk mendapatlam sebuah informasi dengan cara melakukan Tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan terwawancara.[23] Maka dapat di ambil kesimpulan bahwa wawancara adalah suatu kegiatan pengumpulan data yang di dilakukan melalui dialog antara pewawancara dengan terwawancara untukmemperoleh sebuah informasi. Oleh karena itu jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara semei berstruktur.[24] Artinya peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara lebih bebas dan terbuka tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah di persiapkan sebelumnya.

   b. Observasi (pengamatan)

      Metode observasi adalah metode penelitian yang di lakukan secara sistematis melalui pengamatan , antara lain kegiatan pemuata perhatian terhadap suatu objekatau fenomena-fenomena yang ada dengan menggunakan seluruh alat indera.[25] Selanjutnya metode observasi

---

[24]Sugiono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif adan R&d*(Bandung: Alfabeta 2012) h 319-320

[25] Suharsimin Arikonto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik (Jakarta; Rineka cipta,2010) h 199*

ini merupakan suatu kegiatan pengamatan yang di lakukan secara langsung terhadap fenomena-fenomena objek yang akan di teliti secara objektif dan hasilnya akan di catat secara sistematis agar dapat di peroleh gambaran yang lebih kongkrit dari kondisi lapangan yang ada.[26] Dengan demikian observasi merupakan suatu kegiatan pengumpulan data yang di lakukan secara langsung terhadap objek yang akan di teliti, jenis penelitian yang di terapkan dalam penelitian ini adalah observasi non partisipanyaitu "suatu proses pengamatan yang di lakukan observer dengan tidak terlibat langsung dalam kegiatan dalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang di amati atau digunakan sebagai sumber penelitian dan kegiatan pengumpulan data di lakukan melalui proses observasi di lakukan oleh peneliti itu sendiri. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan sebagai subjek penelitian untuk mendapatkan sebuah gambaran langsung tentang bagaimana pelaksanaan mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan edukatif balok.

c. Dokumen analisis

Dokomen analisis merupakan suatu proses data dengan cara mencari data-data tertulis sebagai bukti penelitian. Dokumentasi adalah mencari data mengenai berbagai hal yang berupa catatan, transkip, buku, surat kabar, majalah dokumen, notulen rapat, agenda lenger dan sebagainya.[27] Metode ini digunakan pnelitiuntuk memperoleh data dan mengenali hal-hal yang berkenaan dengan kondisi objektif di TK.

4. Instrument penelitian

Instrument penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk melakukan kegiatan mengumpulkan data agar di peroleh data yang lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga data yang di peroleh lebih mudah untuk di kelola, instrument dalam penelitian ini di gunakan untuk melihat seberapa besar keberhasilan permainan edukatif balok memberikan dampak dalam mengembngkan kemampuan kognitif anak. dalam penelitian deskriptif kualitatif ini instrument yang di gunakan adalah lembaran observasi (*check list*) pada saat proses kegiatan. Lembar observasi berisi indikator-indikator tentang bagaimana mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui permainan edukatif. Peneliti menggunkan pedoman observasi, ketika peneliti melakukan observasi agar observasinya lebih terarah dan terukur sehingga hasil data yang telahh di dapatkan mudah untuk di olah.

I. Sistematika pembahasan

Bab 1 merupakan pendahuluan yang terdiri dari ,latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian,manfaat penelitian, kajian penelitian terdahaulu, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II berisi landasan teori menembangkan kemampuan kognitif anak melalui papan geometri, pengertiananak usia dini, pengertian kognitit dan pengertian permainan papan geometri

Bab III tentang deskriptif objek penelitian.dan di bahas tentang gambaran umum objek subjek, penyajian fakta dan data penelitia

[26] Irfan Sugianto, *Metode penelitian Kualitatif* (Jakrta: Karya Perss 2009) h 179
[27] Suharismi Arikonto,*prosedur pnelitian : suatu pendekatanpraktek* (Jakarta : Bina aksara 2007) h 202

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Perkembangan kognitif

1. Pengertian perkembangan kognitif

Istialah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, kognitif ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.[28]Kognitif sering di sinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah di miliki anak dan berkenana dengan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu maslah. Perkembangan kognitif adalah proses anak mulai dari menerima, mengelola, sampai memahami informasi yang di terima, aspek yang termasuk dalam perkembangan kognitif, antara lain intelegensi, kemepuan memecahkan masalah serta berfikir logis, kemampuan memecahkan masalah serta berfikir logis, kemampuan untuk mengerti dan kemampuan untuk mengetahui perkataan orang lain.

Perkembangan kognitif adalah interaksi dari hasil kematangan manusia dan pengaruh lingkungan, manusia aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan, menyesuaikan diri terhadap objek-objek yang ada di sekitarnya merupakan proses interaksi untuk mengembangkan aspek kognitif,kognitif merupakan istilah yang mengacu pada proses mental yang terlibat dalam memperoleh pengetahuan dan pemahaman termasuk berfikir, mengetahui, mengingat,menilai dan memecahkan masalah.[29]

Menurut Gagne,kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berfikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan pertumbuhan fisik dan syaraf-syaraf yang berada pada susunan syaraf. Kognitif adalah suatu froses berfikir yaitu: kemampuan individu untuk menghubungkan menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutamasekali di tunjukan kepada ide-ide dan belajar.[30]

Sedangkan menurut Witherington menyatakan bahwa kognitif adalah fikiran, melalui fikiran dapat di gunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi suatu situasi untuk memecahkan masalah. Adapaun perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran, pikiran adalah bagian dari proses berfikir dari otak, pikiran yang di gunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami.[31] Menurut sujiono menyatakan bahwa kognitif merupakan perkembangan dari pikiran,pikiran adalah bagian berpikir dari otak bagian yang di gunakan yaitu: pemahaman, penalaran, pengetahuan dan pengertian. Pikiran anak mulai aktif sejak lahir dari hari ke hari sepanjang pertumbuhanya perkembangan pikiranya seperti, a) belajar tentang orang b) belajar tentang sesuatu c)belajar tentang kemampaun-kemampuan baru d) memperoleh banyak ingatan dan e) menambah banyak pengalaman.

