

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki batasan usia tertentu, karakteristik yang unik, dan berada pada suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan berikutnya. Selama ini orang dewasa mengidentikkan anak usia dini sebagai orang dewasa mini, masih polos dan belum bisa berbuat apa-apa karena belum mampu berpikir. Pandangan ini berdampak pada pola perlakuan yang diberikan pada anak, antara lain sering memperlakukan anak sebagaimana orang dewasa. Saat mendidik atau membimbing anak dipaksa mengikuti pola pikir dan aturan orang dewasa.

Namun, seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan banyaknya studi tentang anak usia dini, orang dewasa semakin memahami bahwa anak usia dini bukanlah orang dewasa mini, dan berbeda dengan orang dewasa. Menurut definisi ini anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ialah anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Menurut undang-undang, anak usia tujuh dan delapan tahun tidak termasuk dalam kategori usia dini karena mereka dianggap sudah masuk pada usia sekolah dasar. Oleh karena itu program perawatan pengasuhan, pendidikan, dan pembelajaran untuknya diberikan seperti layaknya untuk orang dewasa.¹

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan kepribadian dan potensi secara maksimal. Secara institusional, pendidikan anak usia dini jua dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik, kecerdasn emosi, kecerdasan jamak maupun kecerdasan spiritual. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggara pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.²

¹ Dadan Suryana, *Dasar-Dasar Pendidikan TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), hlm. 1.5-1.7

² Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 17

1. Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Pengertian Belajar Pada Anak Usia Dini

Pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituruti. Belajar adalah menguasai, mengingat informasi/keterampilan yang memiliki tujuan instruksional. Belajar merupakan penambahan dan pengumpulan pengetahuan yang akan menciptakan suatu perubahan baik itu perubahan kepribadian, perilaku aktual maupun potensial, kecakapan/keterampilan dalam bertindak, sikap dan kebiasaan, serta pengetahuan dan pemahaman. Mengacu pada pengertian tersebut, belajar merupakan kegiatan yang aktif. Aktif dalam berusaha, berpikir, dan kegiatan memilih atau menentukan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang diharapkan.³

Berbagai teori belajar yang dikemukakan oleh para pakar diantaranya: teori belajar Behavioristik dengan tokohnya Pavlov dalam teori behavioristik mendefinisikan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku, khususnya perubahan kapasitas siswa untuk berperilaku (yang baru) sebagai hasil belajar bukan sebagai hasil proses pematangan (atau pendewasaan) semata. Dalam teori ini belajar terjadi adanya proses stimulus dan respon. Lingkungan adalah tempat bermain dan belajar yang mendukung bagi anak dalam bermain terjadi interaksi dengan

³ Ali Nugraha, *Pengembangan Pembelajaran Sains Pada Anak Usia Dini*, (JILSI Foundation), hlm.56

lingkungannya yang menyediakan stimulus yang menyebabkan timbulnya respon dari lingkungan tersebut.

Berbeda dengan teori behavioristik, teori Kognitif yang dipelopori oleh Jean Piaget belajar diartikan sebagai proses interaksional seseorang memperoleh pemahaman baru atau struktur kognitif dan mengubah hal-hal yang lama. Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif seorang siswa adalah melalui proses asimilasi dan akomodasi.

Ketika anak memiliki pengalaman yang sudah ada dan datang pengalaman baru maka anak akan menyeimbangkan dan menyatukan pengalaman yang sudah ada dengan pengalaman yang baru sehingga memunculkan suatu pengalaman baru. Sedangkan Brunner belajar akan bermakna dengan melalui belajar penemuan. Dengan belajar penemuan akan menstimulus anak untuk aktif mendorong siswa untuk bertanya, dan mencari jawaban sendiri serta melakukan eksperimen secara kreatif.

Beberapa hal yang harus diperhatikan guru agar setiap bentuk belajar yang dilakukan dan dijalankan oleh anak dapat produktif adalah:

1. Sediakanlah berbagai rangsangan yang sesuai dengan setiap bentuk belajar yang sedang dijalankan anak.
2. Sediakanlah sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang dapat menggali potensi berpikir dan anak mengembangkan keterampilan intelektual anak pada saat anak sedang beraktifitas.
3. Atas kegiatan dan bentuk belajar yang dapat dilakukan anak secara baik, berikanlah penguatan, dan sebaliknya atas kelemahan,

kemunduruan dan kekurangan anak dalam mengoptimalkan bentuk belajar yang dilakukan berilah motivasi.

4. Jadilah guru sebagai model yang tidak putus asa, penuh semangat dan antusias dihadapan anak.
5. Selalu berpikir, mencari, dan menemukan segala sesuatu yang menarik anak dan dapat dijadikan sarana dalam menembangkan segala potensi dan bentuk belajar anak.

