

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri

Menurut Munandar dalam Susanto (2011:97) mengemukakan bahwa kemampuan merupakan daya kesanggupan atau kecakapan untuk melakukan tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan atau potensi seseorang yang dibawa sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan sehingga orang tersebut mampu melakukan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengenal berasal dari kata kenal yang artinya mengetahui, teringat kembali. Kemudian bentuk adalah kata lain dari wujud, rupa, gambaran atau susunan. Sedangkan geometri menurut Susanto dalam (Citrowati 2019:37) adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan pertanyaan bentuk, ukuran. Mengenal bentuk-bentuk geometri anak usia dini meliputi segitiga, persegi, dan lingkaran. Geometri itu sendiri merupakan bagian dari perkembangan kognitif yang tergolong dalam lingkup berpikir logis. Dalam lingkup ini, terdapat beberapa aspek diantaranya mengenai konsep bentuk, warna, dan ukuran.

Susanto dalam Try Astuti (2018:3) mengemukakan bahwa mengenal bentuk geometri merupakan kemampuan anak, mengenal, menunjuk, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Maksudnya mengenal berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati

benda disekelilingnya. Lestari K.W (2011:4) mengemukakan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal menunjuk, menyatakan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri. Pendapat lain yang diungkapkan oleh Agung Triharso (2013:50) mengemukakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelediki bangunan, dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segi empat, lingkaran dan segitiga. Belajar konsep letak seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.

2. Tahap Pengenalan Bentuk Geometri AUD

Van Hiele dalam Sunardi ddk (2017:11) mengemukakan bahwa terdapat 5 tahap pemahaman geometri yaitu pengenalan, analisis pengurutan, deduksi dan akurasi.

a. Tahap visualisasi (Pengenalan)

Pada tahap ini, anak akan baru mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi panjang dan persegi, tetapi disini anak belum mampu menyebutkan sifat-sifat dari bentuk geometri dikenalnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini anak sudah mengenal bangun-bangun ruang geometri berdasarkan ciri-ciri masing-masing bangun. Dengan kata lain, tahap ini anak sudah terbiasa menganalisis bagian-bagian yang ada pada suatu bangun dan mengamati sifat-sifat yang dimiliki unsur-unsur tersebut. Sebagai contoh pada tahap ini anak sudah bisa mengatakan bahwa suatu

bangun datar merupakan persegi karena bangun itu mempunyai empat sisi, semua sisi sama panjang dan semua sudutnya siku-siku.

c. Tahap Dedukasi Formal (Pengurutan Relasional)

Pada tahap ini, anak sudah bisa memahami hubungan antar ciri yang satu dengan ciri yang lain pada sesuatu bangun. Sebagai contoh pada tahap ini, anak-anak bisa mengatakan bahwa jika pada suatu segi empat sisi-sisi yang berhadapan sejajar, maka sisi-sisi yang berhadapan itu sama panjang, pada tingkat ini anak sudah memahami definisi tiap bangun datar

d. Tahap Dedukasi

Pada tahap ini berpikir deduktif anak sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang secara optimal. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang harus dilakukan secara deduktif.

e. Tahap Akurasi (Tingkat Metamatematis dan Keakuratan)

Pada tahap ini anak sudah memahami betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian, anak sudah memahami mengapa sesuatu dijadikan postulat atau dalil. Dalam matematika kita tahu betapa pentingnya suatu sistem deduktif. Tahap keakuratan merupakan tahap tertinggi dalam memahami geometri.

B. Konsep Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak memiliki beragam usia dan perilakunya biasa menarik perhatian orang dewasa. Dunia anak adalah dunia penuh canda tawa dan kegembiraan,

sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan hanya melihat tingkah laku mereka. Setiap anak yang lahir mempunyai keunikannya masing-masing, karena perbedaan ini sehingga pemberian pembelajaran akan berbeda setiap anaknya. Mulyasa (2014:16) mengemukakan anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Sejalan dengan pendapat Novan (2014:9) mengemukakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 hingga 6 tahun yang melewati masa bayi, hingga balita dan masa prasekolah. Pada setiap masa yang dilalui oleh anak usia dini menunjukkan perkembangannya masing-masing yang berbeda antara masa bayi, hingga balita, masa prasekolah. Anak usia dini memiliki rentan usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berbeda pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani dan rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis dapat simpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang baru lahir hingga berumur 6 tahun. Pada fase ini anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan sesuai tahapan usianya, berupa perubahan aspek jasmani dan rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap dan berkesinambungan.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Yusuf LN (2014:163) mengemukakan bahwa setiap anak terlahir dengan karakteristik yang berbeda-beda, namun secara umum karakteristik anak dapat dilihat dari pembagian setiap usia. Hal ini dapat digunakan untuk memudahkan orang dewasa dalam memonitor pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Berikut adalah karakteristik perkembangan anak usia taman kanak-kanak.