Berdasarkan pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses berfikir yang terjadi secara internal untuk mengenaloi, mengetahui, memahami, menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa melalui perkembangan yang bertahap sejalan dengan pertumbuhan fisik dan syarf-syaraf yang berada pada pusat susunan syaraf. Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental seseorang, dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman. Perkembangan kognitif anak dapat di lihat dari apa yang mereka lakukan yang di dorong oleh rasa ingin tau yang besar pada anak. karakteristik perkembangan kognitifantara lai: mengelompokan benda yang memiliki

---

[28] Khadijah *Pengembangan Kognitif anak usia dini (* Medan : Perdana Publising 2016) h 31
[29] Wahyu, *wawasan Ilmu sosial Dasar (Surabya : Usaha nasional 2007) h 42*
[30]Susanto ahmad, " *perkembangan anak usia dini dalam berbagai aspek*"(Jakarta: Kencana 2017) h. 47
[31]Ibid, h 53

persamaan warna, bentuk atau ukuran, mencocokan segi tiga persegi panjang danmenghitung anka 1-10.[32]

Wiliams mengatakan kognitif adalah begaimana individu bertingkahlaku, cara individu bertindak, yaitu cepat lambatnya individu di dalam memecahkan suatu masalah yang di hadapinya. Gambaran yang di berikan Wiliams tentang cirri-ciri prilaku kognitif adalah berfikir lancar, berfikir luwes, berfikir orisinil, berfikir terperinci.[33]

Menurut Karuse, Bochner Dan duchnese, perkembangan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam berfikir, mempertimbangkan memahami dan mengingat tentang segala hal di sekitar kita yang melibatkan proses mental seperti menyapa, mengorganisai, dan mencerna segala informasi.[34]Selanjutnya rahman mengemukakan bahwa kognitif merupakan renah kejiwaan yang berpusat di otakdan berhubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan).[35]

Menurut Depdikbud kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang telah di miliki anak secara ilmiah, misalnya meningkatkan kemampuan anak dari berfikir secara konkrit kepada berfikir secara abstrak. Pada dasarnya kemampuan kognitif pada dasarnya sangat penting di tingkatkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca indranya,proses kognisi melalui beberapa aspek seperi persepsi, ingatan, pikiran, simbolis, penalaran dan pememcahan masalah.[36]

Berdasarkan pendapat yang di uraikan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan anak berinterkasi dengan lingkunya, proses kemampuan berfikir anak yang di peroleh melalui dirinya sendiri dengan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dan kemampun anak dalam memecahkan suatu permasalahan. Kognitif adalah dasar yang telah di miliki seseorang dalam proses berfikir yang mengacu pada kegiatan mental yang mencakup, berfikir, mengingat, persepsi, penalaran dan pemecahan masalah.

2. Karakteriistik perkembangan kognitif

Dalam menegmbangkan kemampuan kognitif anak di perlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembngan kognitif, Menurut piaget anaka usia TK berada pada tahapan Praoprasional dimana anak belummenguasai mental secara logis, priode ini di tandai dengan berkembanganya kemampuan menggunakan sesuatu untukmewakili sesuatu yang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Melalui kemampuan tersebut anak mampu berimajinasi atu berfantasi tentang berbagi hal.

Sebagai mana pendapat di atas yusuf mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak masa pra sekolah adalah sebagai berikut:

a. Mampu berfikir dengan menggunakan simbol
b. Berfikirnya masih di batasi oleh persefsi, mereka meyakini pada apa yang di lihat dan berfokus pada satu dimensi terhadap satu objek dalam waktu yang sama, cara berfikir mereka bersifat memusat.
c. Berfikir masih kaku
d. Anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokan sesuatu atas dasar satu deminsi sperti kesamaan warna, bentuk dan ukuran.[37]

---

[32] Ramikis jawati, *peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di PAUD habibullah Umi*,jurnal spektum Pls, Vol 1 No 1,(2013), h 4

[33] Hijriati, *Tahap Perkembangan Kognitif pada MasaEarly Childod* , Volume1 Nomor 2 Januari-Juni 2016 , h 35

[34]Salmiati Nurbaity, dan Desy muli sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (suatu penelitian di tamankanak kanak islam terpadu arahman Kota Banda Aceh), jurnal ISSN 2355-102X, Vol. III No1 maret 2016, h 45

[35]Komang Srinis, Ni Ketut Suari, Putu Rahayu Ujianti, *Penerapan Metode Bermain Puzzel Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk,* Vol 2 No 2 tahun 2014 h 3

[36]Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramuditiya Mbara, *Penerapan Metode Bermain Berbantu Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santamaria,* Jurnal PG-PAUD Uiniversitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 NO 1, 2014, h 2

[37]Masito dkk, *strategi pembelajaran TK,* (Jakarta: Universitas terbuka, 2011) h 13

Berdasarkan penjelasan di atas dapat peneliti simpulkan bahwa Dalam menegmbangkan kemampuan kognitif anak di perlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembngan kognitif, agar di jadikan sebagai tolak ukur utuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuanya sesaui dengan karakteristik anak .

3. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif AUD

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif sebagai berikut:

a. Faktor genetika

Teori hereditas yang di peroleholeh seorang ahli filsafat Schopenhauer mengatakan bahwa manusi lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat di pengaruhi oleh lingkungan di katakana pula, taraf intelegensi sudah di tentukan sjak anak di lahirkan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme di peroleh oleh John Locke. Mengatakan bahwa manusia di lahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih atu belum ada noda sedikit pun. Teori ini di kenal luas dengan teori tabularasa. Menurut Jhon Lock perkembangan manusia sangatlah di tentukan oleh lingkunganya. Berdasarkan pendapatan Lock, taraf intelegensi sangat di tentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang di perolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat di katakana matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat di bedakan menjadi pembentukan sengaja atau sekolah formal dan pembentukan tidak sengaja pengaruh alam sekitar. Sehingga manusia berbuat inteligen karena untuk mepertaruhkan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.[38]

4. Tahap perkembangan kognitif

Anak menjalankan tahap perkembangan kognisi samapai akhirnya proses berfikirnya menyamai proses berfikir orang dewasa. Perkembangan kognitif anak terkait dengan kemampuan motorik, bahasa, sosial dan kemandirianya.

