

**URGENSI PERMAINAN CONGKLAK GEOMETRI DALAM
MENGEMBANGKAN KECERDASAN LOGIKA
MATEMATIKA ANAK USIA DINI**



OLEH:

RAHMITA HASIM

NIM: 11710924386

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1442 H/2021 M

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN S

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

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.

**URGENSI PERMAINAN CONGKLAK GEOMETRI DALAM
MENGEMBANGKAN KECERDASAN LOGIKA
MATEMATIKA ANAK USIA DINI**

Skripsi
Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH:

**RAHMITA HASIM
NIM: 11710924386**

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1442 H/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.

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.

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “ Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini”. yang disusun oleh Rahmita Hasim, NIM 11710924386 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang Munaqasah Fakultas Tariyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Zulkaidah
1442 H

Juni 2021 M

Menyetujui,
i,

Ketua Jurusan
Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. H. Nurhasana Bakhtiar, M.Ag
NIP: 197305142001122002

Pembimbing



Dewi Sri Suryanti M.S.I.
NIP: 197206122005012003

UIN SUSKA RIAU

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini* yang ditulis oleh Rahmita Hasim, NIM. 11710924386 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 30 Zuhijah 1442 H / 9 Agustus 2021 M. Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pekanbaru, 30 Zuhijah 1442
9 Agustus 2021

Mengesahkan
Sidang Munaqasyah

Penguji I



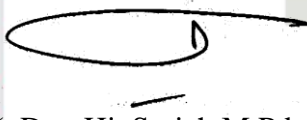
(Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M. Ag.)

Penguji II



(Heldanita, M. Pd.)

Penguji III



(Dra. Hj. Sariah, M. Pd.)

Penguji IV



(Dr. Zuhairansyah Arifin, S. Ag., M. Ag.)

1.

Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. H. Kadar M. Ag.
NIP. 19650521 199402 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.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil' alamin, segala puji bagi Allah SWT yang Maha Esa, Tuhan yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya salawat beserta salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita ke alam yang berilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini berjudul **“URGensi PERMAINAN CONGKLAK GEOMETRI DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA DINI”**, merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dari kedua orang tua penulis yang sangat dicintai, kepada Ayahanda Hasim dan Ibunda Jumaida yang selalu memberikan doa, dukungan moral, motivasi, semangat dengan penuh kasih sayang, serta bantuan materi sehingga penulis bisa menyelesaikan perkuliahan dan penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu, di sini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

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. Prof. Dr. Hairunas, M.Ag., selaku Plt. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Wakil Rektor I Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., dan Wakil Rektor III Dr. Edi Erwan, S.Pt., M.Sc., beserta seluruh Staf Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dr. Kadar, M.Ag., selaku Dekan, Wakil Dekan I Dr. H. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Dr. Zubaidah Amir MZ., S.Pd., M.Pd., dan Wakil Dekan III Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.Kons., beserta seluruh staf Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Nurkamelia Mukhtar. AH, M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Hj. Dewi Sri Suryanti, M.S.I., selaku Penasehat Akademik (PA) yang selalu memberikan motivasi kepada penulis, sekaligus selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi dan arahan dalam bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. 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. Untuk Sahabat Nifika Fashkuri, beserta keluarga Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah memberikan bantuan, support beserta do'anya.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

7.
 - a. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - b. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
8. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kepada keluarga, Liza Warni, Fisma Pratap, Candra dan Marda Susela yang sudah memberikan dukungan semangat serta motivasi sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

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.

Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian dan memberikan keberkahan, mendapat keridhoan dari Allah SWT. *Aamiin yaa rabbal'aalamiin*. Selain itu penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Pekanbaru, 4 Maret 2021
Penulis,

RAHMITA HASIM
11710924386

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.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil'alamin...

Ya Allah sepercik ilmu telah engkau karuniakan kepadaku hanya puji syukur yang dapat ku persembahkan kepadamu hamba hanya mengetahui sebagian ilmu yang ada kepadamu (Q.S Ar-Rum: 41)

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

Teruntuk ayah dan ibunda terimakasih kepada Ayahanda Hasim, dan Ibunda Jumaida karena atas do'a dan keringat kalian beserta kasih sayangnya sepanjang masa, yang tidak ada ketulusan seorangpun melebihi kasih sayang kalian kepadaku.

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada dua orang hebat dalam hidup saya yaitu Ayahanda dan Ibunda, keduanya lah yang membuat semua menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai pada tahap di mana skripsi ini akhirnya selesai.

Terimakasih juga kepada abang Fisma Pratap dan Candra beserta kakak Liza Warni, Marda Susela, serta sahabatku Nifika Fashkuri, tiada waktu yang berharga dalam hidup, selain menghabiskan waktu dengan kalian sehingga masa kuliah ini menjadi lebih berarti.

Semoga dengan pencapaian ini dapat membuat kalian menjadi bangga dan bahagia.

Rahmita Hasim, 04 Maret 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

Rahmita Hasim, (2021): Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui urgensi permainan congklak geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. Jenis penelitian yaitu penelitian kepustakaan (*Library Riseach*). Sumber data penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan metode dokumentasi. Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini metode analisis isi (*Content Analysis*). Hasil penelitian ini yaitu urgensi permainan congklak geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini yaitu dengan permainan congklak geometri ini sangat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan logika matematikanya karena dalam bermain congklak geometri ini anak akan berfikir secara logis dan ilmiah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, dimana papan dan biji congklak geometri ini memiliki bentuk seperti segi tiga, lingkaran dan segi empat, yang akan mengenalkan anak pada bentuk-bentuk geometri secara langsung. Konsep pembelajaran pada anak usia dini salah satunya adalah bermain sambil belajar, untuk itu pembelajaran dengan permainan congklak geometri ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan logika matematikanya.

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

Rahmita Hasim, (2021): The Urgency of Geometry Congklak Games in Developing Mathematical Logical Intelligence for Early Childhood

The purpose of this study was to determine the urgency of the congklak geometry game in developing mathematical logic intelligence for early childhood. The type of research is library research (Library Research). The data sources of this research are primary data sources and secondary data sources. The researcher's data collection technique used the documentation method. The data analysis technique used in this research is the method of content analysis (Content Analysis). The results of this study are the urgency of the geometric congklak game in developing mathematical logic intelligence for early childhood, with this geometric congklak game very helpful for children in developing their mathematical logic intelligence because in playing geometric congklak children will think logically and scientifically in recognizing geometric shapes, where this geometric congklak board and grain has shapes such as triangles, circles and rectangles, which will introduce children to geometric shapes directly. One of the concepts of learning in early childhood is playing while learning, for that learning with this geometric congklak game can help children develop their mathematical logic intelligence.

ملخص

محمد رحمة هاشم ، (2021): إلهام لعبة للهندسة في تطوير الذكاء الرياضي للطفولة المبكرة

كان الغرض من هذه الدراسة هو تحديد مدى إلهام لعبة الهندسة في تطوير الذكاء المنطقي الرياضي للطفولة المبكرة. نوع البحث هو بحث المكتبة. (مصادر بيانات هذا البحث هي مصادر البيانات الأولية ومصادر البيانات الثانوية). استخدم أسلوب الباحث في جمع البيانات أسلوب التوثيق. تقنية تحليل البيانات المستخدمة في هذا البحث هي طريقة تحليل المحتوى (تحليل المحتوى). نتائج هذه الدراسة هي إلهام لعبة الهندسية في تطوير الذكاء المنطقي الرياضي للطفولة المبكرة ، مع لعبة الهندسية هذه مفيدة جدًا للأطفال في تطوير ذكاءهم المنطقي الرياضي لأنه في لعب الهندسي سيفكر الأطفال منطقيًا وعمليًا في التعرف الأشكال الهندسية ، حيث تحتوي لوحة والحبوب الهندسية هذه على أشكال مثل المثلثات والدوائر والتي ستعرف الأطفال على الأشكال الهندسية مباشرة. أحد مفاهيم التعلم في مرحلة اللعب أثناء التعلم ، لأن التعلم باستخدام لعبة الهندسية هذه يمكن أن يساعد الأطفال المنطقي الرياضي.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang 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. Diarang mengemukakan 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.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Alasan Memilih Judul	8
C. Penegasan Istilah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	12
1. Pengertian Permainan Congklak Geometri	12
2. Cara Bermain Congklak Geometri	23
3. Kelebihan dan Kekurangan Congklak Geometri.....	24
4. Tujuan dan Manfaat Congklak Geometri	24
5. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika	25
6. Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika matematika Anak Usia Dini	33
Penelitian Relevan.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Fokus Penelitian	38
C. Sumber Data	38
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pengertian Permainan Congklak Geometri	42
B. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika.....	47

