



**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF BIDANG
PENGEMBANGAN GEOMETRI ANAK USIA DINI
PADA ANAK KELOMPOK TK A**

SKRIPSI

Disusun sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

Desy Ayu Fitriana

1601414067

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis didalam skripsi berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A” benar-benar hasil tulisan karya sendiri, bukanlah jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip dan dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang,



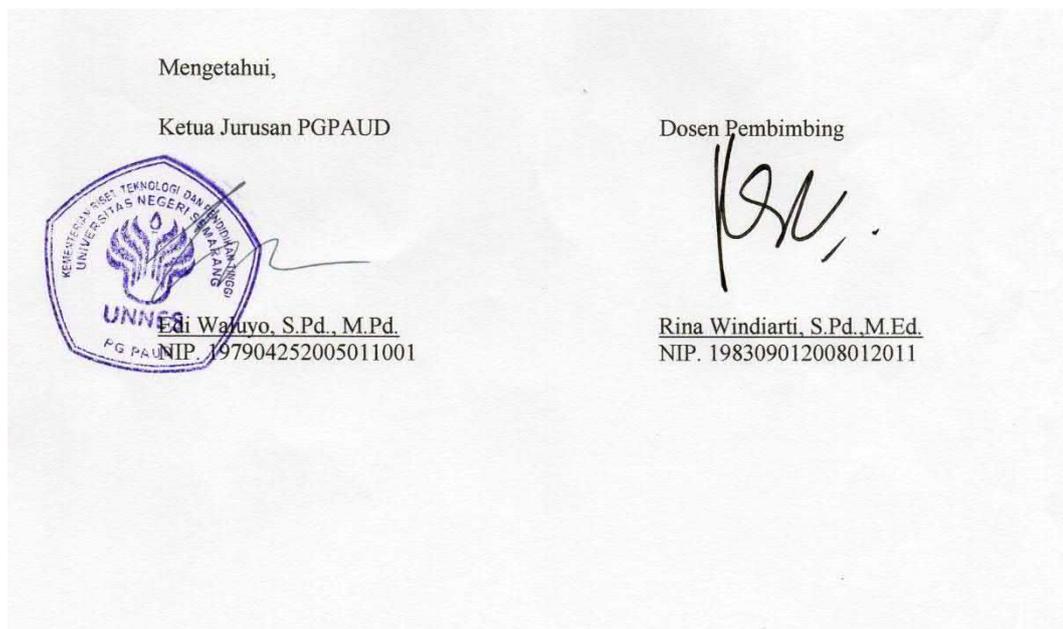
Desy Ayu Fitriana
NIM. 1601414067

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A” telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kesidang panitia ujian skripsi Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Desember 2018



PENGESAHAN

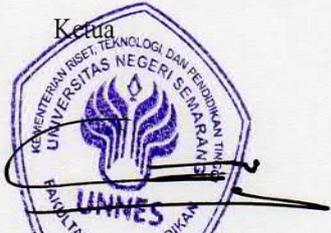
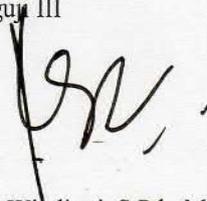
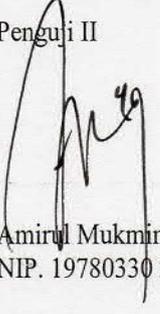
Skripsi dengan judul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A”, disusun oleh:

Nama : Desy Ayu Fitriana

NIM : 1601414067

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi FIP UNNES pada hari Selasa tanggal 18 Desember 2018

PANITIA :

<p>Ketua</p>  <p>Dr. Drs. Edy Purwanto, M.Si. NIP. 196301211987031001</p>	<p>Sekretaris</p>  <p>Amirul Mukminin, S.Pd., M.Kes. NIP. 19780330 2005011001</p>
<p>Penguji I</p>  <p>Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, S.Psi., M.A., Ph.D. NIP. 198107042005012003</p>	<p>Penguji III</p>  <p>Rina Windiarti, S.Pd., M.Ed. NIP. 198309012008012011</p>
<p>Penguji II</p>  <p>Amirul Mukminin, S.Pd., M.Kes. NIP. 19780330 2005011001</p>	

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- *Excellence in education is when we do everything that we can to make sure they become everything that they can.* (Carol Ann Tomlinson)
- Seberapa mahalny suatu media pembelajaran tidak akan pernah berarti jika hanya digunakan begitu saja tanpa melihat situasi dan kondisi. (Prilanto, T. 2015)

PERSEMBAHAN

- Untuk Ibuku Khusniyatin dan Bapakku Tokhari Trisono yang selalu mendoakan dan mendukungku di setiap langkah
- Untuk Saudaraku M. Reza B.Z dan Diajeng Ayu Septiani yang selalu menyemangatiku

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan dengan baik skripsi yang berjudul “*Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A*”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat akademis dalam menyelesaikan pendidikan S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyusun skripsi ini. Bantuan dan dukungan yang telah diberikan sangat membantu penulis di dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr.Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
2. Edi Waluyo, M.Pd., selaku Ketua Jurusan PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian hingga penyusunan skripsi.
3. Rina Windiarti, M.Ed., Dosen Pembimbing yang dengan sabar telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PGPAUD yang telah membekali penulis dengan ilmu dan pengetahuan.

5. Suci Rohani, S.Pd., Kepala TK Al Irsyad Kabupaten Pemalang yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
6. Analisa Linus, S.Pd dan Dinazad, S.Pd., Guru kelas Salman Al Farisi TK A Al Irsyad Kabupaten Pemalang yang telah banyak membantu penulis dan memberikan dukungan selama penelitian.
7. Siswa kelas Salman Al Farisi TK Al Irsyad Kabupaten Pemalang yang telah menjadi sumber data penelitian
8. Rekan-rekan mahasiswa PGPAUD yang telah memberikan masukan dan informasi mengenai pelaksanaan penelitian.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya demi kebaikan di masa mendatang.

Semarang, 2018

Penulis

ABSTRAK

Fitriana, Desy Ayu. 2018. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok A Taman Kanak-Kanak.* Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Rina Windiarti, M.Ed.

Kata Kunci: alat permainan edukatif, kemampuan kognitif, geometri

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang muncul pada siswa kelompok A di TK Al Irsyad Pemalang yaitu masih rendahnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri dikarenakan kurangnya alat atau media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Dalam penelitian ini, terdapat rumusan masalah yaitu apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif bidang pengembangan geometri pada anak usia dini kelompok TK A? Kemudian tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh alat permainan edukatif terhadap kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri. Objek penelitian ini adalah anak usia dini berusia 4-5 tahun di TK Al Irsyad, Pemalang. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen dan desain penelitian *one group pre-post test* dimana peneliti mengobservasi sebelum dan sesudah perlakuan. Sampel yang digunakan *purposive sampling*, besar sampel 30 anak. Dari hasil deksripsi data dilihat bahwa rerata skor pre-test sebesar 1,83 lebih rendah dari rerata skor post-test sebesar 3,07. Hasil uji statistik menunjukkan bahwa dari hasil uji normalitas menggunakan *one sample kolmogorov smirnov test* didapat nilai p yaitu $0,200 > \alpha = 0,05$ diketahui bahwa data berdistribusi normal. Dari uji Paired T-test program SPSS versi 24.0 menunjukkan bahwa nilai *Sig* sebesar $0,00 < 0,05$ dan nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-28,358 < -2,0452$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima.). Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal geometri pada anak kelompok A di TK Al Irsyad Kabupaten Pemalang.

DAFTAR ISI

Daftar	Halaman
JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
1. Manfaat Teoritis	10
2. Manfaat Praktis.....	10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat Perkembangan Kognitif.....	12
1. Pengertian Perkembangan Kognitif	12
2. Tahapan Perkembangan Kognitif.....	13
3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif.....	16
4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	19
5. Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak.....	21
6. Bentuk Geometri dalam Pembelajaran di TK	27

7.	Tahap-tahap Pengenalan Geometri	29
8.	Manfaat Pengenalan Geometri	32
9.	Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Pada AUD	33
B.	Hakikat Alat Permainan Edukatif	34
1.	Pengertian Alat Permainan Edukatif	34
2.	Manfaat Alat Permainan Edukatif	36
3.	Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif	39
4.	Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif	41
5.	Pengelolaan Alat Permainan Edukatif	52
C.	Hakikat Anak Usia Dini	53
1.	Pengertian Anak Usia Dini	53
2.	Karakteristik Anak Usia Dini	54
D.	Hasil Penelitian yang relevan	57
E.	Kerangka Berpikir	63
F.	Hipotesis Masalah	64

BAB III METODE PENELITIAN

A.	Pendekatan dan Metode Penelitian	65
1.	Pendekatan Penelitian	65
2.	Metode Penelitian	65
B.	Tempat dan Waktu Penelitian	66
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	67
1.	Populasi	67
2.	Sampel	67
D.	Sumber Data dan Variabel Penelitian	68
1.	Sumber Data	68
2.	Variabel Penelitian	69
E.	Teknik dan Alat Pengumpulan Data	69
1.	Teknik Pengumpulan Data	70
2.	Alat Pengumpulan Data	73
F.	Jadwal Pelaksanaan Eksperimen	73

G.	Teknik Analisis Data.....	75
1.	Uji Prasyarat Analisis.....	75

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.	Gambaran Umum Objek Penelitian	80
1.	Identitas Sekolah	80
2.	Visi dan Misi Sekolah	81
B.	Hasil Penelitian	81
1.	Deskripsi Data	81
2.	Uji Prasyarat Analisis.....	87
3.	Hasil Pengujian Hipotesis	88
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	90
D.	Keterbatasan Penelitian	97

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A.	Simpulan.....	98
B.	Saran.....	98

DAFTAR PUSTAKA	100
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	107
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1	Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini menurut Piaget16
2.2	Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini menurut Permendiknas No. 58 Tahun 200918
2.3	Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri pada AUD menurut Permendiknas No. 146 Tahun 201433
3.1	Kisi-kisi Instrumen71
3.2	Jadwal Pelaksanaan Eksperimen73
3.3	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen78
4.1	Daftar APE Pengenalan Geometri TK Al Irsyad82
4.2	Deskripsi Data Hasil Pre-test dan Post-test84
4.3	Pedoman Kategori dalam SPSS85
4.4	Hasil Kategori Pre-test85
4.5	Hasil Kategori Post-test86
4.6	Hasil Pre-test dan Post-test86
4.7	Hasil Uji Normalitas Data Pre-test dan Post-test88
4.8	Perhitungan Mean Uji Hipotesis89
4.9	Hasil Paired Samples t-test Uji Hipotesis89

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	63
3.1 One Group Pre-test dan Post-test	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Boneka Tangan.....	43
2.2 Panggung Boneka.....	43
2.3 Puzzle Geometri	44
2.4 Kantong Keterampilan Tangan	44
2.5 Balok Cuisenaire	45
2.6 Balok Blookdoss	46
2.7 Dakon	48
2.8 Lego	49
3.1 Rumus Korelasi Product Moment	76
5.1 Diagram Deskripsi Data Hasil Pre-test dan Post-test.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan	106
2. Surat Ijin Penelitian	108
3. Surat Keterangan Selesai Penelitian	111
4. Daftar Nama Siswa Kelas Salman Al Farisi	113
5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	115
6. Tabulasi Hasil Nilai	120
7. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	125
8. Daftar Tenaga Kependidikan TK Al Irsyad Pemalang	128
9. RPPH	130
10. Dokumentasi Kegiatan	157

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia bermain merupakan dunia yang penuh warna, berisi canda tawa, kreativitas, kompetisi, strategi bermain, dan menyenangkan. Bermain bagi anak usia dini merupakan cara belajar anak dalam mengetahui hal yang baru dari pengalaman yang di dapat. Melalui permainan, orangtua dan pendidik dapat menyampaikan unsur pendidikan di dalam pembelajaran. Anak usia dini sebagai pelaku permainan akan merasa terhibur dan senang dengan melakukan kegiatan tersebut. Dengan mengajak anak bermain, mereka dapat menunjukkan ekspresi yang senang dan ceria, hal ini membuktikan bahwa permainan merupakan kegiatan yang dapat memberi dampak positif bagi anak. Dampak ini membantu anak untuk menyegarkan pikiran dari berbagai kegiatan yang membuat anak merasa jenuh atau bosan. Anak cenderung merasakan bosan dengan permainan yang monoton dan tidak menantang karena anak tidak dapat mengeksplorasi banyak hal dan tidak mendapatkan sesuatu yang membangkitkan rasa keingintahuan sesuai dengan karakteristik mereka (Zaman dkk, 2007:16). Bagi anak-anak, bermain memiliki peranan yang sangat penting sebagai sarana untuk perkembangan anak dalam aspek kognitif, sosial dan emosi, bahasa, seni, dan motoriknya. Dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik karena anak menyukai permainan yang berada di alam atau luar ruangan. Permainan yang banyak

dikenalkan sejak dini akan mempengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa anak.