Tahap perkembangan kognitif terbagai menjadi empat yaitu:

a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun)

Tahap sensorimotor,anak berada pada usia sekitar 2 tahun,pada masaini kecerdasan anak diperlihatkan melalui aktivitas mootorikyang terorganisai untuk mengenal diri dan lingkunganya.tahap ini terbagi menjadienam priode, yakni refleksi, kebiasaan, reproduksi, kejadian yang menarik, eksperimen dan respresentasi

b. Tahap praoprsional (2-7 tahun)

Tahap praoprasional yakni pada usia 2-7 tahun pada tahap ini krakteristik perkembangan anak adalah kemampuan representasional atau perluasan penggunaan pemikiran simbolis berupa kata atupun gambaran. Tahap perkembangan ini terbagi menjadi du bagian yaitu tahap simbolis dan tahap intuitif.

c. Tahap oprasi konkrit (7-11 tahun)

Tahap oprasional konkrit yakni usia 7-11 tahun, pada tahap ini di cirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang di dasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis,

[38]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Uisa Dini* (Jakarta: Prenada Media Group 2011) h 59-60

yang tetap di tandai dengan adanya sistem oprasi berdasarkan apa yang kelihatan secara konkret.

d. Tahap oprasi formal (11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah masuk masa remaja yang kemampuan logikanya mulai berkembang dan di gunakan pikiranya tidak hanya terkait pada hal yang sudah dialami tetapi jug adapt berfikir tentnag sesuatu yang akan datang.[39]

Berdasarkan uraian di atas tentang perkembangan kognitif pada anak usia dini maka, penting bagi pendidik menciptakan kegiatan yang bertujuan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak.

Piaget berpendapat bahwa keberhasilan belajar yang di sesuaikan tahap perkmbangan kognitif peserta didik dapat di jelaskan sebagai berikut:

1. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan objek dan fisik
2. Guru hendaknya banyak memberi rangsangan kepada peserta didik agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif,mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan
3. Guru mengajar dengan menggunkan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak
4. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik, guru dapat membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya
5. Bahan yang di pelajari anak hendaknya di rasakan baru, tetapi tidak asing
6. Berikan peluang agar anak belajar sesuai dengan tahap perkembanganya
7. Di dalam kelas anak-anak hendaknya di beri peluang untuk saling berbicara dan berdiskusi dengan teman-temanya.[40]

Berdasarkan uraian di atas dapat di simpulkan bahwa guru hendaknya lebih memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak dan kereativitas anak. Dalam hal inilah peran guru sebagi motivator , fasilitator,dan menajer pembelajaran sangat di butuhkan.

B. Pendidikan anak usia dini (PAUD)

1. Pengertian pendidikan anak usia dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan di katakana sebagai lompatan perkembangan, anak usia dini memiliki rentan usia yang sangat berharga di banding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasanya sangat luar biasa.[41] Dalam undang-undang tentang sistem pendidikan nasional di nayatakan bahwa pendidikan anak uisa dini (PAUD) adalah suatau upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang di lakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 14).

Pendidikan anak usia dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang di selenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek perkembangan anak, pendidikan anak usia dini member kesempatan untuk mengembangkan kepribadian anak , oleh karna itu lembaga pendidikan untuk anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan yang meliputi kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik. Dengan kegiatan yang bervariatif dan sesuai dengan prinsip-prinsip perkembangan, maka anak akan berkembang semua potensinya dengan baik dan seimbang.[42]

---

[39] Jhon W. Santrock, *Pisikilogi Perkembangan* (Kencana : Perenada Media Group) h 49

[40] Suyadi, *Kurikulum Paud 2013 (*Bandung : PT Remaja rosdakarya, 2015) h 205

[41] Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: Remaja Rosdakarya 2012) h 16

[42]Nilawati Tajudin, *Analisi mejelitika kompetensi pribadi dan kompetensi sosial Anak Usia Dini* (Bandar Lampung : Harikindo publishing 2014) h 14-15

Kajian tentang hakikat anak usia dini, khusus nya anak TK di antaranya :

a. Anak bersifat unik
b. Anak mengekspresikan prilakunya secara relatif spontan.
c. Anak bersifat aktif dan enerjik
d. Anak itu egosintris
e. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal
f. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang
g. Anak umumnya kaya dengan fantasi
h. Anak masih mudah frusrasi
i. Anak masih kurang pertimbangan dalam bertindak
j. Anak memiliki daya perhatian yang pendek

2. Tujuan pendidikan anak usia dini

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkunganya. Sedangkan berdaasarkan tinjauan aspek didaktis pisikologis tujuan pendidikan di pendidikan anak usia dini yang utama adalah:

a. Menumbuhkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar mampu menolong diri sendiri (*self help)* yaitu mandiri dan bertanggung jawab terhadap diri sendiri seperti mampu merawat dan menjaga kondisi fisiknya,mampu mengendalikan emosinya dan mampu membangun hubungan dengan orang lain.
b. Meletakan dasar-dasar tentang bagaimana seharusnya belajar (*learning to learen*) hal ini sesuai dengan perkembangan paradigma baru dunia pendidikan melalui empat pilar pendidikan yang di canangkan oleh UNESCO, yang dalam emplementasinya dilembaga PAUD di lakukan melalui pendekatan *learning by playing,* belajar yang menyenangkan serta menumbuh kembangkan keterampilan hidup sederhana sedini mungkin.[43]

Secara khusu tujuan pendidikan anak usia dini agar anak percaya akan adanya tuhan dan mampu beribadah dan serta mencintai sesamnaya dan bertujuan aga:

a. Agar anak mampu mengelola keterampilan tubuhnya termasuk gerakan motorik kasar dan motorik halus, serta mampu menerima rangsangan sensorik
b. Anak mampu menggunkan bahasa untuk pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasisecara efektif sehingga dapat bermanfaat untuk berfikir dan belajar
c. Anak mampu berfikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat.
d. Anak mampu menegnali lingkungan alam,lingkungan sosial,peranan masyarakat dan menghargai keragaman sosial dan budaya serta mampu mengembangkan konsep diri yang fositif dan control diri
e. Anak memiliki kepekaan terhadap irama, nada, berbagai bunyi serta menghargai karya kreatif.

3. Prinsip dalam pendidikan anak usia dini

Untuk memenuhi aspek-aspek dalam perkembangan anak baik aspek kognitif, sosial emosional, dan bahasa serta aspek lainya seperti agama dan moral, kemandirian dan seni,maka perlu di lakukan berbagi prinsip yang meliputi:

a. Berorentasi pada kebutuhan anak

   Kegiatan pembelajaran pada anak harus senantiasa bereorentasi kepada kebutuhan anak. Anak usia dini adalah anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun pisikis.