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

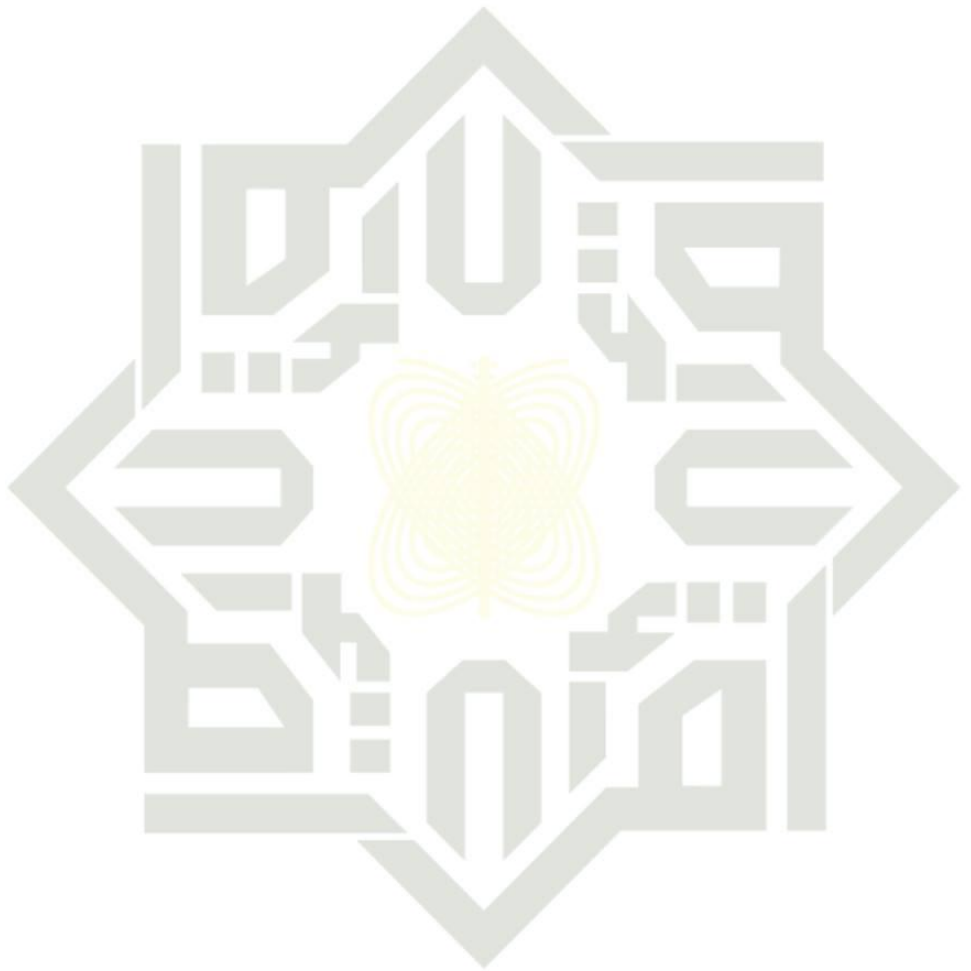
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan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

Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini.....	54
--	----

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57

DAFTAR KEPUSTAKAAN	59
---------------------------------	-----------



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 I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk Tuhan yang paling tinggi derajatnya, paling unik, penuh dinamika dalam perkembangannya dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan dirinya secara maksimal yang apabila mendapatkan layanan yang sesuai. Manusia semenjak berusia dini telah dibekali dengan berbagai potensi yang perlu dikembangkan agar kelak dapat menjalankan fungsi dan perannya sebagai manusia secara efektif dan produktif dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Eksistensi anak memiliki peranan penting dalam merancang masa depan suatu bangsa.¹

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan perlunya penanganan pendidikan anak usia dini. Hal tersebut dapat dilihat dalam pasal 1 butir 14 yang menyatakan bahwa: "pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut."²

Pada dasarnya pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan menyediakan kegiatan belajar

¹ Zalyana. *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus 2016), hlm.

² Masitoh, dkk, *Strategi Pembelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2006), hlm.1.6



mengajar yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan pada diri anak. Semua anak pada dasarnya adalah cerdas, tidak ada yang bodoh. Melalui kecerdasan yang dimilikinya setiap anak mampu mengeksplorasi dunianya dan memecahkan masalah yang dihadapainya. Berbagai kecerdasan yang dimiliki oleh masing-masing anak dapat menjadi modal dalam belajar.

Kecerdasan merupakan salah satu anugerah besar dari Allah SWT kepada manusia dan menjadikannya sebagai salah satu kelebihan manusia dibandingkan dengan makhluk lainnya. Dengan kecerdasannya, manusia dapat terus menerus mempertahankan dan meningkatkan kualitas hidupnya yang semakin kompleks, melalui proses berfikir dan belajar secara terus menerus, dan dengan kecerdasan Allah SWT menciptakan manusia sebagai makhluk yang mempunyai bentuk yang paling sempurna di bandingkan dengan makhluknya yang lain. Allah menegaskan dalam surah At-Tin ayat 4:

لَقَدْ خَلَقْنَا الْإِنْسَانَ فِي أَحْسَنِ تَقْوِيمٍ ﴿٤﴾

Artinya: Sesungguhnya kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya (QS. At-Tin: 4).

Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan potensi sejak dini sehingga anak berkembang secara wajar. Oleh karena itu, pendidik diuntut mampu dan mau memberikan berbagai rangsangan sesuai dengan potensi kecerdasan anak. Rangsangan di dasarkan pada keyakinan bahwa setiap anak

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.



memiliki berbagai kecerdasan yang perkembangannya mensyaratkan stimulasi atau rangsangan yang sesuai.³

Perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus di stimulasi dengan baik agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Salah satu tugas perkembangan yang harus di stimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat di pisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri, misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang di gunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermainnya.⁴

Lembaga pendidikan anak usia dini mengupayakan anak didiknya agar dapat mencapai semua aspek yang dimiliki oleh anak pada usia dini. Diantaranya adalah aspek kognitif, sosio-emosional, fisik dan motorik, bahasa serta moral dan agama. Aspek-aspek tersebut di kembangkan melalui berbagai macam media dan metode pembelajaran dalam bentuk permainan atau kegiatan yang dipilih sendiri oleh pendidik. Dalam tahap perkembangannya, pendidik harus menerapkan media ataupun metode kegiatan tersebut sesuai dengan standar isi tentang tingkat pencapaian dan perkembangan anak yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang

³ Tadkiroatun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2010), hlm. 1

⁴ Mukhtar Latif, Zukhairina dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Media Group 2013), hlm.3



Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Di dalam peraturan menteri tersebut terdapat kemampuan- kemampuan apa saja yang harus mampu di capai oleh anak di rentang usia- usia tertentu.

Standart PAUD merupakan bagian penting yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik anak. Standart ini terdiri dari delapan kelompok yaitu standar isi, standar proses, standar penilaian, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan dan standar pembiayaan. Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan yang dicapai anak terdiri dari aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional.

Sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tentang kognitif meliputi: a).belajar dan pemecahan masalah, mencakup kemampuan memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara fleksibel dan diterima sosial serta menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru. b).berfikir logis mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana, dan mengenal sebab-akibat dan c).berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, dan menggunakan konsepbilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.⁵

Aspek kognitif adalah salah satu aspek yang di kembangkan pada lembaga pendidikan anak usia dini. Menurut Gagne, kognitif adalah proses yang terjadi

⁵ Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berfikir.⁶ Aspek ini bertujuan mengembangkan intelektual anak agar bisa memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari nantinya. Melalui pengembangan aspek kognitif juga anak akan mampu membedakan mana yang baik dan tidak baik untuk dilakukan atau di tiru. Pada aspek kognitif ini yang menjadi sasaran utama untuk di kembangkan adalah kecerdasan anak.

Kecerdasan adalah cara berfikir seseorang untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Gardner pada mulanya memaparkan 7 aspek inteligensi yang menunjukkan kompetensi intelektual yang berbeda, kemudian menambahkannya menjadi 8 aspek kecerdasan, yang terdiri dari kecerdasan linguistic (*word smart*), kecerdasan logika matematika (*Number/ reasoning Smart*), kecerdasan fisik/kinestetik (*Body Smart*), kecerdasan spasial (*Picture Smart*), kecerdasan musical (*Musical Smart*), kecerdasan intrapersonal (*Self Smart*), kecerdasan interpersonal (*People Smart*), kecerdasan naturalis (*Natural Smart*) tetapi paparan ini di tambah menjadi 9 yaitu kecerdasan spiritual.⁷

Salah satu kecerdasan yang dimiliki oleh anak adalah kecerdasan logika matematika. Kecerdasan Logika Matematika adalah kemampuan mengolah angka dan kemahiran menggunakan logika. Anak-anak yang mempunyai kelebihan dan kecerdasan logika matematika memanipulasi lingkungan serta cenderung suka menerapkan strategi mencoba kemudian di batalkan dan ulangi lagi. Mereka suka

⁶ Martini Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Gramedia 2006), hlm. 18

⁷ Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks 2011), hlm. 55

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.

menduga-duga sesuatu. Anak-anak yang memiliki kecerdasan ini terus menerus bertanya dan memiliki rasa ingin tahu yang besar tentang peristiwa di sekitarnya.

