



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA  
5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN BENTUK-BENTUK  
GEOMETRI**



**UIN SUSKA RIAU**

**OLEH**

**RAMONA**

**NIM. 11619203040**

**UIN SUSKA RIAU**

**FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU**

**PEKANBARU**

**1442H/2021 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA  
5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN BENTUK-BENTUK  
GEOMETRI**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan  
(S.Pd)



UIN SUSKA RIAU

Oleh

**RAMONA**

**NIM. 11619203040**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERISULTAN SYARIF KASIMRIAU  
PEKANBARU  
1442H/2021 M**



## PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri*. Yang disusun oleh Ramona, NIM 11619203040 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 18 Rabi'ul-Awal 1442 H  
04 November 2020 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag  
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

Drs. H. Arbi, M.Si  
NIP. 196507201991031005

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain bentuk-bentuk geometri* yang ditulis oleh Ramona NIM. 11619203040, telah diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 15 Jumadil Akhir 1442 H./28 Januari 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

Pekanbaru, 15 Jumadi Akhir 1442 H.  
28 Januari 2021 M.

Mengesahkan  
Sidang Munaqasyah

Penguji I

Dr. Hj. Nuhasanah Bakhtiar, M.Ag

Penguji II

Nurkamelia Mukhtar, AH., M.Pd

Penguji III

Dra. Hj. Sariah, M.Pd

Penguji IV

Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd. I, MA.

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



  
Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag  
NIP. 19740704 199803 1 001

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGHARGAAN**

Alhamdulillah dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan syukur atas Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, pertolongan, nikmat kesehatan kesempatan serta limpahan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan sholawat beserta salam tidak henti terlantun untuk Nabi tercinta yakni Nabi Muhammad SAW.

Skripsi dengan judul : Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi pendidikan Islam anak usia dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Sebagai manusia yang tidak sempurna yang tak luput dari segala khilaf dan kesalahan, tentunya dalam skripsi ini tidak luput dari kesalahan, demi tercapainya kesempurnaan skripsi ini, dengan segenap hati penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dari pembaca semua.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis menyadari begitu banyak bantuan dari pihak-pihak yang telah memberikan semangat, perjuangan dan bimbingan. Terutama untuk Ayahanda Martius, Ibunda Khadijah penulis sayangi dan cintai sepenuh hati, beserta keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh kasih sayang, serta bantuan materi sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan penulis skripsi ini.

Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis juga banyak mengucapkan terimakasih dan rasa hormat sebanyak-banyaknya kepada :

Prof. Dr. Suyitno, S.Ag., M.Ag., selaku Plt Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Dr. H. Suryan A. Jamrah, M.A., selaku Wakil Rektor I, Dr. H. Kusnadi, M.Pd., selaku Wakil Rektor II, H. Promadi, MA., Ph.D., selaku Wakil Rektor III, beserta semua Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dr. H. Muhammad Syaifuddin, S.Ag., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Drs. Alimuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan I, Dr. Rohani, M.Pd., selaku Wakil Dekan II, Dr. Nursalim, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Beserta semua staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fatimah Depi Susanty Harahap, S.Pd.I., M.A., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Drs. H. Arbi, M.Si. selaku dosen pembimbing dan Penasehat Akademik (PA) yang senantiasa memberikan motivasi, bimbingan dan arahan kepada penulis.

Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah menyampaikan dan memberikan ilmu pengetahuannya serta informasi sehingga memperkaya pengetahuan penulis.

6. Teruntuk keluarga Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini angkatan 2016 A, yang telah memberikan doa dan supportnya.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demikian, semoga tulisan ini mampu memberikan manfaat bagi kita semua. Semua kebaikan dan kebenaran hanya milik Allah Azza Wa Jalla. Atas bantuan, bimbingan dan dorongan beserta doa'anya, penulis ucapkan terimakasih....

Pekanbaru, Januari 2021

Penulis

**Ramona**

**NIM. 11619203040**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSEMBAHAN**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**Alhamdulillahirabbil'amin...**

**Ya Allah sepercik ilmu telah engkau karuniakan kepadaku  
Hanya puji syukur yang dapat ku persembahkan kepada-mu  
Hamba hanya mengetahui sebagian ilmu yang ada kepada-mu  
(Q-S Ar-Rum:41)**

**Terimakasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat  
serta karunianya sehingga sebuah karya yang sederhana ini berhasil penulis  
selesaikan.**

**Alhamdulillah.....**

**Amanah ini usai sudah dengan berbagai suka dan duka  
Serta do'a, usaha dan kesabaran yang mengiringi  
Ayahanda dan Ibunda tersayang.....**

**lautan kasihmu hantarkan aku ke gerbang kesuksesan  
Tiada kasih seindah kasihmu  
Tiada cinta semurni cintamu  
Ayahanda dan Ibunda tersayang.....**

**Dalam setiap langkahku ada tetesan keringatmu  
Dalam cintaku dan Do'a tulusmu  
Semoga Allah membalas budi jasmu  
Aamiin aamiin ya rabbal'alamiin  
Dengan rasa syukur yang teramat dalam,  
Penulis persembahkan sebuah karya yang sederhana ini untuk  
Semua yang tersayang....  
Dan indahny hari tak mungkin lengkap tanpa  
Adanya sahabat-sahabat dan teman-temanku  
PIAUD 2016....**

**Terimakasih kepada keluarga besar penulis yang tanpa kalian penulis tidak  
akan bisa seperti ini,**

**Yang telah mengajarkan kepada penulis tentang semangat  
menjalani kehidupan...**

**Semoga dengan gelar ini membuat kalian bangga dan bahagia.  
Semoga juga penulis bisa membahagiakan kalian hingga ke jannah.**

**Aamiin...**

**Ramona  
Serangkai kata indah untuk  
mereka...**

**28 Januari 2021**



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRAK**

**Ramona, (2021): Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri**

Berdasarkan Tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri. Jenis penelitian kepustakaan (Library Riseach). Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis isi (Content Analysis). Hasil penelitian ini adalah Bentuk geometri yang dikenalkan adalah segi empat, segitiga, dan lingkaran. Kemampuan kognitif adalah kontruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang, dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani sesuatu proses perkembangan dengan pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Karakteristik perkembangan kognitif anak yaitu Mengelempokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk atau ukuran. Maksudnya bahwa mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya, anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segiempat atau persegi.

Kata kunci: Kemampuan Kognitif, Bermain Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri, Anak Usia Dini.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**ABSTRACT****Ramona, (2021): Developing Cognitive Abilities of 5-6 Year Olds Through Playing Geometric Shapes**

Based on the purpose of the implementation of this study is to develop early childhood cognitive abilities through playing geometric shapes. Type of library research (Library Riseach). The data sources of this research are primary data sources and secondary data sources. The data analysis technique used in this study is the content analysis method. The result of this research is that the introduced geometric shapes are rectangles, triangles, and circles. Cognitive abilities are constructs that describe a person's mental or brain, and mental abilities include many abilities, planning, problem solving, abstract thinking, fast learning and learning from experience. Early childhood is an individual who is undergoing a process of rapid development and is very fundamental for the next life. The development of children's cognitive abilities can be seen from what they do, which is driven by a great curiosity in children. Characteristics of children's cognitive development, namely gluing objects that have the same color, shape or size. This means that introducing various kinds of geometric shapes in early childhood can be done by playing while observing various objects around them, children will learn that one object has the same shape as another, such as when observing a book shape has the same shape as a rectangle or square.

**Keywords:** *Cognitive Ability, Playing to Know Geometry Shapes, Early Childhood*



## ملخص

رامونا، (2021): تطوير القدرة المعرفية للطفولة المبكرة من خلال لعب الأشكال الهندسية بناءً على نوع البحث مصادر البيانات لهذا البحث هي مصادر البيانات الأولية ومصادر البيانات الثانوية. تقنية تحليل البيانات المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة تحليل المحتوى في المكتبة (Library Riseach). الغرض من هذا البحث هو تطوير القدرات المعرفية في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال لعب الأشكال الهندسية. نتيجة هذا البحث أن الأشكال الهندسية التي تم تقديمها هي المستطيلات والمثلثات والدوائر. القدرات المعرفية هي التركيبات التي تصف العقل أو الدماغ للشخص ، وتشمل القدرات العقلية العديد من القدرات والتخطيط وحل المشكلات والتفكير المجرد والتعلم السريع والتعلم من التجربة. الطفولة المبكرة هي فرد يمر بعملية تطور سريع وهو أمر أساسي للغاية للحياة التالية. يمكن رؤية تطور القدرات المعرفية للأطفال من خلال ما يفعلونه ، والذي يدفعه فضول كبير لدى الأطفال. خصائص التطور المعرفي للأطفال ، وهي لصق الأشياء التي لها نفس اللون أو الشكل أو الحجم. هذا يعني أنه يمكن تقديم أنواع مختلفة من الأشكال الهندسية في مرحلة الطفولة المبكرة من خلال اللعب أثناء مراقبة الكائنات المختلفة من حولهم ، وسوف يتعلم الأطفال أن كائنًا ما له نفس شكل آخر ، عند ملاحظة شكل كتاب له نفس شكل مستطيل أو ميدان.