[43]*Ibid h 28*

b. Belajar melalui bermain
Bermain adalah suatu kegiatan yang di lakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang, diharapkan melalui bermain dapat member kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkereasi dan belajar secara menyenangkan.

c. Pendidikan berpusat kepada anak
Pendekatan kelas ayng berpusat kepada ank adalah suatu kegiatan belajar dimana terjadi interaksi dinamis antara pendidik dan anak atau antara anak dan anak lain.

d. Pendekatan kontruktivisme
Aliran kontruktivisme merupakan salah satu aliran dari pisikologi kognitf. Aliran konstruktivisme meyakini bahwa pembelajaran terjadi saat anak berusaha memahami dunia di sekeliling mereka anak membangun pemahaman mereka sendiri terhadap dunia sekitar dan prmbelajaran menjadi proses interaktif yang melibatkan teman sebaya, orang dewasa dan lingkungan.

e. Pendekatan kreativ dan inopatif
Preses kreatif dan inovatif dapat dilakukan melaluikegiatan-kegiatan yang menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu anak untuk berfikir kritis dan menemukan hal-hal baru.

f. Lingkuan yang kondusif
Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan sngaja dan terencana untuk membantu anak mengembangakn perkembangan secara optimal sehinga anak mampu beradptasi dengan lingkunganya. Dengan demikian tujuan pendidikan seharusnya menjadi dasar untuk mengarahkan berbagai proses pendidikan agar mendekatkan anak dengan lingkungan, lingkungan harus di ciptakan sedemikian rupa sehingga menarik dan menyenangkan dengan memperhatikan keaman serta kenyamanan yang dapat mendukung kegiatan belajar melalui bermain.

g. Menggunakn pembelajajaran terpadu
Pembelajaran pada anak usia dini harus menggunakan konseppembelajaran terpadu yang dilakukan melalui tema. Tema yang di gunakan harus menarik dan dapat membangkitkan minat anak dan bersifat konstekstual.hal ini di maksutkan agar anak dapat mengenal berbagai konsep secara mudah dan jelas sehingga pembelajaran menjadi mudah dan bermakna bagia anak.

h. Mengembangkan kecakapan hidup
Mengembangkan keterampilan hidup dapat dilakukan melalui berbagai proses pembiasaan.hal ini di maksut agar anak belajar untuk menolong diri sendiri, mandiri dan bertanggung jawabserta memiliki disiplin diri.

i. Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar
Media dan sumber pembelajaran dapat berasal dari lingkungan alam sekitar atau bahan-bahan yang sengaja di siapkan oleh pendidik.[44]

C. Permainan Papan Geometri

1. Pengertian bermain

Banyak toko pisikologi, terutama pisikolog perkembangan mendefinisikan tentang bermain. John W Santrock menyebutkan arti bermain (play) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang di laksanakan untuk kepentingan keiatan itu sendiri.[45]

Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *children play, and develovment*, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda antara belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang di sebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya yaitu:

---

[44] Nova ardy wiyani,*Konsep dasar PAUD* (Yogyakarta : Gavana Media 2016) h 18
[45]Jhon W Santrock, *life Span Devlotment(perkembangan masa hidup),*(jakarta: Erlangga 2002) h 272

a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri mendapatkan kepuasan
b. Memilih dengan bebasa dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh dan memaksa.
c. Menyenagkan dan dapat di nikmati
d. Menghayal dandapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas
e. Melakukan secara aktif dan sadar.[46]

Selain itu Jhon Freeman dan utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, kognitif, sosial, moral dan emosional. Sementara itu Harlock menyebutkan bahwa bermain merupakan suatu istilah yang di gunakan secara bebas, sehingga arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang di lakukan untuk kesenangan yang di timbulkanya tanpamemikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar ataupun kewajiban.[47]

Piaget menyebutkan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang di ulang sekedar untuk kesenangan fungsional, menurut Betelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang di tetapkan permainan sendiri dan tidak ada hasil akhir yang di maksut dalam realistis luar.[48]

Menurutu Harlock dalam tadikroutun musfiroh mengungkapkan bahwa bermain adalah kegiatan yang di lakukan atas dasar kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, kegiatan tersebut di lakukan atassukarela tanpa paksaan atau tekanandari pihak luar. Dalam hal ini permaian dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasikan, bahkan ketika siswa terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari siswa sendiri secara sepontan.[49]

Gravey dalam bukunya mengungkapkan bermain erat kaitanya dengan perkembangan anak, oleh karena itu pembelajaran melalui bermain dapatmeningkatkan kognitif anak, daya kreativitas, keterampilan sosial walaupun dalam kegiatan sederhana. Maksudnya bermain dalam kehidupan anak penting untuk meningkatkan perkembangan afektif dan menunjang imajinasi anak.

Dengan demikian dapat penulis tarik kesimpulan bahwa bermain adalah dunia anak atau membuat sesuatau yang menyenangkan hati dan memiliki nilai positif pada anak, dan kegiatan yang di lakukan anak secara berulang-ulang demi kesenangan tanpa adanya paksaan. pembelajaran melalui bermain dapat meningkatkan kognitif anak, daya kreativitas, keterampilan sosial walaupun dalam kegiatan sederhana.

2. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak

Bermian merupakan sarana bagi anak untuk mengenal lingkungankehidupanyanya, pada saat bermain anak mencoba gagasan-gagasan mereka ,bertanya serta mempertanyakan berbagai persoalan, dan memperoleh jawaban atas persoalan-persoalan tersebut.

Melalui permainan papan geometri misalnya, anak- anak belajar mengenal bentuk, warna, ukuran serta mencocokan dengan papan geometri. Mereka belajar bagai mana mencocokan berdasarkan warna, bentuk dan jugaukuran. Bermain tidak sekedar bermain main,bermain memberiksn kesempatan kepada ank untuk mengembangkan kemampuan sosial, emosional, fisik dan juga kognitif mereka, melalui interaksinya melalui permainan, seorang anak belajar meningkatkan toleransi mereka terhadap kondisi yang secara potensial dapat menimbulkan frustasi, kegagalan membuat rangkaian sejumlah obyek atau mengkosntruksi suatau bentuk tertentu dapat menyebabkan anak mengalami frustasi.