Menurut Gardner dalam Rita Kurnia kecerdasan logika- matematika bersemayam di otak depan sebelah kiri dan pariental anak. Kecerdasan ini dilambangkan dengan angka-angka dan lambang matematika lain. Anak-anak yang cerdas dalam logika-matematika menyukai kegiatan bermain yang berkaitan dengan berpikir logis, seperti mencari jejak, menghitung benda-benda, timbang menimbang, dan permainan strategi. Mereka juga suka menyusun sesuatu dalam kategori atau seperti urutan besar ke kecil, pendek ke panjang, dan mengklasifikasi benda- benda yang memiliki sifat yang sama.⁸

Menurut Schaefer istilah bermain atau *play* dibedakan dengan istilah permainan atau game. Bermain merupakan aktivitas yang terjadi secara alamiah dan di temukan baik pada manusia maupun binatang, sedangkan permainan merupakan sesuatu bentuk bermain yang lebih berorientasi pada tujuan dan lebih bersifat serius dari pada bermain. Sebagian besar permainan mempunyai aturan dan memberi peran yang jelas terhadap pemain, mempunyai harapan dan batasan terhadap perilaku pemain, dan menggambarkan bagaimana permainan sedang berlangsung.⁹

Menurut penulis bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, menarik, bersifat sukarela, ada keinginan untuk mengulangi kegiatan tersebut dan

⁸ Rita Kurnia. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendekia insani 2009), hlm. 117

⁹ Iswinarti. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*, (Jakarta:UMM Press 2017), hlm. 3



mempunyai manfaat bagi aspek-aspek perkembangan anak. Sedangkan game merupakan salah satu bentuk kegiatan yang berorientasi pada tujuan, dimainkan lebih dari satu orang dan mempunyai aturan dalam kegiatan bermain.

Menurut Lestari K.W dalam Lili Atika Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak mengenal, menunjukkan, menyebutkan serta menyimpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat, segi panjang dan lingkaran.¹⁰

Salah satu permainan yang mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini adalah dengan bermain congklak geometri. Permainan congklak geometri merupakan sebuah modifikasi alat permainan yang terdiri dari papan congklak yang dilubangi, lubang papan congklak tersebut berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian berbentuk geometri yang bertujuan untuk mengenal bentuk geometri pada anak.

Ada beberapa kenyataan yang peneliti temui pada saat PPL kemaren mengenai kemampuan kognitif pada anak TK bahwa kemampuan dalam kecerdasan logika matematika anak belum berkembang dengan baik atau optimal terutama dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Padahal guru sudah mengenalkan macam-macam bentuk geometri pada anak melalui media pembelajaran. Akan tetapi sebagian anak belum dapat mengingat dan mengulang menyebutkan bentuk-bentuk geometri pada benda yang ada di sekitar, anak belum dapat menyebutkan dan mengenal lingkaran, persegi, segitiga dan persegi

¹⁰ Lili Atika. *Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Mengenalkan Bentuk Geometri PAUD*, (UIR 2011), hlm. 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.

panjang, anak belum dapat menyebut dengan baik ukuran terkecil sampai terbesar bahkan sebaliknya, serta anak masih bingung mengklasifikasikan benda berdasarkan warna dan bentuk ukuran.

Berdasarkan uraian di atas mengenai latar belakang yang telah di jabarkan maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “ **Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini** ”.

B. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis memilih judul ini adalah sebagai berikut:

1. Sepengetahuan penulis judul ini belum pernah diteliti
2. Penulis menganggap persoalan yang di kaji sesuai dengan bidang studi yang penulis pelajari di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
3. Pentingnya untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini dengan permainan yang tepat
4. Sebagai tambahan ilmu bagi penulis untuk mengetahui kegiatan apa yang pas untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini
5. Dari segi dana, waktu dan tenaga penulis merasa mampu untuk mengadakan penelitian ini

C. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul peneliti ini, maka perlu adanya penegasan istilah yang terkait dengan judul peneliti ini adalah:



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. Urgensi adalah sesuatu hal yang sangat penting atau suatu keharusan yang mendesak.¹¹
2. Kecerdasan logika-matematika kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan anak dalam mengolah angka dan atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat.¹²
3. Permainan congklak merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang Panjang dengan tujuh cekukan pada masing masing sisi dari dua sisi cekungan lebih besardi bagian tengah dan ujung kiri dan kananyang disebut sebagai lambung.¹³
4. Geometri adalah bagian dari matematika yang membahas tentang garis, titik, bidang dan ruang. Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi symbol-simbol.¹⁴

Maksud judul di atas adalah bagaimana pentingnya permainan congklak geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini. Melalui permainan congklak geometri anak akan lebih mudah mengingat, mengenal, dan mengetahui bentuk- bentuk geometri serta berfikir logis karena dalam bermain sambil belajar akan memberikan pengaruh yang signifikan dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

¹¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. <https://kbbi.web.id/urgensi.html>

¹² Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2011), hlm. 6.15

¹³ Aisyah Fad. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta: 2014), hlm. 10

¹⁴ Bird, J. *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*, (Alih bahasa: Refina Indriasari). (Jakarta: Erlangg 2002), hlm.142



D Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini?

E Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat di ketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui urgensi permainan congklak geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini.

2. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis pengamatan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tentang penerapan permainan congklak geometri terhadap perkembangan logika matematika anak usia dini. Selain itu sebagai pendorong untuk pelaksanaan Pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.

3. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru: Sebagai bahan pengetahuan tentang pentingnya kecerdasan logika-matematika anak dengan permainan yang benar.
- 2) Bagi Anak: Anak akan memperoleh pengetahuan melalui media permainan congklak geometri yang menyenangkan dan memungkinkan anak dapat mengembangkan kecerdasan logika matematikanya yang berguna untuk ke jenjang Pendidikan selanjutnya.

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.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

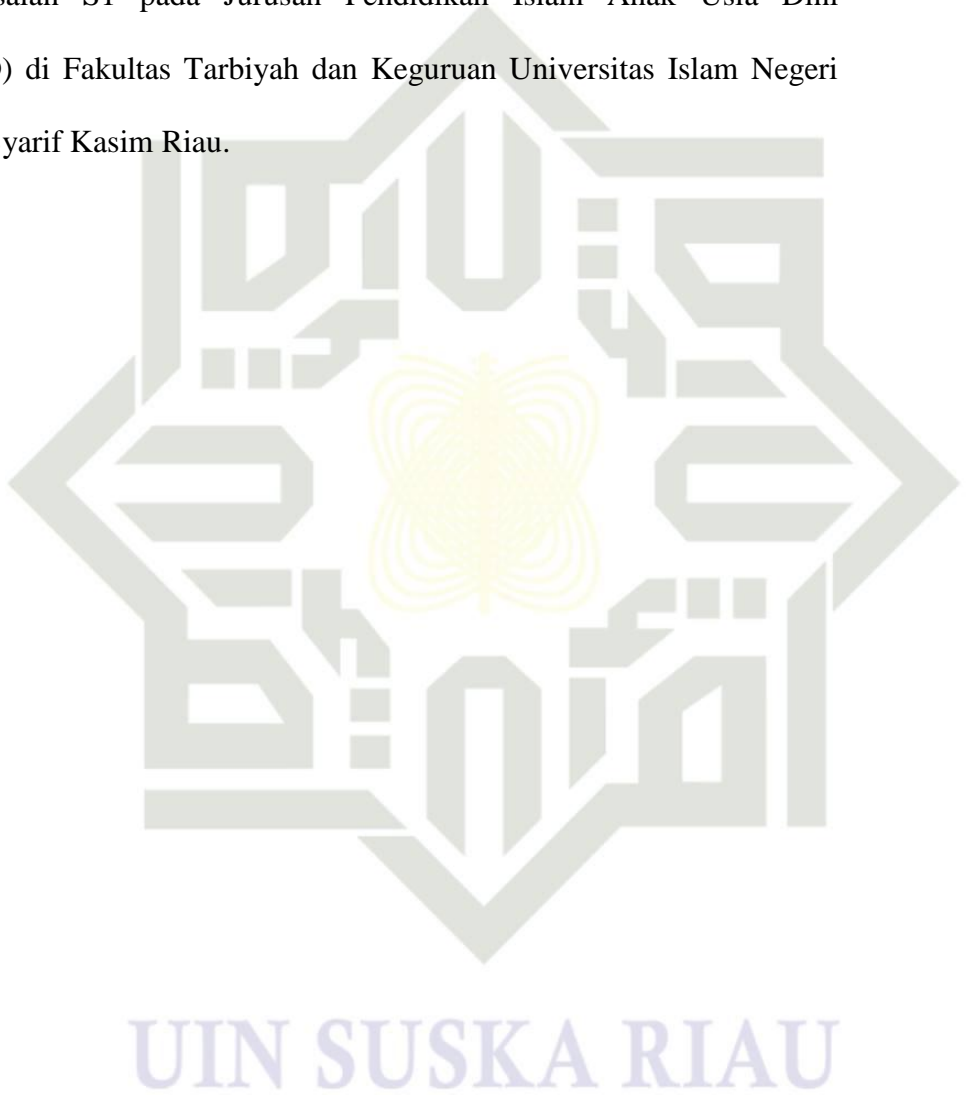
- 3) Bagi Sekolah: Sebagai bahan masukan dan pengetahuan tentang pengaruh permainan congklak geometri terhadap kecerdasan logika-matematika.
- 4) Bagi Peneliti: Sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan syarat penyelesaian S1 pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

© 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.



