

**PENGARUH PERMAINAN DAKON GEOMETRI TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK SRIWIJAYA
SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan keguruan

Oleh

ROISAH AL KHUSNA

NPM : 1411070205

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440H/2018 M**

**PENGARUH PERMAINAN DAKON GEOMETRI TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK SRIWIJAYA
SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan keguruan

Oleh

ROISAH AL KHUSNA

NPM : 1411070205

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing 1 : Dra. Istihana, M.Pd

Pembimbing 11 : Prof. Dr.Wan Jamaluddin Z.,Ph.D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440H/2018 M**

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN DAKON GEOMETRI TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK SRIWIJAYA SUKARAME BANDAR LAMPUNG

Oleh
ROISAH AL KHUSNA

Kemampuan Kognitif adalah salah satu kemampuan yang sangat penting dikembangkan sejak usia dini namun kemampuan kognitif anak tidak akan berkembang jika tidak di stimulasi dan dikembangkan jika tidak di stimulasi dengan tepat. Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu hal yang penting di perhatikan oleh guru dakon geometri sebagai salah satu media pembelajaran yang sangat tepat yang di gunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak hal ini di karenakan dalam permainan dakon geometri anak akan di perkenalkan dengan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, persegi panjang, segi empat yang ada di dalam permainan dakon tersebut. Penelitian bertujuan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak melalui media Dakon Geometri pada peserta didik di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen karena akan mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Jenis penelitian yaitu Quasi Eksperimen adalah *Nonequivalent control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 40 anak, dengan sampelnya adalah kelas B1 dan B2 yang ditentukan dengan *Purposive Sampling*. Teknik pengumpulan data dengan melakukan Metode (tes), tanya jawab (wawancara), dan pengambilan bukti fisik misal dengan memfoto (dokumentasi). Penelitian ini menggunakan uji persyaratan instrumen validitas, reabilitas, teknik analisis data menggunakan uji normlitas, uji homogenitas dan uji hipotesis, *uji t* (Huruf nyata) dengan menggunakan spss versi 21

Hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dilihat dari nilai sig (2-tailed) = 0.000 sedangkan 0.05 (0.000 > 0.05) maka H_0 di tolak, dan H_a diterima dengan perbandingan rata-rata kelas kontrol 25.00 yang berarti dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

Kata Kunci : *Permainan dakon Geometri, Perkembangan Kognitif anak*



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

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN DAKON GEOMETRI
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK
SRIWIJAYA SUKARAME BANDAR LAMPUNG**

Nama : ROISAH AL KHUSNA
NPM : 1411070205
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk di Munaqasahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dra. Istihana, M.Pd
NIP. 196507041992032002

Pembimbing II

Prof. Dr. Wanjamaluddin Z., Ph.D
NIP. 197103211995031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: "PENGARUH PERMAINAN DAKON GEOMETRI TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DI TK SRIWIJAYA SUKARAME BANDAR LAMPUNG", disusun oleh ROISAH AL KHUSNA, NPM: 1411070205, Jurusan PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI, telah diajukan dalam sidang munaqosah pada hari Kamis 11 Oktober 2018, di Ruang Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Bandar Lampung.

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd (.....)

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd (.....)

Penguji Utama : Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I (.....)

Penguji Pendamping I : Dra. Istihana, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Prof. Dr. Wanjamaluddin Z., Ph.D (.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٦﴾ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ﴿٧﴾

Artinya: “5). Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, 6).Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, 7). Maka apabila kamu selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain”. (QS. Al-Insyirah : 5-7)¹



¹ Tim Penerbit, *Al Qur'an dan Terjemahanya*, (Departemen Agama RI : Diponegoro,2005), h.478

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kehadiran Allah SWT segala kerendahan hati dan rasa syukur dari lubuk hati paling dalam kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak tercinta Waluyo dan kepada Ibu Partinah yang telah berjuang keras untuk anaknya yang tak patah semangat dalam memberikan cinta kasih sayang, pengorbanan dan sanantiasa mendoakan setiap doa yang kalian selipkan buat anak mu ini keberhasilan dan kebahagiaan penulis semua berikan kepada orang tua.
2. Adik tercinta Reda baity janah dan Nenekku tercinta dan keluarga besarku, yang tak pernah putus untuk berdoakan dan memberi motivasinya selama ini demi menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat-sahabat seperjuangan khususnya PIAUD D 2014 tanpa terkecuali, untuk kebersamaanya dalam berjuang menyelesaikan gelar S.Pd
4. Alamamater tercinta Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung yang telah mendidik dan membimbingku.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dengan nama lengkap Roisah al khusna, lahir di Rawa jitu pada tanggal 03 Febuari 1996 Penulis merupakan putri pertama dari dua bersaudara buah hati pasangan Ayah Waluyo dan Ibu Partinah.

Sebelum masuk jenjang perguruan tinggi penulis mengenyam pendidikan tingkat dasar SDN 03 Negeri Batin Way Kanan berhasil lulus pada tahun 2008, Kemudian masuk ke jenjang pendidikan menengah tingkat pertama Mts Haji Leman Way Kanan berhasil lulus pada tahun 2011, Kemudian melanjutkan ke jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Belambangan Umpu Way Kanan berhasil lulus pada tahun 2014.

Kemudian pada tahun 2014, Penulis melanjutkan studi di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung sebagai mahasiswa jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada Bulan Agustus 2017 Penulis Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Candipuro Lampung Selatan. dan selajutnya Penulis melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan(PPL) di TK Al-Kautsar Bandar Lampung. Selama belajar di pendidikan UIN Raden Intan Lampung banyak hal yang menjadi pengalaman berharga dan banyak sekali menerima pelajaran dari para bapak dan ibu dosen.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan, dan petunjuknya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul Pengaruh Permainan dakon geometri terhadap kognitif anak usia dini di Taman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi kita Muhamad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan, namun atas bimbingan dari berbagai pihak, sehingga semua kesulitan dan hambatan bisa teratasi oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. H. M. Mukri, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan kemudahan dalam berbagai hal sehingga penulisan skripsi ini berjalan dengan baik.
3. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan Dr. Romlah, M.Pd.I selaku seketaris jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Dra Istihana, M.Pd sebagai dosen pembimbing I dan Prof. Dr. Wan Jamaluddin Z,Ph.D sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penulisan skripsi ini.

5. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah ikhlas membimbing dan mendidik serta memberikan ilmu pengetahuannya kepada penulis dan juga para staf kasubak yang telah banyak membantu untuk terselesainya skripsi ini.
6. Bapak staf perpustakaan pusat maupun perpustakaan tarbiyah yang telah membantu keperluan buku selama kuliah dan selama penyusunan skripsi.
7. Sahabat-sahabat dan rekan-rekan di Pendidikan Islam Anak Usia Dini Angkatan 2014 dan semua pihak yang tak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis Menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan masih terbatasnya ilmu dan teori penelitian yang penulis kuasai. Oleh karena itu kepada pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-saran yang bersifat membangun,

Ahirnya penulis berharap Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi diri penulis pribadi dan berguna bagi bangsa dan agama.

Bandar Lampung, Oktober 2018
Penulis

Roisah al khusna
NPM.1411070205

DAFTAR ISI

HALAM JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Pendahuluan.....	1
B. Identifikasi Masalah	15
C. Pembatasan Masalah	15
D. Rumusan Masalah	16
E. Tujuan Penelitian	16
F. Manfaat Penelitian	16
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Bermain Dakon Geometri	18
1. Pengertian Bermain Dakon Geometri	18
2. Tujuan dan Manfaat Permainan Dakon Geometri.....	25
3. Peran Guru dalam Bermain Dakon Geometri	26
4. Cara Bermain Dakon Geometri	27
5. Hubungan Permainan Dakon dengan Dakon Geometri	29
6. Kelebihan dan Kekurangan Dakon Geometri	30

B. Perkembangan Kognitif Anak	31
1. Pengertian Kognitif Anak	31
2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak	33
3. Klafikasi Pengembangan Kognitif	36
4. Tahap Perkembangan Kognitif.....	39
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	42
C. Penelitian yang Relavan.....	44
D. Kerangka Berfikir.....	46
E. Hepotesis Penelitian	48

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Jenis dan Sifat Penelitian.....	49
B. Desain Penelitian.....	50
C. Variabel Penelitian.....	51
D. Populasi dan Sampel Penelitian.....	52
E. Setting Penelitian	53
F. Instrument Penelitian	53
1. Uji Validitasi Instrumen.....	56
2. Uji Reliabilitasi Indtrumen.....	57
G. Teknik Pengumpulan Data.....	61
H. Uji Persyaratan Analisis.....	62
I. Teknik Analisis Data.....	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	67
B. Uji Persyaratan Analisis.....	73
C. Analisis Data	88
D. Uji Hipotesis	92
E. Pembahasan Dan Hasil Penelitian.....	94

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 97
B. Saran..... 97
C. Penutup..... 98

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	8
Tabel 2 Hasil Prasurvey Perkembang Kognitif Anak Di Kelas B Taman Kanak-Kanak Sriwijaya Pendahuluan	11
Tabel 3 Jumlah Objek Penelitian	53
Tabel 4 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	60
Tabel 5 Data Guru Ditaman Kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.....	69
Tabel 6 Data Jumlah Siswa Dari Tahun.....	69
Tabel 7 Hasil Uji Validasi Item Soal	73
Tabel 8 Validasi Soal Nomor	74
Tabel 9 Nilai Pretest Kelas Kontrol	76
Tabel 10 Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Kontrol	77
Tabel 11 Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	78
Tabel 12 Rekapitulasi Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	79
Tabel 13 Daftar Hasil Pretest Pada kelompk Eksperimen Dan Kontrol	80
Tabel 14 Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	82
Tabel 15 Rekapitulasi Nilai Posttest Kelompok Eksperimen	83
Tabel 16 Nilai Pretest kelas Kontrol.....	84
Tabel 17 Rekapitulasi Nilai Pretest kelas kontrol.....	85
Tabel 18 Daftar Hasil Posttest Pada kelompk Eksperimen Dan Kontrol	86
Tabel 19 Hasil Uji Reabilitas Pada SPSS	87
Tabel 20 Hasil Uji Normalitas Pretest Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	89
Tabel 21 Hasil Uji Normalitas Posttset Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	90
Tabel 22 Hasil Uji Homoginitas Pretest Pada Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	92
Tabel 23 Hasil Uji Hipotesis.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Anak Eksperimen dan Kontrol

Lampiran 2 Data Surat Keterangan Validasi

Lampiran 3 Data Validasi

Lampiran 4 Data Valid

Lampiran 5 Hasil Pretest Kontrol

Lampiran 6 Hasil Posttest Eksperimen

Lampiran 7 Hasil Pretest Kontrol

Lampiran 8 Hasil Posttest Eksperimen

Lampiran 9 Lembar Observasi

Lampiran 10 Kisi-kisi Observasi

Lampiran 11 Hasil Realibitas

Lampiran 12 Hasil Normalitas

Lampiran 13 Hasil Homoginitas

Lampiran 14 Hasil Uji T

Lampiran 15 Wawancara Dengan Guru

Lampiran 16 RKH (Rencana Kegiatan Harian)

lampiran 17 Foto Kegiatan

Lampiran 18 Surat-surat

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan untuk anak merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, keberadaan program ini sangat penting sebab melalui program inilah semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan. Pada usia ini berbagai pertumbuhan dan perkembangan mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu perkembangan pada masa awal ini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya.¹

Anak Usia Dini (AUD) adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta kecerdasan emosi, dan kecerdasan spritual), sosial emosional (sikap dan perilaku dan agama), bahasa

¹ Masitoh & Siti Aisyah, 2009. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.h 6

dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.²

Selanjutnya anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, berkeseimbangan.³

Pentingnya mengembangkan segala potensi yang ada dalam diri anak sejak dini dijelaskan dalam surat an-Nahl ayat 78 dan hadis Rasulullah SAW berikut:

Artinya:dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur. (An-Nahl: 78).⁴

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009), h. 88

³ Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung. Remaja Rosdakary. 2012) h 16

⁴ Departemen Agama RI., *Al-Quran dan Terjemahnya*, (Semarang: Toha Putra, 2007), h. 178

Kesimpulan isi kandungan Al-Qur'an Surah An-Nahl ayat 78 adalah mengenai pemberitahuan dari Allah SWT, bahwa Allah SWT telah mengeluarkan setiap manusia dari perut ibunya dalam keadaan tidak berilmu pengetahuan. Kemudian Allah SWT memberi manusia pendengaran, penglihatan, akal, dan hati (kalbu), sebagai bekal dan alat untuk meraih ilmu pengetahuan. Itu semua dimaksudkan agar manusia bersyukur kepada Allah SWT.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pasal I ayat 14 juga dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁵

Undang-Undang di atas menunjukkan bahwa pendidikan anak usia dini diadakan sebagai upaya untuk menstimulasi dan mengembangkan seluruh potensi anak yang meliputi lima aspek perkembangan nilai dan moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan sosial emosional. Melalui pendidikan anak akan dibekali sejumlah keterampilan hidup yang berguna bagi dirinya di masa yang akan datang.

⁵ Undang-Undang Dasar 1945, *Amandemen* (Jakarta: Sandro Jaya Jakarta, 2004), h 24

Lebih lanjut dijelaskan pendidikan anak usia dini memiliki ciri khusus:

- 1) Menumbuhkembangkan seluruh segi kemanusiaan anak
- 2) Mendahulukan aktivitas yang mendorong partisipasi aktif anak agar anak merasakan berbagai pengalaman yang melibatkan seluruh aspek kemanusiaannya, psikis dan fisik, jiwa raga dan seluruh indranya
- 3) Menjadikan bermain sebagai roh bagi proses pembelajaran
- 4) Menjadikan seni dan pendidikan fisik sebagai menu utama yang dilaksanakan dalam suasana yang penuh kegembiraan, menyenangkan dan bebas.⁶

Dalam kondisi di atas, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam membantu mengembangkan berbagai potensi anak tersebut. Sebab merujuk pada pendapat Samsudin, pada usia ini anak berada pada masa keemasan (*The Golden Age*). Masa keemasan merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan.⁷ Oleh karena itu, masa-masa ini disebut juga masa penting atau kritis, karena jika keliru dalam memberikan pendidikan akan berdampak negatif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya.

⁶ Nusa Putra & Ninin Dwi Lestari, *Penelitian Kualitatif PAUD*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), h 61

⁷Samsudin, *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Litera, 2008), h 1

Maka untuk mengatasi permasalahan tersebut akan dilakukan dengan proses pembelajaran menggunakan kegiatan yang berbeda dari sebelumnya. Pada penelitian ini menggunakan kegiatan permainan dengan dakon. Peneliti memilih permainan dakon oleh karena permainan tersebut akan memberikan kesempatan pada anak untuk melaksanakan kegiatan permainan sesuai dengan instruksi dari guru, anak mampu membilang dengan menunjuk benda kongkrit sehingga kegiatan permainan akan lebih menarik dan tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal. atas pertimbangan bahwa kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan, sesuai dengan perkembangan anak, dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur.⁸

Menurut Fulcher berpendapat bahwa kognitif adalah proses informasi - menerima informasi dengan melalui indera dan kemudian mencoba memahami informasi itu dan menghubungkan kepada orang lain.⁹ Sedangkan menurut Woolfok mengemukakan bahwa kognitif merupakan salah satu kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan

⁸ Agung Triharso. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.h : 62

⁹ Kevin C. Costley, Jaime Nelson, Avram Noam Chomsky and His Cognitive Development Theory, Date Of Publications 10 June (2013), h. 2

lingkungannya.¹⁰ Menurut Gagne, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan pertumbuhan fisik dan syaraf-syaraf yang berada pada pusat susunan syaraf.¹¹ Sedangkan menurut Witherington, menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses berpikir dari otak, pikiran yang digunakan untuk mengenali, mengetahui, dan memahami, serta melalui pikiran juga dapat digunakan untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan pendapat para pakar di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah proses berfikir yang terjadi secara internal untuk mengenali, mengetahui, memahami, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa melalui perkembangan yang bertahap sejalan dengan pertumbuhan fisik dan syaraf-syaraf yang berada pada pusat susunan syaraf. Aspek perkembangan kognitif dalam pendidikan anak usia dini sering pula disebut daya pikir. Pemahaman dan pemikiran yang baik tentang dunia di awal tingkat kehidupan anak usia 5-6 tahun melalui tahap perkembangan kognitif diantaranya a) pemikiran merekadiarahkan oleh persepsi,

¹⁰ Febri Yanti Siagian, *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Metode Eksperimen Di PAUD Mawar Kelurahan Petisah Hulu Medan T.A 2014/2015*, Jurnal PAUD Vol 1 No 1, (2015), h. 2.