Dalam pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip-prinsip belajar, diantaranya yaitu:

1. Belajar akan berhasil apabila anak melihat tujuan itu dan lahir dari dan dekat dengan kehiduoan anak.
2. Kegiatan belajar anak hendaklah dapat merangsang seluruh aspek perkembangan anak, baik jasmani, rohani maupun emosional.
3. Lingkungan belajar yang diciptakan hendaklah bermakna dan mengandung arti bagi anak sehingga membentuk pola kelakuan yang berguna bagi kehidupan anak.
4. Bantuan belajar yang diberikan adalah yang menunjang efektifitas dan efesiensi belajar anak dan dilakukan secara wajar.
5. Adanya upaya pengintegrasian pengalaman belajar sebelumnya dengan pengalaman baru sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman yang utuh, tidak mudah lepas dan hilang.
6. Penyajian belajar keseluruhan harus lebih dulu dimunculkan kemudian baru menuju sesuatu yang lebh spesifik.

7. Belajar selalu dimulai dengan suatu masalah dan berlangsung sebagai usaha untuk memecahkan masalah tersebut.
8. Belajar itu berhasil bila disadari telah ditemukan.
9. Belajar berlangsung dari yang sederhana meningkat kepada yang kompleks, bergerak dari yang dekat dengan anak hingga yang jauh, serta dari yang konkrit ke abstrak.

b. Pengertian Bermain Pada Anak Usia Dini

Bermain adalah hak asasi bagi anak usia dini yang memiliki nilai utama dan hakiki pada masa pra sekolah. Berbagai teori mendukung kegiatan bermain diantaranya teori Psikoanalisis. Freud memandang bermain sama seperti fantasi atau melamun, dimana seseorang dapat memproyeksikan harapan-harapan maupun konflik pribadi dan hal ini berpengaruh dalam perkembangan emosi anak. Teori Freud didukung oleh Singer yang mengemukakan bahwa melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dari dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.⁴

Berbeda dengan Freud, Piaget dalam teori kognitifnya, bermain adalah keadaan tidak seimbang dimana asimilasi lebih dominan daripada akomodasi. Menurut Piaget dalam bermain terjadi proses penyesuaian asimilasi dengan akomodasi, dimana dalam proses ini anak akan belajar memodifikasi kenyataan yang disesuaikan dengan informasi yang telah didapatnya. Arti yang paling tepat ialah setiap kegiatan yang dilakukan

⁴ Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*, (Jakarta: PT.Grasindo, 2001), hlm.7-8

untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁵

Pada kesimpulannya bermain adalah dunia kerja anak usia dini dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia. Bermain bersifat spontan dan sukarela yang merupakan pengalaman langsung yang efektif dilakukan anak tanpa adanya paksaan.⁶ Bagi anak merupakan anak bermain merupakan alat yang menyenangkan karena anak-anak melakukannya dengan sukarela, spontan, dan tanpa beban. Ketika bermain anak bereksplorasi, menemukan sendiri hal yang sangat membanggakan, mengembangkan diri dalam berbagai perkembangan emosi, sosial, fisik, dan intelektualnya.

Dunia anak adalah dunia bermain. Hal ini telah terjadi sejak bayi ketika anak mulai melihat dan mendengar dengan jelas. Berbagai manfaat bermain dalam proses perkembangan seluruh potensi yang dimilikinya diantaranya:

a. Kemampuan motorik

Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga anak mampu mengembangkan kemampuan motoriknya. Pada saat bermain anak berlatih menyesuaikan antara pikiran dan gerakan menjadi suatu keseimbangan. Menurut Piaget, anak terlahir dengan kemampuan refleks, kemudian belajar

⁵ *Ibid.* hlm.10

⁶ Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kecerdasan.*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 7

menggabungkan dua atau lebih gerak refleks, dan pada akhirnya ia mampu mengontrol gerakannya. Melalui bermain anak belajar mengontrol gerakannya menjadi gerak terkoordinasi.

b. Bermain mengembangkan kemampuan kognitif

Menurut Piaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan interaksi melalui objek yang ada disekitarnya. Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek. Anak memiliki kesempatan menggunakan inderanya. Dari penginderaan tersebut anak memperoleh fakta-fakta, informasi, dan pengalaman yang menjadi dasar untuk berpikir abstrak. Jadi bermain menjembatani anak dari berpikir konkret ke berpikir abstrak.

c. Bermain mengembangkan kemampuan afektif

Setiap permainan memiliki aturan, aturan akan diperkenalkan oleh teman bermain sedikit demi sedikit, tahap demi tahap sampai setiap anak memahami aturan bermain. Bermain akan melatih anak menyadari adanya aturan dan pentingnya mematuhi aturan.

d. Bermain mengembangkan kemampuan berbahasa

Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk komunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan

pikirannya. Contoh pada saat anak bermain sendiri dia seolah-olah sedang bercakap-cakap dengan orang lain.

e. Bermain mengembangkan kemampuan sosial anak

Pada saat bermain anak berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal ini sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.⁷

Dari pengertian bermain dan belajar di atas, dapat disimpulkan bahwasannya belajar sambil bermain adalah suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain untuk mempermudah penyampaian materi kepada anak. Pembelajaran ini disusun sehingga menciptakan suatu suasana belajar yang menyenangkan, menggembirakan, dan demokratis agar menarik anak untuk terlibat dalam setiap kegiatan belajar.