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

LANDASAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Pengertian Permainan Congklak Geometri

Menurut Piaget, permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan.¹⁵

Menurutnya, struktur-struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan memberi *setting* yang sempurna bagi latihan ini. Misalnya, anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalihkan mulai bermain dengan angka melalui cara-cara yang berbeda. Dunia anak itu dunianya bermain. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan dengan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktivitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat.¹⁶

Menurut para ahli, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bagi mereka, bermain bukan hanya menjadi kesenangan tetapi juga suatu kebutuhan yang mau tidak mau harus terpenuhi. Jika tidak, menurut Conny R. Semawan dalam Rita Kurnia ada satu tahap perkembangan yang berfungsi kurang baik yang akan terlihat jika si anak sudah menjadi remaja. Maka tidak

¹⁵ Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana 2010), hlm. 138

¹⁶ Fadlillah. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group 2014), hlm. 25

berlebihan jika Catron dan Allen mengatakan bahwa bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang optimal.¹⁷

Menurut Seefeldt dan Barbour, aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang spontan pada anak yang menghubungkannya dengan kegiatan orang dewasa dan lingkungan termasuk di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan menggunakan seluruh perasaan, tangan, atau seluruh badan.¹⁸

Mayesty dalam Sujiono memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.¹⁹ Menurut Emmy Budiarti bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam pandangan Piaget, bermain menunjukkan dua realitas anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru.²⁰

Bermain merupakan kegiatan utama yang dilakukan oleh anak usia dini dalam melakukan interaksi dengan lingkungan untuk membangun pengetahuannya. Bermain adalah salah satu aktifitas spontan dimana seorang anak menggunakan orang lain atau benda-benda disekitarnya dengan senang, sukarela, dan penuh imajinatif dan juga menggunakan perasaan, tangan, kaki, dan seluruh

¹⁷ Rita Kurnia. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cendikia Insani 2011), hlm. 1

¹⁸ Yeni Setyati, Modul: *Cara Bermain Anak Usia Dini (Balai Pengembangan Pendidikan Nonformal Provinsi Bengkulu Berkerja Sama dengan Pusat Pengembangan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, (PP-PAUDNI) Regional I Bandar Lampung 2014)*, hlm. 7

¹⁹ Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakart: Indek 2013), hlm. 34

²⁰ Noorlaila. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, (Yogyakarta: Pinus 2010), hlm. 37

anggota tubuh lainnya. Bermain adalah cara belajar anak yang bersifat alami. Anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur, membandingkan, mencari jawaban yang berbeda, berhitung dan sebagainya.²¹

Mildred Parten menggolongkan kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan social anak kedalam enam bentuk, yaitu:²²

- a. *Unoccupied Play* (tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain) adalah suatu kegiatan bermain yang dilakukan anak, akan tetapi anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain tersebut melainkan hanya mengamati disekitarnya yang menarik perhatian anak. Dalam kondisi seperti ini, bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan diri dengan melakukan berbagai hal seperti memainkan anggota tubuhnya, mengikuti orang lain, dan lain-lain tanpa tujuan yang jelas.
- b. *Solitary Play* (bermain sendiri) biasanya tampak pada anak yang berusia sangat muda. Anak sibuk bermain sendiri dan tampaknya tidak memperhatikan anak-anak lain sekitarnya.
- c. *Onlooker Play* (pengamat) yaitu kegiatan bermain dengan mengamati anak-anak lain melakukan kegiatan bermain dan mulai menunjukkan minat yang semakin besar terhadap kegiatan anak lain yang diamatinya.
- c. *Paralel Play* (bermain paralel) tampak saat dua anak atau lebih dengan jenis permainan yang samadan melakukan kegiatan yang sama, tetapi bila diperhatikan tampak bahwa sebenarnya tidak ada interaksi diantara mereka

²¹ Zalyana. *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus 2016), hlm. 95

²² Rita Kurnia. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini.....* hlm. 9



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.

Assosiative Play (bermain asosiatif) ditandai dengan adanya interaksi antar anak yang bermain, saling tukar alat permainan akan tetapi bila diamati akan tampak bahwa masing-masing anak sebenarnya terlibat dalam kerja sama.

Cooperative Play (bermain bersama) ditandai dengan adanya kerjasama atau pembagian tugas antar anak-anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan tertentu. Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan sarana yang dapat melatih keterampilan dan kreativitas anak dengan memberikan kebebasan kepada anak dalam bereksplorasi dan berimajinasi baik secara berkelompok maupun individu yang dapat menyenangkan bagi anak.

Ciri-ciri bermain adalah menyenangkan, tidak boleh ada intervensi tujuan dari luar si anak yang memotivasi dilakukannya kegiatan bermain, bersifat spontan, bermain berarti anak aktif melakukan kegiatan, memiliki hubungan yang sistematis dengan sesuatu yang bukan bermain seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan peran sosial, perkembangan kognitif.

Berdasarkan pengertian di atas, maka menurut penulis bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang tanpa ada unsur paksaan dari pihak lain, yang dapat menimbulkan rasa senang, dan mengasyikkan bagi anak serta memberi suatu informasi dan suatu latihan untuk pertumbuhan perkembangan pada diri anak.

Pada usia dini anak-anak masanya bermain, karena dengan bermain anak dapat mengeksplorasi dirinya serta dapat mengekspresikan perasaannya dan



juga dalam membantu perkembangan kognitif anak. Bermain dapat dilakukan oleh anak dengan berbagai cara ada yang bermain sendiri ada yang bermain kelompok dan juga ada yang bermain berdua saja. Salah satu permainan yang dapat dilakukan oleh anak yaitu bermain congklak yang dimainkan oleh dua orang anak secara bergantian.

Congklak merupakan permainan tradisional yang menggunakan bidang Panjang dengan tujuh cekungan pada masing-masing sisi dan dua cekungan yang lebih besar di bagian tengah ujung kiri dan kanan yang di sebut sebagai lumbung. Cekungan pada sisi di isi dengan biji-bijian atau kerikil. Selain itu ada pula biji congklak yang berasal dari cangkang kerrang laut berbentuk agak bulat oval atau tiruannya berbahan plastik.²³

Congklak atau dhakon di sebut juga badaku menurut Bahasa banjar yang di ambil dari kata dasar “daku” yang di beri awalan “ba” yang berarti melakukan permainan dengan menggunakan alat yang di sebut “padakuan”. Permainan ini biasanya di lakukan oleh anak-anak di dalam rumah atau di teras rumah.²⁴

Dakon-Dhakon berasal dari kata *dhaku* dan mendapat akhiran *-an*. *Dhaku* berarti mengaku bahwa sesuatu itu miliknya. Permainan congklak dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Untuk

²³ Aisyah Fad. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Penebar swadaya group 2014), hlm.24

²⁴ Hardiyanti Pratiwi.. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jakarta: Diva Press), hlm. 62

kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak.²⁵

Permainan congklak di mainkan oleh 2 orang, sebelum permainan di mulai pemain bisa melakukan suit terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang berhak memulai permainan pertamakalinya. Setelah itu pemain mengambil biji congklak dari lubang miliknya, lalu biji congklak di bagikan ke dalam lubang searah jarum jam. Bila biji terakhir jatuh padalubang kecil pemain boleh mengambil biji di dalamnya dan melanjutkan kembali untuk membagikan biji congklak. Jika biji terakhir dilubang besar, pemain boleh mengambil biji yang berada di sisi lubang besar dan melanjutkan lagi permainan. Sementara itu jika biji terakhir jatuh di lubang kosong,itu artinya pemain berhenti, tetapi ia boleh mengambil semua biji yang berada di lubang yang bersebrangan di depannya, jika lubang di depannya pun kosong maka pemain berhenti dan tidak mendapat apa-apa, itu artinya lawan boleh berjalan. Pemenang pemain congklak di tentukan dengan banyaknya biji yang di peroleh masing-masing pemain.²⁶

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri. Konsep geometri berkaitan dengan ide-ide dasar yang selalu berkaitan dengan titik, garis, bidang,

²⁵ Mulyani Novi. *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta: Edu Publisher 2016), hlm. 66

²⁶ Andreas Supriyono. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu....* hlm. 22



permukaan, dan ruang. Konsep geometri bersifat abstrak, namun konsep tersebut dapat diwujudkan melalui cara semi konkret ataupun konkret.²⁷

Kemampuan mengenal bentuk geometri adalah kemampuan anak mengenal, menunjukkan, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar berdasarkan bentuk geometri seperti segi tiga, segi empat dan lingkaran.²⁸

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.

Pengembangan Geometri adalah kemampuan anak dalam pengembangan konsep bentuk dan ukuran. Adapun kemampuan yang dikembangkan yaitu: memilih dan mencocokkan benda menurut warna, bentuk, dan ukurannya, membandingkan, mengukur benda secara sederhana, menyebutkan, menunjukkan, serta mengelompokkan benda sesuai bentuk dan ukurannya.²⁹

Geometri adalah studi hubungan ruang pembelajaran anak usia dini yang termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus penguat bentuk dan pola, anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan nama-

²⁷ Agung Triharso. *Permainan Kreatif dan Educatif Untuk Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Deepublish 2013), hlm. 46

²⁸ Lili Artika. *Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini*, (Universitas Riau 2011), hlm. 3

²⁹ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Prenadamedia Group 2010), hlm. 63



nama bentuk bangun, baik bangun datar ataupun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.³⁰

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

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis (Van Hiele dalam Dasin Trigan.), maksudnya yaitu merupakan cabang matematika yang bersangkutan dengan tata ruang yang tidak berubah dalam deformasi dwikontinu (yaitu ruang yang dapat ditebuk, 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 transfortasi. Mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainnya, karena itu geometri tidak mulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung, mislanya 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

³⁰ Juwita, Kenny Dewi, dk. *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak 3-5 Tahun*, (Jakarta: 2017), hlm. 266



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.