¹¹ Jamaris, *“Perkembangan & Pengembangan Anak Usia Dini”*. (Jakarta: Grasindo 2006) h 18.

misalnya dengan melihat apa yang dapat dilihat di lingkungan sekitar mereka b) mereka memiliki cara berfikir egosentris, c) mereka belum siap untuk untuk berfikir logis, karena mereka tidak memiliki konsep dasar, d) mereka tidak siap berfikir secara abstrak, e) mereka diajarkan instruksi langsung melalui pengalaman konkret yang objektif.¹² Dengan kegiatan bermain dengan geometri ini juga diharapkan anak mampu mencapai tingkat pencapaian perkembangan yang ditetapkan sebagaimana tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, yakni terdiri atas: 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi), 3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan), 5) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

¹² Yalda Delgoshaei, Neda Delavari, *Applying Multiple-Intelligence Approach To Education And Analyzing Its Impact On Cognitive Development Of Pre-School Children*, *Journal Social And Behavioral Sciences* 32, (2012), h. 363

Tabel 1
Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia
Nomor 137 Tahun 2014

No	Aspek	Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
1	Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi) 3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan) 5. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Sumber : *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.*¹³

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung dari hasil Observasi pada pelaksanaan peratindakan pada tanggal 28 November 2017¹⁴ terlihat bahwa kemampuan mengenalkan bentuk geometri masih sangat rendahnya kemampuan anak disebabkan oleh beberapa penyebab yaitu, penggunaan media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat

¹³ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia no 137 tahun 2014, h. 24-26

¹⁴ Observasi, TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, Tanggal 28 November 2018.

dan lingkaran. Selain itu guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum terkuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri akibatnya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung kurang kondusif, banyak anak yang bercerita dengan teman, dan ada yang bermain sendiri, akibatnya proses kegiatan belajar mengajar kurang maksimal. Kegiatan pengenalan bentuk-bentuk geometri dengan permainan tidak pernah dilakukan. Selain itu guru hanya mengulang-ulang kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan LKA tanpa diselingi dengan kegiatan bermain. Kondisi seperti inilah yang membuat anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan kognitif pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik. kecerdasan kognitif anak adalah “sebagian salah satu ranah manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, dan pengelompokan informasi, pemecahan masalah.”¹⁵

¹⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar, Logos Wacana Ilmu*, (Jakarta, 1996, hlm 21

Oleh karena itu, secara sederhana kecerdasan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

Menurut Lestari K.W Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak mengenal, menunjukkan, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat, segi panjang dan lingkaran.¹⁶

Permainan dakon geometri merupakan sebuah modifikasi alat permainan yang terdiri dari papan dakon yang dilubangi, lubang papan dakon tersebut berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian berbentuk geometri yang bertujuan untuk mengenal bentuk geometri pada anak.

Berdasarkan uraian diatas bahwa anak usia dini memiliki potensi yang harus dikembangkan, anak usai dini berada pada masa keemasan disepanjang rentang usia, perkembangan dan pertumbuhan anak harus distimulus dengan baik, anak usia dini juga berada pada tahap praoperasional dimana pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan besar kecil, panjang pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, kemampuan anak dalam mengenal bentuk

¹⁶ Lili Atika, Dr. Daviq Chairilsyah, Enda Puspitasari” Pengaruh Permainan Dakon Geometri terhadap Kemampuan Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini” Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 2011. Hlm 3.

geometri masih sangat rendah. Hal ini terlihat dari 1) Sebagian besar anak yang sulit untuk mempelajari dan mengenal bentuk geometri, 2) sebagian besar anak masih kebingungan saat guru menunjukkan bentuk geometri yang terdapat pada gambar, 3) serta sebagian besar anak belum bisa mengelompokkan bentuk geometri.

Berikut ini disajikan hasil penilaian terhadap perkembangan Kognitif anak melalui penilaian observasi saat pra survey penelitian pada anak di kelompok B.

Tabel 2
Penilaian Prasurvey Perkembangan Kognitif Anak
Usia 5-6 Tahun Kelompok B1 di TK Sriwijaya Sukarame
Bandar Lampung

No	Nama	Indikator Pencapaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Al	MB	BB	BB	BB	BB	BB
2	Am	BB	MB	BB	BB	BB	BB
3	Aw	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
4	As	BB	BB	BB	BB	BB	BB
5	Ap	BB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
6	Cp	BSH	BSH	BB	BSH	BSH	BSH
7	Ca	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
8	Dm	BB	MB	MB	MB	MB	MB
9	Ha	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH

10	Kp	MB	MB	BB	MB	MB	MB
11	Mt	BSH	BB	BB	BB	BB	BB
12	Ml	MB	BSH	MB	MB	MB	MB
13	Nk	BB	BB	BSH	BB	BB	BB
14	Nw	BSB	BSB	BSB	MB	BSB	BSH
15	Nl	BB	MB	MB	MB	MB	MB
16	Pm	BSH	BB	BB	BB	BB	BB
17	Rp	MB	MB	BSH	MB	MB	BSH
18	Sf	BB	BSB	BB	BB	BB	BB
19	Sp	MB	MB	MB	BSH	MB	MB
20	Yl	BB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH

Sumber : Observasi Tk Sriwijaya sukarama Bandar Lampung

Keterangan:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
5. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Keteranagn Penilain :

BB: Belum Berkembang

peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan skor 50-59(*)

MB: Mulai Berkembang

Peserta didik sudah mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator namun belum konsisten dengan skor 60-69(**)

BSH: Berkembangn Sesuai Harapan

Peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan sudah konsisten dengan skor 70-79(***)

BSB: Berkembang Sangat Baik

Diartikan Peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator konsisten dengan skor 80-100(****)

Pada tabel 2 di atas perkembangan Kognitif anak pada pengamatan Menyebutkan lambang bilangan 1-10, yakni ada 11 anak yang belum berkembang, 5 anak mulai berkembang, dan 1 anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik 3 anak. Selanjutnya, pada kegiatan Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi) terdapat 10 anak yang belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, dan 2 anak yang sudah berkembang sesuai dengan harapan dan berkembang sangat baik 5 anak. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar atau

sebaliknya, terdapat 9 anak yang belum berkembang, 4 anak mulai berkembang, dan 2 anak berkembang sesuai harapan dan 5 anak yang berkembang sangat baik. Pengamatan terakhir, Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. terdapat 11 anak yang belum berkembang, 3 anak mulai berkembang, dan 1 anak yang sudah berkembang sesuai harapan, dan 5 anak berkembang sesuai harapan. dan menunjukkan sikap keratif dalam menyelesaikan masalah 3 belum berkembang, 4 mulai berkembang, 6 berkembang sesuai harapan, 7 berkembang sangat baik.

Berangkat dari permasalahan di atas, kegiatan bermain dakon geometri dipilih peneliti karena melaksanakan kegiatan ini sangat sederhana dan tidak mahal, bisa dibuat sendiri dengan bahan yang mudah didapat. Menggunakan media bermain dakon 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 terbebani.

Oleh karena itu untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak, peneliti menggunakan media dakon geometri. Karena melalui media bermain dakon geometri ini anak dapat bermain sambil belajar mengenal bentuk-bentuk geometri yaitu segitiga, segi empat, lingkaran secara langsung yang dimulai pada jenjang mengetahui, memahami, dan menerapkan pada kegiatan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan di atas, dapat diidentifikasi masalahnya yaitu, rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Rendahnya kemampuan tersebut disebabkan oleh:

1. Media pembelajaran yang digunakan saat mengajar jumlahnya terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri saja yaitu bentuk segi empat dan lingkaran. Akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai dengan baik.
2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri.
3. Kegiatan pembelajarannya dengan mengerjakan dan mengulang-ulang LKA yang sama, tanpa diselingi dengan kegiatan bermain.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah melalui permainan dakon geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Adakah Pengaruh permainan dakon geometri berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Apakah penerapan Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung .

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis pengamatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penerapan permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru: Memberikan inovasi baru agar guru mampu mengolah pembelajaran dengan menggunakan media yang mampu meningkatkan kelima aspek perkembangan anak secara holistik yang menarik perhatian anak.
- b. Bagi Anak : Anak akan memperoleh pembelajaran melalui media dakon geometri yang menyenangkan dan memungkinkan

bagi anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang sangat berguna untuk jenjang pendidikan selanjutnya

- c. Bagi sekolah : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggaraan lembaga pendidikan.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bermain Dakon Geometri

1. Pengertian Bermain Dakon Geometri

Menurut Seafeldt dan Barbour, aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan.¹

Mayesty memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.² Menurut Emmy Budiarti bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak.³ Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam pandangan Piaget, bermain menunjukkan dua realitas anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-

¹ Yeni Setyati, Modul: *Cara Bermain Anak Usia Dini (Balai Pengembangan Pendidikan Nonformal Provinsi Bengkulu Berkerja Sama dengan Pusat Pengembangan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal (PP-PAUDNI) Regional I Bandar Lampung, 2014)*, hlm 7

² Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : Indek, 2013), h 34

³ Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, (Yogyakarta : Pinus, 2010), h 37

hal baru.⁴ Dengan kata lain melalui bermain, akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menggali ilmu sedalam-dalamnya dengan mengeksplorasi segala hal yang ada di sekitarnya.

Hal di atas sejalan dengan pendapat Cattron dan Allen yang mengemukakan bahwa bermain dapat memberikan pengaruh secara langsung terhadap semua area perkembangan. Anak-anak dapat mengambil kesempatan untuk belajar tentang dirinya sendiri, orang lain, dan lingkungannya.⁵ dan Gunsberg dalam patmonodewi (2003), mengembangkan bahwa kegiatan bermain yang dapat dimainkan secara berulang-ulang sangat baik untuk anak yang dilantarkan.⁶

Ciri-ciri bermain adalah menyenangkan, tidak memiliki tujuan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotifasi dilakukannya kegiatan bermain, bersifat spontan, bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan, memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang tanpa ada unsur paksaan dari pihak lain, yang dapat menimbulkan rasa senang

⁴ *Ibid*, h 178-179

⁵ Noorlaila, *Op.Cit*, h 34-35

⁶ Mulyasa. *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. (Bandung. Remaja Rosdakary. 2012)

dan mengasyikkan serta memberikan suatu informasi dan sebagai latihan untuk pertumbuhan.

Novi Mulyani menjelaskan bahwa kata dakon Dakon-Dhakon berasal dari kata *dhaku* dan mendapat akhiran *-an*. *Dhaku* berarti mengaku bahwa sesuatu itu miliknya.⁷ Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu *feminine*, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak.

Bermain dakon biasanya melibatkan dua orang dengan menggunakan media papan dakon dan biji-bijian. Lubang pada papan dakon berjumlah 16 buah. Masing-masing sisi papan dakon terdapat 7 buah lubang dan 2 buah lubang di masing-masing *pojokan* atau ujung papannya. Sedangkan jumlah biji-bijiannya 98, masing-masing pemain memiliki 49 biji-bijian. Untuk memainkan dakon biasanya diperlukan biji-bijian dan diisikan ke lubang-lubang papan dakonnya.

⁷ Mulyani Novi. *Super Asik Permainan Tradisional Anka Indonesia*. (Yogyakarta. Diva Press. 2016) h 66

Cara bermain dakon adalah sebagai berikut :

- a. Dakon dimainkan oleh dua orang.
- b. Biji-bijian dakon dimasukkan dalam tiap lubang kecuali lubang di ujung (lubang paling besar yang disebut rumah bagi masing-masing pemain).
- c. Ditentukan pemain yang akan bermain lebih dulu (biasanya dengan cara suit)
- d. Pemain yang lebih dulu main memilih isian biji di salah satu lubang pada sisi pemain tersebut.
- e. Biji-bijian dimasukkan satu per satu dalam lubang searah dengan lubang besar yang menjadi rumahnya sampai habis.
- f. Apabila biji-bijian habis pada rumahnya maka pemain memilih kembali biji-bijian pada lubang di sisinya kembali, tapi apabila habis tidak pada rumahnya maka biji-bijian yang diambil adalah biji dalam lubang di mana biji terakhir jatuh, begitu seterusnya.
- g. Apabila biji-bijian terakhir jatuh di lubang kosong maka permainan dilanjutkan oleh lawan.
- h. Ketika biji-bijian terakhir jatuh di lubang yang kosong maka ada dua cara, yang pertama apabila lubang itu ada di sisi pemain yang sedang bermain (melangkah) maka bangun geometri yang berada di lubang pasangannya (disisi lawan) menjadi miliknya dan dimasukkan semua ke lubang besar (rumahnya), yang kedua apabila lubang kosong itu ada di sisi lawan maka pemain tidak mendapatkan apa-apa.
- i. Permainan dilanjutkan seperti itu terus menerus sampai biji-bijian dalam lubang masuk semua dalam rumah masing-masing pemain dan lubang-lubang kecil di sisi masing-masing pemain kosong semua. Bila lubang-lubang di sisi masing-masing pemain sudah kosong semua maka permainan berakhir dan dilakukan perhitungan untuk menentukan siapa pemenangnya.
- j. Untuk menentukan pemenang, dihitung jumlah biji-bijian di masing-masing rumah (lubang besar) pemain. Jumlah biji yang terbanyak adalah pemenangnya.
- k. Permainan bisa diulang kembali seterusnya.⁸

Dakon atau juga biasa disebut congklak adalah salah satu permainan tradisional. Permainan ini memberikan beberapa pelajaran atau melatih anak-anak antara lain: strategi (dakon

⁸ Ibid, hlm 68-70

menuntut pemain memikirkan pemilihan agar bisa memenangkan permainan), kesabaran (pemain khususnya yang tidak sedang bermain/melangkah harus bersabar menunggu lawannya melakukan kesalahan sehingga tiba gilirannya, pemain yang sedang bermain juga harus bersabar memasukkan satu-persatu biji-bijian dalam lubang), dan ketelitian (pemain yang sedang bermain harus teliti dalam memasukkan biji dakon satu per satu dalam lubang, sedangkan pemain yang sedang tidak bermain atau melangkah juga harus teliti. mengawasi/memastikan biji-bijian dimasukkan satu persatu dalam lubang.

Geometri menurut Bird adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang.⁹ Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Beberapa konsep tersebut dibentuk dari beberapa unsur yang tidak didefinisikan menurut sistem deduktif.

Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengonstruksi

⁹ Bird, J. *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*. (Alih bahasa: Refina Indriasari). Jakarta: Erlangg. 2002.h. 142

macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang¹⁰. Slamet Suyanto Geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri. Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titik, garis, bidang, permukaan, dan ruang. Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret.

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

¹⁰Antonius.C. Prihandoko. *(Memahami Konsep Matematika Secara Benar an Menyajikannya dengan Menarik)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.2006.h 135

Menurut Lestari K.W Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak mengenal, menunjukkan, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat dan lingkaran.¹¹ Menurut Jawita,dkk, geometri adalah studi hubungan ruang. pembelajaran anak usia dini termasuk pedalaman benda-benda serta hubungan-hubunganya, sekaligus penguat bentuk dan pola anak mampu mengenali, mengelompokan, dan nama-nama bentuk bangun, baik bangun datar atapun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.¹²

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

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa bermain dakon geometri merupakan permainan dakon geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat

¹¹ Lili Artika, Dr. Daviq Chairilisyah, Enda Puspitasari” *Pengaruh Permainan Dakon Geometri terhadap Kemampuan Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia dini*” Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, 2011. hlm 3.

¹² Juwita, Kenny Dewi, dk. *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak 3-5 Tahun* (Jakarta; CRI Indonesia 200) hlm 266.

menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

2. Tujuan dan Manfaat Permainan Dakon Geometri

a. Tujuan

1) Tujuan Umum

Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas yaitu anak di harapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, traspisium, segi tiga, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.¹³

2) Tujuan Umum

Menurut Clements dkk pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu.¹⁴ memberikan kepada anak pengalaman dalam lingkaran langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk dan sosok membuat anak sadar akan bentuk geometri di dalam lingkungan Alami 15 memungkinkan mereka untuk membuat

¹³ *Tim Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: BP. Cipta Jaya. 2010). hlm 312

¹⁴ Universitas Terbuka. Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. (Jakarta: Indeks, 2008). hlm, 399.

asosiasi antara benda biasa dan kata tidak biasa. memberikan kepada anak kesempatan untuk membangun bentuk geometri dan belajar nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu.

b. Manfaat

Menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak usia dini yaitu.¹⁵

1. Anak akan mengenal bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang.
2. Anak akan membedakan bentuk-bentuk
3. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.
4. Akan memberi pengertian ruang, bentuk, dan ukuran.

3. Peran Guru dalam Bermain Dakon Geometri

Peran guru dalam bermain dakon geometri sangat diperlukan.

Dengan langkah-langkah menurut Wahyudi yaitu.¹⁶

1. Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga.
2. Membedakan Bentuk
3. Memberi nama menghubungkan bentuk dengan namanya

¹⁵ Wahyu dan Damayanti. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam* (Jakarta: Grasindo, 2005). hlm,109.

¹⁶ Ibid, hlm 115

4. Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya.
5. Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkaranya sendiri

4. Cara Bermaian Dakon Geometri

Dakon geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran, dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Cara bermain dakon geometri sebagai berikut:

- a. Anak bermain dakon geometri di mulai dari memasukan biji-bijian dakon ke papan dakon geometri.
- b. Setiap anak memasuki lima buah biji untuk di masukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai tutup lubangnyanya secara bergantian.
- c. Setelah itu anak di minta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasuki biji-bijianya ke lubang papan dakon geometri.
- d. Selesai bermain dakon geometri guru mebuca tutup lubang papan dakon dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri.¹⁷

Dakon geometri memiliki Panjang dan tinggi papan dakon geometri adalah 42 cm x 15 cm yang terdiri dari 8 lubang dengan diameter 6 cm untuk 3 lubang yang saling berhadapan, sedangkan diameter untuk lubang yang berada di kanan dan kiri berdiameter 7

¹⁷ Desy Wahyu Rustiyanti “Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak”, 2010. Program Studi PAUD Universitas Negeri Yogyakarta. hlm, 47

cm. Biji untuk mengisi lubang tersebut menggunakan miniatur-miniatur bentuk geometri seperti: lingkaran, segitiga, dan segi empat. Biji dengan geometri dihiasi gambar-gambar benda yang mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat, segitiga, dan lingkaran. Tiga lubang yang berhadapan mempunyai tutup, tutup lubang papan dakon geometri berbahan dasar dari spons. Tutup dasar lubang papan dakon geometri berbentuk segi empat yang mempunyai lubang di tengah berbentuk bangun datar geometri yaitu segitiga, segi empat, dan lingkaran. Tutup lubang papan dakon geometri tidak menempel secara permanen karena tidak menggunakan perekat, sehingga lubang papan dakon dapat dibuka setelah selesai bermain dakon geometri untuk memastikan apakah biji yang diisikan sesuai dengan tutup lubang papan dakon atau tidak.