a. Perkembangan Fisik-Motorik

Perkembangan fisik merupakan dasar bagi perkembangan selanjutnya. Saat anak mencapai usia lima tahun anak memiliki tinggi badan mencapai 100-110 cm. Pertumbuhan gigi semakin lengkap, pertumbuhan otak usia lima tahun sudah mencapai 75% dari ukuran orang dewasa, dan 90% pada usia enam tahun. Kemampuan motorik kasar pada usia ini yaitu anak sudah mampu melompat, mengendarai sepeda anak, menangkap bola, dan bermain olahraga. Selain itu kemampuan motorik halus yang sudah dapat dicapai anak yaitu menggunakan pensil, menggambar, memotong, dengan gunting dan menulis huruf cetak.

b. Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget dalam Yusuf LN (2014:165) bahwa pada usia ini anak berada pada periode pra operasional. Pada masa ini anak mampu berfikir dengan menggunakan simbol (*symbolic function*). Mereka berpikir dengan masih dibatasi persepsi, anak meyakini apa yg dilihat, fokus pada satu objek waktu yang sama, bersifat memusat (*cenetring*).

Cara berfikir anak masih kaku atau tidak fleksibel dimana anak fokus pada apa yang ada diawal atau diakhir saja. Mampu mengelompokkan sesuatu berdasarkan dasar yang sama. Seperti warna, bentuk, dan ukuran.

c. Perkembangan Sosial

Pada masa ini anak sudah mulai mampu menunjukkan perkembangan sosialnya yaitu mengetahui aturan-aturan dilingkungan keluarga maupun lingkungan bermain. Selain mengetahui peraturan, anak juga sudah mulai mampu tunduk pada peraturan. Anak menyadari hak dan kepentingan orang lain. Serta, anak dapat bermain bersama atau bermain dengan teman sebaya.

d. Perkembangan Emosi

Pada usia ini anak sudah mampu memahami dirinya dan keberadaannya. Emosi yang berkembang pada usia ini adalah takut, cemas, marah, cemburu, kegembiraan, kasih sayang, Phobi (takut Abnormal), dan ingin tahu (*Curiosity*).

e. Perkembangan Bahasa

Pada masa perkembangan bahasa anak sudah dapat menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya. Anak sudah berpikir lebih maju, dimana anak sudah banyak menanyakan waktu, sebab akibat melalui pertanyaan kapan, kemana, mengapa, dan bagaimana.

f. perkembangan Bermain

Usia pra sekolah merupakan usia untuk bermain anak. Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang dibutuhkan anak dan disenangi anak.

Kegiatan bermain disini merupakan kegiatan yang dilakukan dengan kebebasan batin untuk memperoleh kesenangan dalam diri anak.

g. Perkembangan Kepribadian

Pada masa ini anak mengalami periode perlawanan atau masa kritis pertama. Anak sudah mengetahui perbedaan dirinya dengan pihak lain (orang tua, saudara, teman dan guru). Anak mulai menyadari adanya keinginan yang tidak dapat dipenuhi oleh lingkungannya. Keadaan ini akan mengakibatkan ketengangan dalam diri anak yang mana dapat ditunjukkan anak melalui tindakan membangkang atau membandel. Agar sikap membangkang dan membandel anak dapat terkontrol dengan baik, orang tua perlu menghadapinya dengan bijaksana, penuh kasih sayang dan tidak bersikap keras.

h. Perkembangan Moral

Anak sudah mengenal konsep baik buruk dari setiap perilaku orang dewasa perlu memberikan penguatan dengan menjelaskan alasan dari setiap tindakan yang baik dan yang buruk agar anak memiliki pemahaman yang optimal. Pada masa ini mulai berkembang kesadaran sosial anak yaitu simpati (murah hati) atau sikap altruism (kepedulian akan kesejahteraan orang lain). Anak mulai menyadari bahwa tidak hanya dirinya yang memiliki perasaan tetapi juga orang lain memilikinya.

i. Perkembang Kesadaran Beragama

Anak akan menerima keagamaannya meskipun banyak bertanya, mulai berpartisipasi dalam kegiatan spriritual, hal ketuhanan dipahami

berdasarkan khayalan pribadinya. Pengetahuan anak tentang anak berkembang dari mendengarkan perkataan orang tua, melihat sikap dan perilaku orang tua dalam beribadah, dan meniru ucapan atau perbuatan orang tua.