Setiap manusia dimulai dari kanak-kanak hingga orang dewasa selalu memiliki keinginan untuk melakukan bermain meskipun permainan dalam setiap jenjang umur berbeda-beda bentuknya (Suhendi, 2001:8). Orang tua dapat memberi bimbingan kepada anak mereka dalam memenuhi tugas-tugas perkembangan pada masa awal kanak-kanak melalui kegiatan permainan. Hal ini karena didalam kegiatan bermain tak lepas dari penggunaan alat permainan yang dapat memberikan dampak positif bagi anak. Penggunaan alat permainan edukatif dapat dilakukan dengan berbagai macam langkah, bentuk permainan, dan berbagai macam tujuan aspek yang dikembangkan. Setiap alat permainan edukatif dibuat dengan tujuan untuk mengembangkan salah satu aspek perkembangan tertentu secara khusus, tetapi terdapat juga alat permainan yang memiliki tujuan untuk meningkatkan berbagai macam aspek perkembangan. Contohnya alat permainan puzzle dengan beraneka macam gambar, ukuran, bentuk, dan warna yang sesuai dengan tingkat umur dan kemampuan anak. Dalam permainan puzzle anak terdorong untuk mengembangkan kemampuannya dan berpikir kreatif, konstruktif dan inovatif.

Alat permainan edukatif tanpa disadari dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, misalnya ketika anak bermain puzzle, menyusun balok, meronce, bola dan lain sebagainya. Hal ini disebabkan anak menggunakan pikiran untuk memecahkan masalah dengan bermain dalam

mencapai tugas-tugas perkembangan pada masa awal kanak-kanak. Terdapat banyak manfaat yang diperoleh jika orangtua menyediakan alat permainan edukatif pada anak-anak pada saat melakukan kegiatan bermain (Buwono, 2007:14).

Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, menarik, serta bermakna untuk anak dipengaruhi oleh beberapa unsur, antara lain pendidik dalam memahami karakteristik belajar anak secara menyeluruh, ketersediaan macam-macam sumber belajar yang menyenangkan, dan sarana belajar anak yang memadai. Salah satu karakteristik anak dalam belajar yaitu memiliki rasa keingintahuan yang besar, anak akan mencoba memecahkan masalah, berpetualang, dan mengeksplorasi hal-hal yang baru. Oleh sebab itu guru dapat menstimulasi perkembangan anak dengan beragam kegiatan maupun media dan sumber belajar yang menarik yaitu bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif. Aktifitas bermain menggunakan benda adalah ketika anak memainkan sebuah benda tertentu dan benda tersebut dapat memberikan pengaruh pada tingkat perkembangan anak serta menjadi hiburan bagi anak. Alat permainan merupakan alat atau benda yang disediakan oleh orang tua untuk anaknya yang bermanfaat untuk mengoptimalkan aspek-aspek perkembangannya, memberikan rasa menyenangkan, melatih anak berfikir, serta memberikan edukatif pada anak (Suyadi, 2010).

Alat permainan edukatif mempunyai fungsi penting dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak. Berbagai macam kemampuan yang dapat dikembangkan dengan menggunakan alat permainan

edukatif yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketika anak sedang bermain, sesungguhnya mereka sedang belajar dan menyerap pengetahuan baru dilingkungan sekitarnya. Pentingnya orangtua dan pendidik untuk memastikan jenis permainan apa yang sesuai dengan karakteristik dan rentang usia anak. Penentuan jenis permainan ini dapat membantu dalam mencapai setiap tingkatan aspek perkembangan agar pesan edukatif dalam setiap permainan dapat diterima dengan optimal. Aspek perkembangan anak tidak akan berkembang jika tidak di rangsang menggunakan alat permainan yang mendukung.

Alat permainan yang mampu mengasah anak berfikir akan mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak sejak dini melalui proses pembelajaran di sekolah. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai enam tahun dengan pemberian upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak (Sistem Pendidikan Nasional No 20/2003 ayat 1). Dalam proses belajar mengajar, terdapat beberapa aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan diantaranya yaitu aspek perkembangan kognitif, fisik, sosial, emosional, bahasa dan seni. Kognitif adalah konstruksi dari proses berpikir, mengingat, memecahkan masalah, dan pengambilan keputusan, dari masa ke masa (Wells, 2006). Sedangkan menurut Santrock (2008: 183) mengatakan bahwa pendekatan pengembangan aspek kognitif menempatkan penekanan khusus agar anak dapat aktif membangun pemikiran mereka.

Pengembangan pada aspek perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan mengenalkan pembelajaran matematika. Slamet Suyanto (2005: 57) menyatakan bahwa matematika sangat penting bagi anak usia dini karena dapat menstimulus aspek perkembangan serta kecerdasan anak melalui rangsangan atau stimulasi otak anak untuk berfikir secara logis dan juga matematis. Desli dan Dimitrou (2014), mengatakan bahwa pemberian pembelajaran matematika di TK atau rentang usia prasekolah bertujuan untuk mengubah cara berfikir anak secara logis agar dapat mempersiapkan anak-anak memasuki jenjang sekolah berikutnya di sekolah dasar. Sebagian besar ruang lingkup pembelajaran matematika untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak salah satunya adalah pengenalan bentuk geometri (Suyanto, 2005: 162).

Pengembangan pada aspek perkembangan kognitif anak dapat dilakukan dengan mengenalkan matematika. Matematika sangat penting bagi anak usia dini, sebab fungsi utama matematika adalah mengembangkan aspek perkembangan dan kecerdasan anak dengan cara merangsang atau menstimulasi otak agar berpikir logis dan juga matematis (Suyanto, 2005:57). Ruang lingkup pembelajaran matematika di Taman Kanak-Kanak (TK) tidak seluas ruang lingkup matematika untuk anak pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Ruang lingkup matematika bagi anak usia dini dapat melalui kegiatan proses pembelajaran dalam mengenal konsep geometri. Anak perlu belajar geometri sebab geometri penting bagi anak. Sarama dan Clements (Dooley, Therese., et al., 2014:76) menyatakan bahwa pemikiran

spasial dan geometri adalah area terpenting kedua setelah bilangan sebab konsep geometri mendukung kemampuan dan konsep bilangan serta aritmatika anak.

Di Indonesia, geometri sudah dimasukkan dalam kurikulum pembelajaran bagi anak usai dini. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD terdapat kompetensi dasar yaitu anak dapat mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya). Konsep geometri ini adalah salah satu konsep matematika yang penting untuk diketahui pada anak khususnya usia 4-5 tahun yang termasuk dalam Kelompok TK A.

Tujuan umum pengenalan geometri menurut Depdiknas (2010: 312) yaitu anak diharapkan dapat mengenal dan membedakan serta menyebutkan nama-nama bentuk geometri dengan cara mengamati bentuk dari benda-benda disekitar anak seperti bentuk lingkaran, segitigas, trapesium, persegi, oval, stengah lingkaran, dan lain sebagainya (Fuadiyah, 2013:14). Benda disekitar anak dapat mengenalkan macam-macam bentuk geometri seperti lingkaran pada jam dinding, persegi panjang pada papan tulis, bulat pada bola, kerucut pada topi, dan lain-lain. Pemahaman anak dalam mengenal bentuk geometri pada benda disekitar akan mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengingat nama bentuk, meskipun benda tersebut kerap dilihat oleh anak setiap hari. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan metode yang kurang tepat misalnya metode

ceramah sehingga anak tidak aktif bertanya serta kurangnya antusias anak dalam pembelajaran khususnya pengenalan bentuk geometri.

Dengan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa tidak semua anak dapat memahami pengenalan konsep bentuk geometri melalui benda sekitar yang berbentuk bangun geometri. Melalui kegiatan bermain yang menggunakan alat permainan edukatif khususnya untuk anak prasekolah dapat memberikan dampak positif melalui pengalaman yang anak peroleh. Dampak tersebut merupakan dasar pengembangan potensi anak dalam menentukan bakat atau kesukaan anak. Pemilihan alat permainan kreatif sangat menentukan pencapaian kompetensi-kompetensi yang ingin dicapai. Penggunaan alat permainan mempunyai berbagai manfaat dalam membantu penyelenggaraan proses belajar di kelas sehingga kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan berkualitas serta menyenangkan bagi anak dalam mengenal bentuk geometri.

Alat permainan edukatif yang disediakan di sekolah dapat digunakan secara maksimal dalam mengembangkan segala aspek perkembangan salah satunya aspek kognitif khususnya geometri. Lally (dalam Montolalu, 2007: 15) menyatakan bahwa salah satu hal terbaik yang dapat dilakukan oleh pendidik anak prasekolah adalah memfasilitasi serta berpartisipasi dalam permainan. Dengan bermain banyak aspek kecerdasan yang terasah dari anak. Melalui permainan anak-anak diberikan kesempatan dan kebebasan untuk berpikir, berimajinasi, mengenal potensi diri dan juga mengembangkan kreativitasnya.

Dari permasalahan tersebut, guru sebagai orang dewasa belum dapat mengoptimalkan alat permainan edukatif khususnya bidang geometri untuk pengembangan dan kecerdasan anak agar lebih optimal di karenakan anak masih mengalami kesulitan dalam menyebutkan nama bangun dan membedakan ciri-ciri setiap bangun datar khususnya di Kelas Salman Al Farisi Kelompok A TK Al-Irsyad Pemalang masih memerlukan wawasan yang luas dari orangtua dan guru untuk menggali kemampuannya terutama dalam mengenal konsep geometri sesuai tahapannya. Ketika anak dialihkan melalui permainan yang mengasyikan, anak dapat menghabiskan waktu mainnya dengan informasi-informasi yang baru. Orangtua maupun guru perlu menyadari bahwa alat permainan yang digunakan dapat memberikan banyak pengetahuan untuk anak seperti konsep geometri (nama bentuk, warna, ukuran, pola, sifat, tekstur, dan ciri-ciri lainnya). Aspek perkembangan kognitif khususnya geometri dapat membantu anak mengenal matematika sejak dini untuk membantu memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Taman Kanak-Kanak kelompok A merupakan tahap awal anak memasuki jenjang pendidikan di Taman Kanak-Kanak. Pada tahap ini perkembangan anak berada pada tahap pra operasional yaitu anak mampu berpikir kongkrit (nyata). Pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif dapat membantu anak dalam mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Pengenalan geometri di Taman Kanak-Kanak dilakukan dengan mengenalkan bentuk-bentuk yang berhubungan dengan benda-benda kongkrit di lingkungan sekitar anak, seperti bentuk buku, meja, papan tulis, dan lain

sebagainya. Alat permainan edukatif banyak memiliki manfaat yang diperoleh yaitu anak akan merasa lebih tertarik, termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak.

Dalam pembelajaran di sekolah guru dapat menggunakan alat permainan edukatif geometri sebagai suatu alat bantu yang mudah digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Dalam penelitian ini alat permainan edukatif yang digunakan yaitu, dadu geometri, alas bangun geometri, puzzle geometri, balok, flashcard geometri, papan pijak geometri, robot geometri, monster bangun datar, ular geometri, roncean geometri, kalung geometri, bingkai stik esk krim geometri, dan mencocok bentuk geometri. Alat permainan edukatif geometri yang digunakan diharapkan dapat membantu anak dalam mengenal bentuk geometri secara nyata.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis tertarik untuk mengkaji Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A sebagai usaha untuk memaksimalkan alat permainan edukatif anak usia dini pada Kelas Salman Al Farisi Kelompok TK A di Al-Irsyad di Pemalang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh dalam penggunaan alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif bidang pengembangan geometri anak usia dini pada anak kelompok A di TK Al Irsyad Pemala

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini untuk: untuk mengetahui pengaruh alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif bidang pengembangan geometri anak usia dini pada anak kelompok A di TK Al Irsyad Pemalang.