Permainan dakon geometri ini dimainkan oleh dua orang pemain yang saling bergantian dalam memainkannya. Dakon geometri ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Melalui permainan dakon geometri inilah anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri sehingga dapat memecahkan konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan dapat berpikir secara rasional.

5. Hubungan Permainan Dakon dengan Dakon Geometri

Permainan dakon merupakan salah satu permainan tradisional, cara bermainnya dimainkan oleh dua orang pemain secara bergantian dengan memasukkan bijian ke lubang papan dakon. Sedangkan geometri adalah salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Dakon geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Dakon geometri adalah sebuah modifikasi alat permainan baru yang terdiri dari papan dakon yang dilubangi, lubang papan dakon tersebut berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian bentuk geometri yang bertujuan untuk mengenalkan bentuk geometri.¹⁸

Dakon geometri ini terdiri dari 8 lubang dan biji untuk mengisi lubang tersebut menggunakan miniatur-miniatur bentuk geometri seperti: lingkaran, segi empat, dan segitiga. Bijian dakon geometri dihiasi gambar-gambar benda yang mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat, segitiga, dan lingkaran. Permainan dakon geometri ini dimainkan oleh dua orang pemain yang saling bergantian dalam memainkannya. Aspek-aspek yang terdapat dalam permainan dakon

¹⁸ Ibid, hlm 39

geometri ini terdiri dari aspek mengetahui yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, serta kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari susunan bentuk geometri.

6. Kelebihan dan Kekurangan Dakon Geometri

Setiap jenis media pembelajaran pasti ditemui kekurangan dan kelebihannya, begitu juga dengan permainan dakon geometri ini.¹⁹ Berikut Setiap jenis media pembelajaran pasti ditemui kekurangan dan kelebihannya, begitu juga dengan permainan dakon geometri ini sebagai berikut:

a. Kekurangan

Kekurangan dakon geometri di antaranya adalah media pembelajaran dakon geometri ini di pasaran belum banyak ditemui sehingga masih sulit untuk mencarinya. Selain itu dalam bermain dakon geometri memerlukan waktu yang cukup lama dan harus

¹⁹ Desy Wahyu Rustiyanti, Ibid, hlm 40-41.

membutuhkan kejelian serta ketelitian dalam memasukkan biji-bijian ke lubang papan dakon.

b. Kelebihan

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

B. Perkembangan Kognitif Anak

1. Pengertian Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan kognitif anak merupakan psikologis di dalamnya melibatkan proses-proses memperoleh, menyusun dan menggunakan pengetahuan, serta kegiatan-kegiatan seperti mengingat, berpikir, mengamati, menganalisis, mengevaluasi, dan memecahkan persoalan yang berlangsung melalui interaksi dengan lingkungan. pada aspek perkembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang di harapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki berpikir secara logis, berfikir

keritis dan dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang di hadapi.

Kognitif adalah suatu proses berpikir, 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 terutama sekali ditujukan kepada ide-ide dan belajar.²⁰

Menurut Gagne dalam Jamaris, kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap sejalan dengan pertumbuhan fisik dan syaraf-syaraf yang berada pada pusat susunan syaraf.²¹

Menurut Kurniasih kemampuan kognitif mencakup kemampuan mengidentifikasi, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, membedakan, meramalkan, menentukan hubungan sebab akibat, membandingkan dan menarik kesimpulan.²² Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang, dan kemampuan mental itu

²⁰ Susanto, Ahmad, "Perkembangan Anak Usia Dini dalam Berbagai Aspeknya". (Jakarta: Kencana 2011) hal 47

²¹ Martini Jamaris, "Perkembangan & Pengembangan Anak Usia Dini". (Jakarta: Grasindo 2006) h 18.

²² Rahman Daniati. Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan Flanel Es Krim, *Jurnal Spektrum PLS*, Vol. 1 No. 1 (April 2013) h. 239

meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman.²³

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan di mana anak dapat berfikir secara logis yang diperolehnya melalui informasi-informasi dan ide idenya yang realitas serta menyakut kecerdasan seorang dalam memecahkan suatu masalah.

2. Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya anak TK usia 5-6 tahun berada pada fase praoperasional. Anak mulai menyadari bahwa pemahamannya mengenai benda-benda yang ada di sekitarnya tidak hanya dilakukan melalui kegiatan sensorimotor saja, tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Anak usia 5 tahun masih memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu dari sudut pandang sendiri. Mereka masih memfokuskan perhatian pada satu elemen dari sebuah situasi dan cenderung mengabaikan yang lainnya, karakteristik tersebutlah yang mempengaruhi penalaran dan pemikiran anak.

²³ Eleanor Soutelle, John Jattie, Daniel N. Arifin, Personality, Resilience, Self-Regulation and Cognitive Ability Relevant to Teacher Selection, Journal Of Theacher Education, vol 40, (2015), 57

Martini Jamaris (2006: 23), menyatakan bahwa kemampuan kognitif yang berada dalam fase praoperasional mencakup tiga aspek²⁴, yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan berpikir intuitif. Dari ketiga aspek fase praoperasional tersebut dapat diketahui karakteristik kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, yaitu:

- a) Anak mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir intuitif, misalnya menyusun balok menjadi bangunan rumit, memberi nama bangunan yang disusunnya, menyusun *puzzle*, mampu melipat kertas sampai tiga kali lipatan.
- b) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- c) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang ada di pikirannya.
- d) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera.
- e) Mempunyai sudut pandangnya sendiri (egosentris).
- f) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

²⁴ *Op.cit.*.h:23

Menurut Yus, ada beberapa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun, yakni:

- a. Mampu memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang kecil ke besar atau sebaliknya (serration).
- c. Mengelompokkan berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan lain-lain (matching).
- d. Mengelompokkan lingkaran, segitiga, persegi panjang, dan segi empat.
- e. Memperkirakan ukuran berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan, misalnya merah putih biru, merah putih biru, merah putih biru.²⁵

Menurut Montolalu dkk, bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis dan memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini meliputi: (1) mengelompokkan, memasang benda yang sama dan sejenis atau sesuai pasangannya; (2) menyebutkan 7 bentuk seperti (lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium); (3) membedakan beragam ukuran; (4) menyebutkan

²⁵ Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 51-52

bilangan 1-10; (5) mengelompokkan lebih dari 5 warna dan membedakannya.

Berdasarkan uraian tentang tahap perkembangan kognitif praoperasional diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa perkembangan pada tahap ini anak masih menggunakan simbol atau benda untuk menyebutkan lambang bilangan dan huruf, anak masih bersifat egosentrisme, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

3. **Klasifikasi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini**

Dengan pengetahuan pengembangna kognitif akan lebih mudah bagi orang dewasa lainnya dalam menstimulasi kemampuan kognitif anak, sehingga akan tercapai optimalisasi potensial pada masing anak. Adapun tujuan pengembangan kognitif diarahkan pada pengembangan kemampuan auditory, visual, taktik, kinestetik, aritm etika, geometri, dan sains permulaan. Uraian masing bidang pengembangan ini sebagai berikut.

1) Pengembangan auditory

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, seperti : (a) mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar hari, (b) mendengarkan nyanyian atau syair dengan baik

2) Pengembangan visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan persepsi anak terhadap lingkungan

sekitarnya. Adapun kemampuan yang dikembangkan, yaitu: (a) mengenali benda-benda sehari-hari, (b) membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju ke yang lebih kompleks, (c) mengetahui benda dalam ukuran, bentuk, atau dari warnanya

3) Pengembangan taktik

Kemampuan ini berhubungan dengan pengembangan tekstur (indera peraba). Adapun kemampuan yang akan dikembangkan yaitu: (a) mengembangkan indera sentuhan, (b) mengembangkan kesadaran akan berbagai tekstur, (c) mengembangkan kosakata untuk mengembangkan berbagai tekstur seperti tebal, tipis, halus-kasar, panas-dingin, dan tekstur kontras lainnya

4) Pengembangan kinestetik

Kemampuan yang berhubungan dengan kelancaran gerak tangan/keterampilan tangan atau motorik halus yang memengaruhi perkembangan kognitif. Kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan tangan dapat dikembangkan dengan permainan-permainan, yaitu: (a) finger painting dengan tepung kanji, (b) menjiplak huruf-huruf geometri, (c) melukis dengan cat air, (d) mewarnai dengan sederhana.

5) Pengembangan aritmetika

Kemampuan yang diarahkan untuk penguasaan berhitung atau konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan

dikembangkan, yaitu: (a) mengenali atau membilang angka, (b) menyebut urutan bilangan, (c) menghitung benda

6) Pengembangan geometri

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

7) Pengembangan sains permulaan

Kemampuan ini berhubungan dengan berbagai percobaan atau demonstrasi sebagai suatu pendekatan secara saintifik atau logis, tetapi tetap dengan mempertimbangkan tahapan berpikir anak. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan, yaitu: (a) mengeksplorasi berbagai benda yang ada di sekitarnya, (b) mengadakan berbagai

percobaan sederhana, (c) mengomunikasikan apa yang telah diamati dan diteliti.

4. Tahap Perkembangan Kognitif

Tahap-tahap perkembangan kognitif yaitu meyakini bahwa manusia dalam hidupnya melalui empat tahap perkembangan kognitif. Masing-masing tahap terkait dengan usia dan terdiri dari cara berpikir khas/berbeda.²⁶ Menurut Piaget dalam Hurlock, mengelompokkan tahap-tahap perkembangan kognitif menurut usianya yaitu:

1. Tahap sensorimotor, usia 0–2 tahun. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak refleks, bahasa awal, waktu sekarang dan ruang yang dekat saja. Dalam tahap ini anak mengkonstruksikan suatu pemahaman mengenai dunia dengan cara mengkoordinasikan pengalaman-pengalaman sensorisnya dengan tindakan fisik motorik. Anak akan mengalami kemajuan dari tindakan reflek sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap.
2. Tahap pra-operasional, usia 2–7 tahun. Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas.

²⁶ Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup Jilid I*. (Alih bahasa: Achmad Chusairi & Juda Damalik). Jakarta: Erlangga.hlm 49-50.

3. Tahap operasional konkret, 7–11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi.
4. Tahap operasional formal, usia 11–15 tahun. Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi, mampu berpikir abstrak.²⁷

Dari fase-fase perkembangan kognitif di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak berada dalam fase praoperasional. Menurut Martini Jamaris, fase praoperasional pada anak usia Taman Kanak-kanak mencakup tiga aspek, yaitu berpikir simbolis, berpikir egosentris, dan berpikir intuitif. Berpikir simbolis merupakan kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak tampak dalam kehidupan anak (abstrak). Berpikir egosentris merupakan cara berpikir mengenai benar atau tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan dari pandangannya sendiri, karena itu anak belum mampu menempatkan pandangannya pada sudut pandang orang lain. Berpikir intuitif merupakan fase berpikir dalam kemampuan untuk menciptakan sesuatu, berpikir secara kreatif seperti menggambar, menyusun balok, membentuk sesuatu benda

²⁷ K. Eileen Alleen, d Lynn R Marotz: *Profil Perkembangan anak (Prakelahiran hingga Usia 12 Tahun)*, Perjemahan: Valentino, (Jakarta: Pt, Indeks, 2010). h 29

yang menarik, akan tetapi anak tidak mengetahui dengan pasti alasan untuk melakukannya.

Piaget merupakan salah satu ahli psikologis yang sangat terkenal tentang teori perkembangan kognitifnya mengatakan bahwa perkembangan kognitif adalah hasil gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi pada lingkungan. Lima istilah dalam menggambarkan dinamika perkembangan kognitif.²⁸ yaitu:

- a. Skema, skema menunjukkan struktur mental, pola pikir yang digunakan seseorang untuk mengatasi situasi tertentu yang ada di lingkungan.
- b. Adaptasi, merupakan proses menyesuaikan pemikiran dengan memasukkan informasi baru ke dalam pemikiran individu.
- c. Asimilasi, yaitu memasukkan informasi-informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada. Dalam asimilasi skema yang sudah ada tidak mengalami perubahan.
- d. Akomodasi, meliputi penyesuaian pada skema yang sudah ada terhadap masuknya informasi baru, dalam akomodasi terjadi perubahan dalam skema yang sudah ada.
- e. *Equilibration*, merupakan kompensasi untuk gangguan eksternal.

²⁸ Rita Eka Izzaty, Siti Partini Suardiman, Yulia Ayriza, Purwandari, Hiryanto, & Rosita E. Kusmaryani. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press. 2008. h.34-35

- f. Perkembangan intelektual menjadi suatu kemajuan yang terus-menerus yang bergerak dari satu ketidakseimbangan struktural ke keseimbangan struktur yang baru yang lebih tinggi.

Anak-anak secara aktif menyusun pengetahuan mereka²⁹. Akan tetapi menurut Vygotsky, fungsi-fungsi mental memiliki koneksi sosial. Vygotsky berpendapat bahwa anak mengembangkan konsep-konsep lebih sistematis, logis, dan rasional sebagai akibat dari percakapan dengan seorang penolong yang ahli.

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, namun menurut Piaget beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas

Faktor hereditas merupakan “totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi (baik fisik maupun psikis) yang dimiliki individu sejak masa konsepsi sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen”. Teori hereditas atau nativisme yang berpendapat bahwa manusia lahir membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan. Dikatakan pula bahwa tahap kognitif sudah ditentukan sejak lahir.

²⁹ Ibid h 50.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Oleh karena itu, itulah perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Faktor lingkungan yang dibahas pada paparan berikut adalah lingkungan, keluarga, sekolah, teman sebaya dan media massa.³⁰

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar dari seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal), Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

³⁰ Syamsu Yusuf L. N, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Grafindo Persada, 2011), h. 21-23

Minat mengarahkan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, jika bebas dalam memilih masalah sesuai dengan kebutuhannya.³¹

C. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ili Artika, Dra, Davia Chairilisyah, Enda Puspitasari, dengan judul “Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Mengenalkan bentuk geometri” (Program Studi PAUD Universitas Riau) Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan desain one group pretest posttest design. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi.

Teknik analisis data menggunakan uji *t-test* dengan menggunakan program *SPSS 17.0*. Berdasarkan hasil uji Hipotesis yang diperoleh thitung = 12,931 dengan Sig = 0,000 dengan ttabel = 1,729, karena thitung > ttabel dengan taraf sig 0,05. Maka Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti ada

³¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Permana Media Group, 2012), h. 59-60

perbedaan yang sangat *signifikan* antara sebelum dan sesudah melakukan permainan dakon geometri. Sebagian besar pengaruh permainan dakon geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis yaitu 51,64%.³²

2. Penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Desy Wahyu Rustiyanti dengan berjudul “Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak” (Program Studi PAUD Universitas Negeri Yogyakarta), Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, Penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan mengenal bentuk geometri dengan bermain dakon geometri. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri terlihat dari indikator kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dalam pelaksanaan Pratindakan pada indikator kemampuan mengetahui 41,11%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 88,33%, kemampuan memahami pada pelaksanaan Pratindakan 30%, Siklus II meningkat menjadi 86,66%, sedangkan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari Pratindakan

³² lili Artika, Dra, Davia Chairilisyah, Enda Puspitasari, “Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampaun Mengenalkan bentuk geometri” (Program Studi PAUD Universitas Riau, 2011) h 2

50,62%, Siklus II meningkat menjadi 85,36%. Langkah-langkah yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri adalah mengucapkan bentuk geometri, memberi namabentuk geometri memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama denganbentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambarbentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda serta bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susuanan bentuk.³³

D. Kerangka Pikir

Perkembangan kognitif merupakan salah satu dari bidang perkembangan kemampuan dasar yang di miliki oleh anak. perkembangan kognitif merupakan suatu proses berfikir berupa kemampun untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah. Perkembangan kognitif bertujuan untuk anak agar mereka mampu mengolah perolahan belajarnya, menemukan alternatif pemecahan masalah, pengembangan kemampuan logika matematika, pengetahuan ruang dan waktu, melakukan memilih dan mengelompokkan serta persiapan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Perkembangan kognitif anak merupakan kegiatan seperti mengingat, berpikir, di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan,

³³ Desy Wahyu Rustiyanti “Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak” (Program Studi PAUD Universitas Negeri Yogyakarta,2014)

menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Mengenalkan permainan dakon geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam Selain itu pengenalan bentuk geometri pada anak usia TK dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan spasialnya yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda itu berada, seperti kertas itu bentuknya segi empat. Faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Piaget menyatakan bahwa anak usia Tk berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Kemampuan mengenal bentuk geometri mencakup kemampuan mengetahui, memahami dan kemampuan menerapkan. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Media permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dakon

geometri. Permainan ini sangat membantu anak untuk mengenalkan bentuk bentuk geometri.

E. Hepotesis Penelitian

Menurut Sugiyono, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.³⁴ Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya harus dibuktikan.