2. Pengertian Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat

⁷ Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hlm.119-121

kecerdasan (intelligence) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.⁸

Sedangkan Piaget mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah..

Dan diantara asimilasi (proses penggabungan informasi baru) dan akomodasi adanya proses ekuilibrium yaitu usaha anak untuk mengatasi konflik yang terjadi dalam dirinya saat mengatasi sebuah masalah. Selain Piaget tokoh perkembangan kognitif yang lain adalah Vygotsky.⁹ Vygotsky berpikiran bahwa kecerdasan seseorang dapat dimengerti dari latar belakang sosial budaya dan sejarahnya. Vygotsky mengemukakan bahwa fungsi alat berpikir setiap individu yang satu dengan individu lainnya berbeda. Dalam bermain anak akan menuruti apa yang ada didalam pikirannya daripada apa yang ada dalam realita. Menurut Vygotsky anak tidak akan berpikir abstrak, karena begi mereka makna dan objek berbaur menjadi satu. Anak tidak dapat memanipulasi, dan memanitur ide dan pikiran tanpa mengacu pada dunia nyata.

⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: kencana Prenada Media Group, 2011), hlm. 48

⁹ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani, 2010), hlm.79

Dengan demikian, dari berbagai pendapat tentang pengertian perkembangan kognitif dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif seseorang tidak hanya karena bawaan secara genetis tetapi ditentukan oleh individu sendiri secara aktif juga oleh lingkungan sosial yang aktif pula yang menstimulasi anak sehingga meningkatkan kemampuan secara optimal.

1. Tahapan Perkembangan Kognitif

Dalam Fase pra operasional dapat dibagi menjadi tiga sub fase :

sub fase fungsi simbolik terjadi pada usia 2-4 tahun dimana anak sudah dapat menggunakan simbol-simbol dalam bermain kreatif. Sub fase berpikir egosentris yaitu cara berpikir anak antara benar dan tidak benar, setuju atau tidak setuju berdasarkan dengan sudut pandangnya. Sub fase berpikir intuitif, merupakan fase dimana anak memiliki kemampuan untuk menciptakan sesuatu namun tidak tahu pasti alasan membuatnya. Dan setiap anak memiliki cara tersendiri dalam menginterpretasikan dan beradaptasi dengan lingkungannya

Menurut Piaget proses belajar seseorang akan mengikuti pola dan tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan umurnya. Pada anak selalu diberikan kebebasan dalam mengembangkan daya secara bebas. Diantaranya tahapan perkembangan menurut Piaget :

- a. Tingkat sensori motor (0-18 bulan), rabaan dan gerak merupakan hal-hal yang penting dalam pengalamannya dan ia belajar berdasarkan pengalamannya itu, berpikir dengan perbuatannya. Anak belajar mengkoordinasi persepsi dan fungsi motoriknya untuk mengenal dunianya.
- b. Tingkat pra-operasional (18 bulan-6 tahun), tahap di mana anak mulai menggunakan lambang-lambang/symbol-simbol. Kemampuan melambungkan tampak pada kegiatan bermain. Keterampilan-keterampilan mulai tumbuh dengan baik dan faktor ini dapat mendorong anak terampil, menggunakan bahasa, mereka mulai belajar menalar dan membentuk konsep serta meniru.
- c. Tingkat operasional kongkrit (6-12 tahun), tahap di mana pengerjaan-pengerjaan logis dapat dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret. Pengamatan dan pikiran memperlihatkan kemajuan. Anak mampu mengkonversi angka, benda terutama yang kongkret. Kekongkretan ini membantu guru dan siswa memahami makna kata.
- d. Tingkat operasi formal (12 tahun-dewasa), pengerjaan logis dapat dilakukan tanpa bantuan benda-benda konkret. Pada tingkat ini anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak

dan hipotesis, mereka mampu menalar secara sistematis dan mampu menarik kesimpulan.¹⁰

a) Matematika Anak Usia Dini

Matematika sebagai ilmu memiliki banyak pengertian dan tidak ada kesepakatan tunggal dari ahli tentang definisinya. Menyajikan beberapa definisi menurut ahli-ahli bahwa matematika adalah (1) cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis, (2) pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi, (3) pengetahuan tentang penalaran logis dan berhubungan dengan bilangan, (4) pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, (5) pengetahuan tentang struktur yang logis, dan (6) pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Pandangan terhadap arti matematika itu lebih dipengaruhi oleh bidang-bidang kajian matematikawan yang terkait keahliannya, seperti logika, geometri, analisis, atau terapan. Pengertian matematika dikelompokkan: (1) matematika sebagai ilmu tentang bilangan dan ruang, (2) matematika sebagai ilmu tentang besaran (kuantitas), (3) matematika sebagai ilmu tentang bilangan, ruang, besaran, dan keluasan, (4) matematika sebagai ilmu tentang hubungan (relasi), (5) matematika sebagai ilmu tentang bentuk yang abstrak, dan (6) matematika sebagai ilmu yang bersifat deduktif.