C. Konsep Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Kognitif

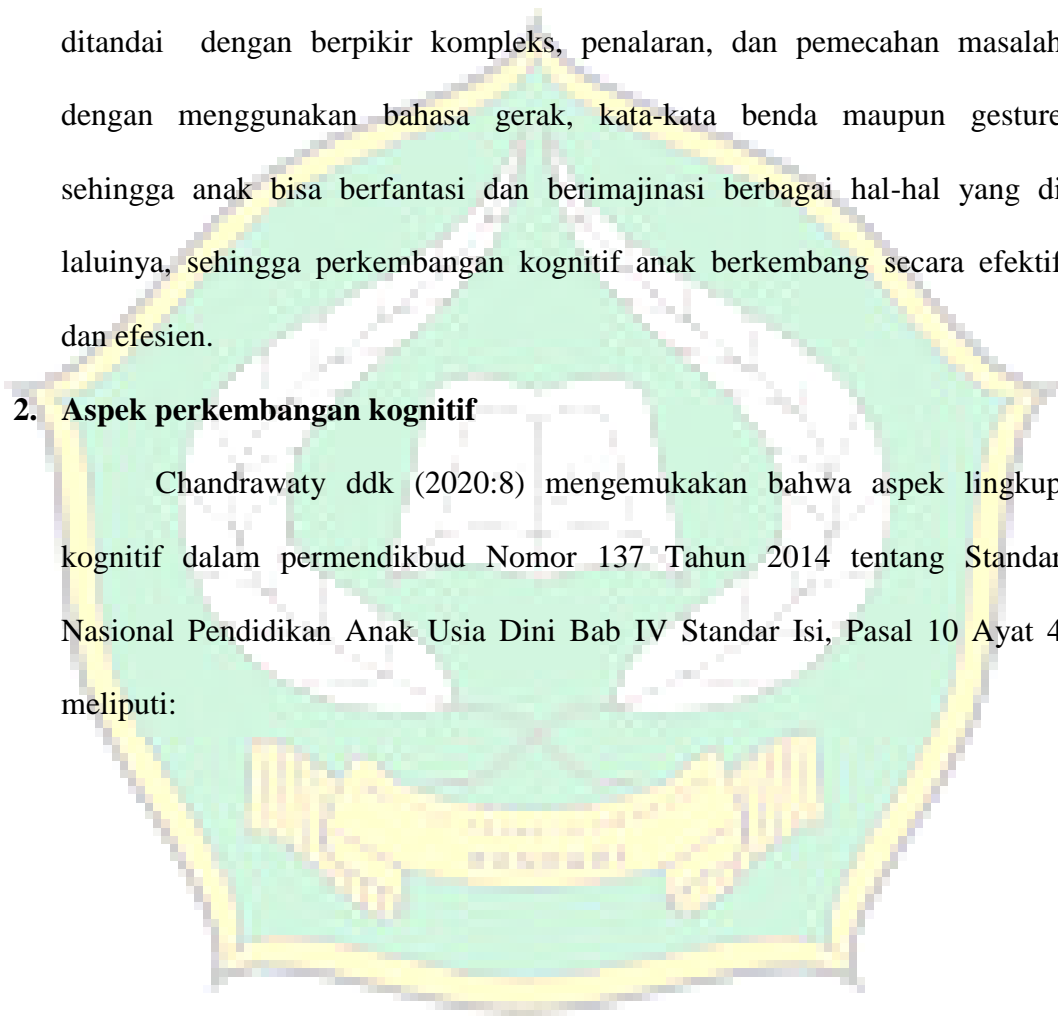
Zega & Wahyu (2021:4) mengemukakan bahwa Istilah *Cognitive* berasal dari kata *Cognition*, yang berarti *Knowing* atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Secara sederhana, dapat dipahami bahwa kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk berfikir lebih kompleks, serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah. Dari pengertian kognitif tersebut dapat diartikan bahwa kognitif memiliki persoalan yang menyangkut kemampuan untuk mengembangkan kemampuan rasional (akal) atau teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Kemudian Izzati (2020:2) Mengemukakan juga bahwa perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang penting dikembangkan sejak usia dini karena dengan berkembangnya kognitif anak maka akan membantu dalam tahapan perkembangan selanjutnya, perkembangan kognitif perlu dikembangkan secara efektif dan efisien. Berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Susanto (2017:11) bahwasanya perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini ialah tahapan pra operasional yang ditandai dengan

berkembangnya kemampuan menggunakan simbol dalam mewakili sesuatu menggunakan bahasa gerak, kata-kata benda maupun gesture sehingga anak bisa berfantasi dan berimajinasi berbagai hal-hal yang dilaluinya.

Berdasarkan ketiga kutipan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan tahapan praoperasional yang ditandai dengan berpikir kompleks, penalaran, dan pemecahan masalah dengan menggunakan bahasa gerak, kata-kata benda maupun gesture sehingga anak bisa berfantasi dan berimajinasi berbagai hal-hal yang dilaluinya, sehingga perkembangan kognitif anak berkembang secara efektif dan efisien.

2. Aspek perkembangan kognitif

Chandrawaty ddk (2020:8) mengemukakan bahwa aspek lingkup kognitif dalam permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV Standar Isi, Pasal 10 Ayat 4 meliputi:



Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
	Usia 5 – 6 Tahun
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyedid (apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
B. Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”: “kurang dari”: dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (ayo kita bermain pura-pura seperti burung) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan Mengenal 4. sebab akibat tentang lingkungannya (angin bertiup mengakibatkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu yang basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lamabang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan atau gambar pensil)

3. Tahapan Perkembangan Kognitif

Khadija & Amelia (2020:5-7) mengemukakan bahwa pakar psikologi kognitif memandang bahwa pemanfaatan kapasitas kognitif telah dimulai sejak anak mendayagunakan kemampuan motor dan sensorinya. Setiap tahapan perkembangan kognitif AUD memiliki karakteristik tertentu yaitu:

a. Tahap Pertama (dari lahir 1 Bulan)