Dalam pengujian hipotesis ini, jika tidak ada pengaruh antara kegiatan bermain dakon geometri dengan pekembangan kognittif, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Sebaliknya, jika kegiatan bermain dakon geoemtri mempunyai pengaruh terhadap perkembangan kognitif maka H_0 ditolak dan H_a diterima

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kognitif anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan bermain dakon geometri di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

H_0 : Tidak ada pengaruh positif dan signifikan dalam pengembangan Kognitif anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan bermain dakon geometri di Tk Sriwijya Sukrame Badar Lampung.

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h 96

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode dan Jenis Penelitian

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode yang penyajian datanya berbentuk angka atau bilangan dan data yang digunakan bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis.¹

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis.²

Penelitian ini merupakan jenis penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang dan interaksi lingkungan suatu unit sosial baik individu, kelompok, lembaga atau masyarakat yang berada pada objek penelitian.³ Penelitian lapangan dilakukan dengan menggali data yang

¹ Suliyanto, *Metode Riset Bisnis*, (Purwokerto : Andi Yogyakarta , 2005), h 12

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), h 15

³ Ibid, h 3

bersumber dari lokasi atau lapangan penelitian yang berkenaan dengan pengaruh bermain dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian *Quasi Ekperimen* yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diperlakukan berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan media Dakon Geometri, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media dakon geometri, melainkan menggunakan media yang biasa digunakan di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

Sebelum di berikan perlakuan, setiap kelompok diberi *pretest* dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik akan menunjukkan keadaan kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan, karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah diberi perlakuan.⁴

⁴ Frankel, Wallen NE, (*How Design and Evaluate Research in Inducation, E-book, 2008*) hlm, 217.

Di bawah ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu :

KELOMPOK PARTISIPAN/ANAK USIA TK/RA	<i>PRE TEST</i>	PERLAKUAN (TREATMENT)	<i>POST TEST</i>
Kelompok Eksperimen (Kelas B2)	O₁	X	O₂
Kelompok Kontrol (Kelas B1)	O₃	-	O₄

Keterangan :

- O₁ & O₃ : Penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya untuk mengetahui perkembangan kognitif awal anak didik.
- X : Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media dakon geometri yang bertujuan untuk mengembangkan kognitif anak. Sementara pada kelompok kontrol tidak dilakukan treatment, mereka belajar dengan media yang biasa digunakan di sekolah.
- O₂ & O₄ : Penilaian akhir pada kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui perkembangan kognitif anak didik yang diberikan perlakuan dan tidak diberi perlakuan.

Mencermati desain di atas, maka desain ini hampir sama dengan *Pretest-Posttest Control Group Design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara

random. karenanya generalisasi tidak dapat dikenakan pada populasi yang lebih luas namun hanya pada objek atau keadaan yang sama.

C. Variabel Penelitian

Suatu penelitian agar dapat di operasionalkan dan dapat diteliti secara empiris perlu adanya variabel. Variable adalah karakter dari unit observasi yang mempunyai variasi atau segala sesuatu yang dijadikan objek penelitian.

a. Variabel Bebas

Sebagai variable bebas dalam penelitian ini bermain dakon geometri yang menentukan peningkatan kemampuan kognitif anak dengan melakukan kegiatan tersebut. Variabel bebas yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Variabel Independent (X), yaitu variable yang nilainya tidak tergantung pada variable lain, yaitu : Variabel (X) = Bermain dakon geometri

b. Variabel terkait

Variabel terkait adalah variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Variabel terkait dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif anak. Variabel (Y) = Perkembangan Kognitif anak.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Arikunto populasi merupakan keseluruhan subjek yang akan diteliti, sedangkan sampel merupakan sebagian atau wakil dari populasi.⁵

a. Populasi

Populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun/sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup dan sebagainya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 40 anak.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian kecil dari populasi.”populasi diartikan sebagai wilayah generasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai karakteristik tertentu dan mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih anggota sampel.”⁶ Jumlah sampel yang diambil oleh peneliti yaitu siswa TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung kelompok B dengan jumlah 20 anak.

⁵ *Ibid*, h 202

⁶ Husain Umar, *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2000), h, 77.

Tabel 3
Jumlah Objek Penelitian

No	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah Seluruh
		Laki-Laki	Perempuan	
1	Kelompok Eksperimen B1	8	12	20
	Kelompok Kontrol B2	10	10	20

E. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung dengan pengaruh permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei sampai dengan Juli 2018. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena dalam penelitian kuantitatif memerlukan beberapa penelitian yang membutuhkan proses belajar yang efektif dikelas.

F. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.⁷

Dalam penelitian ini penyusunan instrumen pengumpulan data adalah dengan mencermati apa yang menjadi variabel penelitian. Adapun variabel dalam

⁷ Sugiyono, Op.Cit, h148.

penelitian ini adalah 1). Variabel bebas : Dakon Geometri dan 2). Variabel terkait : Perkembangan Kognitif. Dalam penelitian ini juga terdapat tiga instrumen penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data, yaitu: a). Metode tes, b) Pedoman wawancara untuk melakukan tanya jawab (interview), c). Pedoman dokumentasi untuk pengambilan bukti fisik seperti profil sekolah dan foto-foto selama kegiatan penelitian.

Dari penyusunan dan pengumpulan data instrumen tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi pengembangan kognitif yang akan dikembangkan oleh peneliti dari teori-teori yang relevan, khususnya mengenai aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun dinyatakan tingkat pencapaian perkembangan kognitif yang diharapkan, meliputi :

1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10
2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil dan paling besar atau sebaliknya,
4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
5. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Dalam Penyusunan Kisi-kisi instrument tersebut, Penulis berpodam atau merujuk pada kajian teori relavan. Maka terkait dengan pekembangan kognitif peraminan dakon geometri pada anak usia 5-6 tahun yang diteliti

dalam penelitian maka tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak

Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Kemampuan mengetahui bentuk-bentuk geometri terdiri dari kemampuan mengucapkan bentuk geometri serta kemampuan memberi nama bentuk geometri.
2. Kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri.
3. Kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Selain ketiga kriteria kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan yang di dapatkan, indikator keberhasilan yang telah ditentukan harus dipenuhi, agar kemampuan mengenal bentuk geometri dapat tercapai sesuai dengan indikator yang telah ditentukan. Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini dapat diketahui dari hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan dalam mengenal bentuk geometri.

Terkait pedoman penilaian mengacu pada Depdiknas dimana pedoman penilaian dengan menggunakan lambang bintang, maksudnya apabila anak dapat memenuhi semua kriteria maka diberi nilai (****) artinya Berkembang Sangat Baik, bintang (***) artinya Berkembang

Sesuai Harapan, sedangkan bintang (**) artinya mulai Berkembang dan bintang (*) artinya anak Belum Berkembang.

Dari hasil pencapaian skor yang diperoleh, kemudian dimasukkan kedalam rumus untuk dihitung presentasinya.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi yang dicari

N= *Number Of Case*/skor total

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah ketetapan alat penilaian pada suatu konsep yang akan dinilai.

Validitas suatu tes dikatakan valid apabila tes itu mengukur apa yang hendak diukur.⁸ Untuk menguji validitas butir soal dapat menggunakan rumus :

$$r_{pbi} = \frac{M_p - P \cdot M_t}{S_t \cdot \sqrt{P \cdot q}}$$

Keterangan :

r_{pbi} = Koefisien korelasi biserial

M_p = Rerata skor dari subyek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.

M_t = Rerata skor total

S_t = Standar deviasi dari skor total proporsi

P = Proporsi peserta didik yang menjawab benar

q = proporsi peserta didik yang menjawab salah

⁸ Sugiyono, *Op.Cit*,h.121.

Koefisien korelasi selalu terdapat antara -1,00 sampai +1,00. Namun karena dalam menghitung sering dilakukan pembulatan angka-angka, sangat mungkin diperoleh koefisien lebih dari 1,00. Koefisien negatif menunjukkan hubungan kebalikan sedangkan koefisien positif menunjukkan adanya kesejajaran untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien adalah sebagai berikut: Adapun kriteria untuk validitas butir soal:⁹

Tabel 3.2
Klasifikasi Validitas

Kriteria	Keterangan
0,80-1,00	Sangat Tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Sedang
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Suatu instrumen dapat dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama jika diujikan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda. Sedangkan yang reabel adalah instrument yang bila digunakan untuk mengukur beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama dengan menggunakan rumus :

$$r_{11} = \frac{\sum (X_i - \bar{X})(X_i - \bar{X})}{\sum (X_i - \bar{X})^2}$$

Keterangan :

⁹ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2* (Bumi Aksara: Jakarta,2012).h.89.

r_{11} = koefisien reliabilitas tes

n = jumlah item

st = standar deviasi

p = proporsi subyek yang menjawab item dengan benar

q = proporsi subyek yang menjawab item dengan salah ($q = 1 - p$)

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antara p dan q

Adapun kriteria untuk reliabilitas butir soal:

Tabel 3.3
Klasifikasi Reliabilitas

Kriteria	Keterangan
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang peserta didik untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Untuk menguji taraf kesukaran digunakan rumus berikut:¹⁰

$$P = \frac{\dots}{\dots}$$

¹⁰ Anas Sudijono, Pengantar Evaluasi Pendidikan (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h.207

Keterangan:

P : Indeks Kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Indeks yang digunakan pada tingkat kesukaran ini dapat dilihat pada tabel 3.4 di bawah ini:

Tabel 3.4
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Proportion correct (P)/nilai (P)	Keterangan
0,00-0,30	Sukar
0,30-0,70	Sedang
0,70-1,00	Mudah

Perhitungan uji tingkat kesukaran setiap butir soal dihitung. Besar tingkat kesukaran soal berkisar 0,00 sampai 1,00 yang dapat diklasifikasikan kedalam tiga kategori, sesuai dengan yang tercantum dalam tabel 3.4 maka hasil uji tingkat kesukaran butir soal dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3.5
Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal

Kategori Soal	Nomor Butir Soal	Jumlah
Mudah	2, 20	2
Sedang	1, 3, 4, 6, 7, 10, 13, 14, 16, 18	10
Sukar	5, 8, 9, 11, 12, 15, 17, 19	12

4. Uji Data Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu hal untuk membedakan antara peserta didik yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan peserta didik yang berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besar gaya pembeda disebut indeks deskriminasi berkisar antara 0,00 sampai 1,00.¹¹

$$P_A = \frac{BA}{JA} \text{ dan } P_B = \frac{BB}{JB} = D = P_A - P_B$$

Keterangan:

D = Indeks daya pembeda

BA = Jumlah peserta tes yang menjawab benar pada kelompok atas

BB = Jumlah peserta tes yang menjawab benar pada kelompok bawah

JA = Jumlah tes pada kelompok atas

JB = Jumlah tes pada kelompok bawah

P_A = Proporsi peserta tes kelompok atas

P_B = Proporsi peserta tes kelompok bawah

Tabel 3.6
Kriteri Daya Pembeda

Indeks Daya Pembeda	Keterangan
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik sekali
Bernilai negatif	Dibuang atau ditolak

¹¹ *Ibid*, h.211.

Seperti halnya angka tingkat kesukaran butir soal, maka tingkat diskriminasi atau daya pembeda ini besarnya berkisar 0 (nol) sampai dengan 1,00. Butir-butir soal yang baik adalah butir-butir soal yang mempunyai tingkat diskriminasi 0,4 sampai 0,7. Sesuai dengan klasifikasi yang ada ditabel 3.6, maka uji daya pembeda dapat dilihat dalam tabel 3.7 berikut:

Tabel 12
Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal

No	Keterangan	Nomor Butir Soal
1	Jelek	5, 22, 28, 46, 47, 24, 34, 38, 39, 44, 50.
2	Cukup	-
3	Baik	-
4	Baik sekali	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 45, 48, 49.

Butir soal yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah yang memiliki keputusan cukup, baik, dan baik sekali. Sebelum soal digunakan untuk memperoleh data tentang nilai awal dan nilai akhir peserta didik, terlebih dahulu soal diuji cobakan pada 20 peserta didik diluar sampel, untuk mengetahui validitas, reliabilitas, daya pembeda dan tingkat kesukaran.

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan ANATES dari 20 butir soal yang telah diuji cobakan, ternyata terdapat 11 soal yang mempunyai daya beda jelek yaitu nomor: 2, 5, 6, 11, 13, 14, 15, 16 17, 19,20. Dan soal yang lain mempunyai daya beda soal yang sangat tinggi yaitu berjumlah 9 butir soal, dengan nomor butir: 1, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 12,18.

G. Tehnik Pengumpulan Data

a. Observasi (Pengamatan)

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran. Sedangkan menurut Sutrisno Hadi, observasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara mengumpulkan data dengan jalan melakukan pengamatan dan pencatatan dengan sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dimiliki.

Dengan demikian observasi merupakan pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Jenis observasi yang diterapkan adalah observasi partisipan yaitu: "suatu proses pengamatan yang dilakukan observer dengan terlibat langsung didalam kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber penelitian.

Adapun hal-hal yang akan diobservasi adalah tentang bagaimanakah anak mengembangkan kemampuan kognitif. Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *chek list* (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

b. Wawancara (Interview)

Interview adalah suatu percakapan yang di arahkan kepada suatu masalah tertentu, dan ini merupakan tanya jawab menggunakan lisan dengan

dua orang atau lebih dengan berhadapan secara fisik, interview sama dengan berbincang-bincang.¹²

Berdasarkan pengertian di atas, metode interview merupakan salah satu alat untuk memperoleh informasi dengan dengan cara mengadakan komunikasi langsung antara dua orang atau lebih serta dilakukan secara lisan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan data dengan cara mencari data tertulis sebagai bukti penelitian. Metode ini mencari data mengenai berbagai hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.

Metode ini digunakan untuk mendapatkan data mengenai hal-hal yang berkenaan dengan motorik halus dan playdough. Metode ini juga dilakukan untuk mengetahui kondisi objektif TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung seperti sejarah berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru dan peserta didik, sarana dan prasarana di sekolah tersebut.

H. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang dilakukan adalah uji *Liliefors*.¹³ Dengan langkah sebagai berikut :

¹² Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung : Alumni, Edisi IV), 2001,

1) Membuat Hipotesis

H_0 : Data sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

H_1 : Data sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal.

2) Urutkan data sampel dari kecil ke yang besar.

3) Tentukan nilai Z dari tiap-tiap data, dengan rumus.

$$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{S}$$

Keterangan :

S : Simpangan baku data tunggal

X_i : Data tunggal

\bar{X} : Rata-rata data tunggal

4) Tentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z disebut dengan $f(Z)$.5) Hitung frekuensi kumulatif dari masing-masing nilai Z disebut dengan $S(Z)$.6) Tentukan nilai L_0 dengan rumus $F(Z) - S(Z)$ kemudian tentukan nilai mutlaknya. Ambil yang paling besar dan bandingkan dengan L_t dari tabel *liliofers*.

7) Adapun kriteria pengujiannya adalah :

Tolak H_0 jika $L_0 > L_t$

Terima jika H_0 jika $L_0 \leq L_t$

2. Uji Homogenitas

¹³ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Pustaka, 2005), h.466.

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan variansi populasi data yang diuji sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas adalah kelanjutan dari uji normalitas, uji homogenitas bertujuan untuk menguji kesamaan (homogenitas) beberapa bagian sampel, yaitu sama tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka kedua variansi data homogeny. Uji homogenitas data menggunakan uji *Fisher* dengan rumus¹⁴ :

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2} \quad \text{Dimana } S^2 = \frac{\sum (\Sigma)}{(\quad)}$$

Keterangan :

F : Homogenitas

S_1^2 : Varian terbesar

S_2^2 : Varian terkecil

Adapun kriteria pengujiannya adalah

1. Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 diterima yang berarti variansi populasi kedua variabel homogeny.
2. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang berarti variansi populasi kedua variabel tidak homogeny

I. Tehnik Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi,

¹⁴ *Ibid*, h. 249

dengan cara mengorganisasikan data dalam kategori, dan menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih yang mana yang penting dan yang di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif dan dilanjutkan dengan analisis statistik inferensial.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi.¹⁵ Analisis data deskriptif dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer Microsoft excel dsan program *SPSS versi 21* pada anilis *Deskriptive Statistik*.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah serangkaian teknik yang digunakan untuk mengkaji, menaksir, dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau ciri-ciri dari suatu populasi. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

H_a : Ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam pengembangan Kognitif anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak

¹⁵ Sugiyono, *Op.Cit*, h 207-208

diberi perlakuan dengan menggunakan dakon geometri di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

Ho : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam pengembangan kognitif anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan dakon geometri di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan t-test atau uji t. Dengan rumus uji sampel berpasangan *paired sampel t-test* sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- X1 = Rata-rata sampel 1
- X2 = Rata-rata sampel 2
- S1 = Simpangan baku sampel 1
- S2 = Simpangan baku sampel 2
- S1 = Varian sampel 1
- S2 = Varian sampel 2
- R = Korelasi antara dua sampel

Perhitungan rumus diatas dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS versi 21* dengan memilih menu *Analyze – compare means – paired sampel t-test* dan memilih options 95% lalu oke untuk diproses.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Taman Kanak-Kanak Sriwijaya

Tk Sriwijaya didirikan pada tahun 14 April 1984 pada tahun pertama Tk Sriwijaya yang berlokasi Jl. Pulau Tegal No. 15 Sukarame Bandar Lampung, gedung Tk Sriwijaya terdiri dari 4 kelas dan 1 (satu) ruangan kantor. Pada tahun 1984 sampai sekarang dibawah pimpinan ketua yayasan Drs. Ic.B. Priharto dengan kepala sekolah Nanik Suharti S.Pd.