¹⁰ *Ibid.* hlm.82-90

Perbedaan pengertian ini juga dipengaruhi terhadap objek-objek keahlian dari matematikawan sendiri. Di Indonesia sering digunakan kata “ilmu pasti” untuk padanan matematika, sehingga memberikan kesan bahwa pelajaran matematika berisi perhitungan-perhitungan yang memberikan hasil pasti dan tunggal, padahal sebenarnya tidak. Guru masih mengajarkan matematika dengan cara menjelaskan langsung dan menuangkan informasi kepada anak, karena ilmu yang pasti dan mekanistik itu hanya diberikan saja tanpa harus memberikan kesempatan berpikir.

Karena berpikir menjadi tidak berguna jika jawaban atau caranya hanya satu. Anak hanya perlu berlatih mengingat cara-cara mendapatkan hasilnya. Meskipun kesepakatan pengertian tidak bisa dicapai, tetapi ciri-ciri dari matematika itu dapat dikenali. Matematika memiliki ciri-ciri, yaitu: (1) memiliki objek yang abstrak, (2) bertumpu pada kesepakatan, (3) berpola pikir deduktif, (4) memiliki simbol-simbol yang kosong arti, (5) memperhatikan semesta pembicaraan, (6) konsisten dalam sistemnya.

Objek matematika adalah objek mental yang tidak dapat diindera, seperti dilihat, disentuh, atau dirasakan. Objek dasar matematika yang meliputi fakta, konsep, operasi/relasi, dan prinsip hanya ada dalam pikiran manusia. Bilangan tiga, yang ditulis/diangkakan “3” merupakan fakta yang abstrak. Konsep yang merupakan ide abstrak

yang digunakan untuk mengklasifikasikan sekumpulan objek juga merupakan sesuatu yang ada dalam pikiran manusia.

Manusia meskipun mempunyai kemampuan instinktif untuk menggunakan pemahaman matematisnya pada dunia nyata, tetapi pikiran seseorang perlu:

- 1) menerapkan pemahamannya pada penalaran terhadap dunia imajinasi atau dunia yang abstrak, dan sebaliknya.
- 2) mengembangkan pemikiran yang logis dan pembuktian yang ketat. Ketika anak akan menyeberang jalan, atau memasak makanan, sebenarnya menggunakan konsep matematika seperti berapa kecepatan untuk menyeberang, berapa banyak air, atau perbandingan beras dan airnya. Hal itu tampak mudah karena objek dilihat langsung dan tidak perlu bukti atau alasan logis, tetapi ketika belajar matematika yang abstrak, anak akan mengalami banyak kesulitan.

Ada beberapa cara agar matematika menjadi mudah (1) mengajarkan matematika sejak dini atau melahirkan anak yang matematis, (2) menggunakan lagu-lagu atau rima, atau puisi-puisi yang menarik, (3) membuatnya nyata, atau berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Anak sejak dini perlu dibekali kemampuan:

- (1) membedakan berbagai objek-objek visual dengan sebutan (verbal)-nya, menggunakan simbol noktah-noktah, atau lainnya
- (2) membuat hubungan antara sejumlah bunyi-bunyian dengan sejumlah

objek nyata, (3) mengenali tanda-tanda bilangan yang diambil dari sekelompok himpunan, (4) mendemonstrasikan kemampuan membedakan antara dimensi dua, seperti segitiga, persegi, dan lingkaran, (5) menunjukkan pemecahan masalah yang menarik, konsentrasikan untuk menyelesaikan masalah yang sederhana, (6) mulai dengan kategorisasi benda-benda, dan menginvestigasi sebab akibatnya, (7) mencari dan menemukan pola yang ada. Pengertian matematika yang lebih fleksibel dan digunakan pada pembelajaran adalah matematika itu sebagai sebuah ilmu tentang pola keteraturan dan urutan yang logis. Pandangan ini akan lebih memberi makna terhadap pengerjaan-pengerjaan matematika baik pada tingkat dasar maupun tinggi.¹¹

Karakteristik anak dalam belajar matematika dipengaruhi tingkat perkembangan kognitifnya. Tingkat tersebut didasarkan pada kematangan individu yang salah satunya dipengaruhi faktor usia. Pada awalnya pengalaman itu bersatu dengan dirinya. Dia melihat adanya suatu objek ketika ada pada penglihatannya. Perkembangan selanjutnya, anak berusaha mencari objek yang asalnya terlihat kemudian menghilang dari pandangannya, asalkan perpindahannya terlihat. Akhir dari tahap ini, anak mulai mencari objek yang hilang meskipun tidak diketahui perpindahannya. Objek mulai terpisah dari dirinya, sehingga konsep objek dalam struktur kognitifnya mula

¹¹ Tatag Yuli Eko Siswono, *Belajar dan Mengajar Matematika Anak Usia Dini*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya), hlm. 2-3

matang. Anak mulai mampu mengenali objek-objek fisik dengan simbol-simbol seperti mulai bisa berbicara meniru suara hewan.