---

[46]Andang Isamail, *Education games, menjadi cerdas dan ceria melalui permainan edukatif* (Yogyakarta: Pilar media. 2007) h 14

[47]Ibid h. 16

[48] Elizabet Hurlock. *Perkembangan anak. jilid 1, edisi 6* (Jakarta: Erlangga. Tt) h 320

[49]Tadikrotum musfiroh, *cerdas melalui bermain (cara mengasah multiple intelegensi pada anak sejak usia dini),* (Jakarta: Grasindo 2008) h1-4

Dengan mendampingi anak pada saat bermain, pendidik akan melatih anak untuk belajar bersabar, mengendalikan diri dan tidak cepat putus asa dalam menyelsaikan tugas, bimbingan yang baik bagi anak yang mengarahkan anak untuk dapat mengendalikan dirinya kelak di kemudian hari untuk tidak cepat menyerah dalam menghadapi permasalahan kelak di kemudian hari. Oleh karena itu fungsi bermain secara fisik, dapat memberikan peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan motoriknya.

Permainan seperti dalam olahraga mengembangkan kelenturan, kekuatan serta ketahanan otot pada anak, permainan kata-kata merupakan suatu kegiatan dalam melatih otot organ bicara sehingga pengucapan bicara dpat berkembang menjadi lebih baik, dan anak juga belajar berinterkasi secara sosial, berlatih untuk saling berbagi dengan ornga lain, meningkatkan toleransi sosial, dan belajar berperan untuk memberikan konstribusi sosial untuk kelompoknya.

Dalam hal ini para ahli sepakat bahwa, anak harus bermain agar mereka bisa mencapai perkembangan secara optimal. Oleh karena itu kegiatan bermain sambil belajar yang di maksud adalah, pelaksanan kegaiat di TK/RA yang tidak semata-mata hanya mellakukan kegiatan bermainyang tidak bermakna bagi anak, melalui kegiatan bermain, di harapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan membentuk prilaku yang baik yang ada pada diri mereka.

Hoont et al dalam takdiratun musfiroh mengatakan bahwa bermain memiliki kemampuan untuk menggerakan perkembangan anak, pada masa kanak-kanak bermain merupakan landasan bagi perkembngan mereka karena bermain merupakan dari perkembangan sekaligus sumber energy perkembangan itu sendiri.[50]

Melalui bermain anak menemukan, mengembangkan, meniru dan memperaktikan rutinitas sehari-hari, kesuksesan terhadap usaha ini menaikan perasaan kompetensi mereka dalam membuat keputusan sehari-hari seperti bermain boneka, balok atau pun papan geometri. Menurut Hetherington dan parke bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif sosial anak.[51]

Berdasarkan beberapa teori yang telah di kemukakan sebelumnya, dapat di simpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang memberikan informasi, memberikan kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar mampu mengembangkan berbagi pontensi anak.

3. Bentuk permainan anak menurut jenis permainan

Umumnya permainan aktif lebih menonjol pada masa awal kank-kanak dan permainan hiburan ketika anak masa puber, namun hal demikin tidak selalu benar. Dalam hal ini Elizabeth B. Hurlock mengemukan permainan sepanjang masa kanak-kanak, sangat mempengaruhi penyesuaian pada tatanan pribadai dan sosial anak.[52]

Berikut ini urainan tentang bermain aktif dan fasif:

a. Bermain aktif

Bermain aktif adalah bermain yang kegembiraan timbul dari apa yang di lakukan anak itu sendiri, kebanyakan anak melakukan berbagai bentuk permainan dan banyaknya kegembiraan yang akan di peroleh dari setiap permainan sanat bervariasi, variasi ini di sebabkan oleh beberapa faktor, faktor itu di antaranya. Faktor pertama dalah kesehatan, kesehatan sangat berpengaruh dalam permainan aktif. Anak yang aktif menghabiskan lebih banyak untuk memperoleh kepuasan dari permainan itu sendiri, ketimbang dengan anak yang kesehatanya itu lemah sehingga bermain aktif cept melelahkan.[53]

---

[50] Ibid, h. 6
[51] Moehslicatoen, *metode pengajaran di taman kanak-kanak* h. 34
[52] Elizabeth B. Hurlock, *perkembangan anak*,(Jakarta: Earlangga, et.al) h. 32
[53] Ibid, h.328

Kedua teman bermain, bermain aktif merupakan permainan yang membutuhkan teman, pada masa anak melewati bermain sendiri pada masa bayi dan beralih ke bermain sosial pada masa kanak-kanak, tingkat sosial yang mereka nikmatai akan menemukan banyaknya waktu yang di habiskan dalam bermain aktif dan banyaknya kegembiraan yang mereka peroleh.

Ketiga yang menimbulkan variasi dalam bermain aktif adalah tingkat intelegensi anak, pada umumnya anak yang sangat pandai dan yang sangat bodoh lebih sedikit menghabiskan waktunya dalam bermain aktifketbimbang dengan anak-anak yang tingkatt intelegensi rata-rata, terutama karena perhatian tidak sejalan dengan mereka yang emmpunyai intelegensi rata-rataakibatnya mereka menilai permaian seperti itu kurang menarik ketimbang anak yang perhatian bermainnya sesuai dengan tingkat intelegensinya.

Ke empat peralatan,kebanyakan permainan aktif membutuhkan peralatan untuk merangsang nya. Kelima lingkungan, lingkungan merupakan jenis dan jumlah bermain aktif ini dapat di kelompokan dalam beberapa bentuk seperti bermain bebas,sepontan, drama,dan musik. Selain itu dalam refrensi lain permainan aktif dapat di kelompokan dalam tiga kelompok yaitu bermain sosial, bermain dengan benda dan bermain sosiodrama.[54]

Menurut Parten dalam Brawer yang dikutif Soemantri Patmondewo mngungkapakan derajat partisipasi anak dalam bermain dapat di bedakan menjadi bermain sendiri, bermain parallel, bermain asosiatif dan bermain koofratif.

b. Bermain fasif

Bermain fasif merupakan istilah dari hiburan yang merupakan tempat anak untuk memperoleh kegembiraan dengan usaha minimum dari kegiatan oranglain, bagi beberapa anak hiburan dapat di nikmati bersamadengan kelompok teman sebaya, seprti menonton film atu televise,namaun kebanyakan hiburan di lakukan sendiri, kurang hubungan sosial tidak menghilangkan kegembiraan yang diperoleh dari hiburan sebagimna bermain fasif.