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.

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.

Tahap Dedukasi

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.

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. Diarang 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.

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.³¹

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 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

³¹ Marlia Andriyani. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Dengan Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendry Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijogo* 2015. hlm. 13



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.³²

Congklak geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Congklak geometri adalah sebuah modifikasi alat permainan baru yang terdiri dari papan congklak yang dilubangi, lubang papan congklak tersebut berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian bentuk geometri yang bertujuan untuk mengenalkan bentuk geometri.³³

Congklak geometri ini terdiri dari 8 lubang dan biji untuk mengisi lubang tersebut menggunakan bentuk geometri seperti: lingkaran, segi empat, dan segitiga. Biji geometri mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat, segitiga, dan lingkaran. Permainan congklak geometri ini dimainkan oleh dua orang pemain yang saling bergantian dalam memainkannya. Aspek-aspek yang terdapat dalam permainan congklak geometri ini terdiri dari aspek mengetahui yang meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri serta kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri,

³² Novia kartika dewi. Skripsi “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Jepit Geometri Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Bahana Al-Aqsha Di Sidomukti Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo” 2019, hal 3-4

³³ Desy Wahyu Rustiyanti. *Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak*, (Yogyakarta: UNY 2010), hlm. 47



kemampuan menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, serta kemampuan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari susunan yang bentuk geometri.

2. Cara Bermain Congklak Geometri

Congklak geometri merupakan salah satu permainan edukatif yang di gunakan dalam pembelajaran dapat melatih perkembangan kecerdasan logika matematika dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

Cara bermain congklak geometri yaitu:³⁴

1. Congklak geometri ini di mainkan oleh 2 orang anak secara bergantian
2. Anak bersuit untuk menentukan siapa yang akan bermain duluan
3. Anak bermain congklak geometri di mulai dari memasukkan biji-bijian congklak ke papan congklak geometri.
4. Setiap anak memasukkan lima buah biji untuk di masukkan ke dalam lubang papan congklak geometri sesuai bentuk lubangnya secara bergantian.
5. Setelah itu anak di minta untuk mengucapkan bentuk geometri sambil memasukkan biji-bijiannya ke dalam lubang papan congklak geometri.
6. Selesai bermain congklak geometri guru membuka tutup lubang papan congklak dan memberikan pertanyaan pada anak mengenai bentuk-bentuk geometri.

3. Kelebihan dan Kekurangan Congklak Geometri

³⁴*Ibid*, hlm. 48



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. Kelebihan

Permainan ini dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika anak, selain itu juga dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak ketika menggenggam dan memasukkan biji-bijian ke dalam lubang congklak geometri, permainan ini juga tidak membosankan karena bukan hanya sekedar memasukkan bijiannya saja, tetapi anak juga di minta untuk mengucapkan nama bentuk bijian saat memasukkan ke dalam lubang papan congklak geometri.

2. Kekurangan

Media pembelajaran congklak geometri ini di pasaran masih belum banyak di temui sehingga sulit untuk mencarinya. Selain itu dalam bermain congklak geometri memerlukan waktu dan kejelian serta ketelitian dalam memasukkan bijian kedalam lubang congklak geometri.³⁵

4. Tujuan dan Manfaat Permainan Congklak Geometri

1. Tujuan Umum

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

2. Tujuan Khusus

³⁵ Ibid, hlm. 49



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 Clements dkk pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu. Memberikan kepada anak pengalaman langsung yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk dan sosok membuat anak sadar akan bentuk geometri di dalam lingkungan memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda biasa dan kata tidak biasa. memberikan kepada anak kesempatan untuk membangun bentuk geometri dan belajar nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu.³⁶

3. Manfaat

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

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

5. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika

Kemampuan kognitif biasanya selalu berhubungan erat dengan ilmu matematika. Matematika merupakan salah satu jenis pengetahuan yang sangat dibutuhkan oleh setiap orang. Pengetahuan matematika sudah dapat dikembangkan dan diajarkan pada anak usia dini. Kemampuan dasar matematika yang dimiliki anak usia dini diperoleh melalui pengetahuan yang berasal dari

³⁶ Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. (Jakarta: Muhammadiyah University Press 2008), hlm. 399.

lingkungan alam sekitarnya. Banyak yang mendefinisikan tentang pengertian matematika, ada yang berpendapat bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran logis dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan.

Matematika pada hakekatnya berkenaan dengan struktur dan ide-ide abstrak yang disusun secara sistematis dan logis melalui proses penalaran deduktif. Agar dapat memahami konsep matematika secara baik dan benar harus memahami terlebih dahulu mengenai pola penalaran dan kaidah logika yang digunakan sebagai alat berpikir kritis dalam matematika.³⁷

Tujuan pengenalan matematika untuk anak usia dini menurut sudaryanti adalah bahwa anak usia dini dapat mengembangkan aspek moral, fisik dan emosi. Yang dapat di kembangkan secara menyeluruh dan optimal dengan cara pengenalan yang benar. Pengenalan matematika anak usia dini meliputi aritmatika, geometri, pecahan, pengukuran dan pengolahan data.³⁸

The principles and standards for school mathematics (prinsip dan standar untuk matematika sekolah), yang dikembangkan oleh kelompok pendidik dari *National Council of Teacher of Mathematics*, memaparkan harapan matematika untuk anak usia dini. Diantaranya Konsep-konsep yang dapat dipahami anak usia yaitu:³⁹

³⁷ Antonius C. Prihandoko. *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menajikannya dengan Menarik*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Ttinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi 2005), hlm. 28

³⁸ Sudaryanti. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Terbuka 2006), hlm. 3

³⁹ Agung Triharso. *Permainan Kreatif dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*,(Yogyakarta: CV Andi Offset 2013), hlm. 49-50



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.

Bilangan.

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak adalah pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak hanya mampu berhitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu. Menghitung menjadi landasan bagi pekerjaan dini anak dengan bilangan-bilangan.

Aljabar.

Pengenalan aljabar dimulai dengan memilah, menggolongkan, membandingkan, dan menyusun benda-benda menurut bentuk, jumlah, dan sifat-sifat lain, mengenal, menggambarkan, dan memperluas pola. Hal tersebut memberi sumbangan kepada pemahaman anak-anak tentang penggolongan.

3. Penggolongan (Klasifikasi).

Penggolongan merupakan salah satu proses penting untuk mengembangkan konsep bilangan, supaya anak mampu menggolongkan atau memilih benda-benda, mereka harus mengembangkan pengertian tentang “saling memiliki kesamaan”, “keserupaan”, “kesamaan”, dan “perbedaan”.

Membandingkan.

Membandingkan merupakan proses di mana anak membangun suatu hubungan antara dua benda berdasarkan atribut tertentu. Anak



usia dini sering membuat perbedaan, terutama bila perbandingan itu melibatkan mereka secara pribadi.

Menyusun atau Menata.

Menyusun melibatkan perbandingan benda-benda yang lebih banyak, menempatkan benda-benda dalam satu urutan. Kegiatan menyusun dapat dilakukan dalam di dalam maupun di luar kelas, misalnya menyusun buku yang diatur dari yang paling tebal, mengatur barisan dari anak yang paling tinggi atau pendek, dan lain-lain.

Pola-pola.

Mengidentifikasi dan menciptakan pola dihubungkan dengan penggolongan dan penyortiran. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda. Anak-anak senang membuat pola di lingkungan mereka.

7. Geometri.

Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kanan, kiri meletakkan dasar awal memahami geometri.

Pengukuran.

Ketika anak mempunyai kesamaan mendapatkan pengalaman-pengalaman langsung untuk mengukur, menimbang, dan membandingkan ukuran benda-benda, mereka belajar konsep

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.

pengukuran. Melalui pengalaman ini anak mengembangkan sebuah dasar kuat dalam konsep-konsep pengukuran.

Analisis dan Probabilitas.

Percobaan dengan ukuran, penggolongan, dan penyortiran merupakan dasar untuk memahami probabilitas dan analisis data. Ini berarti anak mengemukakan pertanyaan, mengumpulkan informasi tentang dirinya dan lingkungan mereka, dan menyampaikan informasi ini secara hidup.