Anak usia dini termasuk pada tahap pra-operasi karena umurnya sekitar 4-6 tahun (pra TK sampai TK). Tahap ini ditandai dengan kemampuan mengklasifikasikan suatu objek, menata letak benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang. Pada tahap ini pemikiran anak lebih berdasarkan pada pengalaman konkrit daripada pemikiran logis, sehingga jika melihat objek-objek yang kelihatannya berbeda, maka dikatakan berbeda.

Anak belum memahami konsep kekekalan (*conservation*), yaitu kekekalan banyak, kekekalan materi, kekekalan panjang, kekekalan luas, dan kekekalan volum. Anak-anak itu juga belum memahami operasi *reversible* (*berpikir kebalikan*), belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan, dan belum memahami operasi transformasi.¹²

3. Bentuk Geometri Dalam Pembelajaran di TK

Salah satu peningkatan kognitif anak TK dapat melalui kegiatan yang berkaitan dengan matematika geometri. Geometri adalah ilmu ukur. Pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata. Pengertian Geometri dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati. Ide dasar dari bentuk Geometri adalah titik, garis, dan

¹² *Ibid*, hlm.3-4

bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik.

Bidang, dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar kesegala arah.¹³ Geometri sebagai salah satu sistem matematika, di dalamnya memiliki banyak konsep pangkal, mulai dari unsur primitif atau unsur tak terdefinisi, antara lain: titik, garis, kurva, ataupun bidang. Juga terdapat relasi-relasi pangkal yang tidak didefinisikan, misalnya: ‘melalui’, ‘terletak pada’, ‘memotong’, dan ‘antara’.

Berdasarkan definisi–definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pelajaran geometri di Taman Kanak-Kanak dimungkinkan untuk diajarkan walaupun harus dengan cara yang lebih kreatif dan realistik. Geometri dianggap mempunyai banyak aplikasi dalam matematika dan kehidupan nyata, yang juga banyak mengandung unsur problem solving-nya. Van Cleave mengklasifikasikan geometri menjadi dua yaitu:

a. Geometri Datar

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

b. Geometri Ruang

Adalah bentuk geometri tiga dimensi, yang terdiri dari balok, tabung, prisma.¹⁴

¹³ Ismunanto, S, dkk., *Ensiklopedia Matematika*, (Jakarta: Lentera Abadi, 2011), hlm. 13-14

¹⁴ Janice Van Cleave, *Geometry for Every kids: Easy Activities That Make Learning Geometry Fun*, (Jakarta: PT Anem Kosong Anem, 1996), hlm. 21

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologi. Mereka belum mengenal jarak, kelurusan, dan lainnya. Karena itu mulai belajar geometri supaya mulai dengan lurus-lurus, lengkungan, lengkungan-lengkungan tertutup, lengkungan-lengkungan terbuka, daerah dalam lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya. Pembelajaran pengenalan geometri anak diajarkan untuk mengenal beberapa bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi lima, belah ketupat dan trapesium, merupakan awal dari pengenalan bentuk geometri pada saat anak menerapkan kegiatan pembelajaran mengelompokkan benda.

Kegiatan mengenal bentuk geometri dapat dilakukan dengan mengamati lingkungan sekitar dan mencari bentuk-bentuk yang akan diperkenalkan pada saat belajar mengenal bentuk dan diperkenalkanlah pada anak bentuk bujur sangkar, segitiga, lingkaran dan aneka bentuk lainnya, kemudian beri kesempatan anak untuk belajar mengamati bentuk geometri melalui kegiatan mengelompokkan benda berdasarkan bentuk geometri yang sama.

Tujuan umum pengenalan geometri secara umum menurut yaitu anak diharapkan 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 empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.¹⁵ Membangun konsep geometri pada anak usia dini, sebaiknya dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuknya

¹⁵ Departemen Pendidikan Nasional, *Kurikulum TK dan RA*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD, 2004), hlm.312

dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segitiga, segiempat, lingkaran.

Mengidentifikasi bentuk geometri adalah kegiatan yang paling mudah untuk anak usia dini. Anak-anak dapat memilah-milah benda apa saja yang ada disekitarnya yang berbentuk geometri. Menciptakan situasi-situasi diruang kelas dapat memperkuat pemahaman tentang bentuk geometri. Membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa. Misalnya bulat dengan sebuah bola, segitiga dengan sebuah caping, persegi empat dengan sebuah buku.

Dalam Permendiknas 58 tahun 2009, disebutkan bahwa salah satu bidang pengembangan kognitif adalah mengenal konsep bentuk, dalam hal ini adalah bentuk geometri. Disini guru dapat menggunakan media sebenarnya agar anak didik lebih antusias dalam bermain dan belajar. Selain itu belajar geometri apabila menggunakan media peraga membuat anak didik tetap mengingatnya, sehingga lebih mudah memahaminya dan hasil belajarnya meningkat. Media peraga geometri juga merupakan alat yang dapat digunakan untuk kegiatan yang menyenangkan dan dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional.