Pada tahap ini anak usia dini dapat bereaksi secara reflex, seperti menangis kuat saat merasa lapar dan haus, atau merasa sakit karena digigit nyamuk, terkadang juga menangis saat anak mengantuk. Pada tahap ini juga anak sudah dapat menggerakkan anggota tubuhnya meskipun belum sempurna. Seperti mengarahkan jempol pada mulutnya, menggerakkan kepala ke kanan dan ke kiri, menggerakkan kaki saat di bendong. Anak juga dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi yang didapat dari lingkungannya.

b. Tahap Kedua (dari 4-8 Bulan)

Anak usia dini mengerti antara kelakuanya pada mainan/ benda yang ada disekitarnya. Maksud dari pernyataan di atas anak sudah mengerti jika kakinya menyentuh boneka yang digantung di pinggir ayunanya, maka boneka itu akan bergoyang, biasanya ditahap ini anak akan mengulangi hingga anak tersebut bosan dan lelah.

c. Tahap Ketiga (dari 8-12 Bulan)

Karakteristiknya AUD dapat mengerti mainan yang hilang tetap ada nada walaupun saat itu hilang. Artinya anak sadar bahwa mainan itu

bersembunyi atau disimpan oleh ibunya. Tahap ini juga anak selalu ingin mencoba sesuatu. Seperti menekan tombol mainannya sendiri, mengambil sendok nasi saat ibunya menyuapkan nasi ke mulut anak, pada tahap ini juga anak mengetahui tujuan dari kegiatan yang dilakukannya seperti merangkak dilakukan untuk mengambil mainan yang letaknya agak jauh dengan anak.

d. Tahap Keempat (dari 12-18 Bulan)

Anak usia dini dapat meniru dan dapat melakukan bermacam-macam eksperimen dilingkungan sekitarnya. Pada tahap ini kebanyakan anak normal sudah mampu berjalan tanpa bantuan orang tua. Anak cenderung meniru apa yang dilakukan orang-orang terdekat disekitarnya seperti menirukan ibu memakai lipstick, misalnya atau menirukan ayah memakai topi. tahap ini anak juga senang melakukan percobaan. Seperti mencoba menyuap makanan sendiri dan membongkar mainannya sendiri.

e. Tahap Kelima (dari 18-24 Bulan)

Anak mulai dapat berpikir dengan mengingat, 24 bulan sama halnya 2 tahun disini anak sudah mengerti perintah. Contohnya ibu menyuruh anak mengambil botol susunya lalu memintanya meletakkan kembali. AUD juga sudah mulai dapat berpikir melalui symbol-simbol sederhana, seperti warna merah itu apel. AUD juga sudah dapat memecahkan masalahnya sendiri dengan cara serdahana. Contohnya membuka sepatu saat masuk rumah. Lalu AUD juga menyadari bahwa dirinya adalah anak yang dalam masa pertumbuhan. Hal ini ditandai dengan banyaknya aktivitas yang dilakukan anak supaya pertumbuhannya optimal.

f. Tahap Keenam (dari 2-7 Tahun)

Tahap ini hal yang paling menonjol pada anak usia dini adalah dapat menjelaskan alasannya saat menyatakan ide, seperti alasan mengajak teman memasukan bola basket ke dalam keranjang. Selanjutnya ditahap ini AUD juga telah mengerti tentang sebab akibat satu kejadian meskipun belum sepenuhnya sempurna. Misalnya “kalau makan tidak mencuci tangan, maka akan mudah sakit karna kuman ditangan banyak sekali. Kemudian karakter AUD ditahap ini suka menunjukkan sifat ingin ingin tahunya yang tinggi. Hal ini ditandai dengan banyaknya pertanyaan anak dalam satu topik yang terkadang pertanyaan itu diluar dugaan orang dewasa.

Sedangkan Hijriati (2017:7) mengemukakan bahwa tahapan perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dengan cara berpikir yang unik, semua anak sama memiliki empat tahapan pola perkembangan kognitif yaitu (a) tahap pertama sensori motorik yang membentang dari usia 0-2 tahun, pada tahap ini anak hanya melibatkan panca indra untuk belajar mengetahui dunianya melalui menghisap, menangis, menelan, meraba, membau, melihat, mendengarkan, dan merasakan (b) tahap kedua praoperasioanal yang membentang dari usia 2 sampai 7 tahun perubahan paling jelas terjadi adalah peningkatan luar biasa dalam aktivitas representasi atau simbolis, pada tahap ini konsep yang stabil dibentuk, penalaran muncul, egosentris mulai kuat dan kemudian mulai melemah, serta terbentuknya keyakinan terhadap hal yang magis. Dalam istilah pra-operasional menunjukkan pada aktivitas mental yang

memungkinkan anak untuk memikirkan peristiwa pengalaman yang dialaminya. (c) tahap ketiga operasional konkret membentang dari usia 7-11 tahun ditunjukkan dengan menandai titik titik besar dalam perkembangan kognitif. Pikiran jauh lebih dari sekedar logika, bersifat fleksibel dan lebih teratur dari sebelumnya. Anak-anak pada operasi berpikir konkret sanggup memahami dua aspek persoalan secara serentak. Dalam interaksi-interaksi sosialnya mereka memahami apa yang mereka katakan tetapi kebutuhan pendengarannya. (d) tahap keempat operasional formal membentang dari usia 11 tahun keatas dimana pada tahap ini mereka mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, sistematis dan ilmiah. Berpikir operasional formal dan mempunyai dua sisi yang penting yaitu deduktif hipotesis yakni mengembangkan hipotesa-hipotesa atau perkiraan-perkiraan terbaik dan secara sistematis menyimpulkan langkah-langkah terbaik guna pemecahan masalah dan kombinatoris/ asimilasi (penggabungan informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada).