Pada tahun pelajaran yang sedang berjalan saat ini (2018-2019) Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung yang dipimpin oleh kepala sekolah Nanik Surharti S.Pd telah memiliki 4 kelas yang pertama kelas A yang berjumlah 20 orang yang kedua kelas B1 berjumlah 20 dan B2 berjumlah 20 yang terakhir B3 berjumlah 34 anak usia dini dengan fasilitas lengkap dan disertakan seorang pendidik berjumlah 7 orang.

2. Visi dan Misi

➤ Visi Sekolah

- Menjadikan Tk Sriwijaya berprestasi, bertakwa,berbudaya, berpendidikan dan berahlak mulia.

➤ Misi Sekolah

- Meningkatkan prestasi kerja guna sesuai tuntunan fungsionalisme yang dilandasi semangat beragama
- Meningkatkan kegiatan keagamaan bagi warga sekolah.
- Menciptakan prestasi didik berilmu pengetahuan dan berahlak mulia.
- Menanamkan kerjasama dan terciptanya lingkungan yang kondusif masyarakat dan orang tua.

3. Letak Geografis

Taman kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Kota Bandar Lampung diprovinsi lampung. Kendaraan umum untuk anak Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung adalah naik motor dan mobil.

- a. Jarak sekolah dengan ibukota provinsi lampung kecamatan adalah 2km
- b. Jarak sekolah dengan ibukota provinsi (Bandar Lampung) adalah 10km
- c. Transpotasi yang digunakan: Kendaraan umum jasa ojek dan kendaraan pribadi.
- d. Lahan dan lingkungan sekolah aman dan tidak berada didaerah konflik
- e. Letak bangunan sekolah berada dilingkungan kompleks perumahan

4. Tenaga Pengajar

Tabel 5

Data Guru Ditaman Kanak-Kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

No	Nama Guru	Pendidikan Terakhir	Tugas Pembahas
1	Nanik Suharti S.pd	SI	Kepala Sekolah
2	Rowiyah S.pd	SI	Guru Kelas
3	Wartini S.pd	SI	Guru Kelas
4	Indri Mulyani S.pd	SI	Guru Kelas
5	Sukarni S.pd	SI	Guru Kelas
6	Salunah S.pd	SI	Guru Kelas
7	Tika Fitriana S.pd.i	SI	Guru Kelas

5. Data Jumlah Siswa

Tabel 6

Data Jumlah Siswa Dari Tahun

TAHUN PEMBELAJARAN														
2013/2014			2014/2015			2015/2016			2016/2017			2017/2018		
L	P	JM L	L	P	JML	L	P	JML	L	P	JM L	L	P	JM L
60	66	126	71	73	144	46	46	92	65	51	126	52	62	114

Sumber : Dokumentasi Data Peserta Didik Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

6. Sarana Dan Prasarana

Sarana dan Perasarana merupakan salah satu hal yang paling penting untuk menunjang proses pembelajaran yang ada di sekolah. sehingga bukan hanya mementingkan metode startegi yang digunakan, atau media yang digunakan tetapi sebagai seorang pendidik yang mempunyai fungsi sebagai

motivasi dan fasilitator, juga perlu memperhatikan sarana dan prasarana yang akan membuat anak merasa nyaman ketika proses pembelajaran berlangsung.

a. Sarana Gedung

No	Nama Ruangan	Keterangan	
		Jumlah	Luas/M ²
1	Ruang Kelas	4	126
2	Ruang Kepala Sekolah/Ruang PAUD	1	42
3	Ruang Guru	-	-
4	Perpustakaan	1	6
5	Arena Bermain	1	126
6	Cuci Tangan untuk KBM	4	6
7	Kamar Mandi / Wc	1	6
8	Ruang pakir	-	-
	Jumlah	12	400M²

Sumber : Dokumen Sarana dan prasarana Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

3. Fasilitas Belajar

➤ Ruangan :

1. Ruang kelas

- a. Meja dan kursi murid : 100% lengkap
- b. Meja dan kursi guru : 100% lengkap
- c. Lemari kelas : 100% lengkap
- d. Loker penyimpanan perlengkapan belajar anak : 100% lengkap
- e. Papan tulis besar : 100% lengkap

2. Ruang Kantor

- a. Lemari guru : ada / ~~tidak ada~~
- b. Meja dan Kursi : ada / ~~tidak ada~~
- c. Papan data : ada / ~~tidak ada~~

3. Ruang Dapur

- a. Alat Masak dan Penyimpanaan : ada / ~~tidak ada~~
- b. Alat Makan dan Minum : ada / ~~tidak ada~~
- c. Ruang UKS : ada / ~~tidak ada~~
- 1) Lemari obat dan obat-obatan : ada / ~~tidak ada~~
- 2) Timbangan dan alat ukur tinggi badan : ada / ~~tidak ada~~
- 3) Tempat tidur : ada / ~~tidak ada~~

➤ **Alat Peraga Pendidikan dan alat bermain didalam kelas**

1. Boneka-boneka : ada / ~~tidak ada~~
2. Binatang-binatang tiruan : ada / ~~tidak ada~~
3. Perabot rumah tangga (bentuk kecil) : ada / ~~tidak ada~~
4. Perabot kamar makan : ada / ~~tidak ada~~
5. Perabot kamar tidur : ada / ~~tidak ada~~
6. Tanaman dalam pot : ada / ~~tidak ada~~
7. Alat-alat pengetahuan alam : ada / ~~tidak ada~~
8. Buku-buku cerita bergambar : ada / ~~tidak ada~~
9. Buku perpustakaan untuk anak-anak : ada / ~~tidak ada~~
10. Boneka-boneka untuk sandiwara : ada / ~~tidak ada~~

Boneka

- | | | |
|---|---|----------------------------|
| 11. Alat-alat untuk prakarya | : | ada / tidak ada |
| 12. Alat-alat untuk pendidikan | : | ada / tidak ada |
| 13. Alat-alat music | : | ada / tidak ada |
| 14. Gambar-gambar dan patung-patung
pakaian adat | : | ada / tidak ada |

➤ Alat peraga pendidikan dan alat bermain di luar kelas

- | | | |
|-----------------|---|----------------------------|
| 1. Ayunan | : | ada / tidak ada |
| 2. Jungkitan | : | ada / tidak ada |
| 3. Papan titian | : | ada / tidak ada |
| 4. Papan luncur | : | ada / tidak ada |

Berdasarkan data diatas, sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung bisa digolongkan cukup lengkap, guna menunjang proses pembelajaran, jadi baik dari sarana gedung, fasilitas belajar dan penunjang yang sudah hamper memadai ini diharapkan dapat menimalisir hambatan dalam proses belajar mengajar.

B. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Validitas dan Instrumen

Sebelum butir soal digunakan untuk memperoleh data tentang nilai awal dan nilai akhir peserta didik dari peserta didik yang setelah diterapkannya media pembelajaran dakon geometri. Terlebih dahulu butir soal tersebut di uji cabakan kepada 10 peserta didik dengan memberikan 15

butir soal yang dijadikan lembar observasi dengan empat alternatif penilaian.

Hasil uji validitas dan rekapitulasi perhitungan dengan SPSS Statistik versi 21

Tabel 7
Hasil uji Validitas item soal

No. Item soal	Nilai corrected item soal Correlation	Taraf Signifikan	Keterangan
		N = 20 Df =n-2 5%	
Item 1	0,752	0,707	Valid
Item 2	0,600		Tidak Valid
Item 3	0,619		Tidak Valid
Item 4	0,753		Valid
Item 5	0,751		Valid
Item 6	0,797		Valid
Item 7	0,573		Tidak Valid
Item 8	0,446		Tidak Valid
Item 9	0,867		Valid
Item 10	0,725		Valid
Item 11	0,813		Valid
Item 12	0,893		Valid
Item 13	0,848		Valid
Item 14	0,721		Valid
Item 15	0,599		Tidak Valid

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa seluruh butir soal valid.

Tabel 8
Validitas Soal Nomor

Kode Anak	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	2	22	4	484	44
2	3	30	9	900	90
3	1	10	1	100	10
4	3	31	9	961	93
5	1	11	1	121	11
6	1	22	1	484	22
7	3	25	9	625	75

8	1	15	1	225	15
9	3	30	9	900	90
10	2	21	4	441	42
11	1	22	1	484	22
12	3	25	9	625	75
13	1	10	1	100	10
14	3	31	9	961	93
15	1	11	1	121	11
16	2	22	4	484	44
17	3	30	9	900	90
18	1	15	1	225	15
19	3	30	9	900	90
20	2	21	4	441	42
Jumla	40	434	96	10482	984

$$N = 20$$

$$\sum x = 40$$

$$\sum y = 434$$

$$\sum x^2 = 96$$

$$\sum y^2 = 10482$$

$$\sum x \cdot y = 984$$

Dengan menggunakan Rumus *product Moment* :

$$r_{xy} = \frac{n \cdot \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{20 \cdot (984) - (40) \cdot (434)}{\sqrt{(20 \cdot 96 - (40)^2) \cdot (20 \cdot 10482) - (434)^2}}$$

$$r_{xy} = \frac{19680 - 17360}{\sqrt{1920 - 160} (209640 - 188356)}$$

$$r_{xy} = \frac{2320}{\sqrt{(320) (21284)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2320}{2609}$$

$$= 0,889$$

Diskripsi hasil penelitian untuk data pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sebagai berikut :

1. Diskripsi hasil penelitian dan data pretest kelompok eksperimen dan kontrol
 Pada bagian ini mendiskripsikan hasil penelitian. Dalam penelitian ini data analisis dengan menggunakan statistik diskriptif dan dilanjutkan dengan analisis inferensial. Berikut ini dijelaskan lebih mendalam. Statistik deskriptif yaitu statistik digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan dan menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi¹⁶ Data pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan pretest dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik akan menunjukkan kedua kelompok yang diujicobakan tidak akan berbeda secara signifikan karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah diberikan perlakuan sebagai berikut pada nilai pretest pada kelompok eksperimen pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan

Tabel 9
 Nilai Pretest Kelas Kontrol B1

Nama	Penilaian				Total Skor	%	Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB			
1	2	8	5	0	33	55	BSB
2	4	11	0	0	26	43	BB

¹⁶ Sugiyono metode penelitian kuantitatif R n D Bandung, Alfabeta , 2008) h. 207-208

3	3	7	1	4	36	60	MB
4	0	15	0	0	30	50	MB
5	2	5	8	0	36	60	MB
6	0	9	3	3	39	65	MB
7	1	5	7	2	40	67	BSH
8	0	5	8	2	42	70	BSH
9	0	7	8	0	38	63	MB
10	3	10	2	0	29	48	BB
11	0	9	3	3	39	65	MB
12	1	5	7	2	40	67	BSH
13	0	5	8	2	42	70	BSH
14	0	7	8	0	38	63	MB
15	3	10	2	0	29	48	BB
16	2	8	5	0	33	55	MB
17	4	11	0	0	26	43	BB
18	3	7	1	4	36	60	MB
19	0	15	0	0	30	50	MB
20	2	5	8	0	36	60	MB

Dari tabel diatas ini terlihat bahwa anak yang memperoleh nilai dibawah 1 atau belum berkembang sebanyak 3 orang atau 30% dan anak yang memperoleh nilai 2 atau mulai berkembang sebanyak 4 orang atau sekitar 20% sedangkan 8 orang anak atau 40% yang mencapai kategori yang diharapkan yaitu 6 orang anak atau 30% dengan nilai 3 atau berkembang sesuai harapan dan 2 orang anak atau 10% memiliki nilai 4 atau berkembang sangat baik.

Tabel 10
Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas control

Jumlah Anak	Presentasi	Skor Nilai
6	30%	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BB (Nilai berkonverensi 50 - 59)
4	20%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai MB (Nilai konvetensi 60 – 69)
8	40%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai

		BSH (Nilai konvetensi 70 – 79)
2	10%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai BSB (Nilai konvetensi 80 - 100)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sekitar 6 orang anak atau 30% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor adalah 50 – 59. Banyaknya peserta yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor adalah 60 – 69 adalah 4 orang peserta didik atau sekitar 20% . sedangkan 8 orang peserta didik dengan skor 70 – 79 atau 40% untuk skor nilai 80 – 100 sebanyak 2 peserta didik. Kemudian nilai hasil pretest pada kelompok kontrol pengumpulan data juga dilakukan pengamatan sebagai berikut :

Tabel 11
Nilai Postest Kelas eksperimen B1

Nama	Penilaian				Total Skor	%	Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB			
1	2	7	5	0	36	60	MB
2	0	2	12	1	44	73	BSH
3	6	2	4	3	34	57	MB
4	0	2	1	12	56	93	BSB
5	2	3	7	3	41	68	BSH
6	1	5	8	1	39	65	MB
7	2	3	9	1	39	65	MB
8	2	5	5	3	39	65	MB
9	0	7	2	6	44	73	BSH
10	3	9	3	0	30	50	MB
11	1	5	7	2	39	65	MB
12	2	3	9	1	39	65	MB
13	2	5	5	3	39	65	MB
14	0	7	2	6	44	73	BSH
15	3	9	3	0	30	50	MB
16	2	7	5	1	36	60	MB
17	0	2	12	1	44	73	BSH
18	6	2	4	3	34	57	MB
19	0	2	3	10	55	93	BSB
20	2	3	7	3	41	68	BSH

Dari tabel diatas maka dapat dilihat hasil jawaban aangket siswa dari 20 orang siswa maka rekapitulasi datanya adalah sebagai berikut .

Tabel 12
Rekapitulasi Nilai Posstest Kelas Eksperimen

Jumlah Anak	Presentasi	Skor Nilai
0	0%	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BB (Nilai berkonverensi 50 - 59)
12	60%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai MB (Nilai konvetensi 60 – 69)
6	30%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai BSH (Nilai konvetensi 70 – 79)
2	10%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai BSB (Nilai konvetensi 80 - 100)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sebanyak 0 Orang peserta didik atau sebesar 0% dengan memperoleh nilai belum berkembang dengan skor dengan skor nilai konversinya sebesar 50 – 59. Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor adalah 60 – 69 ada 12 orang peserta didik, sedangkan yang memperoleh nilai konversinya adalah 70 – 79 ada sekitar 6 orang pesert didik dan sekitar 10%. Dan sebanyak 2 orang dengan skor 80 – 100.

Selanjutnya berdasarkan perhitungan dengan bantuan program SPSS 21 dengan cara memiliki menu *Analyce deskriptive statistik frequencis* diperoleh data sebagai berikut

Tabel 13
Daftar Nilai Hasil Pretest pada
Kelompo Eksperimen dan kelompok control

Statistics

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		2.4000
Median		2.5000
Mode		3.00
Std. Deviation		.94032
Minimum		1.00
Maximum		4.00
Sum		48.00

Pada tabel atas diketahui bahwa nilai rata-rata ($\text{man} = M$) pada kelompok kontrol sebesar 2.40 sedangkan pada kelompok kontrol 2.50. nilai mean ini menggambarkan bahwa pada umumnya nilai rata-rata kelompok anak tidak berbeda secara signifikan. Begitu juga perhitungan median atau nilai tengahnya pada kelompok eksperimen sebesar 2.50 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 2.40. nilai median ini menggambarkan bahwa nilai median kedua kelompok anak disini tidak berbeda secara signifikan. Kemudian perhitungan standard deviasi pada kelompok eksperimen sebesar 9.403 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 6.201. nilai SD menggambarkan bahwa tingkat

keragaman nilai pada kedua kelompok tidak terlalu jauh berbeda atau perbedaannya tidak signifikan.

Dengan demikian nilai yang ada pada kelompok eksperimen lebih besar dari pada kelompok kontrol. Hal ini pertanda yang positif sebagai pretest yang baik itu menunjukkan keadaan awal kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Sebab perbedaan akan tampak setelah diberikan perlakuan.

2. Data Pretest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebagaimana penilaian pretest dan posttest juga dilakukan pada kedua kelompok yaitu pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun hanya saja kedua kelompok tersebut dilakukan berbeda. Kelas eksperimen diberikan dengan media permainan dakon geometri sedangkan untuk kelompok kontrol di berikan metode wawancara dengan hanya menggunakan media yang biasa digunakan oleh guru TK Sriwijaya tersebut, akibat dari perbedaan perlakuan tersebut diharapkan perkembangan matematika pada kelompok eksperimen lebih tinggi. Dibandingkan dengan kelompok kontrol . berikut ini nilai posttest pada kelompok eksperimen, pengumpulan data dilakukan melalui kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan lembar observasi

Tabel 14
Nilai Posttest Kelas Eksperimen (B1)

Nama	Penilaian				Total Skor	%	Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB			
1	0	4	8	3	44	73	BSH
2	0	0	1	14	59	98	BSB
3	0	0	7	8	53	88	BSH

4	0	0	0	15	60	100	BSB
5	0	2	4	9	52	87	BSH
6	0	3	9	3	43	72	BSH
7	0	1	8	6	48	80	BSH
8	0	1	8	6	50	83	BSB
9	0	0	9	6	51	85	BSB
10	0	10	3	2	37	62	MB
11	0	4	10	1	48	80	BSH
12	0	2	8	5	48	80	BSH
13	0	1	8	6	50	83	BSB
14	0	0	9	6	51	85	BSB
15	0	10	3	2	37	62	MB
16	0	4	8	3	44	73	BSH
17	0	0	1	14	59	98	BSB
18	0	0	7	8	53	88	BSB
19	0	0	0	15	60	100	BSB
20	0	2	4	9	52	87	BSB

Dari tabel dapat dilihat bahwa nilai hasil angket yang disebarkan kepada siswa sangat signifikan setelah mengikuti metode dakon geometri yang dilakukan penulis kepada petan. Sedangkan perubahan perubahan tersebut Dalam bentuk rekapitulasi sebagai berikut .