الكلمات المفتاحية: القدرة المعرفية ، التلاعب بمعرفة الأشكال الهندسية ، الطفولة المبكرة

UIN SUSKA RIAU

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**DAFTAR ISI**

<b>PERSETUJUAN</b> .....	i
<b>PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PENGHARGAAN</b> .....	iii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Alasan Memilih Judul .....	11
C. Penegasan Istilah .....	11
1. Kemampuan Kognitif .....	12
2. Bermain .....	12
3. Geometri .....	12
4. Anak usia dini .....	13
D. Permasalahan .....	14
1. Identitas masalah .....	14
2. Batasan masalah .....	14
3. Rumusan masalah .....	14
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Konsep Teoritis .....	16
1. Kemampuan kognitif .....	16
2. Konsep Bermain .....	23
3. Kegiatan Bermain Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri ...	27
4. Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini .....	31
B. Kerangka Berfikir .....	36
C. Penelitian Relevan .....	38

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis dan pendekatan Penelitian .....	42
B. Sumber Data .....	43
C. Teknik pengumpulan data .....	43
D. Teknis analisis data .....	45

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Mengembangkan Kemampuan Kognitif Dalam Pandangan Fakar .....	48
B. Bentuk-bentuk Geometri .....	49
C. Uapaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Bermain Mengenal Bentuk-Bentuk Gemotri .....	53
D. Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini .....	56

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	59
B. Saran.....	59

**DAFTAR KEPUSTAKAAN**

UIN SUSKA RIAU

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A Latar Belakang Masalah

Kognitif yaitu sebuah proses berpikir anak dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan dalam suatu kejadian. Proses kognitif berhubungan sangat erat hubungannya dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dari berbagai minat terutama minat kepada ide-ide dan belajar. Dalam ranah kognitif terbagi menjadi tiga aspek umum yang menjadi pedoman untuk para guru yang dapat dikembangkan oleh aspek kognitif.

Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan yang didorong oleh rasa ingin tahu yang besar dan tinggi pada sesuatu hal yang ada pada diri anak. Pentingnya perkembangan kognitif anak pada dasarnya yang dimaksud agar seorang anak mampu mengembangkan daya pikirnya yang termasuk dalam mengenal konsep geometri. Kognitif akan dirasa lebih cepat berkembang apabila melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai oleh anak. Salah satu pengembangan kognitif di Taman kanak-kanak adalah pengembangan geometri yaitu kemampuan konsep bentuk dan ukuran contohnya memilih benda menurut warna, bentuk, ukuran.

Kemampuan anak usia dini dalam tahap belajar geometri pada anak diantaranya ialah tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi dan tahap akurasi. Dalam pengenalan bentuk geometri sangat membantu untuk anak dalam memahami kemudian menggambarkan dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kemudian mendeskripsikan benda yang ditemui oleh anak dalam lingkungan disekitar.

Pengenalan bentuk geometri merupakan salah satu dari konsep yang paling awal yang harus dikuasai dan dipahami oleh anak dalam pengembangan kognitif. Anak dapat membedakan benda yang ada disekitarnya berdasarkan dengan bentuk serta ciri-cirinya. Memberikan pengenalan bentuk-bentuk geometri sejak usia dini yang artinya anak akan mendapatkan pengalaman belajar yang akan menunjang untuk pendidikan matematika ditingkat pendidikan selanjutnya. Pembelajaran mengenal bentuk geometri pada TK dilakukan dengan mengenal bentuk-bentuk geometri dasar seperti segiempat, segitiga dan lingkaran yang dihubungkan dengan benda-benda yang konkrit yang sering ditemui dilingkungan sekitar anak-anak seperti bentuk papan tulis, buku tulis, meja dan lain sebagainya.<sup>1</sup>

Media yang digunakan peneliti adalah benda yang ada dilingkungan anak misalnya buku belajar dan bisa juga media dibuat sendiri oleh peneliti salah satunya seperti rumbai kertas. Penggunaan media ini dirasa memberikan keuntungan bagi para pendidik serta bagi anak. Bagi pendidik keuntungan dari media rumbai kertas geometri ini sangat memudahkan dalam proses pembelajaran saat memberi materi, proses pembelajaranpun sangat menarik minat anak untuk belajar. Untuk anak dengan media rumbai kertas geometri ini sangat bermanfaat bagi anak, anak akan lebih memahami pembelajaran,

<sup>1</sup>Novia kartika dewi. Skripsi “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Jepit Geometri Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Bahana Al-Aqsha Di Blomukti Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo” 2019, hal 4-6

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadikan anak untuk belajar lebih aktif serta dengan media rumbai kertas geometri membuat pembelajaran lebih menarik.

Media dari kata medium yang memiliki arti pengantar atau perantara. Media adalah suatu pengantar atau perantara yang dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah pesan agar pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat dan mudah, merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta dapat dipahami oleh anak untuk melakukan interaksi pembelajaran. Dalam pengertian ini yang dimaksud dari media seperti buku, guru, gambar proyeksi dll. Dengan adanya media maka proses pembelajaran yang berlangsung juga memerlukan perencanaan yang baik dan juga adanya sebuah media akan menarik perhatian anak sehingga anak akan semangat belajar dan akan termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan semua alat fisik yang berfungsi untuk menyampaikan pesan ketika pembelajaran sedang dilaksanakan atau yang sedang berlangsung sehingga dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang tercapai sehingga pembelajaran bisa menjadi lebih baik dan sempurna, media ini digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian anak dalam proses belajar mengajar di kelas ataupun dimana anak belajar semestinya. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan ajar.<sup>2</sup>

Dari pemaparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat

<sup>2</sup>Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputra Pers, 2002).hal 14

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Jadi dari bentuk dasar geometri ini di harapkan anak dapat mengenalnya dengan cara menyebut, menunjukan dan mengelompokan bentuk tersebut sesuai dengan pasangannya.

Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berpikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun sesuatu. Keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dan faktor lingkungan anakitu sendiri.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pada Bab I ayat 14 ditegaskan bahwa "Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".<sup>3</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan

<sup>3</sup> Undang-Undang Dasar 1945. Amandemen ,2003, hal. 24.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Kosekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, social, emosi, fisik, dan motorik.

Secara institusional, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelligences*) maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini itu sendiri.

Pada pasal 28 tentang Pendidikan anak usia dini dinyatakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non-formal, dan/atau informal, PAUD jalur pendidikan formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, PAUD jalur pendidikan non-formal: KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, PAUD jalur pendidikan informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan, dan ketentuan mengenai pendidikan anak usia dini sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, ayat 2, ayat 3, dan ayat 4 diatur lebih lanjut dengan peraturan pemerintah.”<sup>4</sup>

<sup>4</sup>Suyadi, Maulidya, *Konsep Dasar Paud*, 2013, hal. 17-18

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Masa usia dini adalah periode penting yang memberikan pengalaman awal dalam rentang kehidupan manusia. Pengalaman awal yang diperoleh anak pada masa tersebut akan mempengaruhi sikap, perasaan, pikiran, dan perilaku anak pada tahap selanjutnya. Pelatihan dan pengkondisian yang diberikan pada anak secara berkelanjutan akan membantu anak mencapai berbagai tugas perkembangannya secara optimal. Pemahaman terhadap perkembangan anak adalah faktor penting yang harus dimiliki guru dalam rangka optimalisasi potensi anak

Pemahaman terhadap perkembangan anak meliputi berbagai aspek diantaranya fisik-motorik, emosi-sosial, kognitif/intelektual, bahasa, dan pemahaman nilai-nilai moral dan agama. Guru yang memiliki pemahaman terhadap perkembangan anak diharapkan dapat memberikan stimulasi yang sesuai dengan karakteristik anak dan memiliki harapan yang realistis terhadap anak didik.<sup>5</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia prasekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensi-potensi sejak dini kearah pertumbuhan. Salah satu dari beberapa tahap tersebut yang memiliki peranan yang sangat penting adalah perkembangan kognitif/intelektual.

Kognisi adalah sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas, kemampuan daya bahasa serta daya ingat. (Teja Saputra) sedangkan menurut Piagmen hasil perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan

<sup>5</sup>Zulkifli, dkk. *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Cetakan ke2 Pekanbaru 2018, hal. 65

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

organisme, bukan pula pengaruh lingkungan saja melainkan interaksi antara keduanya. Dalam pandangan ini organisme aktif mengadakan hubungan dengan lingkungan atau disebut penyesuaian terhadap objek-objek yang ada dilingkungan yang merupakan proses interaksi yang dinamis inilah yang disebut dengan kognisi.

Menurut Vigotsky (dalam Papalia, Diane & Olds) mengemukakan bahwa kognitif adalah suatu perkembangan anak yang tidak lepas dari lingkungan dan budaya yang membentuknya. Sedangkan menurut Piaget (dalam Papalia, Diane & Olds), kognitif adalah suatu pikiran yang dapat menyusun aktivitas dan dapat melakukan adaptasi terhadap lingkungan.