D. Manfaat penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah yang dapat menambah pengetahuan dalam bidang kurikulum PAUD. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi orang tua khususnya yang berkaitan dengan pengaruh alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif bidang pengembangan geometri anak usia dini pada anak TK kelompok A

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bermanfaat bagi :

a) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam mengembangkan permainan yang ada di lembaga dengan permainan edukatif lainnya yang dapat merangsang stimulus anak.

b) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman serta memberikan wawasan dan kajian tentang Pengaruh alat permainan edukatif terhadap kemampuan kognitif bidang pengembangan geometri anak usia dini pada anak kelompok A di Taman Kanak-Kanak.

c) Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan solusi untuk orangtua agar dapat lebih memfasilitasi anak dalam permainan di rumah dan memahami permainan apa yang dapat memberikan edukasi pada anak.

d) Bagi Sekolah

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan untuk sekolah agar dapat memfasilitasi permainan yang memadai bagi anak untuk dapat mengembangkan aspek – aspek peserta didik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Desmita (2008:46) menurut teori kognitif Piaget, kognitif adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian disekitarnya. Desmita (dalam Wiyani, 2014:61-62) juga mengungkapkan jika kata kognitif digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan atau semua proses psikologis yang berhubungan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Ramli (2005:96) Vygotsky berpandangan bahwa budaya anak membentuk perkembangan kognitif anak dengan menentukan apa dan bagaimana anak belajar tentang dunia. Sementara itu dalam kamus besar bahasa Indonesia. Kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris (Alwi, dkk., 2002:579).

Dari beberapa teori kognitif diatas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan suatu proses berpikir untuk memecahkan masalah dari yang abstrak ke yang kongrit dengan melihat keadaan lingkungan sekitar.

2. Tahapan Perkembangan Kognitif

Untuk dapat menentukan serta menganalisis tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia dini, maka terlebih dahulu harus dikaji teori mengenai tahapan perkembangan kognitif pada anak usia dini.

a. Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget.

Piaget mengatakan bahwa pemikiran anak-anak berkembang menurut tahapan atau periode-periode yang akan terus bertambah kompleks. Tahap-tahap perkembangan menurut Piaget perkembangan kognitif tersebut dibagi menjadi empat tahap, yaitu:

1) Tahap Sensori-Motor 0-2 tahun.

Pada tahapan ini anak sangat bergantung pada informasi yang didapat melalui panca indra dan gerakan-gerakan tubuhnya. Anak membangun suatu pemahaman tentang dunia melalui pengkoordinasian pengalaman-pengalaman sensor dengan tindakan fisik. Anak sudah dapat berifkir melalui penginderaan dan persepsinya pada berbagai benda yang nyata yang bersifat materialistik (artinya benda itu memang ada dihadapannya)

2) Tahap Pra Operasional 2-7 tahun.

Pada tahapan ini anak representasikan dunia dengan kata-kata dan gambar. Kata-kata dan gambar-gambar tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindakan fisik. Menurut Piaget, simbol yang terpenting adalah kata-kata yang diucapkan lalu dituliskan. Dengan pemikiran simboliknya, anak dapat mengetahui dan mengingat bentuk, kualitas, dan bahkan dapat membicarakannya dengan orang lain disekitarnya.

3) Tahap Operasional Konkret 7-11 tahun.

Pada tahapan ini anak dapat berfikir secara logis mengenai peristiwa yang kongkrit dan dapat mengklasifikasikan benda kedalam bentuk yang berbeda.

4) Tahap Operasional Formal 11-15 tahun.

Pada tahapan ini anak remaja berfikir dengan cara lebih abstrak dan logis. Anak berpikir secara abstrak tanpa butuh benda konkret. Anak bisa berhipotesis tentang benda (Desmita dalam Wiyani, 2014:75-77).

b. Tahapan Perkembangan Kognitif

Depdiknas (2007:9) dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain:

- 1) Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti ringan-berat, kosong-penuh, atas-bawah, besar-kecil dan lainnya.

- 2) Dapat menyesuaikan bentuk geometri (persegi, lingkaran dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar,
- 3) Dapat menyusun balok atau gelang-gelang berdasarkan ukurannya secara berurutan.
- 4) Dapat mengelompokkan benda yang mempunyai persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- 5) Dapat menyebutkan pasangan benda, dan mampu memahami konsep sebab akibat.
- 6) Dapat menyusun kegiatan keseharian dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 7) Dapat menceritakan kembali 3 inti ide pokok dari suatu cerita.
- 8) Mengetahui dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
- 9) Mengetahui dan menyebutkan angka 1-10.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan terdapat dua tahapan perkembangan kognitif, yaitu; 1) menurut Piaget perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap (tahap Sensori-Motor 0-2 tahun, tahap Pra Operasional 2-7 tahun, tahap Operasional Konkret 7-11 tahun, dan tahap Operasional Formal 11-15 tahun), 2) menurut Depdiknas (2007:9) terdapat sembilan dimensi karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini yang salah satunya adalah dapat menyesuaikan bentuk geometri (persegi, lingkaran dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar.

3. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif

Tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia dini banyak dipengaruhi oleh berbagai teori tahapan perkembangan kognitif.

Tingkat pencapaian perkembangan kognitif tersebut antara lain :

- a. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif menurut Piaget (dalam Nugraha, dkk., 2011: 3.8-3.14)

Tabel 2.1
Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
(Piaget dalam Nugraha, dkk., 2011: 3.8-3.14)

Usia	Perkembangan Kognitif
0-3 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu membedakan apa yang diinginkan (ASI, susu dari botol, atau kempung/<i>pacifier</i>) - Berhenti menangis setelah digendong atau diberi susu
3-6 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Memperhatikan dan memilih permainan yang diinginkan. - Mengulurkan kedua tangan untuk digendong.
6-9 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Mengamati benda-benda yang bergerak. - Berpaling ke arah sumber suara. - Mengamati benda-benda yang kemudian dipegang dari dijatuhkan.
9-12 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami perintah sederhana - Menunjukkan reaksi saat namanya dipanggil - Mencoba mencari benda yang disembunyikan - Mencoba membuka atau melepas benda yang tertutup.
12-18 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan beberapa nama benda - Menanyakan nama benda yang belum diketahui - Membedakan ukuran benda (besar-kecil) - Mengenali beberapa warna primer (merah, biru, kuning) - Menyebut nama sendiri dan orang-orang yang dikenalnya
18-24 bulan	<ul style="list-style-type: none"> - Mempergunakan alat permainan dengan cara semauanya - Meniru gambar wajah seseorang - Memahami konsep angka dan hitungan

	<p>sederhana</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami prinsip milik orang lain
2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan bagian-bagian suatu gambar (wajah orang, mobil, binatang, dan lainnya) - Memahami prinsip ukuran (besar-kecil, panjang-pendek) - Mengenali kembali bagian-bagian tubuh (lima bagian) - Mengenal tiga macam bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga, dan persegi empat.
3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Menempatkan benda dalam urutan berdasarkan ukuran (paling kecil-paling besar) - Menemukan/mengenali bagian yang hilang dari suatu pola gambar (wajah orang, mobil, dan lainnya) - Mengekspresikan diri - Memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama (misalnya perbedaan buah rambutan dan pisang)
4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran. - Menyebutkan beberapa angka dan huruf - Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (misalnya kursi sebagai mobil) - Mengenal sebab-akibat tentang alam sekitar
5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> - Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsinya (misalnya pensil untuk menulis) - Menunjukkan kegiatan yang bersifat eksploratif dan menyelidik - Mencari cara dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam suatu aktivitas. - Menyusun rencana kegiatan yang akan dilakukan bersama teman-teman - Menunjukkan inisiatif dan kerativitas dalam memilih tema permainan.

- b. Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009

Tabel 2.2
Capaian Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini
(Permendiknas, No. 58 Tahun 2009)

No	Anak Usia	Capaian Perkembangan Kognitif
----	-----------	-------------------------------

1	Lahir-1 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengenal benda b. Mengenal bentuk
2	1-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengenal Warna b. Mengenal rasa: manis dan asin c. Mengenal bilangan 1-5
3	2-3 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu mengelompokan benda yang berbentuk sama b. Mampu membedakan bentuk lingkaran, persegi c. Mampu membedakan rasa, dan warna d. Mengenal bilangan hingga hitungan 5
4	3-4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mampu membedakan bentuk dan ukuran (besar-kecil, panjang-pendek, sedikit-banyak dll) b. Mampu mengurutkan angka 1-10 c. Mampu membedakan warna, merah, hijau, hitam, kuning dll
5	4-5 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan rasa ingin tahu mengenai cara kerja sesuatu b. Suka membongkar mainan sendiri hanya sekedar dilihat apa yang ada didalamnya dan kemudian dirangkai lagi c. Suka mengurutkan (membuat urutan) sesuatu dari yang terkecil sampai paling besar
6	5-6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsinya b. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan d. Mengenal sebab akibat tentang lingkungannya (angin yang meniupkan dedaunan) e. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan f. Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari g. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran lebih besar- lebih kecil h. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran i. Mengelompokan benda yang sama atau sejenis j. Mengenal pola ABCD-ABCD

		k. Mengurutkan benda dari yang terkecil hingga terbesar Menyebutkan bilangan 1-10 l. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan m. Mengenal berbagai huruf konsonan dan huruf vocal
--	--	---

Berdasarkan deskripsi pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat dua macam tingkat pencapaian perkembangan kognitif menurut Piaget dan Permendiknas No. 58 Tahun 2009. Menurut Piaget, capaian perkembangan kognitif anak usia dini dimulai dari 0-3 bulan untuk tahap pertama, dan yang terakhir 5-6 tahun. Sedangkan menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 capaian perkembangan kognitif anak usia dini dimulai dari lahir-1 tahun, dan yang terakhir 5-6 tahun.

4. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Kemampuan Kognitif pada usia dini merupakan awal penting bagi perkembangan selanjutnya. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, menurut Ahmad Susanto (2011:59-60) sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme pertama kali yang dipelopori seorang ahli filsafat Sechoper Haner, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi- potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi lingkungan. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier berpendapat bahwa taraf inteligensi anak 75-

80% merupakan warisan atau faktor keturunan (Ahmad Susanto 2011:58).

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan yang dipelopori oleh John Locke biasa di sebut dengan teori *Tabula rasa* atau sering di sebut dengan papan tulis yang masih kosong. Kondisi tersebut untuk menggambarkan keadaan bayi ketika di lahirkan, sehingga membutuhkan pengalaman yang akan di torehkan ke dalam papan tulis tersebut untuk membentuk perilaku atau pribadi di masa dewasanya nanti(Pratisti, 2008:21). Maka perkembangan saraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan.

c. Kematangan

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

d. Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan di luar diri seseorang yang dapat mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pembentukan yang dilakukan dengan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan yang dilakukan dengan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Minat dan bakat

Minat dapat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu. Bakat dapat di artikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya, yang artinya seseorang yang memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Kebebasan

Kebebasan yaitu kebebasan manusia berpikir divergen (menyebar), bahwa manusia itu dapat memilih metode-metode yang tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya (Susanto, 2011:59-60).

Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak dengan penerapan alat permainan edukatif, yaitu faktor lingkungan yang dipelopori oleh John Locke yang biasa disebut *Tabula Rasa* yang dimana perkembangan saraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan.

5. Pembelajaran di Taman Kanak-kanak

Syaiful Sagala (2006:61) mengatakan bahwa pembelajaran adalah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun

teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Menurut Suyadi (2010:16) bahwa pembelajaran anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar. Pembelajaran yang berorientasi pada anak usia dini yang disesuaikan dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar dapat menantang peserta didik untuk dilakukan sesuai usia anak (Novan dan Bamawi, 2012:88)

Pembelajaran pada intinya merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi belajar mengajar. Dalam pembelajaran tersirat adanya satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan antara guru yang mengajar dan peserta didik yang belajar. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Nana Sujana (2007: 5) bahwa pembelajaran yaitu upaya sistematis dan disengaja untuk menciptakan terjadinya kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu anak-anak (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Pembelajaran bagi anak usia dini termasuk TK di dalamnya memiliki kekhasan tersendiri. Menurut Masitoh, dkk. (2005) dalam Aisyah, T., dkk. (2008: 1.3) Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih dalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya.