Elizabeth B. Hurlock mengemukakan ada beberapa macam permainan yang tergolong permainan fsif atau hiburan, di antaranya adalah membaca, menonton filem, mendengarkan radia, mendengarkan music dan menonton tv.

c. Jenis permainan

Jenis permaina atau alat permainandi bedakan menjadi dua yaitu alat permainan di dalam ruangan dan alat permainan di luar rungan. Alat permainan di dalam ruangan cotohnya: balok, mozaik, papan pasak 25, papan geometri, papan matematika dan lain sebagainya. Untuk permainan yan ada di luar ruangan contohnya: jungkat jungkit, ayunan dengan tiang, papan peluncur, papan titian dan masih banyak lagi.[55]

Berdasarkan jenis permainan dia atas, dalam penelitian ini penulis menggunakan metode bermain,yang merupakan model obyek nyata dari suatu benda, adapun bendanya yaitu permainan papan geometri, seperti: menggunakan bentuk-bentuk geometri dengan ukuran dan warna yang dapat di gunakan oleh anak untuk di susun di papan yang sudah ada sehingga menjadi menara, dengammelakukan permaiinan tersebut anak akan melaluiproses berfikir sehingga kemampuan kognitifnya bisa berkembang.

4. Geometri

Perkembangan kognitif anak sangat di perlukan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, salah satu materi dalam mengembangkankemampuan kognitif yaitu mengenal geometri. Pentingnya mengenalkan geometri pada anak agar anak mampu membedakan

[54]Ibid, h 325
[55]Anggani Sundono, *Sumber Belajar Dan Alat permainan* (Jakarta: PT Grasindo 2000) h 10

beberapa macam bentuk geometri yang di jumpai sehari-harinya, menyusun macam bentuk geometri dan membedakan macam bentuk geometri.[56]

Pada kamus besar bahasa Indonesia gemetri adalah cabang dari ilmu matematika yang menjelaskan tentang sifat-sifat garis , sudut,bidang dan ruang, geometri sendiri terdiri dari bangunan datar dan bangunan ruang. dalam peembelajaran yang ada di taman kanak-kanak geometri datar hanya di kenalkan dengan bentuk lingkaran, segi tiga, dan segi empat. Sedangkan untuk bangunan ruang yaitu balok dan kubus, pengenalan geometri pada anak usia dini merupakan sebuah upaya untuk mengembangkan kemampuan anak yang berkaitan dengan memahami konsep bentuk ukuran dan ruang.[57]

Geometri merupakan cabang matematika yang di ajarkan pada setiap jenjang pendidikan, dan hampir semua objek yang ada di lingkungan siswa adalah objek geometri, serta juga merupakan salah satu bidang matemtika yang dapat mengaitkan matematika dengan bentuk fisik matematika yang ada di dunia nyata yang sangat cocok untuk anak usia dini dimana menurut piaget berada pada tahap pra oprasional konkret. Menurut Furdental sebagaimana yang di kutip Safrina menyatakan bahwa geometri adalah ruang dimana nak-anak berada, hidup dan bergerak, yang mana dalam ruangan itu anak harus belajar mengetahui,menelaah, bertempur untuk menang, merencanakan dan mengatur kehidupan, dan berbuat yang lebih baik.

Lingkungan sekitar banyak yang bisa di jadikan bahan untuk pembelajaran yang berhubungan dengan geometri yang memiliki berbagai bentuk, nama, cirri-ciri, ukuran, dan fungsinya. Selanjutnya menurut Yona sebagaimana yang di kutip oleh Pratiwi menyatakan bentuk geometri adalah bentuk-bentuk tertentu yang terukur dan bisa di definisikan berdasarkan nama dan cirri-ciri. Nama dan bentuk geometri dapat anak lihat dari cirri-ciri bentuk tersebut misalnya:

a. Bentuk-bentuk geometri

Bentuk geometri yang di gunakanmengambil bentuk bangun datar seperti lingkaran, segi empat, segi tiga, sebagainya. Bentuk- bentuk geometri lingkaran, segitiga, segi empat merupakan salah satu bentuk geometri yangharus anak ketahui. Di bawah ini merupakan bentuk- bentuk geometri dari bangundatar di antaranya yaitu:

1) Lingkaran

Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu di kedua ujung dan semua titik yang terletak pada garis lengkung tersebut jaraknya tidak jauh pada titik-titik tertentu, lingkaran merupakan salah satu bentuk bangun datar yang paling sering di jumpai oleh anak-anak di sekitar lingkunganya, misalnya tutup botol, jam dinding, permen, donat dan lain sebaginya.

2) Segi empat

Bentuk segi empat adalah suatu bentuk datar yang di batasi oleh empat garis lurus sebagai isinya. Bangun datar segi empat bermacam- macam meliputi bangun persegi, jajr genjang, laying-layang dan lain sebagainya. Hanya saja untuk anak usia dini cukup mengenal bentuk segi empat, segi empat seringkali di jumpai ole hank-anak di lingkungan sekitarnya yang sering di lihat oleh anak misalnya bentuk segi empat, seprti roti, buku, meja dan lain sebaginya.

3) Segi tiga

Segitiga adalah suatu bentuk bidang datar yang di batasi oleh tiga garis yang lurus yang membentuk menjadi tiga sudut. Bentuk dari segitiga mempunyai beberapa bentuk,

[56]Wiwik dan sri, *" meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan ambil susul di play group*" skripsi PAUD Fakultas ilmu pendidikan Universitas N Surabaya

[57] Sudaryanti, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini* (Yogyakarta: UNY, 2006 h 46

contohnya,segitiga sama sisi, segitiga sama kakidan lain sebagainya, bentuk segi tiga juga sering di jumpai oleh anak pada lingkungan sekitarnya misalnya potongan kue, penggaris dan sebaginya.[58]

b. Tahap pengenalan bentuk geometri

Anak usia dini pada dasarnya memiliki tahapan belajar mengenal bentuk geometri, mereka tidak dapat langsung mengerti cirri-ciri setiap bentuk karnanya sebagai orang tua dan pendidik perlu mengetahui tahap mengenal bentuk agar materi yang di berikan mudah di terima oleh anak. Van Hiele menyimpulkan ada 5 tahap atau pengembangan siswa dalam memahami geometri yaitu :