Tujuan pembelajaran matematika pada anak, tidak sekedar hanya belajar berhitung, tetapi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, yaitu aspek kognitif. Disamping itu matematika juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan. Seperti yang dikemukakan oleh Gardner bahwa setiap anak dianugrahi kecerdasan matematis logis. Kecerdasan matematis logis yang ada pada anak sebagai kemampuan penalaran ilmiah, perhitungan secara matematis, berpikir logis, penalaran induktif/deduktif, dan ketajaman pola-pola abstrak serta hubungan-hubungan. Kecerdasan matematis logis ini dapat berarti sebagai kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebutuhan matematika. Anak yang memiliki kemampuan ini sangat senang dengan rumus dan pola-pola abstrak.⁴⁰

Kecerdasan logika matematika adalah salah satu dari delapan kecerdasan yang dikemukakan oleh Howard Gardner seorang professor psikologi di Harvard

⁴⁰ Ibid, hlm. 116



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.

University dalam teorinya tentang kecerdasan ganda (*Multiple Intelligence*) di antaranya yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan visual special, kecerdasan logika- matematika, kecerdasan fisik, kecerdasan musik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalis. Dapat di kembangkan pada diri anak usia dini salah satunya yaitu kecerdasan logika matematika. Kecerdasan logika matematika merupakan kecerdasan dengan kemampuan dalam mengenali simbol atau lambang (angka dan huruf), membuat pola dan menyusun benda secara sistematis.⁴¹

Kecerdasan logis matematis adalah kemampuan seseorang dalam berfikir secara induktif dan deduktif, erfikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan fikirannya dalam kehidupan sehari-hari.⁴²

Kecerdasan *Logis- matematis* yakni kecerdasan yang terkait kemampuan menggunakan logika, mengolah angka, berfikir analitis-kritis, perangkaan dan pengenalan pola, anak-anak dengan kecerdasan ini biasanya suka permainan yang butuh logika, suka bertanya tentang sebab akibat, dan dengan usianya yang dini ternyata menyukai angka serta perhitungan sederhana. Senang belajar matematika atau ilmu yang berhubungan dengan hitungan.⁴³

Kecerdasan *Logis-matematis* adalah kecerdasan yang melibatkan keterampilan mengolah angka dengan baik atau mahir menggunakan penalaran

⁴¹ Sujiono, Yuliani Nurani dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2008), hlm 6.11

⁴² Hamzah. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Sanabil Publishing 2010), hlm. 11

⁴³ Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. (Jogjakarta: Arruz Media 2013), hlm.17



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.

atau logika dengan benar. Kecerdasan ini menggunakan kepekaan terhadap hubungan yang logis, hubungan yang memiliki sebab akibat, dan logika-logika lainnya.⁴⁴

Kecerdasan *Logis-Matematis* adalah kemampuan untuk menangani, mengatasi, dan memahami bilangan dan perhitungan serta pola dan pemikiran logis ilmiah. Kecerdasan ini juga mencakup kemampuan menggunakan angka dan melakukan penalaran dengan benar.⁴⁵

Kecerdasan matematik adalah kemampuan yang berkenaan dengan berbagai rangkaian alasan mengenal pola-pola dan aturan. Kecerdasan ini merujuk pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola-pola kategori yang memiliki hubungan dengan memanipulasi objek dan symbol untuk melakukan percobaan dengan cara yang terkontrol dan teratur. Kecerdasan matematika di sebut juga kecerdasan logis dan penalaran, karena merupakan dasar dalam memecahkan masalah dengan memahami prinsip yang mendasari bilangan kuantitas dan operasi.

Cara mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak: (1) menyelesaikan puzzle, permainan ular tangga dan lain-lain. Permainan ini membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah dengan menggunakan logika; (2) mengenal bentuk geometri, dapat dimulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, misalnya dengan menggantung berbagai bentuk geometri dalam berbagai warna di atas tempat

⁴⁴ Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia 2009), hlm. 6.11

⁴⁵ Eliyyil Akbar. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Prenada Original 2020), hlm.

tidur ; (3) mengenalkan bilangan melalui sejak berima dan lagu; (4) pengenalan pola, permainan menyusun pola tertentu dengan menggunakan kancing warna-warni, pengamatan atas berbagai kejadian sehari-hari sehingga anak dapat mencerna dan memahaminya sebagai hubungan sebab akibat; serta (5) memperkaya pengalaman berinteraksi dengan konsep matematika, dapat dengan cara mengikut sertakan anak belanja, membantu mengecek barang yang sudah masuk dalam kereta belanjaan, mencermati berat ukuran barang yang kita bel, memilih dan mengelompokkan sayur-mayur maupun buah yang akan dimasak oleh ibu di dapur.⁴⁶

Salah satu cara mengembangkan kecerdasan logika matematika pada anak yaitu dengan mengenalkan bentuk geometri, di mulai dengan kegiatan sederhana sejak anak masih bayi, seperti menggantung berbagai bentuk geometri dengan warna yang bermacam-macam. Sedangkan untuk anak yang sudah besar usia 3 tahun dapat mengajak anak untuk mengenal perbedaan bentuk geometri antara lingkaran/ bulat, persegi atau segi empat, dll.⁴⁷

Mengenal bentuk geometri secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berfikir secara matematis dan logis. Mengenal matematika logis merupakan berfikir secara rasional, proses yang di gunakan dalam kecerdasan ini antara lain, penggolongan, pengambilan kesimpulan, dan berhitung.

Anak-anak yang memiliki kecerdasan logis- matematis yang tinggi sangat menyukai bermain dengan bilangan dan menghitung, suka untuk diatur, dalam problem solving, mengenal pola-pola menyukai permainan matematika, suka

⁴⁶ Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan* (Jakarta: Indeks 2010), hlm. 59

⁴⁷ *Ibid*, hlm. 6.15



melakukan percobaan dengan cara yang logis, sangat teratur dalam tulis tangan, mempunyai kemampuan untuk berpikir abstrak, suka komputer, suka teka-teki, selalu ingin mengetahui bagaimana sesuatu itu berjalan, terarah dalam melakukan kegiatan yang berdasarkan aturan, tertarik pada pertanyaan logis, suka mengumpulkan dan mengklasifikasi sesuatu, suka menyelesaikan berbagai persoalan yang membutuhkan penyelesaian yang logis, merasa lebih nyaman ketika sesuatu telah diukur, dibuat kategori, dianalisis, atau dihitung dan dijumlahkan, berpikir dengan konsep jelas, abstrak, tanpa kata-kata, dan gambar.

6. Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika

Urgensi adalah sesuatu hal yang sangat penting atau suatu keharusan yang mendesak.⁴⁸

Congklak geometri adalah sebuah modifikasi alat permainan baru yang terdiri dari papan congklak yang dilubangi, lubang papan congklak tersebut berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian bentuk geometri yang bertujuan untuk mengenalkan bentuk geometri.⁴⁹

Kecerdasan logis matematis adalah kecerdasan dalam hal angka dan logika. Kecerdasan ini melibatkan keterampilan dalam mengolah angka atau kemahiran menggunakan logika atau akal sehat. Tujuan materi dalam program kurikulum yang dapat mengembangkan kecerdasan logika matematika antara lain,

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.

⁴⁸ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. <https://kbbi.web.id/urgensi.html>

⁴⁹ Desy Wahyu Rustiyanti. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak*, (Yogyakarta: UNY 2010), hlm. 47

mengenal bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran geometri, statistic, peluang, pemecahan masalah, logika, game strategi, dan petunjuk grafik.⁵⁰

Penulis simpulkan bahwa pentingnya permainan congklak geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini karena anak dapat mengenal bentuk, memahami dan menerapkan bentuk-bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Pada permainan ini anak tidak hanya mengenal bentuk-bentuk geometri saja tetapi anak juga bisa berhitung. Serta anak memiliki pengalaman atau dasar matematik tentang suatu benda dan yang lainnya berbentuk geometri.

B. Penelitian Relevan

Peneliti mengemukakan persamaan dan perbedaan bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan penelitian yang sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk menghindari adanya pengulangan terhadap kajian mengenai hal yang sama persis pada penelitian ini, adapun penelitian yang relevan yaitu:

1. Nurul Hidayah, Artikel “Pengaruh Pemberian Permainan Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logis Matematika Anak Usia Dini Kelompok A di RA Raden Fatah Podorejo tahun 2018”. Berdasarkan analisis data diketahui adanya pengaruh pemberian permainan dakon geometri pada kecerdasan logika matematika terhadap kelas kontrol dengan nilai selisih 2,57. Adanya pengaruh yang signifikan antara pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika dengan hasil nilai signifikan $0,000 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5%. Maka dapat disimpulkan bahwa ada beda pengaruh yang

⁵⁰ Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Indeks 2010) hlm. 58

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.

signifikan antara pemberian permainan dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak usia dini kelompok A di RA Raden Fatah Podorejo.⁵¹

2. Ana Munta Dhirotul Maghfiroh dengan judul “ Pengaruh media dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok A di RA Al Khodijah Sumberagung Rejotangan Tulungagung”. Pengumpulan data diperoleh dengan cara observasi dan dokumentasi. Analisis data dan uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji maan whitney karena data penelitian merupakan data ordinal. Hasil analisis di peroleh dari hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk kemampuan kognitif nilai sig. ($0,00 < 0,05$) dan didukung rata- rata dari (kelas eksperimen = 26,53, kelas control = 12,60) hasil post test untuk kemampuan berhitung nilai sig. ($0,00 < 0,05$) dan didukung rata-rata dari (kelas eksperimen = 25,71, kelas control = 13,30) dan hasil post test kelas eksperimen dan kontrol untuk kecerdasan logika matematika nilai sig. ($0,00 < 0,05$) dan didukung rata-rata (kelas eksperimen = 25,76, kelas control = 13,25). Maka dapat di simpulkan dari tiga uji rumusan masalah di atas bahwa H_a di terima, jadi terdapat pengaruh media dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematika anak kelompok A di RA Al Khodijah Sumberagung Rejotangan Tulungagung.⁵²