Pembelajaran yang paling efektif untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Menurut Bredekamp dalam Masitoh (2004: 1.20) Bermain merupakan wahana yang penting bagi aspek perkembangan sosial, emosi, dan kognitif anak yang diterapkan pada kegiatan. Sementara itu menurut Froebel, bermain sebagai bentuk kegiatan belajar di TK adalah bermain yang kreatif dan menyenangkan. Melalui bermain kreatif, anak dapat mengembangkan serta menggabungkan semua kemampuan yang dimilikinya (Froebel dalam Holis, A. 2016: 24). Anak lebih banyak belajar melalui bermain dan melakukan eksplorasi terhadap benda-benda disekitarnya dan pengalaman yang didapat. Anak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi sosial dengan orang dewasa pada saat mereka memahaminya dengan bahasa dan gerakan sehingga tumbuh secara kognitif ke arah berpikir verbal. Salah satu fungsi penting dari bermain menurut Piaget dalam Masitoh (2004: 1.20) adalah memberi kesempatan pada anak untuk mengasimilasi kenyataan terhadap dirinya dan dirinya terhadap kenyataan.

Pembelajaran di TK selain menekankan pada pembelajaran yang berorientasi bermain juga menekankan pembelajaran yang berorientasi perkembangan. David Weikart (Masitoh, 2004: 1.20) mengemukakan bahwa pembelajaran yang berorientasi perkembangan merupakan pembelajaran yang menggunakan pendekatan untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada aspek perkembangan anak.

Dalam hal ini, guru TK harus mengetahui kebutuhan dan karakteristik perkembangan setiap anak secara kelompok maupun secara individual. Pembelajaran berorientasi perkembangan lebih banyak memberi kesempatan kepada anak untuk dapat belajar dengan cara- cara yang tepat, melalui pengalaman nyata melakukan kegiatan eksplorasi serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bermakna untuk anak. Tujuan-tujuan dan kegiatan belajar harus mengintegrasikan seluruh aspek perkembangan serta menyediakan kesempatan yang tepat bagi anak agar dapat mengeksplorasi lingkungannya. Oleh karena itu, agar pembelajaran optimal menggunakan pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. Melalui pendekatan ini anak dapat menggunakan seluruh inderanya dalam melakukan berbagai kegiatan belajar dengan bermain. Anak bukan objek akan tetapi subjek yang aktif belajar (Musitoh, 2004: 1.21). Adapun hakikat pembelajaran anak usia dini menurut KBK (2002) sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran bagi anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, sumber belajar, dan guru dalam suatu lingkungan belajar tertentu untuk memperoleh tujuan yang telah ditetapkan.
- b. Proses pembelajaran ditekankan pada kegiatan dalam bentuk belajar sambil bermain, hal ini sesuai dengan karakteristik anak

usia dini yang bersifat aktif melakukan berbagai eksplorasi dalam kegiatan bermain untuk memperoleh pengalaman baru.

- c. Belajar sambil bermain ditekankan pada integrasi potensi aspek perkembangan anak, seperti di bidang fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kognitif (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap, perilaku dan agama), serta bahasa dan komunikasi sehingga menjadi kemampuan yang sesungguhnya dimiliki anak.
- d. Penyelenggaraan proses pembelajaran yang dapat memberikan rasa aman bagi anak usia dini pada saat belajar.
- e. Proses pembelajaran dilaksanakan secara terpadu agar sesuai dengan karakter perkembangan anak usia dini.
- f. Proses pembelajaran pada anak usia dini dapat terlaksana apabila anak melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur pendidik.
- g. Program belajar bagi anak usia dini dirancang dan dilaksanakan sebagai suatu metode yang dapat menciptakan kondisi yang dapat membangun dan memberi kemudahan bagi anak untuk belajar sambil bermain melalui berbagai kegiatan belajar yang bersifat konkret dan sesuai tingkat pertumbuhan dan perkembangan serta kehidupan anak.

Faktor lain yang harus diperhatikan dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah dasar pembelajaran bagi anak. Pembelajaran di

Taman Kanak-kanak perlu memperhatikan prinsip belajar yang berorientasi perkembangan dan bermain yang menyenangkan, didasarkan pada minat dan pengalaman anak, mendorong terjadinya komunikasi baik secara individual maupun kelompok, dan bersifat fleksibel. Masitoh (2003: 7) mengungkapkan prinsip dasar pembelajaran bagi anak usia dini sebagai berikut:

- a. Anak aktif melakukan sesuatu atau bermain dalam situasi yang menyenangkan.
- b. Kegiatan pembelajaran dibangun berdasarkan pengalaman dan minat.
- c. Mendorong terjadinya komunikasi serta belajar secara bersama dan individual.
- d. Mendorong anak untuk mengambil resiko dan belajar dari kesalahan.
- e. Memperhatikan prinsip perkembangan anak.
- f. Bersifat fleksibel atau mudah dimengerti anak.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran anak usia dini di Taman Kanak-kanak khususnya Kelompok TK A adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang mengutamakan belajar sambil bermain dan berorientasi pada perkembangan sesuai dengan tingkat usia anak sehingga memberi kesempatan pada anak untuk aktif melakukan berbagai kegiatan belajar dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan.

6. Bentuk Geometri dalam Pembelajaran di TK

Salah satu peningkatan kognitif anak TK dapat melalui kegiatan yang berkaitan dengan geometri. Geometri adalah ilmu ukur. Kohn (2003:76) memberikan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata. Pengertian Geometri juga dirumuskan oleh Ismunanto dkk (2011:13) dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati.

Ide dasar dari bentuk Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Ruang adalah himpunan titik-titik yang dapat membentuk bangun-bangun geometri. Garis adalah himpunan bagian dari ruang yang merupakan himpunan titik-titik yang mempunyai sifat khusus. Bidang adalah himpunan-himpunan titik-titik yang terletak pada permukaan datar (Negoro, 2003:18).

Kemudian Gardner (dalam Sudjiono, 2008: 6.11) yang terkenal dengan delapan kecerdasan majemuknya mengemukakan salah satunya adalah kecerdasan logika matematika (logic smart) yaitu kecerdasan dalam hal angka dan logika, misalnya dengan menyelesaikan puzzle, bentuk geometri, bilangan, eksplorasi, pengenalan pola, eksperimen, dan konsep matematika. Pembelajaran kecerdasan ganda pada dasarnya mengembangkan potensi anak, bukan berorientasi pada idealisme guru.

VanCleave dalam *Geometry for Every Kids* (1996:21) mengklasifikasikan geometri menjadi dua yaitu:

a. Geometri Datar

Adalah bentuk geometri dua dimensi yang terdiri dari segitiga, segi empat, persegi panjang, lingkaran.

b. Geometri Ruang

Adalah bentuk geometri tiga dimensi, yang terdiri dari balok, tabung prisma.

Membangun konsep geometri pada anak usia dini, sebaiknya dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuknya dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran. Mengidentifikasi bentuk geometri adalah kegiatan yang paling mudah untuk anak usia dini. Anak-anak dapat memilah-milah benda apa saja yang ada disekitarnya yang berbentuk geometri. Menciptakan situasi-situasi diruang kelas dapat memperkuat pemahaman tentang bentuk geometri. Membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa. Misalnya bulat dengan sebuah bola, segitiga dengan sebuah caping, persegiempat dengan sebuah buku.

Dalam Permendiknas 58 tahun 2009, disebutkan bahwa salah satu bidang pengembangan kognitif adalah mengenal konsep bentuk, dalam hal ini adalah bentuk geometri. Disini guru dapat menggunakan media

sebenarnya agar anak didik lebih antusias dalam bermain dan belajar. Selain itu belajar geometri apabila menggunakan media peraga membuat anak didik tetap mengingatnya, sehingga lebih mudah memahaminya dan hasil belajarnya meningkat. Media peraga geometri juga merupakan alat yang dapat digunakan untuk kegiatan yang menyenangkan dan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ide dasar dari bentuk geometri adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang yang merupakan pijakan awal dari geometri. VanCleave dalam *Geometry for Every Kids* (1996:21) mengklasifikasikan geometri menjadi dua yaitu; 1) Geometri Datar, yaitu bentuk geometri dua dimensi yang terdiri dari segitiga, segi empat, persegi panjang, lingkaran; dan 2) Geometri Ruang, yaitu bentuk geometri tiga dimensi, yang terdiri dari balok, tabung, prisma.

7. Tahap-tahap Pengenalan Geometri Anak Usia Dini

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya.

Tahap pertama anak belajar geometri bersangkutan dengan tata ruang. Mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainnya, karena itu mulai belajar geometri tidak dimulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka. Van Hiele dalam Ruseffendi, (1991:161-163) dalam bukunya *Dasar-Dasar Matematika Modern Untuk Guru* berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Pengenalan

Pada tahap ini, siswa sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti lingkaran, persegi, segitigas, kubus, bola, dan lain-lain, akan tetapi anak belum dapat memahami sifat-sifatnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini, siswa sudah dapat mengetahui sifat-sifat konsep atau bentuk geometri, contohnya siswa mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan memiliki ukuran panjang yang sama, memiliki ukuran diagonal yang sama panjang, dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain-lain.

c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini, siswa sudah dapat mengetahui konsep geometri, mengenal bentuk-bentuk bangun geometri, memahami sifat-sifatnya, dan sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk bangun geometri yang saling berhubungan.

d. Tahap Deduksi

Matematika merupakan ilmu deduktif, karena pembuktian dalil yang harus dilakukan dengan cara pengambilan kesimpulan. Pada tahap ini, siswa dalam berpikir deduktif sudah mulai berkembang namun belum berkembang dengan baik. Siswa sudah dapat mengetahui pentingnya berpikir deduktif (pengambilan kesimpulan) dalam belajar mengenal konsep geometri, agar siswa tidak mengalami kekeliruan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri jika keputusan yang diambil secara induktif.

e. Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting. Van Hiele (Rusefendi, 1991: 163-164) berpendapat mengenai pembelajaran geometri ada tiga dalil, yaitu: kombinasi yang baik antar waktu, materi pelajaran, dan metode mengajar yang dipergunakan untuk tahap tertentu dapat meningkatkan tingkat kemampuan berpikir siswa ke tahap yang lebih tinggi.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa tahapan anak dalam belajar geometri adalah : 1) Tahap Pengenalan, yaitu anak sudah mengenal bentuk-bentuk geometri tetapi belum memahami sifat-sifatnya; 2) Tahap Analisis, yaitu anak sudah dapat memahami sifat konsep atau bentuk geometri (garis lurus, garis lengkung, dll); 3) Tahap Pengurutan, yaitu anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, memahami sifat-sifat, dan

dapat mengurutkan bentuk geometri yang sama; 4) Tahap Deduksi, yaitu anak sudah dapat mengambil kesimpulan secara deduktif; dan 5) Tahap Keakuratan, yaitu anak dapat memahami adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar.

8. Manfaat Pengenalan Geometri

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang nyata dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan. Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya. Menurut Wahyudi (2005:109) bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

- a. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang.
- b. Anak akan membedakan bentuk-bentuk
- c. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.
- d. Akan akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

Pengenalan tentang geometri sangat berguna dalam kehidupan anak. Banyak pengalaman dengan geometri yang dialami anak sebelum masuk sekolah. Mereka bermain dengan balok-balok, prisma, atau tabung. Anak banyak belajar tentang balok-balok dari pengalamannya sendiri dan melakukan pengamatan dari apa yang dilihat. Anak akan senang belajar geometri karena kemampuan spasial (keruangan) yang mereka miliki (Reys dkk., 2002).

Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat pengenalan geometri pada anak usia dini adalah anak mengenali bentuk-bentuk dasar geometri (lingkaran, persegi, dan segitiga), anak dapat membedakan bentuk-bentuk geometri, anak dapat menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya, dan anak dapat memahami tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

9. Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Pada AUD

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendikbud 146 tahun 2014) tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan geometri anak usia dini mencakup indikator-indikator sebagai berikut :

Tabel 2.3
Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri pada AUD
(Permendiknas, No. 146 Tahun 2014)

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
Konsep Bentuk,	a. Mengenal benda dengan mengelompokkan berbagai benda berdasarkan ukuran (besar-kecil, panjang-pendek, tebal-tipis, berat-ringan)

Warna, Ukuran, dan Pola	b. Mengenal benda dengan memasangkan benda dengan pasangannya
	c. Mengenal benda dengan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terpendek sampai yang terpanjang, terkecil-terbesar.
	d. Mengenal benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna melalui kegiatan mengelompokkan
	e. Mengenal konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, tinggi-rendah, melalui kegiatan membandingkan

Berdasarkan deskripsi pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat lima tingkat pencapaian perkembangan dalam mengenal bentuk geometri pada AUD pada konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola. Kelima tingkat pencapaian perkembangan tersebut antara lain:a) mengelompokkan benda berdasarkan ukuran,b) memasangkan benda dengan pasangannya,c) mengurutkan benda berdasarkan ukuran, d) mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan warna, dan e)membandingkan benda dengan konsep besar-kecil, banyak-sedikit, panjang-pendek, berat-ringan, dan tinggi-rendah.

B. Hakikat Alat Permainan Edukatif

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengembangkan keterampilan, minat, pemikiran, dan perasaannya. Melalui kegiatan bermain bersama, anak-anak akan mengembangkan tubuh, otot, dan koordinasi dari gerakan, komunikasi, konsentrasi, dan kreativitas (Mulyati, 2005). Selain itu, permainan juga memberi

rangsangan atau respons positif terhadap indra pemainnya. Indra yang dimaksud antara lain pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), menulis, daya pikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, daya tahan, kekuatan, keterampilan, dan ketangkasan), afeksi, serta kekayaan sosial dan spiritual (budi pekerti luhur, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, tata krama dan sopan santun) (Mujib dkk., 2013:29).

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Untuk bermain anak memerlukan alat bermain. Pada saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreatifitas (Sumiyati, 2011:93).

Semua alat atau benda yang digunakan anak bermain untuk memenuhi naluri bermainnya disebut dengan alat permainan, sedangkan alat atau benda permainan yang dirancang secara khusus dengan sengaja untuk memenuhi kepentingan tujuan pendidikan disebut dengan alat permainan edukatif (Tedjasaputra, 2001). Alat permainan edukatif yang digunakan untuk anak usia dini di Taman Kanak-Kanak adalah alat permainan yang sengaja dibuat secara khusus dengan tujuan untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Menurut Suryadi (2007) menyatakan bahwa alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang khusus sebagai alat untuk membantu dalam proses

pembelajaran dan dapat mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak, serta disesuaikan dengan usia anak dan tingkat perkembangannya.

Alat permainan edukatif merupakan media dari sistem yang pada dasarnya adalah proses yang sistematis dan sinergi dengan berbagai komponen seperti bahan kegiatan, prosedur didaktid (prosedur pembelajaran agar anak merasa terhibur saat di adakannya pembelajaran), dan pengelompokan anak. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika menyatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Gagne (dalam Sadiman, 1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen yang dapat mendorong siswa untuk belajar dalam lingkungannya. Sedangkan menurut Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan sebuah pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Contohnya buku, kaset, film, film bingkai, dan lain sebagainya. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) berpendapat bahwa media adalah alat-alat yang dapat membentuk sebuah komunikasi baik tercetak maupun audiovisual. Media yang digunakan hendaknya dapat dapat dilihat, didengar, dibaca dan dimanipulasi.

2. Manfaat Alat Permainan Edukatif

Bermain itu penting bagi anak, karena bermain merupakan bagian sangat penting dari proses tumbuh kembang anak. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar berbagai hal tentang kehidupan sehari-hari.

Anak akan mendapatkan pengalaman yang berkaitan dengan lingkungannya yang sangat berguna untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir, bersikap, bergaul, berkarya dan sebagainya. Dalam permainan anak mencurahkan perhatian, perasaan, dan pikiran pada proses bermain serta siat dan bentuk alat mainannya. Dengan demikian, anak-anak akan belajar mengenali lingkungannya.

Adapun Manfaat Alat Permainan Edukatif menurut Suryadi (2007) adalah sebagai berikut:

a. Melatih kemampuan motorik.

Alat permainan edukatif dapat mengembangkan kemampuan motorik halus dan motorik kasar anak dalam bermain. Menstimulasi motorik halus anak yaitu ketika anak bermain dengan alat permainan menggunakan jari-jari tangannya saat memungut mainan, menyentuh, memegang dan lain sebagainya. Sedangkan menstimulasi motorik kasar yaitu pada saat anak menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan lain sebagainya

b. Melatih konsentrasi.

Alat permainan edukatif dirancang secara khusus untuk merangsang dan menggali kemampuan anak, termasuk kemampuan anak dalam berkonsentrasi. Saat menyusun kepingan *puzzle*, anak diminta untuk fokus pada gambar atau kepingan *puzzle*, anak tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga

konsentrasinya bisa lebih tergal. Dengan anak berkonsentrasi dalam bermain, dapat membuat hasil yang memuaskan.

c. Mengembangkan konsep sebab akibat.

Konsep sebab akibat yang sangat dasar didapat anak menggunakan alat permainan edukatif yaitu pemahaman benda besar dan benda kecil. Misalnya ketika anak bermain dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, maka anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil dapat masuk ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak dapat masuk ke dalam benda yang lebih kecil.

d. Melatih bahasa dan wawasan.

Pembelajaran menggunakan permainan edukatif sangat baik apabila disertai dengan langkah-langkah bermain dan penuturan cerita sesuai dengan tema. Pendidik dalam menerangkan langkah bermain dan bercerita akan memberikan manfaat untuk anak yaitu meningkatkan kemampuan bahasa dan keluasan wawasan.

e. Mengenalkan warna dan bentuk.

Permainan edukatif yang digunakan anak dapat memberikan manfaat untuk anak yaitu mengenal macam-macam atau variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat alat permainan edukatif untuk anak usia dini yaitu :a) Melatih

kemampuan motorik, yaitu melatih kemampuan motorik kasar dan motorik halus, b) Melatih konsentrasi, yaitu kegiatan bermain edukatif menggali kemampuan anak dalam berkonstruksi, c) Mengembangkan konsep sebab akibat, yaitu dalam bermain anak belajar memahami suatu sebab akibat, d) Melatih bahasa dan wawasan, yaitu kegiatan bermain anak dapat mengembangkan bahasa ekspresif dan cara berkomunikasi dengan orang lain, dan e) Mengenalkan warna dan bentuk, yaitu anak dalam bermain menggunakan alat permainan akan mengenal berbagai macam warna dan bentuk.

3. Ciri-ciri Alat Permainan Edukatif

Alat-alat permainan yang dikembangkan memiliki berbagai ciri-ciri dalam mendukung penyelenggaraan proses belajar anak sehingga kegiatan dapat berlangsung dengan baik dan bermakna serta menyenangkan. Ciri-ciri alat permainan edukatif bagi anak menurut Badru, Z., dkk. (2007) yaitu:

- a. Ditujukan pada anak TK, selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam disesuaikan dengan rentang usia anak TK. APE untuk anak rentang usia 4-5 tahun akan berbeda dengan APE untuk anak rentang usia 5-6 tahun. Misalnya alat permainan *puzzle*, untuk anak rentang usia 4-5 tahun memiliki bentuk yang sederhana dengan jumlah potongan kepingan yang tidak terlalu banyak. Sedangkan untuk anak usia 5-6 tahun memiliki bentuk yang mulai kompleks dan jumlah kepingan puzzle lebih banyak sesuai dengan kemampuan

masing-masing anak. Jadi, APE dirancang khusus untuk disesuaikan rentang usia tertentu.

- b. Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak TK, aspek-aspek yang dapat dikembangkan adalah aspek fisik (motorik halus dan kasar), emosi, sosial, bahasa, kognitif, dan moral. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif bertujuan untuk melatih daya nalar anak.
- c. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan multi guna.
- d. Aman bagi anak.
- e. Dapat mendorong aktifitas dan kreativitas anak.
- f. Bersifat konstruktif.
- g. Alat permainan edukatif dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan anak. Berikut ini adalah beberapa kategori permainan yang masuk ke dalam permainan edukatif anak, menurut Oppenheim dalam A. Martuti (2009) antara lain :
 - 1) Bagi anak-anak, yaitu mainan yang memang sengaja dibuat untuk merangsang berbagai kemampuan dasar pada anak-anak sesuai batas usianya.
 - 2) Multifungsi, maksudnya adalah suatu mainan bisa diperoleh berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak juga lebih beragam.

- 3) Melatih *problem solving*, maksudnya adalah dalam memainkannya, anak diminta untuk melakukan *problem solving*, misalnya dalam permainan *puzzle*.
- 4) Melatih konsep-konsep dasar, lewat permainan ini, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuan dasarnya, seperti mengenal bentuk, ukuran, warna, juga melatih motorik halusya.
- 5) Melatih ketelitian dan ketekunan, dengan permainan yang edukatif, anak tidak hanya sekedar menikmati bermain, tetapi juga dituntut teliti dan tekun ketika mengerjakan permainannya.
- 6) Merangsang kreativitas, permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai variasi mainan yang dilakukannya.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif memiliki beberapa ciri, yaitu : dibuat untuk merangsang kemampuan anak, multifungsi, melatih *problem solving*, melatih konsep-konsep dasar (bentuk, ukuran dan warna), melatih ketelitian dan ketekunan, dan merangsang kreativitas anak. Selain itu, alat permainan edukatif memiliki beberapa jenis, yaitu : permainan konstruktif atau membangun, permainan motorik (motorik kasar dan halus), permainan ilusi dan permainan intelektual (reseptif).

4. Jenis-jenis Alat Permainan Edukatif

Saat ini terdapat beraneka ragam jenis alat permainan edukatif yang telah dikembangkan untuk anak usia dini. Para pakar pendidikan dari negara maju terlebih dulu telah merancang dan mengembangkan

jenis-jenis APE untuk anak usia dini, yang sekarang telah banyak ditemukan di lembaga PAUD di Indonesia. Tetapi terdapat juga beberapa jenis APE yang dirancang dan dibuat oleh pendidik sendiri disesuaikan dengan kebutuhan anak dan kondisi lingkungan setempat. Jenis-jenis APE untuk anak usia dini yang telah dikembangkan ini terinspirasi oleh alat-alat permainan yang diciptakan oleh para ahli pendidikan anak seperti Maria Montessori, George Cuisenaire, Peabody dan Frobel.

Adapun jenis-jenis alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para ahli pendidikan anak sebagai berikut:

a. APE ciptaan Peabody

Kakak beradik Elizabeth Peabody mengembangkan alat permainan edukatif terdiri atas dua boneka tangan dengan tokoh P.Mooney dan Joey. Alat permainan edukatif ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Boneka tangan tersebut dilengkapi dengan papan magnet, gambar-gambar, piringan hitam berisi lagu dan tema cerita serta kantong pintar sebagai pelengkap. Alat permainan edukatif karya Peabody ini memberikan program pengetahuan dasar yang mengacu pada aspek pengembangan bahasa yaitu kosa kata yang dekat dengan anak. Oleh karena itu tema-tema yang dipilih dan disusun harus sesuai dengan pengetahuan dan budaya dimana anak berada (Eliyawati, 2005:66). Walaupun tokohnya tidak menggunakan P.Mooney dan Joey tetapi jenis APE ini mengilhami pembuatan boneka tangan

yang dikembangkan di Indonesia. Boneka tangan yang dimainkan dengan tangan ini dikembangkan dengan menggunakan panggung boneka yang dilengkapi layar yang dapat diganti sesuai cerita anak-anak usia dini di Indonesia.



Gambar 2.1. Boneka Tangan

Sumber: pitriangelina.blogspot.com

Boneka tangan yang dikembangkan di Indonesia



Gambar 2.2. Panggung boneka

Sumber: indonetnetwork.co.id

Panggung boneka.

b. APE ciptaan Montessori

Maria Montessori menciptakan alat permainan edukatif yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari anak tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri (Eliyawati, 2005:67). APE ciptaannya telah dirancang sedemikian rupa sehingga anak mudah memeriksa sendiri bila salah dan segera menyadarinya. APE ciptaan Montessori ini

banyak digunakan dalam pembelajaran dan sudah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak di lembaga PAUD di Indonesia. Jenis APE yang telah dikembangkan di Indonesia berakar dari konsep Montessori ini diantaranya adalah puzzle geometri, silinder berukuran serial, papan bentuk bidang I dan bidang II, dan kantong keterampilan tangan yang konsepnya untuk melatih kemandirian.