1) Tahap pengenalan (Visualisasi)
   Tahap ini anak mulai mengenal bentuk geometri secara keseluruhan, misalnya bentuk persegi, segitiga,lingkaran danlain-lain, namun anak belum mampu mengetahui adanya sifat-sifat bentuk yang di lihatnya.
2) Tahap analisis
   Tahap ini anak mulai mengenal dan memahami sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang dimiliki
3) Tahap pengurutan
   Tahap ini anaksudah mampu mengurutkan berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki setiap bangun geometri anak sudah mulai mampu menarik kesimpulan namun kemampuan ini dilakukan secara tidak formal.
4) Tahap deduksi
   Tahap ini anak sudah memahami pentingnya mengambil kesimpulan secara deduktif, matematika merupakan ilmu deduktif karena pengambilan kesimpulan,pembuktian dalil dan lain sebagainya harus dilakukan secara deduktif, selain itu siswa sudah dapat memahami pentingnya mengambil kesimpulan secara deduktif, dan apabila dia mengambil kesimpulan secar induktif itu mungkin bisa keliru
5) Tahap keakuratan
   Tahap ini anaksuadah menyadaripentingnya ketepatan atau akurasi dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Tahap akurasi merupakan tingkat berfikir tinggi,rumit serta kompleks.

Menurut Andriyani aspek-aspek anak dalam mengenal bentuk geometri di mulai dari anak mengetahui bentuk geometri dan namanya meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi member contoh benda yang sama dengan bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk menjadi suatu benda,dan bercerita mengenai benda yang di buatnya dari beberapa bentuk geometri.[59] Kegiatan tersebut bisa di lakukan anak disekolah maupun di rumah dengan bantuan pembimbing agar maksimal.

5. Papan geometri

Papan geometri atau bisa di sebut menara geometri merupakan alat permainan *indoor* atu alat permainanyang berada di dalam ruangan yang terdiri dari bentuk segitiga, lingkaran, persegi dan persegi panjang. Berbagai bentuk geometri tersebut memiliki warna yang cerah dan berbeda-beda antara satu dan lainnya, papn geometri ini terbuat dari kayu yang keras kuat dan mudah di haluskan serta di beri cat warna-warni yang menarik, alat permainan papan geometri ini dapat bermanfaat bagi perkembangan anak di antaranya: dapat

[58]Daitin Tarigan, *pembelajaran matematika realistic* (Jakarta: Departemen pendidikan nasional diraktort jendral pendidikan tinggi direktorat ketenangan, 2006) h 63

[59] Erna Suangsih dan Turlina, *model pembelajaran matematika* (Bandyng: bahan ajar mandiri 2006) h 94

merangsang motorik halus anak, konsentrasi, pengenalan warna dan bentuk serta tekstur suatu benda. alat permainan ini sangat cocok untuk anak uisa 2-4 tahun.[60]

a. Cara menggunakan permainanpapan geometri

Cara memainkan permainan papan geometri ini ialah anak diminta memasukan masing- masing geometri pada tiang- tiang yang sudah tersedia pada papan tumpuan sesusi dengan bentuk-bentuk geometri. Misalnya bentuk segi empat, segi tiga mupun lingkaran.[61] Adapun tatacaranya seperti:

1) Pendidik menjelsakan terlebih dahulu bentuk- bentuk geometri
2) Pendidik menjelaskan terlebih dahulu tentang permainan papan geometri
3) Anak menyebutkan bentuk geometri sesuai yang di perlihatkan guru
4) Anak maju kedepan dengan mengambil bentuk geometri yang perintahkan guru
5) Anak diminta memasukan masing-masing geometri pada tiang-tiang yang sudah tersedia pada papan tumpuan papan geometri.

b. Kelebihan dan kekurangan permainan papn geometri

1) Kelebihan permainan papan geometri
   a) Dalam menggunakan permainan papan geometri aman untuk siswa
   b) Menaraik sisiwa untuk aktif dalam permainan
   c) Tahan lama dan tidak mudah rusak
   d) Memiliki warna dan bentuk yang menarik
   e) Bisa dimainkan secara berkelompok
   f) Dapat mengembangkan perkembangan anak
2) Kekurangan permainan papn geometri

   Dalam setiap kelebihan pasti ada kekurangan,untu kekuranganya dari permainan papan geometri sebenarnya tidak terlalu pada peralatan fisiknya,tetapi lebih banyak pada cara pengajaranya.

D. Mengembangkan kognitif anak usia dini melalui permainan papan geometri

Teori yang di ungkapakan oleh Bloom mengenai aspek kognitif anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat diartikan dengan pembelajaran geometri pada anak usia dini, dalam pertumbuhanya anak-anak tidak dapat terpisahkan dari benda-benda yang ada disekitarnya sejak usia dini, dalam pertumbuhanya anak-anak tidak dapat terpisahkan dengan benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak usia dini sudah berbaur dengan benda-benda yang ada di sekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, lemari dan lain nya di gunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Menurut Hughes, seorang ahli perkembangan anak dalam bukunya *children play, and develovment*, mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang berbeda antara belajar dan bekerja. Suatu kegiatan yang di sebut bermain harus ada lima unsur di dalamnya yaitu:

a. Mempunyai tujuan, yaitu permainan itu sendiri mendapatkan kepuasan
b. Memilih dengan bebasa dan atas kehendak sendiri, tidak ada yang menyuruh dan memaksa.
c. Menyenagkan dan dapat di nikmati
d. Menghayal dandapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas

[60]M.Fadilah, Buku ajar beramian dan permainan anak usia dini (Jakarta: Perenada Media Grup 2017) h
[61] Ibid

e. Melakukan secara aktif dan sadar.[62]

Selain itu Jhon Freeman dan utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik secara fisik, kognitif, sosial, moral dan emosional. Sementara itu Harlock menyebutkan bahwa bermain merupakan suatu istilah yang di gunakan secara bebas, sehingga arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang di lakukan untuk kesenangan yang di timbulkanya tanpamemikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar ataupun kewajiban.[63]

Berdasarkan teori di atas dapat penulis simpulkan bahwa melalui bermain sambil belajar dapat membantu anak mencapai perkembangan yang di inginkan seperti perkembangan kognitif,sosial,emosional maupun moral. Adapun permainan yang dapat di gunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak tenatang mengenal geometri yaitu bisa menggunkan media permainan papan geometri.