Tetapi Anak tidak selalu dipadati dengan kegiatan yang berhubungan dengan kognitif maupun afektif semata. Aktivitas psikomotor seperti gerakan jasmani kadang diabaikan oleh orang tua. Kecenderungan bahkan ada yang menilai negatif pelajaran jasmani, kelelahan anak saat aktivitas olah raga diklaim sebab pelajaran lainnya tidak dapat ditangkap dengan baik. Dampak penjas yang terjadi adalah sebaliknya, intensitasnya bisa memberikan tingkat kebugaran yang baik terhadap kesiapan anak belajar selanjutnya. Kebugaran jasmani berhubungan dengan kebugaran fisik sehingga mampu melakukan tugas fisik yang memerlukan kekuatan, daya tahan, dan fleksibilitas. Kebugaran rohani berhubungan dengan kebugaran mental, kebugaran sosial, dan kebugaran emosi. Kebutuhan anak terhadap kebugaran telah dingatkan oleh Rasulullah saw. Sabdanya sebagai berikut;

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

خير, احرص على ما ينفعك, و استعنخير و أحب إلى الله من المؤمن الضعيف, و في كلالمؤمن القوي  
 فعلتكذاكان كذا, و لكن قل : قّ در الله و ما شاءبالله, و لا تعجز, فإن أصابك شيء فلا تقل : لوأني  
 فعل, فإن لو تفتح عمل الشيطان

Artinya: “Orang yang kuat lebih baik dan lebih disukai Allah dari pada orang mukmin yang lemah. Pada segala sesuatu itu terdapat kebaikan, maka tamaklah terhadap apa yang bermanfaat bagimu, minta tolonglah kepada Allah dan janganlah kamu lemah, Apabila kamu terkena suatu musibah, maka janganlah kamu berkata, “Sekiranya aku berbuat anu, pastikanlah akan anu”, tetapi katakanlah : “Allah telah menakdirkan apa yang dikehendaki-Nya, Maka Dia berbuat”. Sebab kata-kata “Sekiranya” itu akan membuka pekerjaan setan.

Pemeliharaan kesehatan dan pendidikannya dalam keluarga, menjadi salah satu tanggung jawab orang tua terhadap anak. Aktivitas demikian itu diperlukan agar anak tumbuh dewasa dengan kondisi fisik yang sehat, kuat, kreatif, dan bergairah. Pemeliharaan tersebut mencakup tindakan perawatan fisik, juga tindakan pencegahan dari segala hal yang dapat merusak dan melemahkan fisik anakdan hal tersebut hanya dapat dipahami oleh setiap orang yang mempunyai akal. Karena, orang-orang yang tidak tahu, seperti telah disebutkan, dalam hati mereka terdapat tutup sehingga tidak dapat memahami suatu nasehat, dan tidak berguna bagi mereka suatu peringatan.<sup>6</sup>

Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan

<sup>6</sup>Difla Nadjih. *Hadits Tentang Metode Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini*, Prosiding ISRA. Hal, 60

sehari-hari, anak sudah memahami sebab akibat, dan anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).<sup>7</sup>

Selanjutnya Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini salah satunya yaitu anak dapat menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium.<sup>7</sup> Selanjutnya Piaget dalam Sujiono bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret pada saat sifat egosentris pada anak semakin nyata. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek, simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting tahap ini.<sup>8</sup>

Nilawati Tajuddin menyatakan bahwa kognitif menurut Piaget dapat dipahami dari sudut pandang mengapa dan bagaimana kemampuan kemampuan berubah dari waktu ke waktu. Menurut Piaget perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Sebagaimana dijelaskan Nilawati Tajuddin bahwa menurut Piaget kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah harus mengenal simbol, misalnya mengenal bentuk

<sup>7</sup> Dianne E. Papalia, Sally, & Ruth., Human Development (Psikologi Perkembangan), Jakarta: Kencana, 2010), h. 324

<sup>8</sup> Ni Made Wiwin Rositawati, A. A Gde Agung, I Nyoman Jempel. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbatuan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif', Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PG-PAUD, Vol. 2 No. 1 (2014), h. 3

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

geometri, mengenali warna, memahami perbedaan ukuran, bisa memahami menghitung angka.<sup>9</sup>

Berdasarkan pendapat penulis, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah suatu perkembangan pikiran yang dapat berpengaruh pada perkembangan aktivitas anak dalam beradaptasi terhadap lingkungan. Sedangkan proses kognisi meliputi aspek-aspek: persepsi, ingatan pikiran, symbol, penalaran dan pemecahan persoalan.<sup>10</sup>

Berdasarkan kenyataan yang biasa ditemukan oleh peneliti dan beberapa pendapat ahli mengenai kemampuan kognitif pada anak TK bahwa kemampuan kognitifnya belum berkembang dengan baik atau optimal terutama dibidang mengenal bentuk-bentuk geometri. Padahal guru telah mengenalkan bentuk-bentuk geometri dengan baik, bentuk geometri dikenalkan guru melalui benda yang disekitar anak, guru telah menggunakan media untuk mengenalkan bentuk-bentuk geometri tersebut, guru memberi hadiah kepada anak yang dapat menyebut bentuk-bentuk geometri dengan tepat, gurupun telah membuat tema tertentu dalam mengenalkan bentuk-bentuk geometri dalam alam sekitar anak, bahkan bentuk-bentuk geometri diperkenalkan guru melalui cara bermain efektif.

Akan tetapi sebageian anak belum dapat mengingat dan mengulang menyebutkan bentuk-bentuk geometri pada benda yang ada disekitar, anak belum dapat menyebut dan mengenal lingkaran, persegi panjang, persegi, dan segitiga, anak belum dapat menyebut dengan baik ukuran terkecil sampai

<sup>9</sup> Nilawati Tajuddin, Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran (Depok: Herya Media, 2014), h. 139

<sup>10</sup>Rahmah .*Buku Ajar Metode Pengembangan Kognitif Anak*, 2017, hal.1-2

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terbesar dan bahkan sebaliknya, serta anak masih bingung mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan bentuk ukuran.

Permasalahan yang terjadi pada pengembangan kemampuan kognitif anak usia dini tersebut maka peneliti berinisiatif untuk melaksanakan penelitian ilmiah kepustakaan dengan judul “**Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri**”.

#### **B. Alasan Memilih Judul**

Alasan penulis memilih judul ini adalah sebagai berikut:

1. Sepengetahuan penulis judul ini belum pernah diteliti
2. Persoalan-persoalan yang dikaji diatas sesuai dengan bidang ilmu yang peneliti pelajari, yaitu pendidikan Islam anak usia dini.
3. Sebagai tambahan ilmu bagi penulis untuk mengetahui kegiatan apa yang pas untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini.
4. Sebagai salah satu memenuhi syarat untuk gelar S.Pd. di program sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
5. Dari segi dana, waktu dan tenaga penulis merasa mampu untuk mengadakan penelitian ini.

#### **Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini maka, perlu adanya, penegasan istilah. Beberapa istilah yang terkait dengan

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

judul peneliti ini adalah kemampuan kognitif, bermain, geometri, anak usia dini.

**1. Kemampuan kognitif**

Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang, dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman.<sup>11</sup>

**2. Bermain**

Bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock). Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bermain mengacu pada aktivitas seperti berlaku pura-pura dengan benda, sosiodrama, dan permainan yang beraturan. Bermain berkaitan dengan tiga hal, yakni keikutsertaan dalam kegiatan, aspek afektif, dan orientasi tujuan.<sup>12</sup>

**3. Geometri**

Geometri merupakan satu-satunya cabang matematika yang sudah diakrabi oleh anak sejak lahir karena geometri ada di mana-mana di hampir semua obyek visual. Geometri dapat ditemukan pada desain bangunan, alam sekitar, bentuk penciptaan karya seni dan hampir semua kerja mesin. Sejak bayi, manusia bergelimang dengan penerapan geometri.

<sup>11</sup>Nur fadilah . Skripsi "Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Flash Card Di Tk Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung". 2017, hal. 12

<sup>12</sup>Rita kurnia. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. 2011, hal 2-3



Kepedulian terhadap konsep-konsep geometri membutuhkan kemampuan anak dalam melakukan penelaban terhadap lingkungan tentang kesebangunan, kesamaan, konsistensi dan lain-lain. Kepedulian semacam ini merupakan dasar yang penting bagi kematangan penelahan dan pembentukan kemampuan pembuktian secara formal nantinya. Memahami konsep geometri secara tepat dan benar membantu seseorang dalam mempresentasikan dan menggambarkan dunia sekitar secara urut teratur.

Dalam pandangan Piaget, yang pertama dikenal oleh anak adalah bentuk-bentuk topologis (Copeland, Pulaski). Dalam pandangan anak, manusia dan obyek-obyek lain bukanlah suatu yang tetap dan tidak berubah, tetapi berganti-ganti bergantung dari mana dia memandang.<sup>13</sup>

Menurut penulis dapat dijelaskan bahwa mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui bermain bentuk-bentuk geometri sangat bermanfaat untuk kemampuan imajinasi anak dan akan lebih menarik dalam media pembelajaran.

#### 4. Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Anak usia dini merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*), karena anak

<sup>13</sup>Kahfi . *Geometri Sekolah Dasar Dan Pengajarannya*: Suatu Pola Penyajian Berdasarkan Teori Piaget Dan Teori Van Heile. 2016. Hal. 262

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang.

## **D Permasalahan**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka identifikasi masalah penelitian adalah:

- a. Kemampuan guru dalam melaksanakan permainan mengenal bentuk-bentuk geometri.
- b. Pelaksanaan permainan mengenal bentuk-bentuk geometri.
- c. Perkembangan kognitif pada anak.