Gambar 2.3. Puzzle Geometri

Sumber: mainaneduka.com
Puzzle berbagai bentuk geometri



Gambar 2.4. Kantong Keterampilan Tangan

Sumber: <https://slideplayer.info/slide/11978238/>
Kantong Keterampilan Tangan

c. APE ciptaan George Cuisenaire

George Cuisenaire menciptakan balok Cuisenaire untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan ketrampilan anak dalam bernalar. Balok ini terdiri dari balok-balok yang berukuran 1x1x1 cm dengan

warna kayu asli, 2x1x1 cm dengan warna merah, 3x1x1 cm dengan warna hijau muda, 4x1x1 cm dengan warna merah muda, 5x1x1 cm dengan warna kuning, 6x1x1 cm dengan warna hijau tua, 7x1x1 cm dengan warna hitam, 8x1x1 cm dengan warna coklat, 9x1x1 cm dengan warna biru tua, dan 10x1x1 cm dengan warna jingga. Balok Cuisenaire ini juga dikembangkan sebagai salah satu jenis APE untuk anak usia dini yang digunakan di TK meskipun ukuran dan warna telah dimodifikasi menjadi berbagai macam.



Gambar 2.5. Balok Cuisenaire

Sumber: dhgate.com

Balok Cuisenaire

d. APE ciptaan Froebel

Froebel menciptakan balok Blokdooss. Balok Blookdoss berupa balok bangunan yaitu suatu kotak besar berukuran 20x20 cm yang terdiri dari balok-balok kecil berbagai ukuran yang merupakan kelipatan ukuran. Balok Blookdooss lebih dikenal dengan kotak kubus dalam program pendidikan anak usia dini di Indonesia. Kotak kubus ini banyak digunakan sebagai salah satu jenis APE untuk

anak usia dini yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan motorik dan daya nalar anak (Eliyawati, 2005:71).



Gambar 2.6. Balok Blokkdoss
Sumber: mandala-montessori.eu
Balok Blokkdoss

Masih terdapat banyak jenis-jenis APE untuk anak usia dini, bahkan keragaman APE ini dikelompokkan berdasarkan sudut pandang dan cara masing-masing. Terdapat beberapa aspek dalam mengelompokkan APE antara lain dari segi kegunaanya, aspek perkembangan yang dikembangkan, dampak penggunaannya dan berdasarkan penempatannya. Jumlah dan ragam alat permainan sudah berkembang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan zaman. Dilihat bentuk alat permainan ini, dapat diketahui bahwa APE berakar pada alat permainan yang telah ada. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Paud telah menentukan seperangkat permainan dasar, diantaranya yaitu:

- 1) Balok bangunan PDK
- 2) Papan pengenalan nama
- 3) Papan pengenalan kubus

- 4) Beberapa puzzle
- 5) Lotto yang sama, sejenis dan sepadan
- 6) Boneka keluarga
- 7) Papan nuansa warna
- 8) Papan pengenalan angka
- 9) Pohon hitung

Macam permainan-permainan tersebut dapat dikembangkan lagi baik oleh guru maupun orangtua. Alat permainan dasar dan pengembangannya boleh digunakan dalam pembelajaran, selama memenuhi syarat-syarat kelayakan tertentu yang disebut sebagai Standar Nasional Indonesia untuk Alat Permainan. Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, alat permainan edukatif pun semakin dikembangkan. Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2012:4) dalam alat permainan edukatif dikelompokkan menjadi dua macam yaitu:

a. APET

APET (alat permainan edukatif tradisional) adalah alat-alat permainan tradisional (telah dipergunakan berpuluh tahun lalu di beberapa daerah). Alat permainan edukatif yang termasuk dalam APET adalah dakon, mobil-mobilan dari kulit jeruk, egrang tempurung, baling-baling bambu/kertas, angklung, dan bakiak jantung/mancung. APET memiliki fungsi utama sebagai alat permainan bagi anak. Meskipun demikian, APET dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran, seperti pembelajaran berhitung melalui

permainan dakon, keseimbangan fisik dengan egrang tempurung, musik melalui angklung, dan pengenalan warna melalui baling-baling kertas. Alat permainan edukatif tradisional cenderung memiliki banyak manfaat, selain sederhana dalam desain, serba guna, aman, tahan lama dan merangsang atau menstimulasi otak anak, permainan edukatif dengan menggunakan alat tradisional ini lebih murah dan tidak menjadikan anak anti sosial, karena pada umumnya permainan dengan alat-alat ini melibatkan dua anak atau lebih (kelompok dalam kegiatan) (Freman dan Munandar, 1996: 253-254).



Gambar 2.7. Alat Permainan Tradisional Dakon

Sumber: duniabelajaranak.id

Dakon yang dikembangkan dalam pembelajaran PAUD

b. APEM

Terdapat banyak macam jenis APE modern yang terpampang di toko-toko permainan. Berbagai Bricks dan lego merupakan salah satu contoh APE modern yang berorientasi pada pengembangan kemampuan visual dan konstruksi spasial (bangunan). APE modern jenis ini merangsang anak menjadi lebih kreatif. Anak-anak, baik

sendiri maupun kelompok memiliki kesempatan untuk mencipta dan mengembangkan daya imajinasinya. Endang Warzili Ghazali dalam (Istadi, 2003: 129) mengatakan bahwa selama ini pola permainan modern cenderung seperti kebanyakan pola pendidikan formal anak yang mengharuskan mereka duduk terkurung dalam kamar berjam-jam, sehingga pola permainan itu membahayakan mental anak. Selain membuat anak terbiasa dengan menghargai egonya sendiri, anak-anak terdorong untuk menjadi anti sosial.



Gambar 2.8. Lego

Sumber: geometryarchitecture.wordpress.com
Alat Permainan Modern Lego

Berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 APE dilihat dari pembuatnya, APE dapat dihasilkan oleh tiga pembuat, yaitu APE yang dibuat oleh pabrik, APE yang dibuat oleh guru, dan APE yang dibuat oleh anak .

1) Alat permainan edukatif (APE) buatan Pabrik

Alat permainan edukatif buatan pabrik merupakan APE dari hasil produksi pabrik atau tidak di buat oleh pihak sekolah

secara langsung, dalam pembuatannya di butuhkan seorang ahli untuk pembuatannya.

2) Alat permainan edukatif (APE) buatan Guru

Alat permainan edukatif jenis ini merupakan APE yang di buat oleh guru untuk dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran maupun oleh anak untuk dimainkan. Dalam pembuatannya guru memanfaatkan sumber daya lingkungan yang mengacu pada standar pembuatan APE.

3) Alat permainan edukatif (APE) buatan Anak

Alat permainan edukatif yang dibuat oleh anak merupakan APE yang dibuat dari hasil kreatifitas anak. Biasanya APE hasil kreatifitas anak ini merupakan hasil karya anak selama mengikuti proses pembelajaran. Hasil karya yang dimaksud merupakan hasil karya yang dapat dimainkan lagi oleh anak setelah pembelajaran bahkan pada hari berikutnya. Alat permainan edukatif buatan anak dapat merupakan kreasi anak murni maupun pengembangan dari APE buatan pabrik atau APE buatan guru yang ditunjukkan kepada anak.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif memiliki berbagai jenis, yaitu :

Pertama, jenis alat permainan edukatif yang diciptakan oleh para ahli; 1) Peabody, mengembangkan boneka tangan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa; 2) Montessori, menciptakan alat permainan edukatif

yang memudahkan anak untuk mengingat konsep-konsep yang akan dipelajari tanpa perlu bimbingan sehingga memungkinkan anak bekerja secara mandiri, jenis APE yang dikembangkan di Indonesia dari konsep Montessori ini adalah puzzle geometri, silinder berukuran serial, papan bentuk bidang I dan II, dan kantong keterampilan guru yang konsepnya untuk melatih kemandirian; 3) George Cuisenaire, menciptakan jenis alat permainan balok Cuisenaire, balok ini terdiri dari berbagai macam ukuran dan warna. Balok ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung, pengenalan bilangan dan untuk peningkatan keterampilan anak dalam bernalar; dan 4) Froebel, menciptakan jenis alat permainan balok Blookdoss atau lebih dikenal dengan kotak kubus di Indonesia. Balok ini bertujuan untuk melatih dan mengembangkan kemampuan motorik dan daya nalar anak.

Kedua, menurut Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2012:4) dalam alat permainan edukatif dikelompokkan menjadi dua macam yaitu; 1) APET adalah alat-alat permainan edukatif tradisional yang telah dipergunakan di beberapa daerah, yaitu dakon, egrang tempurung, baling-baling bambu, bakiak, dll. APET memiliki banyak manfaat yaitu sebagai pembelajaran, keseimbangan fisik, pengenalan warna, dan mengembangkan sosial anak; dan 2) APEM (alat permainan edukatif modern) adalah alat-alat permainan yang banyak dijual di toko-toko. BrickS dan lego merupakan contoh APEM yang berorientasi pada pengembangan kecakapan visual dan konstruksi spasial (bangunan). APEM jenis ini

merangsang wilayah kreatif secara intensif, memberikan kesempatan pada anak untuk mencipta dan mengembangkan imajinasinya.

Ketiga, berdasarkan Permendiknas No. 58 Tahun 2009 APE dapat dihasilkan oleh tiga pembuat, yaitu; 1) APE yang dibuat oleh pabrik, merupakan APE hasil produksi pabrik dan dibutuhkan ahli untuk pembuatannya; 2) APE yang dibuat oleh guru merupakan APE yang dibuat oleh guru dengan memanfaatkan sumber daya lingkungan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran; dan 3) APE yang dibuat oleh anak merupakan APE yang dibuat dari hasil kreativitas anak selama mengikuti proses pembelajaran.

5. Pengelolaan Alat Permainan Edukatif

Pengelolaan alat permainan edukatif di Taman Kanak-Kanak sebagian besar dilakukan oleh guru TK yang meliputi penyediaan alat permainan di kelas, pemeliharaan alat permainan, dan cara penggunaannya. Sebagai langkah menggunakan alat permainan edukatif, lebih dahulu guru harus memilih alat permainan yang tepat untuk anak dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Badru, 2007:7-15):

- a. Alat peraga tidak berbahaya bagi anak atau merangsang agresivitas anak, seperti pedang-pedangan atau pistol-pistol.
- b. Pemilihan bukan berdasarkan pilihan guru, tetapi berdasarkan minat anak terhadap mainan tersebut ketika ia bermain.

- c. Alat bermain sebaiknya bervariasi sehingga anak dapat bereksplorasi dengan mainannya tersebut. Akan tetapi tidak terlalu banyak macamnya karena akan membingungkan anak.
- d. Tingkat kesulitan sebaiknya disesuaikan dengan rentang usia anak TK, yaitu rentang 4-5 tahun untuk kelompok A dan 5-6 tahun untuk kelompok B.
- e. Alat permainan tidak rapuh atau mudah rusak.
- f. Tidak memilih alat permainan berdasarkan urutan usia karena ada anak yang lambat perkembangannya dari anak-anak seusianya atau sebaliknya, maka dasar pemilihan alat permainan lebih cenderung pada perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengelolaan alat permainan edukatif dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut; a) tidak berbahaya bagi anak; b) pemilihan APE berdasarkan minat anak terhadap mainan; c) alat bermain sebaiknya bervariasi macam dan bentuk; d) tingkat kesulitan sesuai dengan rentang usia anak; e) APE tidak rapuh atau mudah rusak; dan f) dasar pemilihan alat permainan lebih cenderung perkembangan fisik dan mental anak secara individual.

C. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Masnipal, 2013:78). Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia 6 tahun (Sistem

Pendidikan Nasional No.20/2003 pasal 1 ayat 14). Anak usia Taman Kanak-kanak menurut Syaodih (2005:7) adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses perkembangan anak TK meliputi lima aspek. Menurut Kurikulum Taman Kanak-Kanak Tahun 2010 aspek perkembangan pada anak TK yaitu aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek sosial emosional.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang pada proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, aspek bahasa, dan aspek sosial emosional.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, sangat aktif, dinamis antusias dan hampir ingin selalu tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak merupakan individu yang mempunyai karakteristik tertentu. Richard D.