Van Hiele berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut.

a. Tahap Pengenalan

Pada tahap ini siswa sudah mengenal bentuk-bentuk geometri, seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran, dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifat-sifatnya.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini, siswa sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, siswa mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan itu sama panjang, bahwa panjang kedua diagonalnya sama panjang dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain-lain.

c. Tahap Pengurutan

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

d. 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, siswa sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, karena misalnya ia dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara induktif itu mungkin bisa keliru.

e. Tahap Keakuratan

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

Dua orang yang tahap berpikirnya berbeda dan bertukaran pikiran, satu sama lain tidak akan mengerti. Kegiatan belajar siswa harus memahami dengan pengertian untuk memperluas pengalaman dan berpikir siswa, untuk meningkatkan berpikir ke tahap yang lebih baik.¹⁶

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

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak

¹⁶ Ruseffendi, *Dasar-dasar Matematika Modern Untuk Guru*, (Bandung: Tarsito, 1991), hlm. 161-164

pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang nyata dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan.

Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya.

Pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

- a. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang
- b. Anak akan membedakan bentuk-bentuk
- c. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya
- d. Akan akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.¹⁷

4. Pengertian Media

Media merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satu alat yang penting di dalam pendekatan kegiatan pembelajaran adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Media dan sumber Belajar yang dipilih harus sesuai dengan kegiatan dan dapat memberikan pengalaman yang berkesan bagi anak. Media dalam bahasa latin

¹⁷ Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini, *Konsep Matematika untuk Anak Usia Dini*, (Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta, 2011), hlm.14-16

dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan alat penghubung, perantara, piranti. Media merupakan saluran komunikasi. Media adalah sarana yang dapat dipergunakan oleh guru untuk membagi tanggungjawab di dalam menyampaikan informasi kepada anak.

Dalam arti yang luas media dapat berupa orang, bahan, atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang sama memungkinkan anak didik untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media merupakan salah satu fasilitas pendidikan sebagai sumber belajar yang penting dalam kegiatan pembelajaran, yang berfungsi sebagai sarana dan prasarana untuk memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pendidikan dengan anak didik dalam menyampaikan informasi atau pesan. Media Pendidikan dikategorikan menjadi:

1. Media Visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, biasanya menggunakan simbol-simbol, namun media ini memungkinkan akan cepat dilupakan atau diabaikan. Misalnya: gambar, foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster.
2. Media Audio berkaitan indra pendengaran, biasanya disampaikan melalui pesan-pesan auditif baik verbal maupun non verbal. Media tersebut diantaranya, radio, alat perekam, piringan hitam, laboratorium bahasa.
3. Media Audio-Visual yaitu media yang menggabungkan unsur gambar dan suara. Media tersebut diantaranya, televisi, film, video.

Permainan dan simulasi, atau bisa disebut dengan permainan (games) adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain. Permainan simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dan simulasi yaitu adanya setting, pemain, aturan, tujuan, dan penyajian model situasi sebenarnya.

Ada beberapa cara menggolongkan jenis-jenis media, antara lain adalah sebagai berikut; benda sebenarnya, dalam hal ini untuk mempermudah pemahaman siswa tentang suatu hal tertentu, maka siswa perlu diajak untuk melihat benda yang sebenarnya; Penyajian visual, kategori ini meliputi bahan cetak seperti buku teks, buku kerja; penyajian grafik, meliputi hal-hal seperti grafik, chart, peta, gambar yang dibuat dengan maksud untuk mengkomunikasikan suatu ide; gambar diam; gambar bergerak; gambar bergerak disertai suara, dalam hal ini seperti bentuk film.

Dengan demikian, dari dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu sarana/alat yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan dalam tujuan dan isi pembelajaran. Dengan media dan sumber belajar memungkinkan anak untuk melibatkan seluruh panca inderanya sehingga melakukan kegiatan observasi dan eksplorasi.

Anak TK dalam bermain dan belajar memiliki situasi yang menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari maka jenis, bentuk, ukuran, serta warna disesuaikan dengan kebutuhan dan kepentingan pendidikan. Dalam menentukan pilihan, membuat, dan memanfaatkan media sebaiknya perlu memperhatikan berbagai prinsip sebagai berikut:

- a. Media disesuaikan dengan fungsi dan tujuan pembelajaran.
- b. Media disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik.
- c. Media sebaiknya dapat memotivasi anak dalam belajar.
- d. Penggunaan dan pembuatan media disesuaikan dengan prioritas kepentingan untuk pelayanan pendidikan
- e. Media sebaiknya meningkatkan kreatifitas anak didik.¹⁸