### **2. Batasan Masalah**

Mengingat banyak permasalahan yang terjadi dalam penelitian, untuk memudahkan penelitian maka penulis membatasi permasalahan pada **“Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri. Bentuk Geometri Yang Digunakan Mengambil Bentuk Bangun Datar Seperti Lingkaran, Segiempat, Dan Segitiga”**

### **3. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari masalah diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah **“Bagaimanakah mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain bentuk-bentuk geometri?”**

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Tujuan dan Manfaat Penelitian**

**1. Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui bermain bentuk-bentuk geometri.

**2. Manfaat Penulisan**

**a. Manfaat Teoritis**

Memperkuat teori tentang kognitif yang ditingkatkan melalui permainan mengenal bentuk-bentuk geometri pengetahuan atau temuan tentang pengembangan kemampuan kognitif.

**b. Manfaat Praktis**

- 1) Anak : dapat meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain mengenal bentuk-bentuk geometri yang bervariasi.
- 2) Guru : guru dapat mengetahui alternatif metode pembelajaran apa yang dapat digunakan dengan bermain mengenal bentuk-bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif
- 3) Penulis : sebagai bahan untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan keterampilan penulis, serta sebagai bahan penyelesaian studi S1 di jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**BAB II****KAJIAN TEORITIS****A Konsep Teoritis****1. Kemampuan Kognitif****a. Pengertian**

Kemampuan kognitif adalah konstruksi yang menggambarkan mental atau otak seseorang, dan kemampuan mental itu meliputi banyak kemampuan, perencanaan, pemecahan masalah, pemikiran abstrak, belajar cepat dan belajar dari pengalaman.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Karakteristik perkembangan kognitif anak antara lain: Mengelempokkan benda yang memiliki persamaan : warna, bentuk atau ukuran mencocokkan segitiga persegi panjang dan wajik mengenali dan menghitung angka sampai 10.

Menurut Webster, kemampuan kognitif berhubungan dengan aktivitas intelektual seperti berpikir, menjelaskan, membayangkan, mempelajari kata, dan menggunakan bahasa. Perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh kematangan fisiologis, terutama pada masa balita. Tujuannya agar anak dapat tumbuh dengan optimal.

Teori perkembangan kognitif menyatakan bahwa pertumbuhan mental individu adalah bagian terpenting dalam perkembangan anak. Anak yang berkembang baik aspek kognitifnya, akan dapat belajar

mengembangkan proses berfikir, merespon objek dilingkungan, dan merefleksikan pengalaman. Seiring dengan kematangan anak, akan terjadi melalui proses elaborasi di dalam otak (mind), bukan di luar otak. Sebagai contoh, ketrampilan anak seperti membaca atau menghitung, melibatkan kegiatan mental internal yang kompleks, jadi bukan hanya diperoleh karena perubahan perilaku.

Sistematika kemampuan kognitif adalah teori tiga lapis stratum Carroll diantaranya:

1. Rentang memori: Kemampuan segera untuk mengingat angka, huruf, atau barang lainnya (salah satu ukuran kerja kinerja memori)
2. Memori kerja: Kemampuan untuk sementara menyimpan dan melakukan serangkaian operasi kognitif pada informasi itu membutuhkan perhatian dan pengelolaan terbatas sumber daya terbatas memori jangka pendek
3. Kemampuan spasial: Kemampuan untuk memvisualisasikan tokoh dalam orientasi yang berbeda (Memahami, memanipulasi, mengeksplorasi secara visual)
4. Penutupan verbal: Kemampuan untuk mengidentifikasi kata-kata yang disajikan secara visual saat beberapa surat hilang, atau terutama di antara huruf-huruf lainnya.

Zupancic dan Kavcic mengemukakan bahwa kemampuan kognitif merupakan faktor inti yang dapat merupakan kemampuan kognitif yang efektif, kemampuan untuk menafsirkan isyarat sosial, dan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



teknik pengelolaan konflik yang berhasil. Oleh karena itu, kemampuan kognitif akan membantu anak-anak menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar mereka.

Mastenand Ronnau Boseand Frohlich Gildhoff juga berpendapat bahwa kemampuan kognitif dapat melakukan pemecahan masalah yang terjadi dalam perilaku masalah anak-anak melalui mediasi ketahanan, dan kemudian dapat menunjukkan bahwa kemampuan kognitif *non-verbal* dapat menjadi faktor pelindung penting untuk mencegah masalah pada anak-anak.

Makna pengembangan kognitif bagi anak usia dini pada hakekatnya intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara tertentu. Individu berpikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat tidaknya suatu masalah yang dihadapi dapat diselesaikan. Melalui kemampuan intelegensi seorang anak dapat dikatakan bodoh, pandai, atau pandai sekali (*genius*). Piaget (dalam Hetherington & Parke) menyebut Taman Kanak-Kanak bahwa kognitif adalah bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian-kejadian di sekitarnya. Selanjutnya walaupun proses berpikir dan konsepsi anak mengenai realitas telah dimodifikasi oleh pengalamannya dengan dunia sekitar dia, namun anak juga aktif menginterpretasikan informasi yang anak peroleh dari pengalaman, serta dalam mengadaptasikannya pada pengetahuan dan konsepsi.

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Disisi lain Vygotsky dalam Handayanimengatakan bahwa pertumbuhan kognitif seorang anak tidak semata-mata terjadi karena hubungannya dengan objeknya,namun juga dalam hubungannya dengan orang dewasa atau teman sebayanya yang lebih berpengetahuan. “Istilah kognisi dapat diartikan sebagai pemahaman terhadap pengetahuan. Istilah ini digunakan oleh filsuf untuk mencari pemahaman terhadap cara manusia berpikir.”<sup>14</sup>

**b. Unsur-unsur kemampuan kognitif**

Kemampuan kognitif mencakup 3 unsur yaitu:

- 1) Kemampuan menghadapi masalah abstrak seperti gagasan, simbol, hubungan, konsep, prinsip.
- 2) Menangani situasi baru, tidak sekedar membuat respon terlatih terhadap situasi yang sudah dikenal (familiar).
- 3) Terutama memahami dan menggunakan simbol-simbol abstrak seperti simbol verbal dan lain-lain.

Dalam rangka kognitif, proses berfikir memiliki beberapa tingkatan dari yang paling sederhana hingga paling kompleks.bloom dalam syaiful membagi ranah kognitif menjadi beberapa tahapan, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi.<sup>15</sup>

<sup>14</sup>Kindergarten, Vol. 1, No. 2, November 2018, Hal.126-127

<sup>15</sup>Ibid, hal. 12-14

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif**

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemampuan kognitif dijelaskan sebagai berikut:

**a. Faktor Hereditas**

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

**b. Faktor lingkungan**

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

**c. Faktor kematangan**

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



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

#### d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan diluar dari seseorang yang mempengaruhi kemampuan kognitif pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk.

#### e. Faktor minat dan bakat

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

#### f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhan.

#### d. Empat Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget mengategorikan secara aktual perkembangan tahap kognitif anak-anak. Piaget percaya bahwa semua orang melewati empat tahap yang sama (sensori motor, pra-operasional, operasional-konkret, dan operasional normal) dengan urutan yang tepat sama. Tahap-tahap ini secara umum berhubungan dengan umur-umur tertentu, tetapi ini hanya pedoman umum, bukan label untuk semua anak pada usia-usia tertentu. Piaget mengatakan bahwa individu-individu mungkin melalui

periode transisi yang lama di antara tahap-tahap dan bahwa seseorang dapat memperlihatkan ciri-ciri salah satu tahap di sebuah situasi, tetapi memperlihatkan ciri-ciri tahap yang lebih tinggi atau lebih rendah di situasi lain, jadi mengetahui umur seorang anak saja tidak akan pernah menjamin bahwa kita tahu bagaimana anak itu berfikir.

Tahap-tahap perkembangan kognitif tabel: 2.2

Tahap	Umur kira-kira	Karakteristik
Sensori motor	0-2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mulai menggunakan intansi, ingatan, dan pikiran.</li> <li>- Mulai menengarai bahwa objek-objek tidak hilang ketika disembunyika.</li> </ul>
Pra-operasional	2-7 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Secara gradual mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan untuk berfikir dalam bentuk simbolik.</li> <li>- Mampu memikirkan operasi-operasi melalui logika satu arah.</li> <li>- Mengalami kesulitann dalam melihat dari sudut satu arah.</li> <li>- Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain.</li> </ul>
Operasional-konkret	7-11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu mengatasi masalah-masalah konkret (hands-on) secara logis.</li> <li>- Memahami hokum-hukum percakapan dan mampu mengklasifikasikan dan seriation (mengurutkan dari besar ke kecil atau sebaliknya).</li> <li>- Memahami reversibilitas.</li> </ul>
Operasional formal	11- dewasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mampu mengatasi malasah-masalah abstrak secara logis.</li> <li>- Menjadi lebih ilmiah dalam berfikir.</li> <li>- Mengembangkan kepedulian tentang isu-isu social dan identitas.</li> </ul>

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Menurut penulis tahap-tahap perkembangan kognitif sangat berpengaruh pada tahap pra-operasional anak usia 2-7 tahun yaitu:

- Secara gradual mengembangkan penggunaan bahasa dan kemampuan untuk berfikir dalam bentuk simbolik.
- Mampu memikirkan operasi-operasi melalui logika satu arah.
- Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut satu arah.
- Mengalami kesulitan dalam melihat dari sudut pandang orang lain.