Menurut Hieli sebagaimana yang di kutip Sabrina dkk menyatakan bahwa dalam mempelajari geometri anak akan akan melewati tingkat berfikir yang hararkis, tahapn-tahapan tingkat berfikir siswa dalam geometri yaitu pengenalan, analisis,pengurutan deduksi dan akurasi. Pada tingkat anak usia dini berada pada tahap pengenalan dimana siswa baru mengenal bangunan geometri dan memandang bangunan geometri sebagai satu keseluruhan.[64]

Menurut kahdijah menyebutkan bahwa media permainan papan geometri merupakan media permaian yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.[65]

Berdasarkan teori di atas dapat penulis simpulkan bahwa permainan papan geometri dapat di gunakan dalam pengembangan kognitif anak.

[62]Andang Isamail, *Education games, menjadi cerdas dan ceria melalui permainan edukatif* (Yogyakarta: Pilar media. 2007) h 14

[63]Ibid h. 16

[64]Khusnul Safrina dkk, *peningkatan kemampuan pemecahan masalah geometri melalui pembelajarn koofratif berbasis teori van hiele , Jurnal didaktik matematika ,* Vol 1 (1), 2014, h 18

[65]Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak usia dini*, (Medan: Perdana Publising 2016) h. 127

DAFTAR RUJUKAN

Ahmat Susanto, *perkembangan anak usia dini,* Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup

Andang Isamail 2007, *Education games, menjadi cerdas dan ceria melalui permainan edukatif* Yogyakarta: Pilar media.

Anggani Sundono 2000, *Sumber Belajar Dan Alat permainan* Jakarta: PT Grasindo

Anti marifah, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Permainan konstruktif pada kelompok a di TK Hikari*

Cresweel dan Jhon w 2014, *penelitian kualitatif dan disain riset* Yogyakarta: Pustakabelajar

Daitin Tarigan, *pembelajaran matematika realistic* (Jakarta: Departemen pendidikan nasional diraktort jendral pendidikan tinggi direktorat ketenangan, 2006) h 63

Elizabeth B. Hurlock, *perkembangan anak,* Jakarta: Earlangga, et.al

Habibu rahaman Mhd 2020, et.al.*assesmwn pembelajaran PAUD* Yogyakarta: Hijas Pusataka Mandiri

Haytai R , *Kemampuan Kognitif Anak kelompok B TK Ruhaniyah Muslimat nubrabai tahun pelajaran 2016-2017dalam mengenal sains melalui metode ekperimen. Jurnal penelitian dan tidakan pendidikan , 4(1). (2018)*

Hijriati 2016, *Tahap Perkembangan Kognitif pada MasaEarly Childod* , Volume1 Nomor 2

Irfan Sugianto 2019, *Metode penelitian Kualitatif* Jakrta: Karya Perss

Jhon W Santrock 2002, *life Span Devlotment(perkembangan masa hidup),* jakarta: Erlangga 2002

Jurnal dinamika pendidikan dasar 2016, vol8 no 1

Jurnsl Pendidikan Anak Usia Dini 2017 vol 1 no 1

Khadijah 2016, *Pengembangan Kognitif anak usia dini Medan: Perdana Publising*

Khusnul Safrina dkk 2014, *peningkatan kemampuan pemecahan masalah geometri melalui pembelajarn koofratif berbasis teori van hiele , Jurnal didaktik matematika ,* Vol 1 (1),

Komang Srinis 2014, Ni Ketut Suari, Putu Rahayu Ujianti, *Penerapan Metode Bermain Puzzel Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk,* Vol 2 No 2

M.Fadilah 2017, Buku ajar beramian dan permainan anak usia dini Jakarta: Perenada Media Grup

Martin Jamaris 2004, *Perkembangan dan Pengembangan Anak usia Taman Kanak-kanak* Jakarta: Grasindo

Mulyasa.H.E 2012,*menejemen PAUD* Bandung: Pt Remaja Rosdakarya

Ni Putu Erna Hartati, I Nyoman Wirya, Didith Pramuditiya Mbara, *Penerapan Metode Bermain Berbantu Media Magnet Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di TK Santamaria,* Jurnal PG-PAUD Uiniversitas Pendidikan Ganesha Vol. 2 NO 1, 2014

Nilawati Tajudin 2014, *Analisi mejelitika kompetensi pribadi dan kompetensi sosial Anak Usia Dini* Bandar Lampung : Harikindo publishing

Nova ardy wiyani 2016,*Konsep dasar PAUD* Yogyakarta : Gavana Media

Novia Kartika dewi, *Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media jepit geometri padakelompok A TK AL-aqsah di sidomukti Keacamatan Krian Kab Siduarjo 2019-2020*

Nusa Putra, Nining Dwi lestari, *penelitian kualitatif PAUD pendidikan ansk usia dini* Jakarta: Raja Grapindo persada

Rahwawati Niken Pratiwi, "*Pengembangan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Bilangan Pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Jelobo II Wonosari Kelaten Tahun pelajaran 2013-2014"*

Rharjo 2016, *peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan kotak pos, jurnal praktik tindakan kelas pendidikan dasar dan menengah*, Vol 6 (3)

Salmiati Nurbaity, dan Desy muli sari, *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (suatu penelitian di tamankanak kanak islam terpadu arahman Kota Banda Aceh), jurnal ISSN 2355-102X, Vol. III No1 maret 2016, h 45

Sri Handayani, Sumarno, Yuli Haryati, *Upaya meningkatkan kemampuan kognitif dalammemperkenalkan konsep pengukuran anak usia dini melalui metode bermain peran, JKPM Vol 4 No 1 april 2017*

Sudaryanti 2006, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini* Yogyakarta: UNY

Sugiono 2012, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif adan R&d*Bandung: Alfabeta

Suharsimin Arikonto 2010, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik Jakarta; Rineka cipta*

Suyadi 2015, *Kurikulum Paud 2013* Bandung : PT Remaja rosdakarya

Syafrimen Syafril, Noriah M Ishak, nova Erlina dan Titik rahayu 2017 " delapan cara pembinaan motivasi di kalangan pendidik" Open Sciene framework

Syamsu yusuf 2016, Nani M, *perkembangan peserta didik Jakart*; RajaGrafindo Persada

Wahyu 2014, *wawasan Ilmu sosial Dasar Surabya : Usaha nasional*