Pada kesimpulannya dalam pemilihan media untuk anak TK sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan, karena media tidak hanya sebagai alat bantu saja saat guru mengajar dikelas, namun lebih sebagai alat penyalur dari pesan dari pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (anak didik). Dick dan Carey menyebutkan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

- a. ketersediaannya sumber setempat;
- b. biaya, tenaga dan fasilitasnya;
- c. Kepraktisan dan ketahanan media;
- d. efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Selain faktor diatas, ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media, diantaranya motivasi, perbedaan individu, tujuan pembelajaran, organisasi isi, dan persiapan sebelum belajar. Tanpa mempertimbangkan hal-hal tersebut, maka kiranya tidak dapat dikatakan pemilihan media dengan baik untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pemilihan media pembelajaran tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya suatu

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007), hlm.05

pandangan mengenai bagaimana kegunaan media di dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pemilihan media dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristiknya) media yang bersangkutan.¹⁹

5. Media Alam Sekitar

Pada dasarnya semua jenis lingkungan yang ada di sekitar anak dapat dimanfaatkan untuk mengoptimalkan kegiatan pendidikan untuk anak usia dini. Lingkungan alam sekitar merupakan sumber belajar yang kaya dan menarik untuk anak usia dini. Lingkungan manapun bisa menjadi tempat yang menyenangkan bagi anak usia dini. Jika pada saat belajar di dalam rumah anak usia dini hanya kita perkenalkan dengan gambar binatang, maka dengan kita memanfaatkan lingkungan alam, anak usia dini akan dapat memperoleh pengalaman yang lebih banyak lagi.

Dalam pemanfaatan lingkungan alam tersebut, kita dapat membawa kegiatan-kegiatan yang biasanya dilakukan di dalam rumah ke alam terbuka atau lingkungan. Namun jika kita hanya menceritakan kisah tersebut di dalam rumah, nuansa yang terjadi tidak akan sealamiah seperti halnya jika kita mengajak anak untuk ke luar rumah dan memanfaatkan lingkungan alam. Lingkungan yang ada di sekitar anak kita merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil

¹⁹ S.Arief Sadiaman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hlm.83

pendidikan yang berkualitas. Lingkungan menyediakan berbagai hal termasuk alat permainan yang mendidik dan bahan yang dapat dipelajari anak usia dini.

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan, sungai, iklim, suhu, dan sebagainya. Lingkungan alam sifatnya relatif menetap, oleh karena itu jenis lingkungan ini akan lebih mudah dikenal dan dipelajari oleh anak. Sesuai dengan kemampuannya, anak usia dini dapat mengamati perubahan-perubahan yang terjadi dan dialami dalam kehidupan sehari-hari, termasuk juga proses terjadinya.

Media belajar yang tidak kalah pentingnya dalam proses pembelajaran adalah lingkungan/ alam sekitar. Lingkungan atau alam sekitar adalah media dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar secara lebih optimal. Lingkungan/ alam sekitar merupakan kesatuan ruang dengan semua benda yang ada didalamnya termasuk manusia serta perilaku didalamnya. Keberadaan media alam dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan banyak manfaat. Media pembelajaran pada anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang menarik dan menyenangkan.

Dalam pemilihan media sebaiknya disesuaikan pula dengan usia dan perkembangan anak. Mediana bisa bergerak atau tak bergerak. Melalui pembelajaran media alam sekitar adalah media yang memanfaatkan alam sekeliling kita sebagai media pembelajaran yang menarik untuk anak didik. Media itu bisa benda sebenarnya misalnya air, bebatuan, tanaman, bentuk

bangunan, meja, kursi, papan tulis, perpustakaan, gedung sekolah. Atau bentuk gambar yang variatif, misalnya gambar bola, boneka, foto-foto, gambar gerak.

Beberapa elemen dalam mengimplementasikan media belajar dengan proses pembelajaran teknik mengajar dalam menggunakan media alam sekitar antara lain semua pendekatan mengajar adalah baik dan dapat di gunakan. Dampak positif mengajar memberikan kesempatan dan dorongan untuk pengembangan untuk anak dalam memecahkan masalah. Memungkinkan anak didik untuk merespon dengan seluruh kemampuan berfikir, anggota badan serta segala minatnya, melalui media alam sekitar sebagai sumber belajar kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna dan akan membekas dalam ingatannya.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat menggunakan media alam sekitar, yaitu: 1) Memanfaatkan Lingkungan alam Secara Langsung, seperti mengamati binatang, tumbuhan, batu-batuan, kejadian alam (hujan, gerakan angin, air dan sebagainya). 2) Bertanya dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan terbuka. Memberikan pertanyaan kepada usia dini mendorong mereka untuk menjelaskan mengenai berbagai hal yang mereka alami dan mereka lihat. 3) Perhatikan dan gunakan saat yang tepat untuk mengajak bermain. Memanfaatkan lingkungan alam sebagai sumber dan media belajar sebenarnya memberikan berbagai pilihan dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan memanfaatkan lingkungan alam kegiatan belajar akan lebih berpusat pada anak.