Tabel 15
Rekapitulasi Nilai posttest Eksperimen (B1)

Jumlah Anak	Presentasi	Skor Nilai
0	0%	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BB (Nilai berkonverensi 50 - 59)
2	10%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai MB (Nilai konvetensi 60 – 69)
8	40%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai BSH (Nilai konvetensi 70 – 79)
10	50%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai BSB (Nilai konvetensi 80 - 100)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sebanyak 0 Orang peserta didik atau sebesar 0% dengan memperoleh nilai belum berkembang dengan skor dengan skor nilai konversinya sebesar 50 – 59. Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor adalah 60 – 69 ada 2 orang peserta didik, sedangkan yang memperoleh nilai konversinya adalah 70 – 79 ada sekitar 8 orang peserta didik dan sekitar 40%. Dan sebanyak 10 orang dengan skor 80 – 100. Kemudian nilai hasil pretest pada kelompok kontrol pengumpulan data juga dilakukan pengamatan sebagai berikut

Tabel 16
Nilai Pretest Kelas Kontrol B1

Nama	Penilaian				Total Skor	%	Keterangan
	BB	MB	BSH	BSB			
1	2	7	5	1	34	57	MB
2	3	9	3	0	29	48	BB
3	5	8	2	0	26	43	BB
4	0	9	3	3	35	58	MB
5	1	8	3	3	36	60	MB
6	0	5	9	1	38	63	MB
7	0	4	8	3	42	70	BSH
8	3	3	7	2	35	58	MB
9	0	3	11	1	40	67	BSH
10	1	6	7	1	35	58	MB
11	1	8	3	3	36	60	BSH
12	0	5	9	1	38	63	BSH
13	0	4	8	3	42	70	BSH
14	3	3	7	3	35	58	MB
15	0	3	11	1	40	67	BSH
16	2	7	5	1	34	57	MB
17	3	9	3	0	29	48	BB
18	5	8	2	0	26	43	BB
19	0	9	3	3	35	58	MB
20	1	8	3	3	36	60	MB

Dari tabel diatas maka dapat dilihat hasil jawaban aangket siswa dari 20 orang siswa maka rekapitulasi datanya adalah sebagai berikut .

Tabel 17
Rekapitulasi Nilai Pretest Kelas Kontrol

Jumlah Anak	Presentasi	Skor Nilai
4	20%	Banyak anak didik yang memperoleh nilai BB (Nilai berkonverensi 50 - 59)
12	60%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai MB (Nilai konvetensi 60 – 69)
4	20%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai BSH (Nilai konvetensi 70 – 79)
0	0%	Banyak peserta didik yang memperoleh nilai BSB (Nilai konvetensi 80 - 100)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa sebanyak 4 Orang peserta didik atau sebesar 20% dengan memperoleh nilai belum berkembang dengan skor dengan skor nilai konversinya sebesar 50 – 59. Banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor adalah 60 – 69 ada 12 orang peserta didik, sedangkan yang memperoleh nilai konversinya adalah 70 – 79 ada sekitar 4 orang pesert didik dan sekitar 10%. Dan sebanyak 2 orang dengan skor 80 – 100. Selanjutnya berdasarkan perhitungan dengan bantuan program SPSS 21 dengan cara memiliki menu *Analyce deskriptive statistik frequencis* diperoleh data sebagai berikut .

Tabel 18
Data Nilai Hasil Posttest
Pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Statistics		
N	Valid	20
	Missing	0
Mean		3.2000
Median		2.5000
Mode		3.00
Std. Deviation		.94032
Minimum		1.00
Maximum		4.00
Sum		48.00

Pada tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata (mean=M) pada kelompok eksperimen sebesar sebesar 3.20 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 2.50. Begitu juga perhitungan median atau nilai tengahnya (Me) pada kelompok eksperimen sebesar 33.00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 2.50. nilai median ini menggambarkan bahwa pada kelompok terjadi perbedaan cukup signipikan. Kemudian perhitungan standart deviasi (SD) pada kelompok eksperimen sebesar 94032 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 2.82 Nilai SD menggambarkan bahwa tingkat keragaman nilai pada kedua kelompok tidak terlalu jauh antara kedua kelompok terjadi selisih 2,77 sehingga perbedaanya tidak signifikan. Terakhir dilihat dari maksimum dan nilai minimum. Pada kelompok eksperimen nilai maksimum sebesar 4.0 dan nilai minimum 2.0. Sedangkan pada kelompok kontrol nilai maksimum sebesar 29 dan nilai minimum 20. Dari situ juga terlihat perbedaannya tidak

jauh berbeda atau tidak signifikan. Dengan demikian data disimpulkan dari nilai mean, modus, sd, nilai maksimum dan minimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol cukup signifikan perbedaannya. Kesimpulan setelah diberikan perlakuan dalam hal memberikan media pembelajaran pada kelompok eksperimen cukup tampak atau muncul. Hal ini sesuatu yang positif sebab media pembelajaran menggunakan dakon geometri berpengaruh untuk perkembangan kognitif anak

b. Uji Reabilitas Item Pertanyaan

Setelah melakukan uji validitas, perhitungan indeks reabilitas test dilakukan terhadap butir soal yang terdiri dari 10 item pertanyaan. Instrumen dikatakan reliabel jika $\alpha > 0.468$

Tabel 19

Hasil Uji Reabilitas pada SPSS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.471	10

Dapat disimpulkan bahwa tingkat reabilitas tinggi dan item pertanyaan lembar observasi dalam penelitian ini sangat baik dan layak untuk digunakan.

C. Analisa Data

Data ini berasal dari data yang diperoleh selama penulis melakukan penelitian data tersebut bersumber dari data yang diperoleh oleh peserta didik baik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas

eksperimen proses pembelajaran menggunakan media dakon geometri sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media gambar biasa saja.

1. Uji Normalitas Data

Uji yang digunakan untuk mengetahui normal atau tidaknya data dalam penelitian ini yaitu Kolmogrov-smirnov dengan SPSS (dengantaraf signifikan

$\alpha=0,05$) Normalitas terhadap masing masing kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berik

1. Uji Normalitas Pretest

Tabel 20

Hasil Uji Normalitas Pretest
Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	40.2000
	Std. Deviation	6.83335
Most Extreme Differences	Absolute	.189
	Positive	.189
	Negative	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		.846
Asymp. Sig. (2-tailed)		.472

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas data pretest yang bernilai 0.472 lebih besar dari 0.05 , sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil pretest kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Normalitas Posttest

Hasil uji Normalitas yang digunakan kalimogrov Smirnov dengan SPSS menunjukkan data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari nilai Asymp sig (2-tailed).

Tabel 21
Hasil Uji Normalitas Posttest
Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	35.0500
	Std. Deviation	4.61662
Most Extreme Differences	Absolute	.210
	Positive	.118
	Negative	-.210
Kolmogorov-Smirnov Z		.939
Asymp. Sig. (2-tailed)		.341

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas data posttest dengan taraf signifikan 0.05 pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang bernilai

0,999 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas Data

Untuk mengetahui homogenitas data dalam penelitian ini menggunakan Uji SPSS Statistic dengan taraf signifikan 0.05. Adapun dasar dari pengambilan keputusan uji homogenitas adalah :

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogen
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan homogen.

1. Uji Homogenitas Pretest

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apabila beberapa varian populasi datanya sama atau tidak. Uji dilakukan sebagai syarat kedua dalam menentukan uji hipotesis yang akan digunakan. Uji homogenitas dilakukan data variabel terikat yakni hasil perkembangan kognitif anak melalui permainan dakon geometri hasil uji homogenitas. Pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji SPSS versi 21 berikut tabel hasil uji homogenitas dengan SPSS versi 21 yang dapat dilihat

Tabel 22

Hasil Uji Homoginitas Pretest
Pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.594	3	16	.240

Berdasarkan output SPSS diatas dapat diketahui nilai signifikansi nilai yang diperoleh adalah 0,731 yang artinya $0,731 > 0,05$ yang berarti bahwa varian dari dua data atau lebih kelompok populasi dikatakan homogen.

D. Uji Hipotesis

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan Uji-Dua Sampel. Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan pengaruh beberapa perlakuan (penerapan media Pembelajaran dakon Geometris) terhadap hasil perkembangan kognitif. Adapun kriteria penerimaan data terdapat perbedaan atau tidak berdasarkan nilai signifikansi hasiloutput SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Jika nilai Sig $< 0,05$ (Media Pembelajaran dakon geometris memberikan pengaruh)
- b. Jika Nilai Sig $> 0,05$ (Media Pembelajaran dakon geometris memberikan pengaruh)

Adapun hasil analisis dari hasil dengan menggunakan uji-t pada Posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Setelah melakukan uji normalitas didapatkan sampel berdistribusi normal dan uji homogenitas menunjukkan sampel yang homogeneity maka dilanjutkan dengan uji hipotesis hasil dari posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 23



Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal variances assumed	4.181	.075	.478	8	.645	.25000	.52291	-.95584	1.45584
Equal variances not assumed			1.000	7.000	.351	.25000	.25000	-.34116	.84116

Berdasarkan hasil perhitungan Uji SPSS versi 0,05 tersebut mendapatkan nilai sig <0,06 (2-tailed) = 0,000 sedangkan sig 0,05. Dengan

demikian kriteria H_0 diterima apabila nilai $\text{sig} < 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari hasil posttest hasil perkembangan kognitif peserta didik. Jika nilai $< 0,05$ ($0,00 < 0,05$) maka H_0 diterima hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan geometri memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak

E. Pembahasan Hasil penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran dengan geometri terhadap perkembangan kognitif anak, peserta didik kelas B1 taman kanak-kanak Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel kelas B1 dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 siswa, sebagai kelas eksperimen dan 20 peserta didik sebagai kelas kontrol.

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan permainan dengan geometri, sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajaran menggunakan media flash Card kemudian tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada awal dan akhir pertemuan yaitu posttest dan pretest dimana lembar observasi tersebut instrumen yang sudah di uji validitas dan reliabilitas yang terdiri dari 20 peserta didik.

Sebelum diterapkan media pembelajaran pada masing-masing sampel kelas kontrol dan kelas eksperimen kedua kelas memiliki kemampuan yang sama. Dimana kedua kelas tersebut memiliki nilai yang rendah,

dimana kedua kelas tersebut memiliki nilai yang rata-ratanya rendah. Didapat hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Setelah diterapkan media pembelajaran dakon geometri pada masing-masing sample kelas kontrol, kedua kelas memiliki nilai yang rata-rata rendah. Didapat hasil belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang didapat nilai rata-rata hasil kelas kontrol 22,9 dan kelas eksperimen 27,6.

Setelah diterapkan media pembelajaran pada masing-masing sampel yaitu media pembelajaran dakon geometri pada kelas eksperimen B1 dan media gambar yang diterapkan pada kelas kontrol B2. Maka diperoleh perbedaan yang signifikan pada nilai rata-rata posttest hasil perkembangan kognitif. Yaitu kelas kontrol mendapat nilai rata-rata sebesar 25,00 dan 32,90 diperoleh di kelas eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa perkembangan kognitif peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dakon geometri lebih tinggi dari pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar

Berdasarkan hasil lembar observasi mengenai perkembangan kognitif. Nilai rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol dengan masing-masing memperoleh nilai rata-rata persentase hasil perkembangan kognitif kelas kontrol sebesar 25,00 dan nilai rata-rata persentase hasil perkembangan kognitif

kelas eksperimen diperoleh nilai sebesar 32,90 berdasarkan nilai yang didapatkan dari hasil lembar observasi yang dilakukan dapat dikaitkan

Perbedaan yang signifikan antara peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dakon geometri dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan media plash card disebabkan karena adanya perbedaan pendapat perlakuan.

Sedangkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran dakon geometri pada kelas kontrol peserta didik diberi media dakon geometri mengingat nama binatang yang ditunjukan dengan temuan temuan dan setelah itu mereka mulai bermain dakon geometri

Pengujian hipotesis terhadap data hasil posttest kelas kontrol menggunakan hasil perhitungan dan menunjukkan bahwa mendapatkan nilai sig (2-tailed) = 0,000 sedangkan sig 0,05 peserta didik ($0,000 < 0,05$) maka H_0 diterima yang artinya terdapat pengaruh perkembangan kognitif anak dengan menggunakan media pembelajaran dakon geometri. Proses pembelajaran yang menggunakan penerapan dakon geometri berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak.

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terjadi peningkatan perkembangan kognitif pada anak dapat dikatakan bahwa pada penelitian ini terdapat pengaruh yang signifikan diberikan media pembelajaran dakon geometri hal ini ditunjukkan dalam kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran dakon geometri memiliki hasil 32.9 sedangkan kelompok kelas kontrol tidak menggunakan dakon geometri memiliki hasil 2.5 yang artinya media pembelajaran permainan dakon geometri efektif digunakan untuk perkembangan kognitif anak.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini maka penulis dapat memberikan saran sebagai berikut

1. Untuk orang tua dan guru, mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini dapat berkembang dengan baik apabila melalui pendekatan permainan dakon geometri yang bervariasi dan menarik, sebagai salah satu alternatif pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran dakon geometri dalam meningkatkan kognitif anak yang dapat mengembangkan wawasan orang tua, guru dalam meningkatkan kognitif anak.
2. Dalam kegiatan media peningkatan kognitif anak hanya membutuhkan waktu bermain dakon geometri sekitar 15 menit karena anak usia dini tidak bisa

berlama-lama karena mereka cepat bosan dan jenuh mereka juga membutuhkan suasana yang nyaman dan dan menyenangkan melalui media pembelajaran permainan dakon geometri, guru tidak selalu hanya menjelaskan dan anak hanya tidak terdiam, dan mendengarkan penjelasan guru, namun dengan cara mengamati dan melihat dengan langsung dapat menambahkan wawasan anak

3. Anak didik memang belum terbiasa dengan media pembelajaran dakon geometri dalam rangka meningkatkan perkembangan kognitif, selam ini sebagai besar guru hanya menjelaskan materi pembelajaran, maka dianjurkan kepada guru-guru

C. Penutup

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT dengan ridho dan magfirahnya dan telah memberikan kesehatan, kemampuan, dan kekuatan secara ilmu pengetahuan kepada penulis yang telah menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena itu dengan segala rendah hati penulis menerima kritikan dan saran dari para pembaca untuk menyempurnakan dan memperbaiki skripsi ini, shingga skripsi ini dapat meberikan kontribusi yang positif.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya, penulis menyampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan baik moril maupun material sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan semoga apa yang telah menjadi usaha kita semua mendapatkan pahala yang berlipat ganda.

Lampiran 1

Daftar Nama Anak Kelas Eksperimen(B1) Dan Kelas Kontrol (B2)
Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

NO	KELAS TK. B1(Eksperimen) Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung IBU KELAS PAGI (Pukul 07.30-09.45)	NO	KELAS TK. B2 (Eksperimen) Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung IBU KELAS PAGI (Pukul 07.30-09.45)
1	Alya	1	Aisyah
2	Aidiel	2	Al fatir
3	Ahamd	3	Afan
4	Hasan	4	Artha
5	Aida	5	Abel
6	Aulia	6	Azin
7	Clara	7	Cinta
8	Ckhika	8	Fatah
9	Dini	9	Faradila
10	Kenzo	10	Gizhon
11	Mario	11	Maulido
12	Mey	12	Nova
13	Nazwa	13	Nayla
14	Neysa	14	Nadya
15	Novalia	15	Raisya
16	Panji	16	Sendi
17	Restu	17	Salsha
18	Supri	18	Salsabila
19	Siti	19	Siti
20	Yocheline	20	Varel



LEMBAR VALIDASI

A. Petunjuk

1. Saya memohon kiranya Bapak/Ibu memberikan penilaian di tinjau dari beberapa aspek, penilaian umum dan sasaran untuk merevisi perkembangan kognitif Anak Usia Dini 5-6 tahun yang saya susun.
2. Untuk penilaian ditinjau dari beberapa aspek, di mohon Bapak/Ibu memberikan tanda ceklis pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
3. Untuk revisi-revisi, Bapak Ibu Langsung menuliskan pada naskah yang perlu di revisi pada kolom saran yang kami sediakan.

B. Skala Penilaian

1. BB (Skor 50-59)
2. MB (Skor 60-69)
3. BSH (Skor 70-79)
4. BSH (Skor 80-100)

Teori skala Penilaian di Direktorat Pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat pedoman penilaian pembelajaran pendidikan anak usia dini, (Jakarta: Di Direktorat Pendidikan Anak usia Dini 2010) hl.5

C. Menurut Teori Perkembangan Kognitif dan Dakon Geometri

Menurut Gagne kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat suasana syaraf pada waktu manusia berfikir, Menurut Kurniasih kemampuan kognitif menangkup kemampuan, mengidentifikasi, mengelompokan, mengurutkan, mengamati, membedakan, menentukan hubungan sebab akibat membandikan dan menarik kesmpulan. Martin Jamaris menyatakan bahwa kemampuan kognitif yang berada di dalam fase praoperasionl menangkup tiga apek yaitu berfikir simbolis,egosentris, dan berfikir intuitif. Menurut Piaget dalam Harlock tahap-tahaap perkembangan kognitif menurut usia.