Sedangkan Siti Aisyah (2014:5-7) mengemukakan dalam perkembangan kognitif terdapat empat tahap periode utama. Tahapan perkembangan kognitif menunjukkan adanya tingkatan yang berbeda-beda dari fungsi dan bentuk kognitif, ada anak yang mengalami kemajuan kognitif melalui tahapan yang sama, namun ada pula anak yang tidak urutan pada tahap perkembangan. Perbedaan dalam tahap perkembangan ini muncul karena adanya faktor-faktor dan pengaruh lingkungan yang dapat mempercepat dan memperlambat perkembangan kognitif.

4. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Susanto dalam Laksana (2021:8-9) mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi kognitif namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif di jelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Hereditas atau Keturunan

Faktor hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau emperisme dipelopori oleh John Locke. Meskipun teorinya yang disebut dengan teori tabularasa ini belum tepat sepenuhnya dipatahkan. Teori ini menyatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikitpun. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

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

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seseorang mempengaruhi perkembangan intelegensi, pembentukan dapat dibedakan

menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegensi karena mempertahankan hidup ataupun dalam penyesuaian diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat artinya seseorang akan memiliki bakat tertentu, maka akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasan manusia untuk berpikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa manusia memilih metode-metode tertentu dalam menyelesaikan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih-masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor tertentu yaitu faktor keturunan, lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat, dan kebebasan.

5. Pentingnya Pengembangan Kognitif

Sujiono & Tampioman (2013:26) mengemukakan bahwa ada beberapa uraian yang menjelaskan pentingnya perkembangan kognitif pada anak sebagai berikut; (a) agar anak mampu mengembangkan daya

persepsinya berdasarkan apa yang ia lihat, dengar, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif, (b) agar anak dapat melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya, (c) agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya, (d) agar anak memahami berbagai simbol-simbol yang terbesar di lingkungan sekitarnya. (e) agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran baik yang terjadi melalui proses alamiah (spontan) ataupun melalui proses ilmiah (percobaan), (f) agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya sehingga pada akhirnya akan menjadi individu yang menolong dirinya sendiri.

D. Konsep Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Kegiatan bermain ini adalah sesuatu yang sangat penting dalam perkembangan kepribadianya. Bermain bagi seorang anak tidak hanya untuk mengisi waktu, tetapi menjadi media bagi anak untuk belajar. Fadlilah (2019:6) mengemukakan bahwa bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi, setiap ada anak usia dini pasti dijumpai kegiatan bermain. Bermain dan anak usia dini diibaratkan seperti halnya dua sisi mata uang, antara sisi satu dengan sisi yang lainnya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan karena memang bermain merupakan dunia anak. Sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain juga

menjadi kebutuhan alamiah bagi anak usia dini, selain sebagai aktivitas bersenang-senang, bermain juga dimaksudkan untuk belajar anak.

Priyanto (2014:6) mengemukakan bahwa bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak. Mulai bermain secara alamiah anak menemukan lingkungan, orang lain dan dirinya sendiri. Dalam bermain anak-anak merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses dinamis, hal-hal yang terpenting untuk dirinya dan penagalaman bermain yang positif.

2. Jenis- Jenis permainan AUD

Elfiadi (2016:57-58) mengemukakan bahwa berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat dibagi kedalam dua jenis macam permainan yaitu:

a. Permainan aktif

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis motorik, yakni motorik kasar dan halus. Misalnya: bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkannya melalui aktivitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut; bermain drama; bermain musik; mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu; permainan olah raga; permainan dengan balok; permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

b. Permainan Pasif

Permainan pasif merupakan jenis permainan yang hanya melibatkan sebagian anggota tubuh anak atau hanya mengandalkan motorik halus. Pemain menghabiskan sedikit energi misalnya; bermain dengan gadget atau komputer, menonton adegan lucu, membaca buku cerita, mendengarkan cerita, menonton televisi dan mengingat nama-nama benda adalah bermain tanpa mengeluarkan banyak tenaga, tetapi tingkat kesenangannya hampir seimbang dengan anak yang menghabiskan sejumlah besar tenaganya di tempat olah raga atau tempat bermain.