3. Mega Dwi Niyati, Jurnal Ilmiah Potensia, 2016 vol 1 (2) “Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak”

⁵¹ Nurul Hidayah. “Pengaruh Pemberian Permainan Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logis Matematika Anak Usia Dini Kelompok A di RA Raden Fatah Podorejo (2018). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/8651>

⁵² Ana Munta Dhirotul Maghfiroh. “Pengaruh Media Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logika Matematik Anak Kelompok A di RA Al Khodijah Sumberagung Rejotangan Tulungagung” (2019), <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/11476>

hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional congklak dalam pembelajaran anak usia dini dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak secara signifikan, yang dibuktikan dengan hasil analisis t-test, pada siklus I dan siklus II yakni dengan $t_{\text{hitung}} = 5 \geq t_{\text{tabel}} (5\% = 2,26 \text{ dan } 1\% = 3,25)$. Persamaan penelitian Mega Dwi Niyati dengan penelitian yang diteliti yaitu sama-sama mengembangkan kecerdasan logika matematika, sedangkan perbedaannya terletak pada permainan saudara mega lakukan yaitu permainan tradisional congklak, sedangkan peneliti menggunakan permainan congklak geometri.⁵³

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.

⁵³ Mega Dwi Niyati, *Jurnal Ilmiah Potensia "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak"*. (Ejournal Unib 2016)

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

Jenis 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.⁵⁴ Penelitian *library research* atau penelitian kepustakaan merupakan jenis penelitian dengan pendekatan kualitatif yang pada umumnya tidak terjun ke lapangan dalam pencarian sumber datanya.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*Library Research*) dan kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif tampaknya diartikan sebagai penelitian yang tidak mengadakan perhitungan. Analisis ini akan digunakan dalam usaha mencari dan mengumpulkan data, menyusun, menggunakan serta menafsirkan data yang sudah ada. Berdasarkan hal itu, maka penelitian ini hendak menguraikan secara lengkap, teratur dan teliti terhadap suatu obyek penelitian, yaitu menguraikan, menjelaskan, dan memfokuskan kajian.⁵⁵

Penelitian ini tidak terjun langsung pada objek penelitian lapangan namun mencari sebuah teori untuk meyakinkan bahwa adanya teori tentang

⁵⁴ Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Publisher 2004), hlm.3

⁵⁵ Nurul Arifiyani. “Penanggulangan Kenakalan Remaja Menurut Konsep Kartini Kartono Ditinjau Dari Perspektif Pendidikan Islam”. (UIN Walisongo 2015), hlm.8



permainan congklak geometri yang mempengaruhi kecerdasan logika matematika anak usia dini.

Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian kualitatif ini adalah lebih didasarkan dalam tingkatan kepentingan dari masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Penelitian ini akan di fokuskan pada “Urgensi permainan congklak geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini”.

Sumber Data

Sumber data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.⁵⁶ Sumber data primer yang penulis gunakan adalah:

(1) Buku Muhammad Thobroni & Arif Mustofa, Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional Penerbit Ar- Ruzz Media Jogjakarta 2013.

(2) Buku Andreas Supriyono, Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu tahun 2018 Jakarta Timur.

2. Data Sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat

⁵⁶ Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*”, (Jakarta: Alfabeta 2013), hlm. 25



dokumen.⁵⁷ Sumber data sekunder yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah jurnal dan artikel yang berkaitan dengan permainan congklak geometri dengan kecerdasan logika matematika anak usia dini seperti:

(1) Jurnal Ilmiah Potensia, oleh Mega Dwi Niyati 2016, vol 1 (2) 78-83 yang berjudul Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak.

(2) Artikel Desy Wahyu Rustiyanti yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Yogyakarta 2010.

(3) Artikel Lidya Ervinda Jurusan PIAUD UIN SUSKA RIAU yang berjudul Pengaruh Penerapan Permainan Tata Angka Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Aisyah Air Tiris Kampar. Serta artikel lainnya.

Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode dokumentasi. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan lain sebagainya. Di bandingkan dengan metode lainnya, metode ini agak tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya akan tetap belum berubah. Dengan dokumentasi yang diamati bukan benda hidup tetapi benda mati. Seperti telah dijelaskan, dalam menggunakan metode dokumentasi ini peneliti memegang chek-list untuk mencari variable yang

⁵⁷ Ibid.hlm.225

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.

sudah ditentukan. Apabila terdapat atau muncul variable yang dicari, maka peneliti tinggal membubuhkan tanda cek atau tally ditempat yang sesuai. Untuk mencatat hal-hal yang bersifat bebas, atau belum ditentukan dalam daftar variabel peneliti dapat menggunakan kalimat bebas.⁵⁸

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah buku-buku, jurnal, buku dan artikel-artikel yang berkaitan dengan Urgensi Permainan Congklak Geometri dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini.

Teknik Analisis Data

Penelitian kepustakaan (*library research*) adalah termasuk penelitian kualitatif menurut Creswell mendefinisikannya sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema. Dari data-data itu peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalam.⁵⁹ Setelah data-data berhasil penulis kumpulkan, selanjutnya adalah analisis data. Analisis data menggunakan analisis isi (*Content Analysis*). Menurut Fraenkel & Wallen menyatakan analisis isi adalah sebuah alat penelitian yang difokuskan pada konten aktual dan fitur internal media. Teknik ini dapat digunakan peneliti untuk mengkaji perilaku manusia secara tidak langsung melalui analisis terhadap komunikasi mereka seperti: buku teks, esay, koran, novel, artikel, majalah, lagu, gambar iklan dan semua jenis komunikasi yang dapat

⁵⁸ Sandu Siyoto, and Muhammad Ali Sodik. “*Dasar Metodologi Penelitian*”, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing 2015), hlm.77

⁵⁹ Jozef Raco, “*Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*”.(Jakarta: Osf Preprints 2018), hlm. 7



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.

di analisis.⁶⁰ Dalam penelitian kualitatif ini pada penulis menggunakan model teoriisasi induktif.

Pengolahan data dalam penelitian kualitatif menekankan pada analisis induktif bukan deduktif. Data yang dikumpulkan bukan untuk mendukung atau menolak hipotesis penelitian yang telah dirumuskan seperti dalam penelitian kuantitatif, tetapi abstraksi disusun sebagai kekhususan yang telah terkumpul dan dikelompokkan melalui proses pengumpulan data yang dilakukan secara teliti dan mendalam.⁶¹ Dia mengumpulkan data tentang sesuatu sebanyak-banyaknya, dan dari data itu dicari polanya, prinsip-prinsip, dan akhirnya menarik kesimpulan dari analisisnya.⁶² Dengan begitu dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan penelitian untuk kemudian menarik kesimpulan dari kumpulan data tersebut.

⁶⁰ Milya Sari and Asmendri Asmendri. "Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA." (Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA) 1 (2020), hlm. 48

⁶¹ Farida Nugraha and M. Hum. "Metode Penelitian Kualitatif." (Solo: Cakra Books 2014), hlm. 66

⁶² Anantawikrama Tungga Atmadja. "Pergulatan Metodologi dan Penelitian Kualitatif dalam Ranah Ilmu Akuntansi." (Jurnal Akuntansi Profesi 3.2: 2013), hlm. 13

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

A. Kesimpulan

Urgensi permainan congklak geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini yaitu dengan permainan congklak geometri ini sangat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan logika matematikanya karena dalam bermain congklak geometri ini anak akan berfikir secara logis dan ilmiah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, dimana papan dan biji congklak geometri ini memiliki bentuk seperti segi tiga, lingkaran dan segi empat, yang akan mengenalkan anak pada bentuk-bentuk geometri secara langsung. Konsep pembelajaran pada anak usia dini salah satunya adalah bermain sambil belajar, untuk itu pembelajaran dengan permainan congklak geometri ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kecerdasan logika matematikanya.