1. Tahap sensorimotorik usia 0-2 tahun masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak reflek, bahasa awal, waktu sekarang ruang yang dekat saja. Dalam tahap ini anak mengkoordinasikan suatu pemahaman mengenai dunia dengan ara mengkoordinasikan pengalaman sensorisnya dengan tindakan fisik motorik.
2. Tahap pra-operasional, usia 2-7 tahun. Masa ini kemampuan menerima rangsangan yang terbatas. Anak mulai berkembang kemampuan bahasanya, walaupun pemikirannya masih statis dan belum dapat berpikir abstrak, persepsi waktu dan tempat masih terbatas.
3. Tahap operasional konkret, 7-11 tahun. Pada tahap ini anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat dan membagi.
4. Tahap operasional formal, usia 11-15 tahun. Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi, mampu berpikir abstrak.

Menurut Lestari K.W kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak mengenal, menunjukan, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri segi tiga, segi empat dan lingkaran. Menurut Jawati dkk geometri adalah studi hubungan ruang, pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda serta hubungan sekaligus penguat bentuk dan pola anak mampu mengenali, mengelompokan, dan nama bentuk bangunan baik bangunan datar atau ruangan yang bermacam ukuran dan bentuknya, dapat disimpulkan bahwa bermain dakon geometri merupakan permainan dakon geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri . Papan Dakon geometri Panjang dan tinggi papan dakon geometri adalah 42 cm x 15 cm yang terdiri dari 8 lubang dengan diameter 6 cm untuk 3 lubang yang saling berhadapan, sedangkan diameter untuk lubang yang berada di kanan dan kiri berdiameter 7 cm. Biji untuk mengisi lubang tersebut menggunakan miniatur-miniatur bentuk geometri seperti: lingkaran, segitiga, dan segi empat. Untuk memainkan dakon biasanya diperlukan biji-bijian dan diisikan ke lubang-lubang papan dakonnya. cara bermain dakon geometri

1. Dakon dimainkan dua orang
2. Biji-biji dakon dimasukan dalam tiap lubang kecuali lubang di ujung lubang paling besar yang disebut rumah bagi masing permainan
3. Ditentukan pemain yang akan bermain lebih dulu biasanya dengan cara suit
4. pemain yang lebih dulu main memilih isi biji salah satu lubang pada isi pemain tersebut.

5. Biji-bijian dimasukan satu per satu lubang searah dengan lubang besar yang menjadi rumahnya sampai habis
6. Apabila biji-bijian habis pada rumahnya maka permainan memiliki kembali biji pada lubang di sisinya kembali, tapi apa bila habis tidak pada rumahnya maka biji yang di ambil biji dalam lubang di mana biji terakhir jatuh, begi itu selanjutnya.
7. Apabila biji-bijian terakhir jatuh di lubang kosong maka permainan di lanjutkan oleh lawan.
8. Ketika biji terakhir jatuh ke lubang yang kosong maka ada dua cara, yang pertama apabila lubang itu ada isinya pemain yang sedang bermain melangkah maka bangunan geometri yang beradadi lubang pasanganya di sisi lawan menjadi miliknya dan dimasukan kesemua lubang, kedua apabila lubang kosong ada isi lawan maka permainan tidak mendapatkan apa-apa.
9. Permainan dilanjutkan seperti itu terus menerus sampai biji dalam lubang masuk semua dalam rumah masing permainan dan lubang kecil di sisi masing-masing pemain kosong semua bilang lubang masing pemain kosong semua maka pemain berakhir dan dilakukan perhitungan untuk menentukan siapa pemenangnya.

INSTRUMEN PENILAIAN VARIABEL X

(MEDIA DAKON GEOMETRI)

Variabel	
Aktivitas Pembelajaran Media Dakon geometri	1. Dakon geometri di mainkan satu kelompok terdiri 2 orang anak
	2. Memasukan biji dakon setiap lubang kecuali ujung lubang paling besar yang di sebut rumah masing-masing pemain
	3 Anak bermain dakon geometri di mulai dari memasukan biji-bijian dakon ke papan dakon geometri.
	4. Setiap anak memasuki lima buah biji untuk di masukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai tutup lubangnya secara bergantian.
	5. Setelah itu anak di minta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasuki biji-bijianya ke lubang papan dakon geometri.
	6. Selesai bermain dakon geometri guru memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri.
	7. Anak menjawab pertanyaan dari guru secara lisan.
	8. Meniru (Menggambar, Menulis dan mengucapkan) bentuk geometri


INSTRUMEN PENILAIAN VARIABEL Y
(PERKEMBANGAN KOGNITIF)

Variabel	Indikator	Aspek yang Dinilai
Pekembangan Kognitif	1. Menunjukkan sikap keratif dalam menyelesaikan masalah	1. Mengenal bentuk benda yang ada di lingkungan sendiri 2. Mampu memecahkan masalah dan intuitif misalnya menyusun balok
	2. Mengklafikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi 3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar atau sebaliknya	1. Mengklafikasikan benda berdasarkan ukuranya, bentuk dan warna. 2. Membandingkan perbedaan bentuknya

		3. Mampu menyusun sesuai bentuk dan ukuranya
	4. Menyebutkan Lambang bilangan 1-10	1. Mampu menghubungkan antara benda dengan simbol yaitu angka
	5. mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	2. Mampu menyebutkan bentuk geometri 3. Meniru berbagai macam benda dalam bentuk gambar tulisan.



LEMBAR OBSERVASI

No	Item	Penilaian Pekembangann Kognitif			
		BB ****	MB ***	BSH **	BSB *
1	Anak dapat mengurutkan dari ukuran kecil ke besar maupun besar ke kecil				
2	Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk				
3	Anak dapat mencoba dan menyusun balok				
4	Anak dapat menyimpulkan perkataan yang dijelaskann				
6	Anak dapat menghitung angka 1-10				
7	Anak dapat mempekirakan ukuran berikutnya berdasarkan bentuk dan warna				
8	Anak dapat mempekirakan urutan berikutnya berdasarkan gambar atau atau pola seperti 				
9	Anak dapat meyebutkan huruf vocal				
	Anak dapat mencocokkan bagian-bagian sesuai dengan bentuk				
10	Anak mampu menghubungkan antara bentuk dengan simbol yaitu betuk gambar tulisan				
Jumlah					

Kesimpulann

Layak selanjutnya untuk digunakan didalam lembar observasi penilaian perkembangan kogntif anak usia 5-6 tahun	
Layak selajutnya digunakan dalam lembar observasi penilaian perkembangan kognitif anak usi 5-6 tahun dengan revisi sesuai saran	✓
Tidak layak digunakan dalam lembar observasi penilaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun	



Keritik dan saran mengenai lembar observasi perkembangan kognitif anak usia dini 5-6 tahun:

.....**Tambahkan teori tentang skala penilaian dan perhatikan penulisan**.....

.....
.....

Bandar Lampung, 22 Mei 2018

Penilai



(**Neni Mulya, M.Pd.**)

Lampiran 3

**INPUT DATA UJI COBA INSTRUMEN NILAI VALIDASI LEMBAR OBSERVASI
PENGARUH PERMAINAN DAKON GEOMETRI TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNETIF ANAK DI TKSRIWIJYA SUKARAMEBANDAR LAMPUNG
TAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019**

Nama Anak	Soal Angket										Jumlah Sekor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	5	2	3	2	1	1	2	2	22
2	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	25
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	31
5	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	11
6	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	22
7	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	30
8	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	3	4	2	1	3	2	2	2	4	2	30
10	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	21
11	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	23
12	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	59
13	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	11
14	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	35
15	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13
16	3	4	2	1	3	2	2	2	4	2	25
17	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	29
18	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	10
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	25

Guru Kelas B1

Peneliti

Rowiyah, S.Pd
Nip : 196406121985037010

Roisah al Khusna

Lampiran 4

**INPUT DATA UJI COBA INSTRUMEN NILAI VALIDASI LEMBAR OBSERVASI
PERKEMBANGAN KOGNETIF ANAK DI TKSRIWIJYA SUKARAME
BANDAR LAMPUNGTAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019**

Nama Anak	Soal Angket										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	5	2	3	2	1	1	2	2	23
2	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	28
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	36
5	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	13
6	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	25
7	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	29
8	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	3	4	2	1	3	2	2	2	4	2	25
10	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	21
11	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	24
12	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	56
13	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	10
14	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	35
15	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13
16	3	4	2	1	3	2	2	2	4	2	25
17	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	29
18	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	10
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
20	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	23

Guru Kelas B1

Peneliti

Rowiyah, S.Pd
Nip : 196406121985037010

Roisah al Khusna





Lampiran 3

**INPUT DATA UJI COBA INSTRUMEN NILAI VALIDASI LEMBAR OBSERVASI
PENGARUH PERMAINAN DAKON GEOMETRI TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNETIF ANAK DI TKSRIWIJYA SUKARAMEBANDAR LAMPUNG
TAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019**

Nama Anak	Soal Angket										Jumlah Sekor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	5	2	3	2	1	1	2	2	22
2	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	25
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	31
5	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	11
6	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	22
7	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	30
8	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15
9	3	4	2	1	3	2	2	2	4	2	30
10	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	21
11	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	23
12	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	59
13	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	11
14	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	35
15	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13
16	3	4	2	1	3	2	2	2	4	2	25
17	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	29
18	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	10
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
20	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	25

Guru Kelas B1

Peneliti

Rowiyah, S.Pd
Nip : 196406121985037010

Roisah Al Khusna
NPM: 1411070205

Lampiran 4

**INPUT DATA UJI COBA INSTRUMEN NILAI VALIDASI LEMBAR OBSERVASI
PERKEMBANGAN KOGNETIF ANAK DI TKSRIWIJYA SUKARAME
BANDAR LAMPUNGTAHUN PEMBELAJARAN 2018/2019**

Nama Anak	Soal Angket										Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	2	3	5	2	3	2	1	1	2	2	23
2	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	28
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	36
5	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	13
6	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	25
7	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	29
8	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9	3	4	2	1	3	2	2	2	4	2	25
10	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	21
11	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	24
12	4	4	4	4	3	3	4	4	3	5	56
13	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	10
14	3	3	2	3	2	1	3	2	3	3	35
15	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13
16	3	4	2	1	3	2	2	2	4	2	25
17	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	29
18	3	3	3	3	5	1	3	2	3	2	10
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
20	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	23

Guru Kelas B1

Peneliti

Rowiyah, S.Pd
Nip : 196406121985037010

Roisah Al Khusna
NPM: 1411070205



Lampiran 5

Pretest Kelas Kontrol

Nama Anak	Item pertanyaan										Total Sekor	%	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	2	2	1	3	2	2	2	3	3	2	22	1,8%	BB
2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18	45%	BB
3	2	2	2	4	1	4	2	4	1	2	24	6%	BB
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	5%	BB
5	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2	24	6%	BB
6	2	2	2	1	2	2	4	2	4	2	23	57%	BB
7	4	2	3	3	1	3	4	3	3	2	28	7%	BB
8	4	3	3	3	2	2	4	3	2	3	29	75%	BSH
9	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	26	65%	MB
10	2	1	3	1	2	2	2	2	2	1	18	45%	BB
11	2	2	3	3	2	4	2	2	4	2	26	65%	MB
12	4	2	3	3	1	3	4	3	2	2	27	67%	MB
13	4	3	3	3	2	2	4	3	2	3	29	72%	BSH
14	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	26	65%	MB
15	2	1	3	1	2	2	2	2	2	1	18	45%	BB
16	2	2	1	3	2	2	2	3	2	1	20	4%	BB
17	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	18	45%	BB
18	2	2	4	4	3	4	2	4	1	2	30	75%	BSH
19	2	2	2	2	3	4	2	4	1	2	24	4%	BB
20	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2	21	55%	BB
Total											710		

Guru Kelas B1

Peneliti

Rowiyah S.Pd

Roisah Al Khusna

Nip. 196406121985037010

Lampiran 6

Posttest kelas Eksperimen

Nama Anak	Item pertanyaan										Total Sekor	%	Keterangan
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	2	2	1	5	2	3	2	3	2	2	24	6%	BB
2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72%	BSH
3	1	3	1	4	4	1	1	3	3	3	51	27%	BB
4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	38	95%	BSB
5	2	4	1	3	4	3	2	3	3	4	56	1,4%	BB
6	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	26	65%	MB
7	3	3	1	1	3	3	4	3	3	2	26	65%	MB
8	2	3	2	1	1	4	2	3	4	3	25	62%	MB
9	3	2	2	2	4	4	3	4	2	2	28	7%	BB
10	2	3	2	2	3	1	2	1	2	3	19	47%	BB
11	2	3	3	2	3	1	2	1	2	3	22	55%	BB
12	3	3	1	3	3	4	3	3	2	3	28	7%	BB
13	2	3	2	1	3	1	4	2	3	4	25	62%	MB
14	3	2	2	4	4	4	3	4	2	2	66	65%	MB
15	2	3	2	2	3	1	3	1	3	2	22	55%	BB
16	2	2	1	5	2	3	2	3	1	5	26	65%	MB
17	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	25	62%	MB
18	1	3	1	4	4	1	1	2	3	3	24	6%	BB
19	4	4	2	5	4	4	4	4	4	4	39	97%	BSB
20	2	4	1	3	4	3	2	3	3	4	29	72%	MB
Total											628		

Guru Kelas B1

Peneliti

Rowiyah S.Pd

Roisah Al Khusna

Nip. 196406121985037010

Lampiran 7

Pretest Kelas Kontrol

Nama Anak	Item pertanyaan										Total Sekor	%	Keterangan
	1	2	3	3	5	6	7	8	9	10			
1	3	2	1	2	2	4	3	2	3	2	24	6%	BB
2	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	21	52%	BB
3	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	18	45%	BB
4	2	2	4	2	4	2	2	3	2	2	25	62%	MB
5	2	3	2	3	2	1	2	4	2	3	24	6%	BB
6	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	28	7%	BB
7	4	3	2	2	3	2	4	3	2	2	27	67%	MB
8	1	3	3	3	2	3	1	1	2	4	23	57%	BB
9	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	29	72%	BSH
10	2	2	3	2	3	1	2	3	3	2	23	57%	BB
11	2	3	2	3	2	1	2	4	2	3	24	6%	BB
12	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	26	65%	MB
13	4	3	2	2	3	2	4	3	3	3	29	72%	BSH
14	1	3	3	3	3	1	1	2	4	3	24	6%	BB
15	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	30	75%	BSH
16	3	2	1	2	2	4	3	2	3	2	24	6%	BB
17	2	2	1	1	3	2	2	2	1	2	18	45%	BB
18	3	2	1	2	2	2	3	2	2	2	21	52%	BB
19	2	2	4	2	4	2	2	3	2	2	25	62%	MB
20	2	3	2	3	2	1	2	4	2	3	24	6%	BB
Total											487		

Guru Kelas B1

Peneliti

Rowiyah S.Pd

Roisah Al Khusna

Nip. 196406121985037010

Lampiran 8

Posttest kelas Eksperimen

Nama Anak	Item pertanyaan										Total Sekor	%	Keterangan
	1	2	3	3	5	6	7	8	9	10			
1	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	28	7%	BB
2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97%	BSB
3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	72	1,8%	BB
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	1%	BB
5	2	3	4	3	3	4	2	4	4	3	33	82%	BSH
6	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	29	72%	BSH
7	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	59	47%	BB
8	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	34	85%	BSB
9	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	35	87%	BSB
10	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	51	27%	BB
11	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	29	72%	BSH
12	4	4	3	2	3	2	4	3	3	4	32	8%	BB
13	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	33	82%	BSB
14	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	35	87%	BSB
15	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	24	6%	BB
16	2	3	3	2	2	2	3	3	4	3	27	67%	MB
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	1%	BB
18	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	36	9%	BB
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4%	BB
20	2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	32	8%	BB
Total											748		

Guru Kelas B1

Rowiyah S.Pd

Nip. 196406121985037010

Peneliti

Roisah Al Khusna


Lampiran 10

Kisi-kisi Observasi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

Variabel	Indikator	Sub indikator	Intem	Jumlah
Perkembangan Kognitif	1. Menunjukkan sikap keratif dalam menyelesaikan masalah masalah	1). Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkunanya sendiri	5	1
		2). Memecahkan masalah sederhana dan intuitif misalnya menyusn balok geometri.	6,7	2
	2. Mengklafikasikan benda Berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	1). Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran	1	1
	3. Mengurutkan benda Berdasarkan ukuran dari paling besar atau sebeliknya	1). Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama kelompok yang sejenis atau kelompok bepasangan lebih dari 2 variasai.	4	1
		2). mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran (3 variasi)	10	1
	4. Menyebutkan Lambang bilangan 1-10	1). Memahami Angka dan bisa menghitung angka	9	1
	5. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	1).Mempekirakan ukuran berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola yang berurutan.	11	1
		2).Mengenal berbagai macam lambang vocal dan konsonan	12	
		3).Meniru berbagai macam benda dalam bentuk gambar tulisan (ada benda pensil yang diikuti dan gambar pensil pensil)	14	1
	Jumlah			10

Lampiran 9

Pedoman Observasi Perkembangan Kognitif Dengan Menggunakan Dakon Geometri Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