4) Gunakan kosa kata yang beragam untuk menjelaskan hal-hal baru. Anak usia dini terkadang mengalami kekurangan perbendaharaan kata untuk menjelaskan apa yang mereka lihat. Keterbatasan kosa kata yang terjadi pada anak harus kita bantu, sehingga tahap demi tahap kemampuan berbahasa dan perbendaharaan kosa katanya akan semakin bertambah. 5) Cobalah bersikap lebih ingin tahu. Sebagai orang tua, kita tidak selamanya mengetahui jawaban-jawaban atas pertanyaan anak kita. Namun orang tua yang mengetahui berbagai hal akan menumbuhkan kepercayaan anak kepada kita. Anak usia dini merasa memiliki orang yang dapat dijadikannya tempat bertanya mengenai hal-hal yang tidak dapat mereka pecahkan. Sebaliknya jika kita tidak mengetahui banyak hal, akan menimbulkan ketidakpercayaan kepada anak kita, karena setiap ia menanyakan sesuatu, ia tidak mendapatkan jawaban yang jelas dan tidak memuaskan.

Pada kesimpulannya dengan menggunakan media alam sekitar membuat guru memudahkan dalam proses belajar bentuk geometri. Media alam sekitar sangat mudah didapat dan murah harganya juga tersedia di alam yang akan membentuk pengalaman langsung dalam lingkungannya. Dengan media alam sekitar, anak juga akan mengasosiasikan antara benda-benda dengan kata-katanya. Memanfaatkan lingkungan alam pada dasarnya adalah menjelaskan konsep-konsep tertentu (warna, jumlah, bentuk, fungsi dll) secara alami. Konsep yang diketahui dan dipahami anak di rumah, tentunya akan semakin nyata apabila orang tua mengarahkan anak-anak untuk melihat konsep secara nyata yang ada pada lingkungan sekitar.

Dengan mempelajari lingkungan alam ini, diharapkan anak usia dini akan lebih memahami gejala-gejala alam yang terjadi dalam kehidupannya sehari-hari, selain itu diharapkan juga dapat menumbuhkan kesadaran sejak awal untuk mencintai alam, dan mungkin juga anak usia dini bisa turut berpartisipasi untuk menjaga dan memelihara lingkungan alam.

B. Penelitian Relevan

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti menelusuri beberapa hasil penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian peningkatan pemahaman konsep bentuk geometri pada anak usia dini. Untuk menguji nilai aktualitas permasalahan penelitian ini. Peneliti mengadakan kajian study penelitian terdahulu. Penelitian tersebut diantaranya adalah:

Tabel 2.1

Gambaran Penelitian Terdahulu

Judul	Hasil Penelitian	Perbedaan
Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Kegiatan Mencetak Cokelat Blok Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Ppt Setia Harapan Surabaya oleh Nani Suprijati	<ol style="list-style-type: none"> Kegiatan belajar mengajar dengan media alam memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan matematika anak yang ditandai dengan peningkatan perkembangan anak dalam setiap siklus, yaitu siklus I (55%) dan siklus II (85%) Oleh karena hasil penelitian tindakan di atas maka hipotesis yang menyatakan "jika penggunaan 	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang saya terletak pada media yang digunakan. Untuk penelitian yang saya lakukan menggunakan media alam sekitar yang mudah untuk didapatkan. Sehingga akan lebih menarik anak dan anak akan lebih mudah menangkap materi. Cara yang digunakan juga berbeda. Pada penelitian ini kegiatan hanya mencetak saja. Tapi pada penelitian yang saya lakukan dilakukan dengan cara yang beragam sehingga anak tidak jenuh. Persamaan pada penelitian terletak pada

	<p>coklat blok diterapkan dengan baik maka bisa meningkatkan kemampuan bentuk geometri usia 3-4 tahun di PPT Setia Harapan Surabaya” diterima</p>	<p>metode penelitian yang digunakan yaitu PTK. Dan juga yang ditingkatkan yaitu bentuk geometrinya.</p>
<p>Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional <i>Gotri Legendri</i> Pada Anak Kelas B Tk Sunan Kalijogo oleh Marlia Andriyani</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kegiatan belajar mengajar dengan media alam memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan matematika anak yang ditandai dengan peningkatan perkembangan anak dalam setiap siklus, yaitu siklus I (55%) dan siklus II (85%) 2. Oleh karena hasil penelitian tindakan di atas maka hipotesis yang menyatakan “jika penggunaan coklat blok diterapkan dengan baik maka bisa meningkatkan kemampuan bentuk geometri usia 3-4 tahun di PPT Setia Harapan Surabaya” diterima 	<p>Pada penelitian ini, lebih terfokus pada bentuk-bentuk geometri datar saja. Pada penelitian yang saya lakukan tidak hanya terbatas pada bentuk geometri datar tapi juga geometri bangun ruang. Persamaan pada penelitian terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu PTK. Dan juga yang ditingkatkan yaitu bentuk geometrinya.</p>