Pada teori ini, dijelaskan bahwa tahap pra operasional adalah tahap di mana anak mulai menggunakan simbol sebagai salah satu sarana komunikasi mereka. Salah satu contoh dari adanya teori pra operasional Piaget ini adalah ketika anak diberikan dua buah gelas berisi sirup merah. Satu gelas berbentuk lebar dan pendek, gelas yang lain berbentuk ramping dan tinggi. Seorang anak pada masa pra operasional pasti akan lebih memilih gelas berisi sirup merah yang berukuran tinggi dan ramping. Padahal volume dari kedua gelas tersebut sama. Dalam pemikiran sang anak, sesuatu yang terlihat lebih tinggi berarti mempunyai isi atau ukuran yang lebih banyak dari pada sesuatu yang lebih pendek. Hal inilah yang disebut dengan konservasi.

## 2. Konsep Bermain

### a. Pengertian Bermain

Bermain adalah kegiatan atau aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang yang terjadi secara alamiah. Anak tidak merasa terpaksa untuk bermain, tetapi mereka akan memperoleh kesenangan,

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



mendapatkan kenikmatan, informasi, pengetahuan, imajinasi, dan sebagainya pada saat bermain. Bermain (*play*) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memunculkan kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Hurlock bahwa bermain dilakukan secara suka rela, dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.

#### **b. Ciri-ciri Bermain**

1. Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan dinikmati anak atau menggemirakan (*enjoyable*). Bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keringatan, bermain tetaplah bernilai positif oleh pemainnya (Garvey).
2. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti, anak bermain bukan karena mereka melaksanakan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.
3. Bermain bersifat spontan dan sukarela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa. Bermain tidak bersifat wajib melainkan dipilih sendiri oleh anak.
4. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.

#### **Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



5. Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri yang memisahkannya dari kehidupan nyata (realitas) sehari-hari.<sup>16</sup>

**c. Manfaat dan tujuan bermain**

Bermain memiliki berbagai macam manfaat bagi aspek perkembangan anak, baik aspek perkembangan fisik motorik, sosial emosional, kognitif, mengasah ketajaman panca indera, serta mengembangkan keterampilan olahraga dan menari (Mayke S. Tejasaputra.). Berikut ini penjelasan bahwa bermain memiliki berbagai manfaat, antara lain dalam :

- a) perkembangan aspek fisik,
- b) perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar,
- c) perkembangan aspek sosial,
- d) perkembangan aspek emosi dan kepribadian,
- e) perkembangan aspek kognitif,
- f) mengasah ketajaman penginderaan,
- g) mengembangkan keterampilan olah raga dan menari,
- h) terapi,
- i) media intervensi,
- j) media untuk guru.

Perkembangan aspek fisik dalam bermain dapat merangsang otot-otot tubuh untuk tumbuh dan menjadi kuat karena pada saat

<sup>16</sup>*Ibid.* hal. 6-8

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bermain tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan. Bermain juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan energi berlebihan yang cenderung dialami oleh anak usia dini. Perkembangan aspek motorik halus dan motorik kasar dalam bermain memberikan manfaat pada proses anak mengembangkan kemampuan mengkoordinasikan mata dan tangan dalam aspek motorik halus, sedangkan aspek motorik kasar tentu saja dapat dikembangkan secara optimal melalui kegiatan bermain karena sebagian besar kegiatan bermain melibatkan aktivitas motorik kasar.

Perkembangan aspek sosial dalam bermain dapat membuat belajar untuk berbagi, menggunakan mainan secara bergilir, mencari alternatif pemecahan masalah, serta berkomunikasi. Bermain juga dapat digunakan sebagai media anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial, dan peran jenis kelamin di masyarakat sehingga dari hal tersebut anak dapat belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral di masyarakat.

Perkembangan aspek emosi dan kepribadian dalam kegiatan bermain yang menyenangkan dapat membuat anak melepaskan ketegangan dan stress yang dialami sehingga akan membuat anak merasa lega dan rileks. Bermain yang dilakukan bersama-sama juga akan membuat anak dapat melakukan penilaian terhadap dirinya sendiri sehingga dapat membantu anak membentuk konsep diri yang positif,

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



rasa percaya diri, penghargaan diri agar dapat bekerjasama, bersikap jujur, senantiasa memiliki kemurahan hati dan ketulusan.

Perkembangan aspek kognitif dalam aktivitas bermain dapat membantu anak mengenal konsep warna, ukuran, bentuk, arah, besaran, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lain. Bermain juga dapat merangsang kreatifitas atau daya cipta.<sup>17</sup>

### 3. Kegiatan Bermain Bentuk-Bentuk Geometri

#### a. Membuat Lingkaran Di Udara

##### 1. Tujuan

- a) Melatih gerakan tangan memutar ke kiri dan ke kanan
- b) Melatih imajinasi anak dalam memutar ke kiri dan ke kanan
- c) Mengenalkan bentuk lingkaran\
- d) Meningkatkan kecerdasan mental pada anak

##### 2. Sarana atau Alat Permainan

- a) Rumbai kertas
- b) Secukupnya kayu untuk tangkai



#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<sup>17</sup> Mayke S. Tejasaputra, 2001. *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*. Hal.39-45

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3. Kegiatan**

- a) Masing-masing anak memegang sepotong kayu dengan rumbai berwarna.

Guru memberikan petunjuk dan contoh membuat lingkaran dari kiri ke kanan atau sebaliknya. Dapat pula dilakukan gerakan di depan tubuh anak, di atas kepala, di samping, dan sebagainya.

- b) Kegiatan ini dapat diikuti dengan menyanyikan lagu-lagu dan gerakan membuat lingkaran disesuaikan irama lagu.
- c) Gerakan-gerakan dapat dilakukan dengan membuat garis dari kiri ke kanan atau sebaliknya.
- d) Dapat pula membuat bentuk segi empat, segitiga, dan sebagainya.

**b. Membuat Tahu atau Membuat Persegi Empat****1) Tujuan**

- a) Melatih anak membuat persegi
- b) Mengenalkan bentuk persegi pada anak

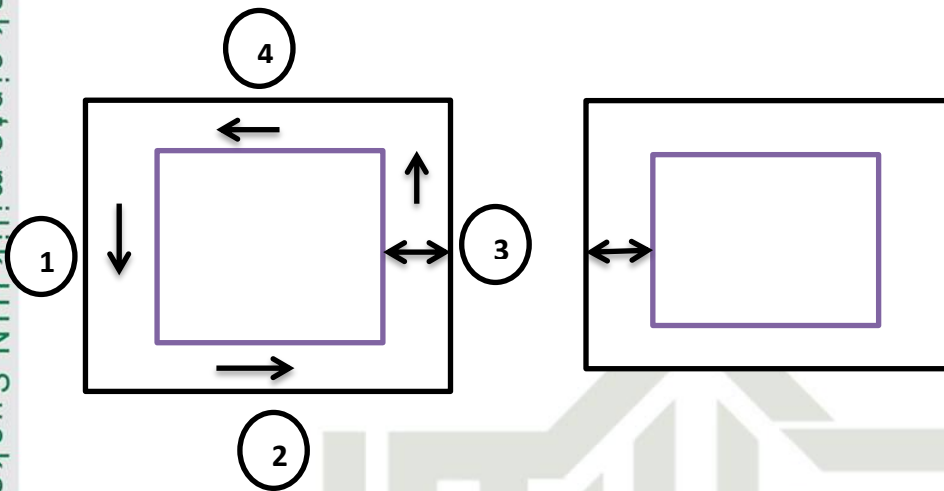
**2) Saran**

- a) Gambar segiempat dengan garis saluran dengan berbagai ukuran di papan tulis atau di kertas.
- b) Papan tulis dan sepidol.
- c) Kertas dan pensil.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**3) Kegiatan**

- a) Guru memberi contoh lebih dahulu dengan menarik garis mulai dari 1 dilanjutkan ke 2,3,4, dan berakhir di titik 1 lagi.
- b) Mintalah beberapa anak maju satu persatu untuk mencoba di papan tulis.
- c) Bila ada gambar di kertas, bagikan kepada masing-masing anak,dengan demikian setiap anak mencoba bersama-sama.
- d) Bila pensil yang dipergunakan adalah pensil warna, akan lebih menarik bagi anak.

**c. Membuat Wajik atau Segitiga****1) Tujuan**

- a) Belajar membuat bentuk segitika
- b) Melatih imajinasi anak dalam membuat segitiga
- c) Mengenal warna pada bentuk segitiga

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**2) Sarana atau Alat Permainan**

- a) Pensil/pensil warna, kertas
- b) Lidi secukupnya

**3) Kegiatan**

- a) Beri rahu bahwa  adalah segitiga

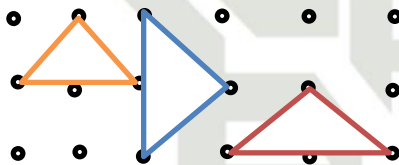
Beri kesempatan anak membuat segitiga dengan mempertebal bentuk-bentuk segitiga.

- b) Sediakan tiga titik.



Bila dihubungkan satu sama lain maka akan berbentuk segitiga.

- c) Sediakan beberapa titik dan mintalah kepada anak untuk membuat tiga bentuk segitiga.