Kellough (Hartati, 2005: 8-11) mengatakan karakteristik anak usia dini adalah:

a. Anak bersifat egosentris

Pada rentang usia ini, anak memiliki ego yang besar tanpa memikirkan orang lain. Dalam bermain pun terkadang mainannya hanya miliknya tidak mau berbagi dengan temannya karena konsep dirinya sendiri masih kuat.

b. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak belajar dari pengalaman orang dewasa dengan cara mengamati perilakunya. Anak akan melihat sesuatu hal baru yang membuat anak penasaran ingin tahu. Pengalaman itu lah yang mendorong anak untuk bereksplorasi, berimajinasi, serta mampu menciptakan sesuatu yang baru.

c. Anak adalah makhluk sosial

Pada dasarnya manusia saling membutuhkan satu sama lainnya. Dalam kehidupan bermasyarakat, orangtua perlu mengajarkan anak untuk bersosialisasi dengan orang lain agar pada saat dewasa nanti anak dengan sendirinya mudah bersosialisasi dan bekerjasama tanpa paksaan dari orang lain.

d. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Dunia anak adalah dunia belajar sambil bermain. Anak akan merasa senang apabila sudah bermain dengan temannya. Bermain peran adalah salah satunya. Cerita atau dongeng merupakan

kegiatan yang banyak digemari oleh anak sekaligus dapat melatih mengembangkan imajinasi dan kemampuan bahasa anak.

e. Anak yang bersifat unik

Setiap anak mempunyai perkembangan yang berbeda-beda diantara anak yang lainnya, dimana masing-masing memiliki bawaan, gaya belajar, minat, latar belakang kehidupan berbeda.

f. Anak yang memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak merasa kesulitan untuk berkonsentrasi pada kegiatan pembelajaran dalam waktu yang lama. Kegiatan pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan yang tidak sesuai dengan kemampuan anak akan membuat anak cenderung mengalihkan perhatian kepada yang lainnya kecuali pembelajaran yang diberikan menyenangkan dan tidak membosankan bagi anak.

g. Anak merupakan masa belajar potensial

Anak usia dini merupakan masa *golden age* dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.

Berdasarkan teori tersebut maka karakteristik anak usia dini mempunyai karakteristik yang berbeda, sebagai pendidik harus dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik. Adapun karakteristik anak usia dini menurut Richard D. Kellough (Hartati, 2005: 8-11) adalah; 1) Bersifat egosentris; 2) Memiliki rasa ingin tahu yang besar; 3) Anak

adalah makhluk sosial; 4) Kaya akan fantasi; 5) Anak bersifat unik; 6) Memiliki daya konsentrasi yang pendek; dan 7) Anak merupakan masak belajar potensial.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian ini juga didasarkan pada hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut.

Pertama, penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yang dilakukan oleh Mikha Sulistiyorini (2016) dengan judul penelitian “Kemampuan Mengenal Bangun Geometri Anak TK Kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta”. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat diperoleh hasil yang dilakukan pada 82 anak bahwa kemampuan menyebutkan nama bangun geometri anak termasuk dalam kriteria mulai berkembang dengan skor rata-rata anak adalah 3,56 diperoleh persentase sebesar 23,73%, kemampuan menunjukkan bangun geometri anak termasuk dalam kriteria mulai berkembang dengan skor rata-rata anak adalah 5,19 diperoleh persentase sebesar 34,6%, dan kemampuan mengelompokkan bangun geometri anak termasuk dalam kriteria mulai berkembang dengan skor rata-rata anak adalah 5,12 diperoleh persentase sebesar 34,13%.

Kedua, penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Srianis (2014) dengan judul penelitian “Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam

Mengenal Bentuk”. Hasil penelitian yang dilakuakn pada 10 anak kelompok A di TK PGRI Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014 bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk setelah penerapan metode bermain Puzzle Geometri. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I sebesar 71,05% yang berada pada kategori sedang mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 91,00% yang termasuk kategori sangat tinggi.

Ketiga, penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Naili Rohmah (2014) dengan judul penelitian “Arithmetic Dice Media as Counting Concept Introduction Media in Early Childhood Setting”. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen nilai rata-rata pretest adalah 58,7 berubah menjadi 77,5 pada hasil posttest, dengan skor peningkatan 18,8. Pada kelompok kontrol nilai rata-rata pretest adalah 62,4 dan meningkat pada hasil posttest dengan 67,0, dengan skor peningkatan 4,6. Hal ini menunjukkan bahwa media dadu aritmatika efektif untuk memperkenalkan konsep perhitungan pada anak usia dini.

Keempat, penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Elisa Fajri Kusumaningrum (2015) dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri melalui Penggunaan Media Papan Flannel pada Anak Kelompok A TK Al-Mukhlisin Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian yang dilakukan pada 18 anak, pada kondisi awal atau prasiklus terdapat 7 anak (38,9%) kategori tuntas. Pada siklus I mengalami peningkatan yaitu 12 anak (66,7%) kategori tuntas. Kemudian

pada siklus II terdapat peningkatan sesuai yang diharapkan yaitu 16 anak (88,9%) kategori tuntas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan flannel dapat meingkatkan pengenalan bentuk geometri pada anak.

Kelima, penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Nur Pujiati dan Wiwik Widajati (2014) dengan judul penelitian “Pengaruh *Three Colour Wire Game* terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok A di TK Islam Plus Al-Muchlisin”. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa pada saat observasi awal (pretest) diperoleh nilai rata-rata 7,41 dan observasi sesudah perlakuan (posttest) dieproleh nilai rata-rata 10,11. Hasil penelitian tersebut dapat diartikan bahwa hasil $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 35$) maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa *three colour wire game* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A.

Keenam, penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Nurul Amelia (2016) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Model Pembelajaran *Make A Match* Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian yang dilakukan pada 16 anak kelompok B bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri setelah adanya tindakan melalui model pembelajaran *Make A Match*. Berdasarkan hasil analisis data pada observasi pratindakan sebesar

43,75%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 62,67% dan pada pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan sangat baik yaitu 81,51%.

Ketujuh, penelitian pra-eksperimen yang dilakukan oleh Ridha Mentari Dwansi, Riswandi, dan Maman Surahman (2016) dengan judul penelitian “Pengenalan Goemetri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif”. Hasil penelitian yang dilakukan pada 30 anak usia 4-5 tahun di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung bahwa terdapat adanya pengaruh antara aktivitas bermain media manipulatif terhadap perkembangan mengenal bentuk geometri pada anak. Berdasarkan hasil analisis, pada kategori Belum Berkembang (BB) sebesar 33,33% terjadi penurunan menjadi 0,00%, pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebesar 26,67% terjadi penurunan menjadi 23,33%, pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 23,33% terjadi peningkatan menjadi 40,00%, dan pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) 16,67% terjadi peningkatan menjadi 36,67%.

Kedelapan, penelitian eskperimen yang dilakukan oleh Diah Sari Widyastuti dan Darsinah (2014) dengan judul penelitian “Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak”. Hasil penelitian yang dilakukan pada 15 anak kelompok B di TK Pratiwi Mlese Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2014/2015 bahwa hasil analisis data uji hipotesis, diperoleh hasil $t_{hitung} = -8,397 < -t_{tabel} = -2,160$ maka H_0 ditolak dan H_a

diterima. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan permainan balok terhadap kemampuan kognitif anak kelompok B.

Kesembilan, penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Huda Fitriyani (2014) dengan judul “The Use of Three Dimensional Puzzle as a Media to Improve Visual-Spatial Intelligence of Children Aged 5-6 Years Old”. Hasil penelitian yang dilakukan pada 30 anak kelompok B di TK PGRI 25 Karangrejo bahwa terdapat peningkatan kecerdasan visual-spasial anak setelah diberikan perlakuan menggunakan puzzle tiga dimensi. Berdasarkan hasil analisis data setelah diberi perlakuan, hasil tes pertama diperoleh sebesar 46% dan hasil tes kedua diperoleh 54%, terdapat peningkatan kecerdasan visual-spasial sebesar 8%.

Kesepuluh, penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Sri Ngadinah Amrih Utami (2017) dengan judul “Application of Building Playing in the Center of Beams to Improve the Visual-Spatial Intelligence of Children at the Age 5-6 Years Old in Mutiara Insan Kindergaten, Sukoharjo Regency”. Berdasarkan analisis data dengan teknik paired sample t-test pada jumlah sampel 30 anak yaitu hasil pretest dan posttest diperoleh $t_{hitung} = -102.524$ dengan $Sig = 0.000$, sehingga dapat disimpulkan kemampuan visual-spasial anak pada usia 5-6 tahun mengalami peningkatan yang signifikan setelah dilakukan perlakuan balok.

Kesebelas, penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Naili Rohmah, Rustono dan Achmad Rifa'i (2016) dengan judul “Cooperative Learning Model to Increasing Mathematical Concept for Early

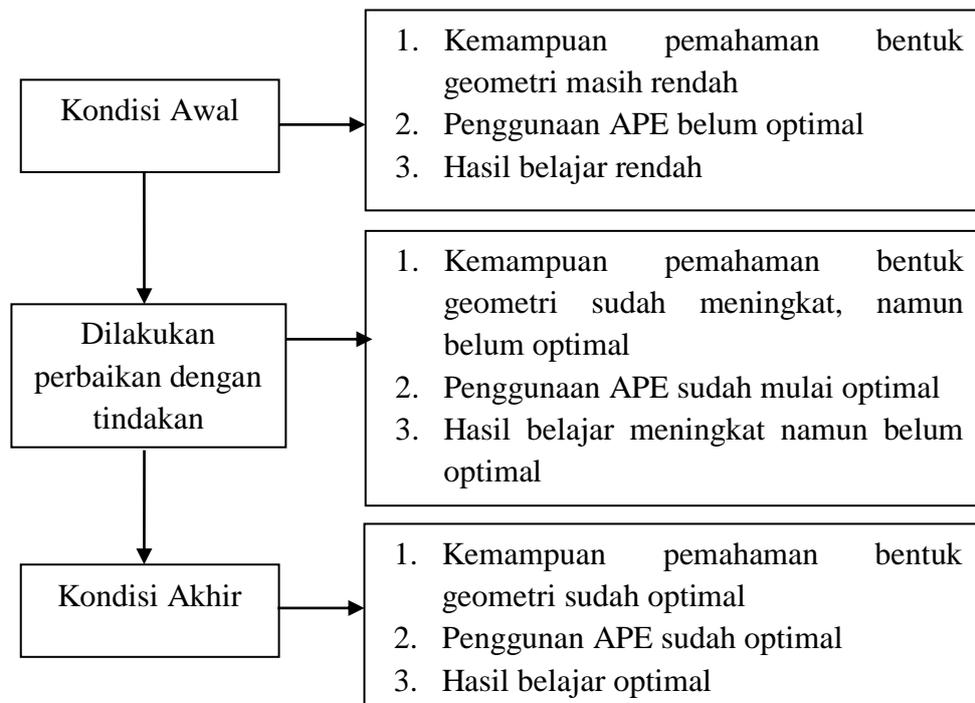
Childhood". Hasil penelitian yang dilakukan pada 30 anak bahwa terdapat peningkatan rata-rata kelompok kontrol lebih kecil daripada peningkatan pada kelompok eksperimen. Berdasarkan analisis data pada kelompok eksperimen yaitu rata-rata pretest sebesar 47,47 menjadi 31,07, meningkat sebesar 16,4. Dengan $t_{hitung} = -14,135$ dengan Sig. (2-tailed) $< 0,05$. Kemudian pada kelompok kontrol yaitu rata-rata pretest sebesar 42,60 menjadi 31,60, meningkat sebesar 11. Dengan $t_{hitung} = -10,322$ dengan Sig. (2-tailed) $< 0,05$.

Berdasarkan pengamatan peneliti tentang kajian terdahulu, relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah kesamaan aspek yang diteliti yaitu aspek kognitif dalam mengenal bentuk geometri serta alat permainan edukatif geometri. Perbedaan dengan penelitian terdahulu terdapat pada jumlah alat permainan yang diterapkan dalam mengenal bentuk geometri. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen mengenai pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap kemampuan kognitif bidang pengembangan geometri pada anak Taman Kanak-Kanak Kelompok A.