Selanjutnya dalam prakteknya, Solehudin (2010:31) mengemukakan bahwa jenis-jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak usia dini terbagi dalam dua, yakni: (1) bermain bebas dan (2) bermain terpimpin.

a. Bermain Bebas

Dalam permainan bebas anak boleh memilih sendiri kegiatan yang diinginkannya serta alat-alat yang ingin digunakannya. Bermain bebas merupakan bentuk bermain aktif, baik dengan alat maupun tanpa alat, di dalam maupun diluar ruangan. Saat bermain bebas anak-anak membutuhkan tempat, waktu, peralatan bermain, serta kebebasan. Kebebasan yang diberikan adalah kebebasan yang tertib, yaitu kebebasan yang bertanggung jawab. Kebebasan tersebut diarahkan pada tumbuhnya disiplin diri secara bertahap. Dalam kegiatan bermain bebas, tugas seorang guru atau pendidik adalah melakukan observasi terhadap anak-anak dan mendorong atau memotivasi anak untuk lebih aktif bermain.

b. Bermain Terpimpin

Bermain terpimpin adalah permainan yang dilakukan dengan mengikuti aturan-aturan tertentu sesuai dengan jenis permainannya. Dalam kegiatan bermain terpimpin anak tidak bebas, melainkan terikat pada peraturan permainan atau kegiatan tertentu.

3. Syarat-Syarat Bermain dan Permainan Bagi AUD

Dalam merancang dan melaksanakan suatu permainan bagi anak, seorang pendidik/orang tua harus memperhatikan beberapa syarat-syarat penting agar bermain dan permainan tersebut memberikan manfaat yang maksimal bagi perkembangan anak usia dini. Adapun syarat bermain dan permainan untuk anak usia dini yaitu:

a. Waktu Bermain

Anak harus memiliki waktu yang cukup dalam bermain. Masa usia dini merupakan masa bermain, bukan masa anak untuk dipaksa belajar atau bekerja. Saat yang tepat untuk anak bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan. Jika permainan di luar ruangan sebaiknya dilakukan pada pagi hari atau sore hari, agar anak merasa nyaman dengan udara yang sejuk dan tidak panas.

b. Peralatan Bermain

Jenis alat permainan disesuaikan dengan usia anak dan taraf perkembangannya. Alat permainan hendaknya memenuhi kriteria sebagai berikut; aman bagi anak, berfungsi mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak dapat dimainkan secara bervariasi sesuai kemampuan

Anak mudah didapat dan dekat dengan lingkungan anak, menarik dari segi warna dan bentuk atau suara, alat permainan tahan lama, diterima oleh semua budaya, serta memiliki ukuran, bentuk dan warna sesuai usia anak dan taraf perkembangannya.

c. Teman Bermain

Teman bermain dapat ditentukan oleh anak sendiri apakah itu orang tua, saudara dan temanya. Jika anak bermain sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari teman temannya, sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

d. Tempat Bermain

Bermain perlu disediakan tempat bermain yang cukup untuk anak sehingga anak dapat bergerak dengan bebas. Luas tempat bermain dapat disesuaikan dengan jenis permainan dan jumlah anak yang bermain.

e. Aturan Bermain

Anak belajar bermain, melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang lain baik guru atau orangtua. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak akan mendapat keuntungan lebih banyak lagi. Jadi permainan yang baik adalah permainan yang ada cara/ aturan bermainnya. Dengan demikian agar suatu kegiatan bermain dapat memiliki fungsi dan kebermanfaatan bagi

perkembangan anak hendaknya kegiatan bermain tersebut memenuhi persyaratan-persyaratan dari segi waktu, peralatan, teman bermain, tempat serta memiliki suatu aturan permainan yang disepakati.

4. Manfaat Bermain

Bermain memberikan banyak manfaat untuk anak. Achroni (2012:16) mengemukakan bahwa manfaat bermain yaitu sebagai berikut:

- a. Mendapatkan kegembiraan dan hiburan, kegembiraan atau emosi yang positif sangat bermanfaat untuk tumbuh kembang anak dan pembentukan karakternya. Kehidupan anak-anak yang dipenuhi kegembiraan dan kebahagiaan juga akan menjauhkan anak dari stres. Hal ini bermanfaat untuk kesehatan fisik dan mental, juga untuk prestasi akademis mereka.
- b. Mengembangkan kecerdasan intelektual, hal ini karena dengan bermain dan mengeksplorasi lingkungan sekitar anak dapat belajar tentang bentuk, warna, suara, tekstur, fenomena alam, dunia satwa, dunia flora, suhu, cahaya dan sebagainya.
- c. Mengembangkan kemampuan motorik halus anak, kemampuan motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan keterampilan fisik yang melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan, seperti menggunting, melipat, menarik garis, mewarnai dan menggambar. Dengan kemampuan motorik halus yang berkembang dengan baik, anak akan dapat menulis dengan baik di samping penguasaan berbagai keterampilan lainnya.

- d. Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Motorik kasar adalah gerakan fisik yang membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, berlari, melompat, merangkat, dan mengayunkan tangan.
- e. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi sejumlah permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi penuh ketika memainkannya. Hal ini bermanfaat untuk melatih konsentrasi anak. Konsentrasi sangat dibutuhkan anak untuk keberhasilan belajar dan penyelesaian berbagai tugas.
- f. Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah banyak sekali permainan yang menuntut anak memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah dan berpikir logis untuk memenangkan atau menyelesaikan permainan tersebut.