- d) Mintalah si anak membuat bentuk segitiga tanpa bantuan titik
- e) Membuat segitiga dapat dilakukan dengan menggabungkan 3 buah lidi.<sup>18</sup>



<sup>18</sup>Agus F. Tanyong, "Pengembangan Anak Usia Dini". Hal 124-134, 2009

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**4. Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini****a. Mengenal bentuk geometri**

Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri (Slamet Suyanto). Maksudnya bahwa mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi.

Daridefinisi diatas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu didalam sistem matematika yang didalamnya mempelajari garis, ruang dan volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran dan lain-lain.

**b. Tahap-tahap belajar geometri**

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis (Van Hiele dalam Dastin Trigan.), maksudnya yaitu merupakan cabang matematika yang bersangkutan dengan tata ruang yang tidak berubah dalam deformasi dwikontinu (yaitu ruang yang dapat ditekuk, dilipat, disusun, direntangkan dan dipilin, tetapi tidak diperkenankan untuk dipotong, dirobek, ditusuk atau dilekatkan), ia muncul melalui

pengembangan konsep dari geometri dan teori himpunan, seperti ruang, dimensi, bentuk dan transformasi. Mereka belum mengenal jarak, kelurusan dan yang lainnya, karena itu geometri tidak mulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka daerah lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya. Ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap pengenalan

Pada tahap ini siswa baru mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti segi tiga, kubus, bola, lingkaran dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifatnya. Pada tahap pengenalan anak belum dapat menyebutkan sifat-sifat dari bangun geometri yang dikenalnya. Untuk itu guru harus memahami betul karakter anak pada masa pengenalan, sehingga anak tidak akan menerima konsep hanya dengan hafalan saja tetapi dengan pengertian.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini, anak (usia 5-6 tahun) sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, pada sebuah balok banyak sisinya ada 6 sedangkan banyak rusuknya ada 12, dan ketika kita tanya “Apakah balok itu kubus?”, maka anak tidak dapat menjawab. Karena pada tahap ini anak belum mampu mengetahui hubungan keterkaitan antar bangun.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini, anak sudah dapat mengenal bentuk-bentuk geometridan memahami sifat dan ia sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain berhubungan.

## d. Tahap Deduksi

Pada tahap ini, berpikir deduktifnya sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang harus dilakukan secara deduktif. Pada tahap ini, anak sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, karena misalnya ia dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara induktif itu mungkin bisa keliru.

## e. Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting. Kegiatan belajar anak harus memahami dengan pengertian untuk memperluas pengalaman dan berpikir siswa, untuk meningkatkan berpikir ke tahap yang lebih baik.

Melihat tahapan-tahapan belajar geometri tersebut, semua anak mempelajari geometri dengan urutan yang sama, akan tetapi kapan seorang anak mulai memasuki suatu tingkat yang baru tidak selalu sama dengan anak yang satu dengan anak yang lain. Tetapi

bergantung pada pengajaran guru dan proses belajar yang dilalui siswa.<sup>19</sup>

### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Martini Jamaris, menjelaskan bahwa kemampuan dasar matematika pada anak TK berada pada fase praoperasional yang diwarnai oleh perkembangan kemampuan berpikir secara simbolis. Kemampuan dasar geometri dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda tersebut berada, dan kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu dipengaruhi oleh kemampuan berpikir intuitif yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu, seperti menggambar atau menyusun sesuatu.

Keterkaitan faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri tidak lepas dari faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak. Kemampuan berpikir secara simbolis dan kemampuan spasial dipengaruhi oleh faktor hereditas/keturunan,

<sup>19</sup>Marlia Andriyani. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendry Pada Anak Kelas B Tk Sunan Alijogo. Hal.13-32

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

faktor lingkungan (psikososial), faktor asupan gizi, dan faktor pembentukan (Rita Eka Izzaty, Siti Partini Suardiman, Yulia Ayriza, Purwandari, Hiryanto, & Rosita E. Kusmaryani. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak TK adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

#### **d. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini**

Strategi pembelajaran merupakan segala usaha atau aktivitas guru dalam mengajar yang digunakan dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bermain dan belajar tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berkaitan dan saling melengkapi. Bermain membuat anak senang, sedangkan belajar melalui bermain anak dapat menguasai materi yang lebih menantang. Karakteristik cara belajar anak adalah anak belajar dengan cara yang berbeda dari orang dewasa. Beberapa karakteristik cara belajar anak yaitu, anak belajar melalui bermain, anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya, anak belajar secara alamiah, dan belajar anak harus menyeluruh, bermakna dan menarik.

#### **e. Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini**

Lestari, menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan

serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Triharso, menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar - gambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri. Tarigan, menjelaskan bahwa belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehinggal dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya. Mengenalkan berbagai macam bentuk.<sup>20</sup>

## B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan penjabaran dan pemberian analisis terhadap teori yang telah ditampilkan agar tidak terjadi kesalahpahaman dan sekaligus untuk memudahkan dalam penelitian. “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri” Selain itu, kerangka berfikir dapat memberikan batasan terhadap kerangka teoritis yang ada, agar lebih mudah untuk dipahami, diukur, dan dilaksanakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitian kepustakaan.

<sup>20</sup>Rina wati, ” Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siswa Kelompok B Anak Raudhatul Mluweh Ds.Mluweh Kec Ungaran Temur Kab. Semarang semester ii tahun pelajaran 2015/2016” .Hal. 11

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir melalui pusat susunan syaraf sehingga membuat anak dapat mengenal suatu hal mengenai bentuk dasar geometri. Apabila kemampuan kognitif anak mengalami suatu gangguan tentu akan mengakibatkan terhambatnya bagian/ aspek perkembangan anak yang lain.

Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk dasar geometri sangatlah penting dikembangkan pada anak agar anak dapat mengetahui bentuk dasar geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat yang banyak dilihat dilingkungan sekitar anak seperti rumah ataupun sekolah. Dan hal ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan anak khususnya dalam bidang pengenalan bentuk geometri anak usia dini. Anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya, misalnya piring, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhannya dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan yang sangat diperlukan anak TK sebagai dasar kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, mengklasifikasikan bentuk berdasarkan bentuk, membedakan ukuran, berpikir rasional dan dapat mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengenal bentuk geometri mencakup kemampuan mengetahui, memahami dan kemampuan menerapkan.

### Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dilakukan dengan maksud untuk menghindari duplikasi pada desain yang ditemukan peneliti di samping itu untuk menunjukkan pada keaslian bagi peneliti yang sesuai karena peneliti memperoleh gambaran dan perbandingan dari desain-desain yang telah dilaksanakan setelah peneliti membaca dan mempelajari karya ilmiah sebelumnya.

#### 1. Penelitian Marlia Andriyani

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Marlia Andriyani, jurusan pendidikan anak usia dini (PAUD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Agustus 2015, yang berjudul *“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendry Pada Anak Kelas B TK Kalijogo”*. Yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional Gotri Legendri pada anak Kelompok B TK Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri pada anak kelompok B TK Sunan Kalijogo telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu >80%. Dengan demikian, pelaksanaan tindakan

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan tradisional tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya lagi.<sup>21</sup>

Perbedaan penelitian Marlia Andriyani meneliti tentang Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelompok B Tk Sunan Kalijogo Cangkringan Sleman, sedangkan peneliti meneliti Tentang Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri.

2. Penelitian Desy Wahyu Rustiyanti

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Desy Wahyu Rustiyanti, jurusan pendidikan pra sekolah dan sekolah dasar, Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang berjudul “ *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok Adi Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul*”. Yang menjadi rumusan masalah adalah Bagaimana Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul. Berdasarkan tabel 3, dapat diketahui bahwa hasil dari pratindakan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A masih rendah, kemampuan anak dalam mengetahui bentuk-bentuk geometri dengan deskriptor mengucapkan dan memberi nama bentuk geometri melalui tes lisan persentase yang didapat sebesar 41,11% dengan nilai

<sup>21</sup>*Ibid*, hal.79

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



maksimum 8,0 dan nilai minimum yang diperoleh adalah 2,0, selain itu kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri dengan deskriptor memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri melalui LKA dan mendeskripsikan gambar yang sama dengan bentuk geometri melalui tes lisan persentase yang didapat adalah 30% dengan kriteria kemampuannya adalah kurang.