E. Kerangka Berpikir

Ada pun skema alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah :

Bagan 2.1
Kerangka Berpikir



Penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan pemahaman geometri anak di TK Al Irsyad Pemalang sebagai sampel penelitian. Pada kondisi awal, tingkat kemampuan anak masih rendah dalam pengenalan bentuk geometri dan mengakibatkan hasil belajar anak menjadi rendah, kemudian diadakan perbaikan dengan tindakan pada kelas yaitu pengaruh alat permainan edukatif pada pengenalan bentuk geometri. Setelah diadakan perbaikan dengan tindakan kelas, maka terjadi peningkatan dalam pemahaman pengenalan bentuk geometri sehingga hasil belajar

menjadi optimal dengan menggunakan alat permainan edukatif di dalam pembelajaran.

F. Hipotesis Masalah

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara dan masih harus dibuktikan kebenarannya (Sugiyono, 2009:64). Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H_0 :Tidak Terdapat Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A

H_1 :Terdapat Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif Bidang Pengembangan Geometri Anak Usia Dini Pada Anak Kelompok TK A

Anak Usia Dini pada Anak Kelompok TK A di TK Al Irsyad Pematang”, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk lebih meningkatkan tingkat kemampuan kognitif terhadap pengenalan geometri pada anak usia dini di TK Al Irsyad hendaknya dilakukan dengan cara menerapkan media pembelajaran yang bervariasi agar siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar. Salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran pengenalan geometri adalah dengan menggunakan alat permainan edukatif.
2. Dengan menggunakan alat permainan edukatif terdapat pengaruh dalam peningkatan hasil belajar kemampuan kognitif siswa. Penggunaan alat permainan edukatif dapat membuat situasi proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan siswa menjadi antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu penyediaan alat permainan edukatif yang memadai untuk segala aspek perkembangan anak usia dini di sekolah dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat diterapkan pada materi pembelajaran yang lainnya tidak hanya pada kemampuan kognitif bidang pengembangan geometri saja, karena proses pembelajaran menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan tingkat pencapaian aspek perkembangan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. Dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alwi, H. dkk. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Amelia, Nurul. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017*. Jurnal. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ardy, Novan dan Barnawi. (2012). *Format Paud*. Jakarta: Ar-ruzz Media.
- Badru, Z. (2007). *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bagus, I Gusti., Zulaikha, Siti., dan Sujana, Wayan. (2015). *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Bentuk Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B TK Ganesha Denpasar*. Jurnal. PAUD
- Briggs. (1970). *A Guide to Promoting resilience of Stident Education, the series early Student Development: practice and reflections;Number8. The Hague: Benard van Leer Voundation*.
- Clements, D. H.m & Sarama, J. (2014). *The Importance of the early years. In R.E. Slavin (Ed.) Science, technology & mathematics (STEM) (pp.5-9)*. Thousand Oaks, CA: Corwin
- Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Devika, Komang dan I Gusti Agung. (2015). *Model Direct Instruction Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B3 TK Kemala Bhayangkari 1 Denpasar*. Jurnal. PAUD
- Djarwanto (2003). *Statistik Nonparametrik*. Yogyakarta: BPFE.
- Dwansi, Ridha Mentari., Riswandi, dan Surahman, Maman. (2016). *Pengenalan Geometri Anak Usia Dini Melalui Media Manipulatif*. Jurnal. Universitas Lampung.
- Feby, Ni Putu., Komang dan Ketut. (2013). *Penerapan Metode Demonstrasi Melalui Kegiatan Meronce Untuk Meningkatkan Kognitif Mengenai*

Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B2 TK Titi Dharma Kecamatan Denpasar Utara Tahun Ajaran 2013/2014. Jurnal. PAUD

Fitriyani, H., & Tasu'ah, N. (2014). *The Use of Three Dimensional Puzzle as a Media to Improve Visual-Spatial Intelligence of Children Aged 5-6 Years Old.* Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies, 3(1), 47-53. doi:10.15294/ijeces.v3i1.9476

Freeman,Joan. Munandar, Utami. (2001). *Cerdas dan Cemerlang.* Jakarta: Gramedia.

Fuadiyah, N. (2013). *Upaya Meningkatkan Pengenalan Geometri dengan Permainan Puzzle Bervariasi pada Kelompok B TK Al-Hikmah Randudongkal-Pemalang. Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2012/2013.* Hlm.14. Diperoleh 11 Juni 2018, <https://yhanapратиwi.files.wordpress.com2014/03puzzle.pdf>.

Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini.* Jakarta: Depdiknas.

Herlina, Elin. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bnetuk Geometri Pada Anak Usia Dini Menggunakan Media Papan Bidang (Penelitian Tindakan Kelas PADA Kelompok A Taman Kanak-kanak Islam Yahya Kota Bandung Tahun Pelajaran 2014-2015).* Jurnal. Universitas Pendidikan Indonesia.

Holis, A. (2016). *Belajar Melalui Bermain untuk Pengembangan Kreativitas dan Kognitif Anak Usia Dini.* Jurnal Pendidikan Universitas Garut Vol. 09 No 01;2016;23-27.

Indriati, Ratna dan Warsini. (2016). *Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Pada Anak Di PAUD Cinta Bunda Desa Baran Sukoharjo.* Indonesian Journal On Medical Science Vol. 3 No 1-Januari 2016.

Ismunamto, S,dkk. (2011). *Ensiklopedia Matematika.* Jakarta: Lentera Abadi.

Istadi, I. (2003). *Prinsip-prinsip Pemberian Hadiah dan Hukuman.* Jakarta: Pustaka Inti.

Khon,Ed,MS. (2003). *Cliffs Quick Review Geometry.* Bandung: Pakar Raya.

Kristanto, Cecilia. (2016). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Logico Terhadap Peningkatan Kemampuan Logika Matematika. (Penelitian Kuasi Eksperimen Pada Anak-anak Kelompok B TK Santo Aloysius Bandung).* Jurnal. Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 2 No. 2 Hlm. 1-9. Oktober 2016.

Kusumaningrum, Elisa Fajri., Chumdari dan Mahfud, Hasan. (2015). *Upaya Peningkatan Pengenalan Bentuk Geometri melalui Penggunaan Media*

Papan Flannel pada Anak Kelompok A TK Al-Mukhlisin Karanganyar Tahun Ajaran 2014/2015. Jurnal. Universitas Sebelas Maret.

Martuti. (2009). *Mendirikan dan Mengelola PAUD Manajemen Administrasi dan Strategi Pembelajaran.* Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Masitoh, dkk. (2004). *Strategi Pembelajaran TK.* Buku Materi Pokok. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Masitoh, dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di TK.* Depdiknas, Dirjen Dikti, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, Jakarta.

Masnipal. (2013). *Siap Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional.* Jakarta: Elex Media Komputindo.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Montolalu, dkk. (2007). *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Muhyidin, dkk. (2014). *Ensiklopedia Pendidikan Orang Tua.* Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Mujid, Abdullah (2013). *Implementasi Metode Role Playing pada Pembelajaran.* Jakarta: Raja Grafindo Persada

Muloke, I.C,dkk. (2017). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif (Puzzle) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.* E-Journal Keperawatan(e-Kp) Volume 5 Nomor 1, Februari 2017. Hlm.14. Diperoleh 15 Juli 2018, <https://yhanapратиwi.files.wordpress.com2014/03/puzzle.pdf>.

Mulyati. (2005). *Buku Pintar Belajar Matematika.* Yogyakarta: Laksana.

Negoro, ST. (2003). *Ensiklopedia Matematika.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Nugraha, A. dkk. (2006). *Metode Pengembangan Sosial Emosional.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Nugraha. (2003). *Kiat Merangsang Kecerdasan Otak.* Jakarta: Puspa Swara.

Pedak, Mustamir. (2009). *Saatnya Bersekolah!.* Jogjakarta: Buku Biru.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009. Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Depdiknas.

Pratisti, D. (2008). *Psikologi Anak Usia Dini.* Bogor: PT Indeks.

- Prawirosentono, Suyadi. (2007). *Filosofi Baru Tentang Manajemen Mutu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pusat Kurikulum Balitbang. (2007). *Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Reys, dkk. (2002). *Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD*. Jakarta: Erlangga
- Rohmah, N., Rustono, R., & Rifa'i, A. (2016). *Cooperative Learning Model as Mathematic Concept Introduction for Early Childhood*. Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies, 5(1), 53-58. doi:10.15294/ijeces.v5i1.11277
- Rohmah, Naili dan Waluyo, Edi. (2014). *Arithmetic Dice Media as Counting Concept Introduction Media in Early Childhood Setting*. Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies, 3 (2), 127-133. Doi:10.15294/ijeces.v3i2.9486
- Ruseffendi. (1991). *Dasar-dasar Matematika Modern Untuk Guru*. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, Arief S, dkk. (2005). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Safi'i, Asrop (2006). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: eIKAF.
- Sagala, S. (2007). *Manajemen Strategik Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sain, S.N., Ismanto, A.Y., dan Babakal, A. (2013). *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Terhadap Aspek Perkembangan Pada Anak Pra Sekolah Di Wilayah Puskesmas Ondong Kabupaten Kepulauan Siau Tagulandang Biaro*. Jurnal e-NERS (eNS), Volume 1, Nomor 1, Maret 2013, hlm. 16-20.
- Soetjningsih. (2012). *Konsep Bermain Pada Anak dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Srianis, Komang., Suarni, Ni Ketut., dan Ujianti, Putu Rahayu. (2014). *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kogitif Anak Dalam Mengenal Bentuk*. E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Vol. 2 No. 1 Tahun 2014.
- Subana, dkk. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustak Setia.

- Sudrajat (2013). “*Landasan Teori Pendidikan Matematika.*” [Online]. Artikel. Tersedia:<http://eedsoe.blogspot.com/2013/08/landasanteoripendidikanmatematika.html?m=1> (17 Mei 2018).
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi, H. (2001). *Pengantar Studi Sosiologi Keluarga*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sujana, N. (2002). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Anglesindo.
- Sujana, N. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Biru.
- Sujiono, dkk. (2004). *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sulistyorini, M. (2016). *Kemampuan Mengenal Bangun Geometri Amal TK Kelompok A Gugus Sido Mukti Kecamatan Mantrijeron Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 6 Tahun ke-5 2016*. Hlm.14. Diperoleh 11 April 2018, <https://yhanapratiwi.files.wordpress.com/2014/03/puzzle.pdf>.
- Sumiati dan Asra. (2011). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suryadi. (2006). *Kiat Jitu dalam Mendidik Anak*. Jakarta: Edsa Mahkota.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.
- Suyanto, S. (2005a). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Suyanto, S. (2005b). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Depdiknas.
- Syaodih, E. (2005). *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Syaodih, Ernawulan. (2010). “*Perkembangan Kognitif Anak. PPG UPI Diakses dari direktori UPI, Universitas Pendidikan Indonesia.*” [Online]

http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR_PGTK/196510011998022ERNAWULAN_SYAODIH/perk_kognitif_anak.pdf. [11 Juli 2018]

- Tadkiroatun, M. (2012: 4). *Bermain sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Trisnawati, Tri Sinta. (2017). *Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak melalui Permainan Geometri di Taman Kanak-Kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung*. Journal Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003). Jakarta: Depdiknas.
- Usman, Akbar P. S. (2008). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Erlangga
- Utami, S.N.A. & Adiarti, W. (2017). *Application of Building Playing in the Center of Beams to Improve the Visual-Spatial Intelligence of Children at the Age 5-6 Years Old in Mutiara Insan Kindergarten, Sukoharjo Regency*. BELIA: Early Childhood Education Paper 6 (1) (2017)
- Wahyudi. (2005). *Permainan Puzzle*. Hlm.109. Diperoleh 20 Mei 2018, <https://yhanapratiwi.files.wordpress.com/2014/03/puzzle.pdf>.
- Wells K.R. (2006). "Cognitive Development" *The Gale Encyclopedia of Children's Health: Infancy through Adolescence*. Gale Virtual Reference Library.1. 438-443.
- Widyastuti, Diah Sari dan Darsinah. (2014). *Permainan Balok Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Anak (Penelitian Pada Kelompok B TK Pertiwi Mlese Kabupaten Klaten Tahun Ajaran 2014/2015)*. Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah
- Wiyani, N.A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wiyani, N.A., Barawi. (2012). *Format PAUD: Konsep, Karakteristik, & Implementasi Anak Usia Dini*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.
- Wowoling, F. E, Ismanto, A. Y., & Babakal, A. (2013). Pengaruh Terapi Bermain Terhadap Tingkat Kecemasan pada Anak Pra Sekolah. www.ejournal.unsrat.ac.id di unduh tanggal 19 November 2018