B. Saran

Ada beberapa hal yang penulis sampaikan sebagai saran, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Permainan congklak geometri ini sebaiknya dimainkan anak secara rutin agar dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan logika matematika dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.
2. Guru hendaknya mendampingi anak ketika bermain congklak geometri agar kegiatan bermainnya dapat berjalan dengan kondusif.
3. Bagi guru di harapkan lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik dalam hal bermain supaya anak tidak merasa terbebani dan

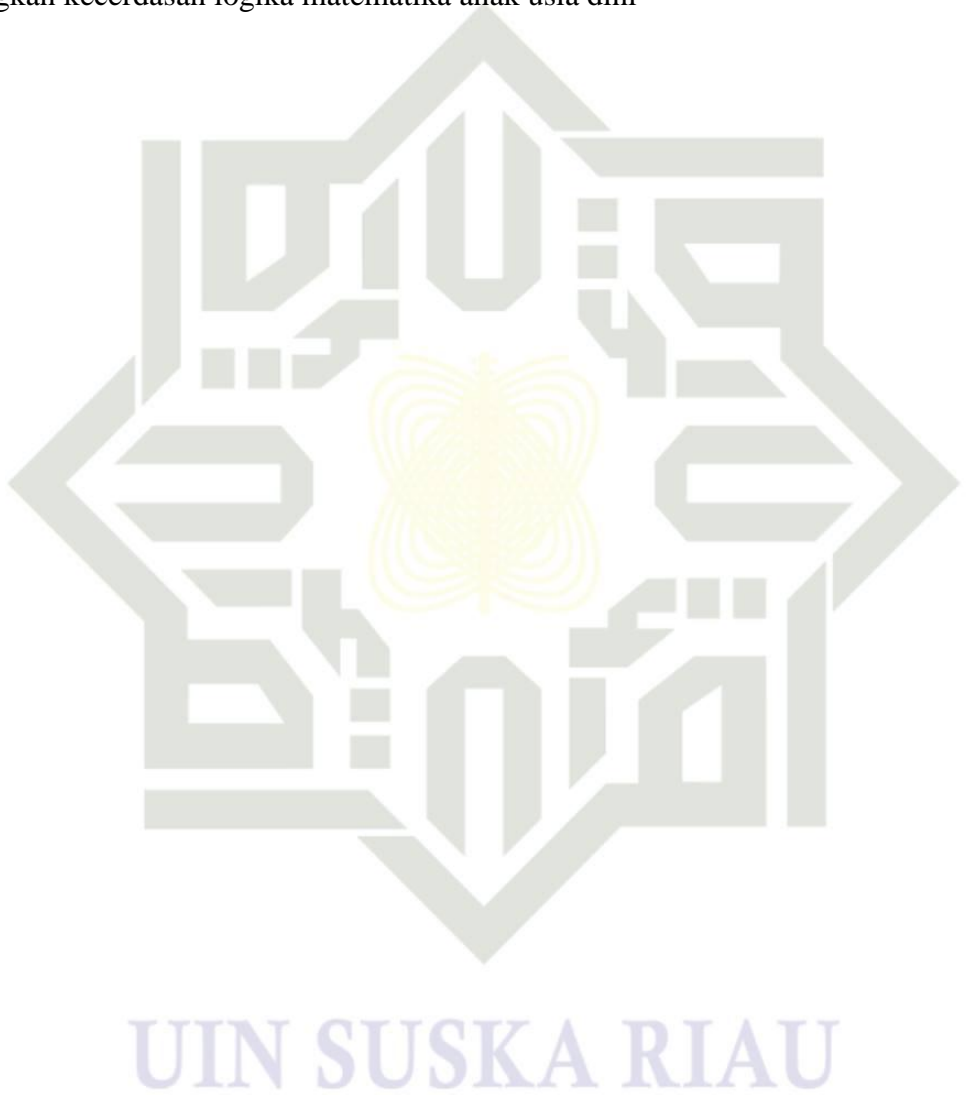
- merasa bosan, serta dalam pembelajaran agar mendapatkan hasil proses belajar mengajar yang lebih baik.
4. Dengan adanya penelitian ini, sekiranya dapat membantu penelitian selanjutnya mengenai urgensi permainan congklak geometri dalam mengembangkan kecerdasan logika matematika anak usia dini

© Hak cipta dimiliki 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

- Antoni C. Prihandoko. *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*, (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi 2005)
- Agung Triharso. *Permainan Kreatif dan Educatif Untuk Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Deepublisher 2013)
- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Prenadamedia Group 2010)
- Aisyah Fad. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional Indonesia*, (Jakarta: Penebar swadaya group 2014)
- Ana Munta Dhirotul Maghfiroh. "Pengaruh Media Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logika Matematik Anak Kelompok A di RA Al Khodijah Sumberagung Rejotangan Tulungagung" (2019), <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/11476>
- Ananta Wikrama Tungga Atmadja. "Pergulatan Metodologi dan Penelitian Kualitatif dalam Ranah Ilmu Akuntansi." (Jurnal Akuntansi Profesi 3.2: 2013)
- Andreas Supiyono. *Serunya Permainan Tradisional Anak Zaman Dulu*, (Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa 2018)
- Antoni C. Prihandoko. *Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. (Jakarta: Depdiknas 2006)
- Biro J. *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*, (Alih bahasa: Refina Indriasari). (Jakarta: Erlangga 2002)
- Daiin Tarigan. *Pembelajaran Matematika Realistik*. (Jakarta: Cakrawala Pendidikan 2006)
- Desi Wahyu Rustiyanti. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentu Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak*, (Yogyakarta: UNY 2010)
- Diana Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana 2010)
- Eliyul Akbar. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Prenada Original 2020)
- Fadillah. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta: Prenada Media Group 2014)

- 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.
- State Islamic University of Sultan Saif Kasim Riau
- Farida Nugraha and M. Hum. *"Metode Penelitian Kualitatif"*, (Solo: Cakra Books 2014)
- Hamzah. *Mengelola Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Sanabil Publishing 2010)
- Harhyanti Pratiwi.. *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jakarta: Diva Press)
- Hartini, P. *Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Permainan Memancing Angka di Taman Kanak- Kanak Fatimah Bukareh Agam Pesona PAUD I(20)* . (2003), Jurnal Obsesi PG- PAUD FIP UPTT (2017)
- Iswaharti. *Permainan Tradisional Prosedur dan Analisis Manfaat Psikologi*, (Jakarta:UMM Press 2017)
- Jozef Raco, *"Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya"*, (Jakarta: Osf Preprints 2018)
- Juwita, Kenny Dewi, dk. *Menciptakan Kelas yang Berpusat pada Anak 3-5 Tahun*, (Jakarta: 2017)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Online. <https://kbbi.web.id/urgensi.html>
- Lestari K. W. *Konsep Matematika. Depertemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal*. (Jakarta: Edu Publisher 2011)
- Lili Artika. *Pengaruh Permainan Dakon Geometri terhadap Kemampuan Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak Usia dini*, (Universitas Riau 2011)
- Lili Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. (Jakarta: Kencana 2016)
- Maria Andriyani. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendry Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijogo* 2015
- Marni Jamaris. *Pengukuran Kecerdasan Jamak*, (Bogor: Ghalia Indonesia 2017)
- Marni Jamaris. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Gramedia 2006)
- Mastoh, dkk, *Strategi Pebelajaran TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2006)

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.

- Me Dwi Niyati, *Jurnal Ilmiah Potensia "Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Tradisional Congklak.* (Ejournal Unib 2016)
- Mil Sari and Asmendri "*Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA.*" (Natural Science: Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA 6.1 (2020)
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa. *Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional,* (Jogjakarta: Arruz Media 2013)
- Muhtar Latif, Zukhairina dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: Kencana Media Group 2013)
- Mulyani Novi. *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia,* (Yogyakarta: Edu Publisher 2016)
- Mursid, M. Ag. *Pengembangan Pembelajaran PAUD.* (Bandung: Remaja Rosda Karya 2017)
- Musfiroh, Tadkiroatun. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* (Jakart: 2008) Universitas Terbuka, *Jurnal Ilmiah Potensia* (2016) Vol 1 (2)
- Noorlaila. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD,* (Yogyakarta : Pinus 2010)
- Novia Kartika Dewi. Skripsi "*Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Jepit Geometri Pada Kelompok A Taman Kanak-Kanak Bahana Al-Aqsha Di Sidomukti Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo*" 2019
- Nur Arifiyani. "*Penanggulangan Kenakalan Remaja Menurut Konsep Kartini Kartono Ditinjau dari Perspektif Pendidikan Islam*". (UIN Walisongo 2015)
- Nur Hidayah. "*Pengaruh Pemberian Permainan Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logis Matematika Anak Usia Dini Kelompok A di RA Raden Fatah Podorejo* (2018). <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/id/eprint/8651>
- Rita Kurnia. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini,* (Pekanbaru: Cendikia Insani 2011)
- Rita Kurnia. *Metodologi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini,* (Pekanbaru: Cendikia insani,2009)
- Rizky Yulita. *Permainan Tradisional Anak Nusantara,* (Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa 2017)

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.

Sandi Siyoto, and Muhammad Ali Sodik. "Dasar Metodologi Penelitian", (Yogyakarta: Literasi Media Publishing 2015)

Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2005)

Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014

Sudaryanti. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Universitas Terbuka 2006)

Sugrono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*", (Jakarta: Alfabeta 2013)

Sujiono, Yuliani Nurani dkk. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2008)

Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indek 2013)

Tadkiroatun Musfiroh. *Cerdas Melalui Bermain* (Jakarta: Grasindo 2008)

Tadkiroatun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2010)

Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. (Jakarta: Muhammadiyah University Press 2008)

Yaumi, Muh & Ibrahim. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak*. (Jakarta: Kencana 2016)

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

Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks 2010)

Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia 2009)

Yuliani Nurani Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks 2011)



- Yuliani Nurani Sujiono. *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka 2011)
- Zalyana. *Konsep Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Pekanbaru: Cahaya Firdaus 2016)
- Zed Mestika, *Metode Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta: Publisher 2004)

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.