Anak yang mendapat nilai tertinggi pada kemampuan ini hanya ada satu anak dengan nilai maksimum yang diperoleh sebesar 5,0 dan nilai minimum yang diperoleh adalah 2,0. Dalam kemampuan memahami bentuk-bentuk geometri anak masih kesulitan saat mendeskripsikan gambar yang mempunyai bentuk yang sama dengan bentuk geometri. Sedangkan pada kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari melalui lembar observasi check list nilai minimumnya 71 adalah 3,33 dan nilai maksimum yang diperoleh pada Pratindakan adalah 10,0 dengan persentase rata-rata kemampuan sebesar 56,02% dengan kriteria cukup. Dari hasil Pratindakan sebelum diadakan tindakan di Kelompok A perlu ditingkatkannya kemampuan mengenal bentuk geometri. Kemampuan mengenal bentuk geometri dapat ditingkatkan melalui permainan dakon geometri. Dalam bermain dakon geometri anak dapat mengetahui bentuk-bentuk bangun datar secara langsung yaitu bangun segi empat, lingkaran, dan segitiga.<sup>22</sup>

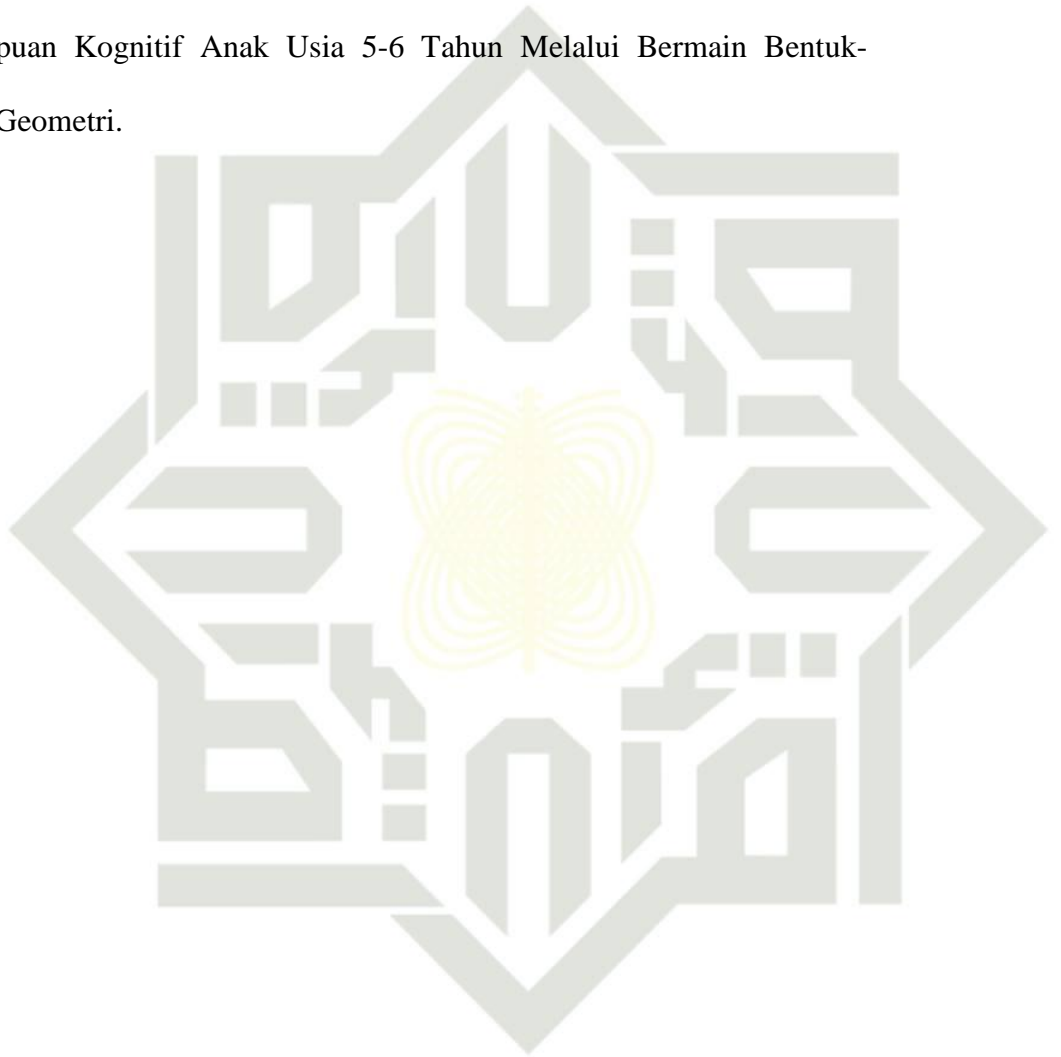
<sup>22</sup>*Ibid*, hal.70

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Perbedaan penelitian Desy Wahyu Rustiyanti tentang Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Menggunakan Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul, sedangkan peneliti meneliti tentang Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri.



UIN SUSKA RIAU

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



### BAB III METODE PENELITIAN

#### A Jenis dan Pendekatan Penelitian

Ditinjau dari jenisnya, penelitian ini bersifat literatur, termasuk pada jenis penelitian pustaka (*library research*). Penelitian pustaka atau riset pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan<sup>23</sup>. Penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan merupakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif yang pada umumnya tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya.

Penelitian kepustakaan merupakan metode dalam pencarian, mengumpulkan dan menganalisis sumber data untuk diolah dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian kepustakaan. Menurut Muhadjir penelitian kepustakaan itu lebih memerlukan olahan filosofis dan teoritis daripada uji empiris di lapangan. Karena sifatnya filosofis, penelitian kepustakaan sering menggunakan pendekatan filosofis (*philosophical approach*) daripada pendekatan yang lain.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, 2004, hlm.3

<sup>24</sup> Rozalena, M. Kristiawan. 2017. Pengelolaan Pembelajaran PAUD dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan*. Vol. 1 No.1 Januari-Juni 2017.78

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Sumber Data**

Dilihat dari kedekatan isi, literatur dapat diklarisifasikan menjadi dua. Pertama sumber primer (*primary source*) dan kedua sumber sekunder (*secondary source*). Sumber primer adalah karangan asli yang ditulis oleh seseorang yang melihat, mengalami, atau mengerjakan sendiri. Bahan literatur semacam ini dapat berupa buku harian (*autobiografi*), tesis, disertasi, laporan penelitian dan hasil wawancara. Sedangkan yang dimaksud dengan sumber sekunder (*secondary source*) adalah tulisan tentang penelitian orang lain, tinjauan, ringkasan, kritikan, dan tulisan-tulisan serupa mengenai hal-hal yang tidak langsung disaksikan atau dialami sendiri oleh peneliti. Bahan literatur sekunder terdapat di ensiklopedia, kamus, buku pegangan, abstrak, indeks, dan buku teks.<sup>25</sup>

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan data sekunder berupa buku Pengembangan Anak Usia Dini (teori dan praktik), jurnal Sumarsih tentang Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Geometri Pada Anak Kelompok A . Karena dalam penelitian pustaka yang menjadi ciri utama studi kepustakaan adalah sumber sekunder.

**Tekhnik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah salah satu langkah penting dan utama dalam penelitian, karena tujuan pokok dari sebuah penelitian itu adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti

<sup>25</sup> Rini Windharti, *Penelitian Sosial* 2018 , hlm. 88

tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan, atau peneliti memperoleh data, tapi dengan cara yang tidak tepat.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari setting-nya data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*) pada laboratorium dengan metode eksperimen, di sekolah dengan tenaga pendidikan dan kependidikan, dirumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar diskusi dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber primer yang langsung memberikandata kepada pengumpul data, dan sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data. Selanjutnya bila dilihat cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan dokumentasi.

Sehubungan dengan data yang digunakan oleh peneliti berupa data Sekunder yang merupakan data berbentuk karya tulis ilmiah seperti buku, jurnal, dan dokumen lainnya. Maka dalam hal pengumpulan data peneliti melakukan pencarian berbagi sumber data, membaca, menelaah dan mengaitkan serta mencatat bahan-bahan atau meteri yang berhubungan dengan pembahasan penelitian. Maka dilakukan beberapa tahapan kegiatan riset kepustakaan sebagai berikut :

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Menyiapkan alat perlengkapan

Peneliti menyiapkan alat perlengkapan berupa pensil atau pulpen dan kertas catatan. Selain itu menggunakan laptop atau komputer untuk membuat catatan penelitian dari sumber data penelitian.

2. Membaca dan membuat catatan penelitian

Menurut Jacques Barzun Kegiatan membaca dan mencatat penelitian kepustakaan merupakan suatu seni. Dalam penelitian kepustakaan yang identik berupa teks-teks yang harus dicari dan dikumpulkan serta dibentuk menurut kerangka penelitian yang sudah dibangun sebelumnya. timbunan bahan bacaan penelitian diklasifikasikan berdasarkan kelompok, koleksi, judul, topik, dan sub-sub topik. Dalam hal ini, setelah peneliti membaca buku-buku, jurnal, dan dokumen lainnya yang berhubungan dengan topik penelitian. Peneliti mencatatnya dengan cara mengkalsifikasikan sumber data berdasarkan judul, kelompok, dan topik. Seperti peneliti mengelompokkan sumber data berupa jurnal pada satu folder jurnal. Dimana semua berisikan hanya jurnal saja. Kemudian peneliti membuat catatan dari buku-buku dan artikel yang berkaitan dengan penelitian yakni buku dan artikel yang membahas tentang pengembangan kurikulum dan kurikulum berbasis aqidah.

**Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola,

memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain.<sup>26</sup>

Dengan kata lain bahwa analisis data adalah suatu proses. Proses analisis data pada dasarnya sudah mulai dikerjakan sejak pengumpulan data dilakukan dan dikerjakan secara intensif. Analisis meliputi penyajian data dan pembahasan dilakukan secara kualitatif konseptual.

Adapun alur yang digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Analisis deskriptif

Metode analisis deskriptif yaitu usaha untuk mengumpulkan dan menyusun suatu data, kemudian dilakukan analisis terhadap data. Analisis deskriptif yakni data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka.