5. Strategi Pembelajaran Mengenal Bentuk Geometri AUD

Salma & Rini (2020:73-75) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah segala usaha atau aktivitas guru dalam mengajar yang digunakan menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Bermain dan belajar tidak bisa dipisahkan keduanya, saling berkaitan dan saling melengkapi, bermain membuat anak senang, sedangkan belajar melalui bermain anak dapat menguasai materi yang lebih menantang. Karakteristik cara belajar yang dipakai oleh anak ialah belajar dengan cara yang berbeda dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak yaitu (1) anak belajar melalui bermain, (2), anak belajar dengan cara membangun

pengetahuannya; (3) anak belajar secara alamiah dan (4) belajar anak harus menyeluruh, bermakna dan menarik.

Bermain sebagai salah satu cara belajar anak yang mempunyai ciri-ciri simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan dan suka. Adapun prinsip bermain adalah anak harus mengedapankan belajar, bahwa bermain untuk mainan itu sendiri. Strategi dalam pemilihan jenis permainan yang digunakan di TK harus sesuai dengan perkembangan anak. Perkembangan anak perlu dilakukan agar pesan edukatif dalam bermain dapat ditangkap anak dengan mudah dan menyenangkan.

Agung Trisharso (2013:7) menyatakan bahwa satu-satu cara agar suasana belajar menjadi menyenangkan dan menantang adalah menggabungkan bermain dan belajar. Pola belajar sebagai mana bermain, dan sebagaimana belajar membuat anak merasa enjoy tanpa mereka sadari, anak belajar dalam bermain, tetapi juga bermain ketika belajar. Antara belajar dan bermain sama-sama menyenangkan sekaligus menantang pembelajaran untuk mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak dapat dilakukan dengan bermain. Melalui bermain tersebut anak-anak akan mudah belajar mulai dari mengidentifikasi, menyelidiki dan mengenal bentuk geometri.

Berdasarkan pemaparan di atas penulis dapat simpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini kegiatannya dikemas dalam bermain, melalui kegiatan bermain anak akan mengetahui, memahami, dan mengenal bentuk geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu

kemampuan anak mengenal bentuk yang ada pada gambar yang ditempelinya

6. Bermain Lompat Geometri

Bermain lompat geometri merupakan salah satu permainan aktif yang menggunakan seluruh anggota tubuh dengan memerlukan waktu yang cukup lama dan cara bermainnya dipimpin dengan aturan main untuk melompati bentuk geometri seperti melompati bentuk segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang, segilima dan belah ketupat.

7. Langkah-Langkah Bermain Lompat Geometri

Langkah-langkah bermain lompat geometri dapat diuraikan di bawah ini sebagai berikut

a. Membuat media untuk bermain lompat geometri

- Menyiapkan alat dan bahan yaitu alatnya berupa pensil, lem, penggaris dan gunting sedangkan bahan dasarnya berupa kardus, kertas origami dan gambar tema pembelajaran Umbi-umbian dan Kendaraan yang telah diprint out.
- Pembuatan media dengan cara membuat pola berbentuk enam geometri, kemudian mengunting sesuai masing-masing pola setelah itu dilapisi dengan kertas origami menggunakan lem. Kemudian ditemplei macam-macam tema pembelajaran sesuai tema pembelajaran yang sedang dipelajari.

b. Menyusun Aturan dan Cara Bermain

- 1) Aturan bermain yaitu guru menyiapkan media yang telah dibuat kemudian ditata di lantai, setelah itu guru melakukan apersepsi dengan

memperintahkan anak untuk melompat.

- 2) Cara bermain yaitu anak mengantri menunggu panggilan nama, kemudian setiap anak akan melompati bentuk yang diperintahkan guru setelah berhasil melompati keenam bentuk geometri, kemudian anak mengelompokkan bentuk geometri sesuai jenis yang sama dan mengurutkan bentuk geometri dari yang terkecil hingga yang terbesar.

8. Kekurangan dan Kelebihan Bermain Lompat Geometri

a. Kelebihan Bermain Lompat Geometri

- 1) Mediana sangat aman untuk anak usia dini karena bahannya dari kardus dan kertas origami
- 2) Permainannya tidak mudah rusak dan tahan lama.
- 3) Menarik anak untuk melakukan bermain dengan melompat sehingga anak dapat bergerak bebas.
- 4) Bermain lompat geometri tidak hanya untuk mengembangkan berpikir simbolik tetapi juga berpikir logis
- 5) Anak terbiasa sabar menunggu giliran karena bermain ini dilakukan secara bergantian

b. Kekurangan Bermain Lompat Geometri

- 1) Memerlukan waktu yang cukup lama karena bermain lompat geometri ini dilakukan secara bergantian dan cara bermainnya didampingi guru
- 2) Alat bantu bahan yang digunakan untuk membuat bermain lompat geometri ini adalah kardus dan kertas origami jadi prosesnya simple dan tidak membutuhkan waktu lama dan mudah dalam pembuatannya.