No	Item	Penilaian Pekembangann Kognitif			
		BB ****	MB ***	BSH **	BSB *
1	Anak dapat mengurutkan dari ukuran kecil ke besar maupun besar ke kecil				
2	Anak dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk				
3	Anak dapat mencoba dan menyusun balok				
4	Anak dapat menyimpulkan perkataan yang dijelaskann				
6	Anak dapat menghitung angka 1-10				
7	Anak dapat mempekirakan ukuran berikutnya berdasarkan bentuk dan warna				
8	Anak dapat mempekirakan urutan berikutnya berdasarkan gambar atau pola seperti 				
9	Anak dapat meyebutkan huruf vocal				
	Anak dapat mencocokkan bagian-bagian sesuai dengan bentuk				
10	Anak mampu menghubungkan antara bentuk dengan simbol yaitu betuk gambar tulisan				
Jumlah					

Lampiran 11

OUTPUT PERHITUNGAN REALIBILITAS HASIL COBA INSTRUMEN
DENGAN SPSS NILAI PERKEMBANGAN KOGNITIF

Reliability

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.471	10

Lampiran 12

**PERHITUNGAN NORMALITAS DATA PADA KEDUA KELOMPOK
(KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTORL)**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters^{a,b}	Mean	40.2000
	Std. Deviation	6.83335
Most Extreme Differences	Absolute	.189
	Positive	.189
	Negative	-.130
Kolmogorov-Smirnov Z		.846
Asymp. Sig. (2-tailed)		.472

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters^{a,b}	Mean	35.0500
	Std. Deviation	4.61662
Most Extreme Differences	Absolute	.210
	Positive	.118
	Negative	-.210
Kolmogorov-Smirnov Z		.939
Asymp. Sig. (2-tailed)		.341

Lampiran 13

**PERHITUNGAN HOMOGENITAS DATA PADA KEDUA KELOMPOK
(KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL)**

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.594	3	16	.240



Lampiran 14

PERHITUNGAN UJI-T SAMPLE BERPASANGAN (PAIRED SAMPLES
T-TEST PADA NILAI PRETEST DAN POSTTEST)

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	4.181	.075	.478	8	.645	.25000	.52291	-.95584	1.45584
Equal variances not assumed			1.000	7.000	.351	.25000	.25000	-.34116	.84116

Pedoman Wawancara Pada Guru Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap
Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung

NO	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah media dakon geometri sudah di terapkan di taman kanak-kanak Sriwijaya?	Belum, baru ada rencana karena bahan media dakon geometri susah di dapat karena yang menjual langkaha .
2	Apakah tanggapan guru terhadap penelitian yang akan penulis laksanakan dengan menggunakan media dakon geometri. Untuk perkembangan kognitif anak?	Sangat setuju karena kami dewan guru baru ada rencana, dan kebetulan peneliti mengambil dengan media dakon geometri guru pun sangat senang karena anak mau di berikan permainan dakon geometri dan anak dapat permainan baru dari belajar tetangn geometri.
3	Apakah dengan media permainan dakon geometri ada perubahan tetang perkembangan kogitif anak	Ada, karena anak mulai interaktif dengan teman dan guru dan anak pun merasa mendapatkan permaian baru dengan sambil belajar mengenalkan geometri dari bermain dakon geometri.
4	Bagaimana tanggapan dalam perkembangan kognitif anak melalui media permainan dakon geometri	Sangat baik karena dengan adanya media dakon geometri anak bisa berinteraksi dengan teman karena belajar sambil bermain dan anak bisa mengenal bentuk-bentuk geometri dan meningkatkan perkembangan kognitif.
5	Bagaimana minat belajar anak didik di kelas B saat kegiatan media permaian dakon geometri ditampilkan	Sangat antusias karena anak merasa senang dan gembira ketika ingin menanyakan permainan dakon geometri dimana anak langsung peraktek bermain dakon geomtri bersama teman satu dakon gemotri terdiri 2 anak berpasangan bermain.
6	Apakah ada kendala yang dialami guru saat menerapkan media dakon geometri	Ada, kesusahan saat guru mengkondisikan anak-anak untuk bergantian bermain dakon geometri.
7	Sejauh mana media permainan dakon geometri berperan penting untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak.	Kami guru sangat terbantu karena ketika menampilkan permaian dakon geometri anak tidak merasa bosan saat belajar karena mengenal geometri bisa belajar sambil bermain dan perkembangan kognitif anak pun mulai bertambah dengan yang anak lihat.
8	Sejauh mana peran guru saat media permainan dakon geometri	Kami guru kelas hanya bisa membantu yang diperlukan oleh peneliti, selanjutnya peneliti lah yang terjun langsung ke anak-anak

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Perkerjaan
 Sub tema :Macam-macam Perkerjaan (Pengrajin membuat maenan)
 Kelompok Usia : B
 Semester : II
 Hari/Tanggal : Kamis,31 Mei 2018
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
Dapat mentaati peraturan yang ada (Agama dan Moral)	<ul style="list-style-type: none"> • KEGUATAN AWAL ± 30 MENIT - Berbaris di depan kelas dengan rapi - Bernyayi bersama (gerak dan lagu untuk senam ringan) - Menyambut kedatangan anak - Menanyakan kondisi anak, berdo'a, bernyanyi' mengucap dan menjawab salam - Absensi 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak langsung 	Observasi	

<p>Dapat mendengarkan dan berceritakan kembali cerita secara berurutan (Bahasa)</p> <p>Bernyanyi (Seni)</p> <p>Dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3) varians (Kognitif)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN INTI ± 60 MENIT - Guru bercerita tentang burung - Anak dapat mengetahui binatang yang memakan rumput seperti domba dan sapi dan lainnya.. - Bernyanyi burung hantu - Anak dapat mengetahui ukuran binatang yang ditampilkan seperti besar,kecil dan sebaliknya. - Anak dapat membentuk kepingan geometri menjadi Bentuk-bentuk burung dan menempel mengelem kertas origami di kertas A4. 	<p>- Anak Langsung.</p> <p>-Gambar hewan</p> <p>- Origami, kertas A4, Lem.</p>	<p>Peraktek & Observasi</p>	
<p>Sosial Emosional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 30 MENIT - Anak mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan, makan bersama. - Bermain bersama. 	<p>- Air, Sabun,Lap, Bekal anak</p>		

<p>Berterimakasih kepada Allah SWT dengan berdoa</p>	<ul style="list-style-type: none">• KEGIATAN AHIR ± 30 MENIT<ul style="list-style-type: none">- Evaluasi- Bernyanyi sebelum pulang- Berdo'a- Salam			
--	---	--	--	--



Guru Kelas B

Penulis

Rowiyah S.Pd

Nip. 196406121985032010

Roisah Al khusna

Mengetahui

Kepala Tk Sriwijaya

Nanik Suharti S.Pd

Nop. 196412251986032007



RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub tema : Perkerjaan/Alat Perkerjaan

Kelompok : B

Semester : 11

Hari/Tanggal : Senin, 28 mei 2018

Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
Dapat mentaati peraturan yang ada (Agama dan Moral)	<ul style="list-style-type: none"> • KEGUATAN AWAL ± 30 MENIT - Berbaris di depan kelas dengan rapi - Bernyayi bersama (gerak dan lagu untuk senam ringan) - Menyambut kedatangan anak - Menanyakan kondisi anak, berdo'a, bernyanyi' mengucap dan menjawab salam - Absensi 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak langsung 	Observasi	

<p>Anak dapat mengelasifikasi benda kedalam kelompok yang sama. (Bahasa)</p> <p>Mecocokkan lambang bilangan dan bentuk lambang bilangan (Kognitif)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <p>Peraktek langsung dengan dakon geometri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan terlebih dahulu bentuk-bentuk dan macam-macam bentuk geometri - Anak mendengarkan penjelasan guru tata cara bermain dakon geometri - Anak di ajak membantu kelompok dengan teman lain, satu kelompok terdiri 2 siswa. - Guru membagikan dakon geometri terhadap Kelompok. <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri. <ol style="list-style-type: none"> a. Anak bermain dakon geometri di mulai dari memasukan buji-bijian dakon ke papan dakon geometri. <ul style="list-style-type: none"> - Setiap anak memasuki lima buah biji untuk di masukkan ke dalam lubang papan dakon geometri sesuai tutup lubangnya secara bergantian. - Setelah itu anak di minta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasuki biji-bijianya ke lubang papan dakon geometri. b. Selesai bermain dakon geometri guru mebuca tutup lubang papan dakon dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri. <ul style="list-style-type: none"> - Anak menjawab pertanyaan dari guru secara lisan. 2. Anak dapat menghubungkan gambar bentuk geometri dengan angka yang sesuai. 	<p>Anak Langsung, Papan dakon geoemtri.</p>	<p>Peraktek & Observasi</p>	
---	---	---	---------------------------------	--

	Memberikan contoh bentuk geometri dengan menggambar di papan tulis dan guru Menyebutkan satu bentuk geometri.			
Bernyanyi dan tepuk tangan (Motorik halus)	<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 30 MENIT - Anak mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan, makan bersama. - Bermain bersama. 	- Air, Sabun, Bekal anak		
Berterimakasih kepada Allah SWT dengan berdoa	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN AHIR ± 30 MENIT - Evaluasi - Bernyanyi sebelum pulang - Berdo'a 			

Guru Kelas B

Penulis

Rowiyah S.Pd
Nip. 196406121985032010

Roisah Al khusna

Mengetahui

Kepala Tk Sriwijaya

Nanik Suharti S.Pd
Nop. 196412251986032007

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Perkerjaan
 Sub tema : Macam-macamPerkerjaan(Masinis)
 KelompokUsia : B
 Semester : II
 Hari/Tanggal : Rabu, 30 Mei 2018
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
Dapat mentaatiperaturan yang ada (Agama dan Moral)	<ul style="list-style-type: none"> • KEGUATAN AWAL ± 30 MENIT - Berbaris di depan kelas dengan rapi - Bernyayi bersama (gerak dan lagu Untuk senam ringan) - Menyambut kedatangan anak - Menanyakan kondisi anak, berdo'a, bernyanyi' mengucap dan menjawab salam. - Absensi 	- Anak langsung	Observasi	

<p>Dapat mendengarkan dan berceritakankem bali cerita secara berurutan (Bahasa)</p> <p>Bernyanyi (Seni)</p> <p>Menunjukkan sikap keratif dalam memecahkan masalah (Kognitif)</p> <p>Bernyanyi dan tepuktangan (Motorik halus)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN INTI ± 60 MENIT - Guru bercerita tentang masinis - Guru mengenalkan tugas masinis dan anak dapat menjawab pertanyaan yang telah disampaikan oleh guru - Anak bernyanyi kereta api - Anak menyusun balok membuat masinis menurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar atau sebaliknya. - Anak dapat membentuk kepingan geometri menjadi bentuk kereta api menempel mengelem kertas origami di kertas A4. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak Langsung, Origami, kertas A4, Lem. - Balok -keratas A4, Lem, kertas origami. 	<p>Peraktek & Observasi</p>	
<p>Sosial Emosional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 30 MENIT - Anak mencuci tangan, berdo'asebelu m dan sesudah makan, makanbersama. - Bermainbersama. 	<ul style="list-style-type: none"> - Air, Sabun, Lap, Bekalanak 		

Berterima kasih kepada Allah SWT dengan berdo'a	<ul style="list-style-type: none">• KEGIATAN AHIR ± 30 MENIT- Evaluasi- Bernyanyi sebelum pulang- Berdo'a- Salam			
---	--	--	--	--



Guru Kelas B

Penulis

Rowiyah S.Pd
Nip. 196406121985032010

Roisah Al khusna

Mengetahui
Kepala Tk Sriwijaya

Nanik Suharti S.Pd
Nop. 196412251986032007



RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema : Perkerjaan
 Sub tema : Macam-macam Perkerjaan (Petani)
 Kelompok : B
 Semester : II
 Hari/Tanggal : Sabtu , 02 juni 2018
 Waktu : 07.30-10.30 WIB

Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
Dapat mentaati peraturan yang ada (Agama dan Moral)	<ul style="list-style-type: none"> • KEGUATAN AWAL ± 30 MENIT - Berbaris di depan kelas dengan rapi - Bernyayi bersama(gerak dan lagu untuk senam ringan) - Menyambut kedatangan anak - Menanyakan kondisi anak, berdo'a, bernyanyi' mengucap dan menjawab salam - Absensi 	- Anak langsung	Observasi	

<p>Dapat mendengarkan dan berceritakan kembali cerita secara berurutan (Bahasa)</p> <p>Bernyayi (Seni)</p> <p>Dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 (Kognitif)</p> <p>tepek tangan (Motorik halus)</p>	<p>KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru Bercerita tentang petani - Bernyanyikan lagu petani - Anak dapat menyebutkan pekerjaan petani yang ditampilkan dengan bentuk bilangan. - Anak dapat menghitung gambar pekerjaan petani yang diperlihatkan. - Anak mewarnai pola caping petani di kertas A4. 	<ul style="list-style-type: none"> - Anak Langsung, - karton bergambar pekerjaan petani - Kerayon, kertas A4. 	<p>Peraktek & Observasi</p>	
<p>Sosial Emosional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ISTIRAHAT ± 30 MENIT - Anak mencuci tangan, berdo'a sebelum dan sesudah makan, makan bersama. - Bermain bersama. 	<ul style="list-style-type: none"> - Air, Sabun,Lap, Bekal anak 		
<p>Berterimakasih kepada Allah SWT dengan berdoa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • KEGIATAN AHIR ± 30 MENIT - Evaluasi - Bernyanyi sebelum pulang - Berdo'a - Salam 			

Guru Kelas B

Penulis

Rowiyah S.Pd

Nip. 196406121985032010

Roisah Al khusna

Mengetahui

Kepala Tk Sriwijaya

Nanik Suharti S.Pd

Nop. 196412251986032007



Kegiatan guru menjelaskan cara bermain dakon geometri



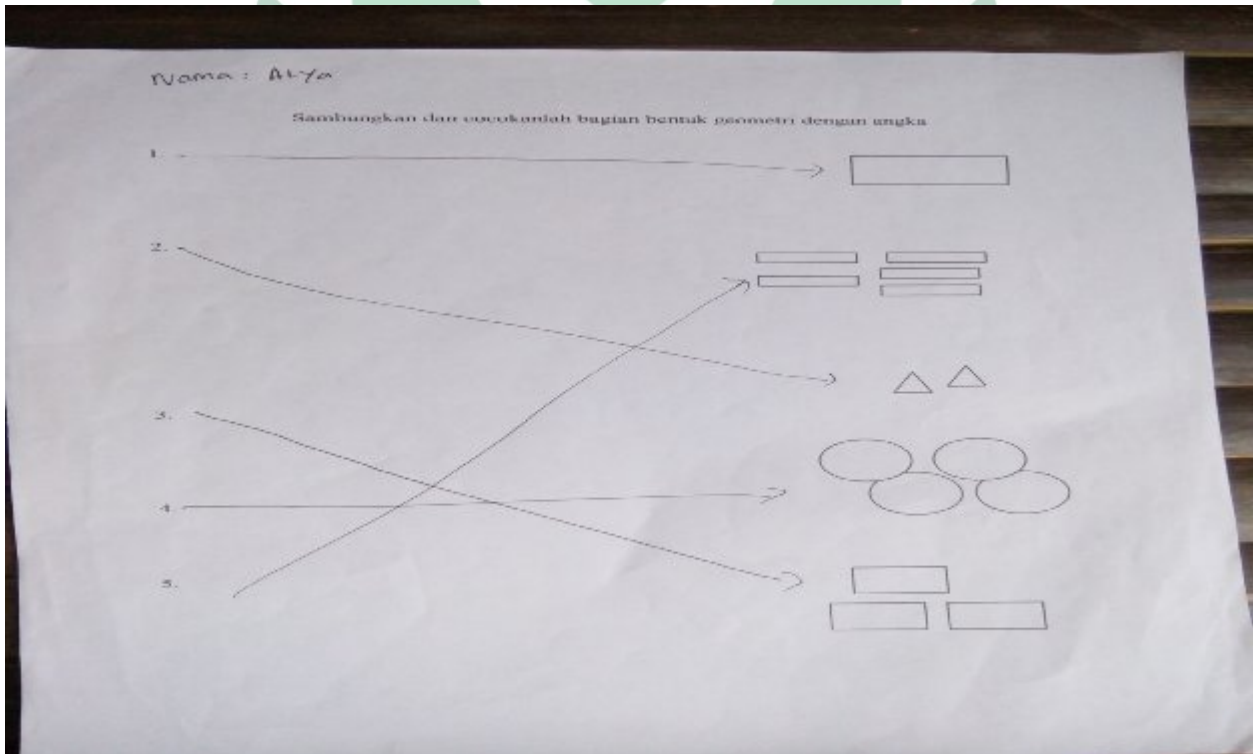
Kegiatan bermain dakon geometri



Kegiatan anak menggambar bentuk geometri



kegiatan anak menyambungkan dan mencocokkan bagian bentuk geometri dengan angka



kegiatan anak menyusun balok menjadi masinis



kegiatan anak membuat masinis berbentuk geometri dari kertas origami



Kegiatan anak membuat burung berbentuk geometri



kegiatan anak dapat mengetahui ukuran binatang yang ditampilkan seperti kecil dan besar.



kegiatan cara membuat topi pak tani



kegiatan anak dapat menyebutkan pekerjaan petani yang ditampilkan dengan bentuk bilangan.