2. *Content analysis* atau analisis isi

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi, dimana data deskriptif sering hanya dianalisis menurut isinya. Peneliti melakukan analisis terhadap sumber data yang kemudian menjabarkannya dalam laporan penelitian yang telah disusun sebelumnya.<sup>27</sup>

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah yang terakhir adalah menyimpulkan data-data yang memungkinkan diperoleh keabsahan hasil penelitian. Dari awal peneliti harus berusaha mencari makna data yang dikumpulkannya. Dari data yang

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 2007, h.334

<sup>27</sup> Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, 1983, hlm. 94

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

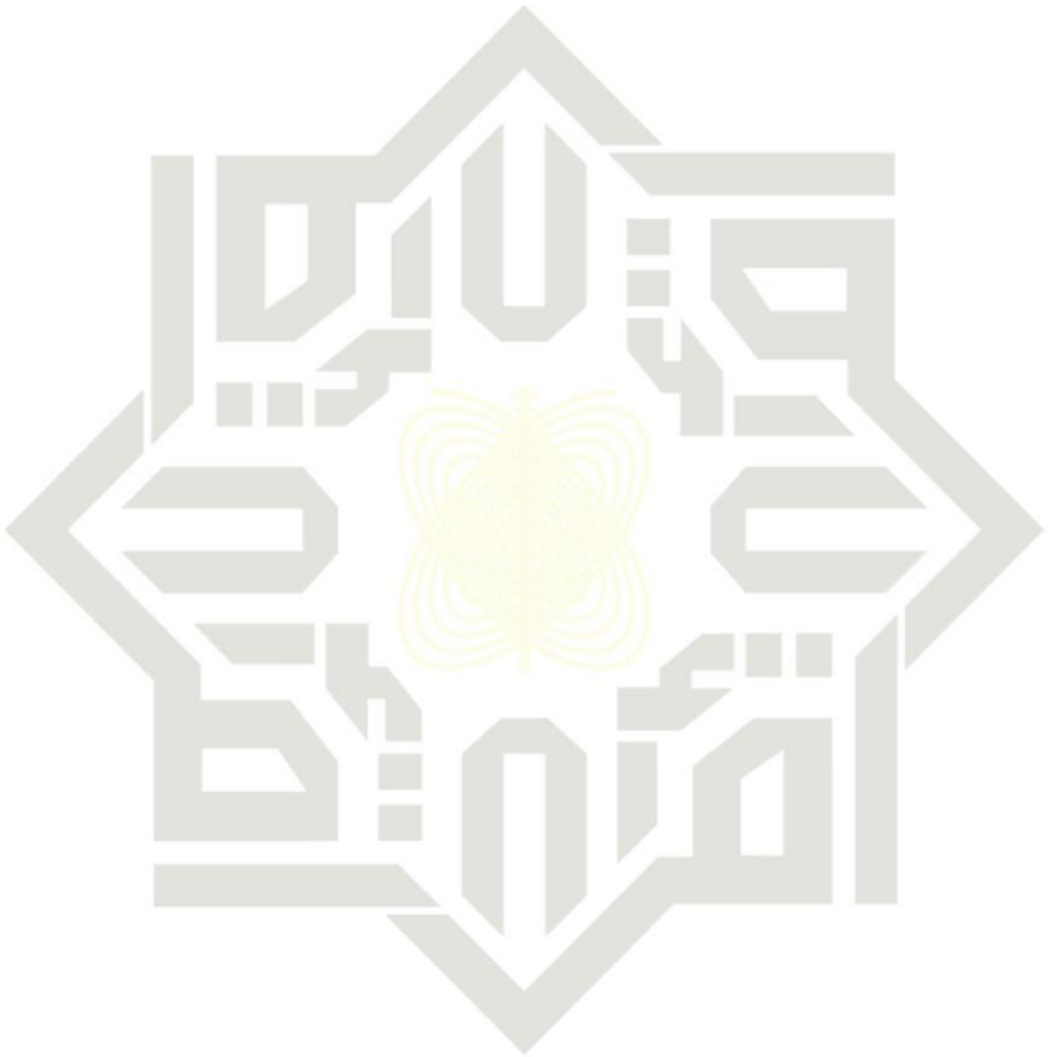
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

telah diperoleh maka peneliti mencoba menarik kesimpulan yang biasanya masih kabur, diragukan, tetapi dengan bertambahnya data, maka kesimpulan itu akan lebih jelas. Jadi kesimpulan harus senantiasa diverifikasi selama penelitian berlangsung.



UIN SUSKA RIAU

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB V

### PENUTUP

**Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pustaka atau *Library Research* yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui bermain mengenal bentuk-bentuk geometri bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi. Dan disini juga kemampuan kognitif atau intelegensi anak akan mulai meningkat dan akan memunculkan ide-ide baru dalam pengetahuan tentang mengenal bentuk-bentuk geometri tersebut.

**Saran**

Agar kegiatan bermain mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini dapat berhasil dengan baik, sebaiknya dilakukan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru hendaknya mendampingi anak ketika bermain mengenal bentuk-bentuk geometri agar kegiatan bermain dapat berjalan dengan kondusif.
2. Permainan yang dimainkan harus menggunakan alat-alat, atau peralatan yang aman dan tidak membahayakan bagi anak.

3. Guru hendaknya dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri yang aturan permainannya menggunakan prinsip bermain sambil belajar.
4. Sekolah hendaknya dapat mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran di kelas ataupun diluar kelas guna untuk mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri, maka kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna apabila menggunakan media pembelajarannya yang sesuai dan menarik.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

#### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



## DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Agus F. Tangyong. 2009. "Pembangunan Anak Usia Dini".
- Asnawir. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta : Ciputra Pers.
- Difla Nadjih. *Hadits Tentang Metode Pendidikan Jasmani Anak Usia Dini*, Prosiding PGRA  
<http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN>
- Jurnal, Kemampuan Pengenal Geometri Melalui Kegiatan Bermain Balok Anak Usia dini 4-6 Tahun
- Kahfi . 2016. *Geometri Sekolah Dasar Dan Pengajarannya: Suatu Pola Penyajian Berdasarkan Teori Piaget Dan Teori Van Heile*
- Marlia Andriyani. 2015. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendry Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijogo
- Mayke S. Tejasaputra, 2001. *Bermain Dan Permainan Untuk Pendidikan Usia Dini*
- Nur Fadilah. Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Flash Card di TK Purnama Kecamatan Sukarame Bandar Lampung. 2017
- Novia kartika.D "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Jepit Geometri Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Bahana Al-Aqsha Di Sidomukti Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo"
- Papalia, Dianne E. Human Development (Psikologi Perkembangan). Jakarta: Kencana, 2010.
- Rahmah .*Buku Ajar Metode Pengembangan Kognitif Anak*, 2017
- Rina wati "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siswa Kelompok B Anak Raudhatul Athfal MluwehDs. Mluweh kec. Ungaran timur kab. Semarang semester II tahun pelajaran 2015/2016" *Jurnal*
- \_\_\_\_\_, " Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dadu Geometri Pada Siswa Kelompok B Anak Raudhatul Mluweh Ds.Mluweh Kec Ungaran Timur Kab. Semarang semester ii tahun pelajaran 2015/2016
- Reni Windharti, *Penelitian Sosial* 2018

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Rita kurnia. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. 2011

Rositawati, Ni Made Wiwin, A. A Gde Agung, I Nyoman Jempel. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbatuan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PG-PAUD*, Vol. 2 No. 1, 2014.

Rozalena, M. Kristiawan. 2017. Pengelolaan Pembelajaran PAUD dalam Mengembangkan Potensi Anak Usia Dini. *Jurnal Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan*. Vol. 2, No.1 Januari-Juni 2017.78

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, 2007

Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, 1983

Suyadi, Maulidya, *Konsep Dasar Paud*, 2013

Tajuddin, Nilawati. *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif AlQuran*. Depok: Herya Media, 2014.

Undang-Undang Dasar 1945. Amandemen, 2003

Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, 2004

Zulkifli, dkk. *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Cetakan ke2 Pekanbaru 2018



## RIWAYAT HIDUP

Ramona lahir pada tanggal 26 Juli 1996 di kota Tanjung Pinang. Lahir dari pasangan bapak Martiyus dan Ibu Khadijah, dan merupakan anak ke 5 dari 5 bersaudara. Penulis menyelesaikan sekolah Dasar di SD Negeri 012 Naumbai pada tahun 2010, dan menyelesaikan sekolah Menengah Pertama di MTS/Madrasah Tsanawiyah Negeri Naumbai pada tahun 2013, kemudian pada tahun 2016 penulis menyelesaikan sekolah Menengah Atas di MA Asy-Syafiiyah Air Tiris.

Penulis diterima sabagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2016 melalui jalur UMJM (Ujian Masuk Jalur Mandiri). Pada tahun 2019 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kampung Kuala Tolam Kecamatan Pelalawan Kecamatan Pelalawan. Pada tahun 2019, penulis melaksanakan Program Praktek Lapangan (PPL) di Raudhatul Athfal Al-Fityah Jl. Karya, Tuah Karya, Kec. Tampan, Kota Pekanbaru. Penulis menyelesaikan tugas akhir kuliah berupa penyusunan skripsi dengan mengikuti Ujian Munaqasah dan dinyatakan lulus dengan nilai “Sangat Memuaskan” pada hari Kamis Tanggal 28 Januari 2021 dengan Judul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Bentuk-Bentuk Geometri.

### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.