E. Penelitian Relavan

Berdasarkan penelitian yang peneliti akan lakukan yaitu di bawah ini akan diuraikan dalam bentuk tabel nama beserta hasil riset penelitiannya dan mengungkapkan perbedaan dan persamaan dari peneliti yang terdahulu. Adapun tabelnya dapat diuraikan di bawah ini yaitu:

Tabel 2.2 Penelitian Relavan

Penelitian Relevan	Perbedaan	Persamaan
Siti Aminatur melakukan riset tentang judul Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Demonstrasi Permainan Engklek Tradisional Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan dari pra siklus 52 %, siklus I 64.1% dan pada siklus II meningkat menjadi 80 %. Hal tersebut menunjukkan peningkar hasil belajar pada siklus I ke siklus II sebesar 15,9 %. Selanjutnya juga dapat dilihat dari ketuntasan anak siklus I sebesar 50% dan siklus II meningkat menjadi 80 %.	Perbedaan penelitian Siti Aminatur dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus penelitian Siti Aminatur yaitu Peningkatan Kemampuan mengenal bentuk geometri melalui metode demonstrasi permainan engklek tradisional pada anak kelompok B Di TK Pertiwi Kecamatan Gumukmas Kabupaten Jember. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain lompat geometri. Jadi perbedaan penelitian yang dilakukan Siti Aminatur dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.	Persamaan penelitian Siti Aminatur dengan peneliti yakni sama-sama ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri
Desy Wahyu Rustiyani melakukan riset tentang judul peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Triharjo Pandak, Bantul. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap, dari indikator mengetahui, 41,11 % dan pada siklus II meningkat menjadi 88,33%, sedangkan kemampuan memahami, pada pelaksanaan pratindakan 30%, siklus II meningkat menjadi 86,66%. Sedangkan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari pratindakan 50.62%, siklus II meningkat menjadi 85,36%	Perbedaan penelitian Desy Wahyu Rustiyani dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus penelitian Siti Aminatur yaitu peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak Kelompok A Di TK Triharjo Pandak Bantul Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain lompat geometri. Jadi perbedaan penelitian yang dilakukan Siti Aminatur dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.	Persamaan Desy Wahyu Rustiyani penelitian dengan peneliti yakni sama-sama ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri

<p>Tita Ranulita Cahayani melakukan riset tentang judul peningkatan meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media Rainbow Salt Tray di TK Amrah Galesong. Hasil penelitian menunjukkan kriteria yang diinginkan tercapai dengan rata-rata presentase yang diperoleh yaitu 87.30% yang berada pada kriteria berkembang sangat baik (BSB)</p>	<p>Perbedaan penelitian Tita Ranulita Cahayani dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus yaitu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui media rainbow Salt Tray di TK Amrah Galesong Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain lompat geometri. Jadi perbedaan penelitian yang dilakukan Tita Ranulita Cahayani dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.</p>	<p>Persamaan Tita Ranulita Cahayan penelitian dengan peneliti yakni sama-sama ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri</p>
<p>Marlina Andriyani melakukan riset tentang judul meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri pada anak kelas B TK Sunan Kalijago. Hasil penelitian dilakukan melalui stimulasi menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan membentuk posisi pola lantai. Pada siklus I Indikator menyebutkan bentuk-bentuk geometri 31,52% dan membentuk posisi pola sebesar 26,32% menunjukkan adanya peningkatan belum mencapai indikator yang tentukan. Sedangkan siklus II indikator menyebutkan bentuk-bentuk pola lantai besar sebesar 84,64%.</p>	<p>Perbedaan penelitian Marlina Andriyani dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus yaitu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri datar melalui permainan tradisional gotri legendri pada anak kelas B TK Sunan Kalijago Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain lompat geometri. Jadi perbedaan penelitian yang dilakukan Marlina Andriyani dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.</p>	<p>Persamaan Marlina Andriyani penelitian dengan peneliti yakni sama-sama ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri</p>
<p>Hani Quroisin melakukan riset tentang judul meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media alam sekitar di TK PGRI 79/03 Ngaliyan Semarang. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I 63%, siklus II diperoleh hasil 77% dan pada siklus III diperoleh hasil 88 % dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil karena melebihi target indikator penilaian sebesar 81%.</p>	<p>Perbedaan penelitian Hani Quroisin dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Fokus yaitu meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media alam sekitar di TK PGRI 79/03 Ngaliyan Semarang. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui bermain lompat geometri. Jadi perbedaan penelitian yang dilakukan Marlina Andriyani dan yang akan dilakukan peneliti yaitu metode yang digunakan berbeda.</p>	<p>Persamaan Hani Quroisin penelitian dengan peneliti yakni sama-sama ingin meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri</p>

F. Kerangka Pikir

Salah satu masalah pembelajaran kemampuan anak mengenal bentuk geometri di RA Aisyiyah Nurhaq Baruga disebabkan oleh pembelajaran yang masih memanfaatkan buku paket peserta didik dan LKA yang berbasis ceramah. Sehingga peneliti dalam penelitian ini untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri secara optimal, menggunakan metode bermain lompat geometri sebagai wahana pembelajaran peserta didik. Pemilihan permainan lompat geometri dimaksudkan agar anak lebih antusias dan senang sehingga meningkatkan kemampuan anak mengenal bentuk geometri. Kerangka pikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

