

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Dakon Geometri

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Khadijah, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹⁴

Dalam UU No.10 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁵

Dari penjelasan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu sarana untuk menyalurkan pesan dari pendidik untuk peserta didik yaitu menyalurkan pembelajaran agar anak dapat belajar dengan mudah dan anak juga bisa belajar sambil bermain dan semua tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan juga dapat menimbulkan suatu hubungan dengan baik antara pendidik dengan peserta didik.

¹⁴Kurnia Dewi,*Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*,(Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini,fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang)

¹⁵Fadillah,*Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta:Kencana,2014),hlm.24

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Hamalik adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah:¹⁶

- a. ketika dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan,
- b. proses pembelajaran lebih jelas dan menarik,
- c. proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif
- d. sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah
- e. dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin
- f. kemudian meningkatkan kualitas hasil belajar anak
- g. media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- h. media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar
- i. yang terakhir mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

¹⁶Kurnia Dewi, *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini*, (Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang)

3. Media dakon geometri

Dakon merupakan permainan tradisonal, yang cara bermainnya dimainkan oleh dua orang. Menurut sumintarsih, menjelaskan bahwa kata dakon berasal dari kata dhaku dan mendapat akhiran-an dhakon berarti mengaku bahwa suatu itu miliknya. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisonal masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga didaerah lain. Bermain dakon dapat juga melatih anak-anak pandai dalam berhitung.

Permainan ini menggunakan papan dakon ukuran papan dakon terdiri dari atas 16 lubang untuk menyimpan biji-bijian dakon. Ke 16 lubang tersebut saling berdapan dan 2 lubang besar dikedua sisinya. Kemudian anak-anak membutuhkan 98 biji dakon.dua lubang besar tersebut merupakan milik masing-masing pemain untuk menyimpan milik masing-masing pemain untuk menyimpan biji yang telah dikumpulkannya. Dua lubang tersebut kosong sedangkan 14 lubang yang lain diisi 7 biji dakon.¹⁷

4. Manfaat Bermain Dakon Geometri

Manfaat bermain dakon yaitu bisa melatih Manfaat bermain dakon yaitu bisa melatih kemampuan motorik halus anak. Saat memegang dan memainkan biji dakon, yang paling berperan adalah motorik halus anak yatu jari jemari. Permainan ini juga melatih emosional anak, dalam hal ini adalah kesabaran, dan ini harus dilatih.

¹⁷Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisonal Anak Indonesia*,(Yogyakarta:DIVA Press,2016),hal.66-67

Dalam permainan ini juga diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan karena permainan ini hanya dilakukan dua orang. Belajar berperilaku sportif, bahwa dalam permainan adalah hal yang wajar, ada yang menang dan kalah.¹⁸ Bermain dakon juga dapat melatih kemampuan kognitif anak. Menurut Jean Piaget anak pada tahap pra oprasional usia 2-7 tahun merupakan tahap persiapan untuk pengorganisasian oprasional konkrit. Istilah yang digunakan Piaget berupa tindakan kognitif seperti mengklasifikasikan sekelompok objek, menata letak benda-benda menurut urutan tertentu , dan membilang.¹⁹

Pengertian geometri , geometri merupan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yaitu titik, titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengkonstruksikan macam-macam bangun datar.²⁰

Geometri merupakan studi hubungan ruang pembelajaran anak usia dini untuk mengenalkan pada anak tentang benda-benda serta hubungan-hubungannya, bentuk dan pola. anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk bangun.

¹⁸Ibid.,hal.70-71

¹⁹Herdina Indrijati,dkk,*Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*,(Jakarta:Prenadamedia Group,2016),hal.52

²⁰Antonius C.Prihandoko,*Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikanya dengan Menarik*,(Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi,2016),hal.135

Dakon geometri adalah sebuah modifikasi alat permainan baru yang terdiri dari papan dakon yang dilubangi berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian.

Dakon geometri ini terdiri dari 8 lubang dan biji yang digunakan berupa biji – bijian. Panjang dan tinggi dakon geometri adalah 45cm x 15cm untuk 3 lubang yang saling berhadapan dan 2 lubang kanan kiri. Biji-bijian sejumlah 20 biji. Per anak memiliki biji 10. Permainan ini dimainkan oleh dua orang .

Cara bermain dakon geometri

- a. Permainan dakon dimainkan oleh dua orang
- b. Menentukan pemain yang akan bermain lebih dulu dengan suit
- c. Pemain yang lebih dulu mengambil biji-bijian
- d. kemudian di masukkan ke dalam lubang secara urut dipapan dakon
- e. Setelah memasukkan biji terakhir anak di tanya pada bentuk geometri apa dia terakhir menaruh biji tersebut.
- f. Setelah itu maka ganti lawannya yang main
- g. Bermainnya seperti itu sampai akhir permainan
- h. Setelah selesai anak menghitung jumlah biji-bijian yang ada di lubang sisinya yang merupakan miliknya.

B. Kecerdasan Logika Matematik

1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak untuk berfikir secara kompleks serta kemampuan penalaran dan pemecahan masalah.

Jean Piaget mengemukakan tahap-tahap perkembangan kognitif dari setiap individu yang berkembang secara kronologis.

a. Tahap sensori motor (lahir-2 tahun)

Pada tahap ini anak memperoleh pengalaman melalui fisik dengan gerakan anggota tubuh dan sensori koordinasi alat indra. Pada mulanya suatu objek itu nyata bila ada pada penglihatannya. Perkembangan selanjutnya anak mulai berusaha untuk mencari objek yang asalnya terlihat kemudian menghilang dari pandangannya, asal perpindahannya terlihat. Perkembangan terakhir anak mulai mencari objek yang hilang bila benda tersebut tidak terlihat perpindahannya. Objek mulai terpisah dari dirinya dan bersamaan dengan itu konsep objek dalam struktur kognitifnya pun mulai dikatakan matang.

b. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahap ini merupakan tahap persiapan untuk pengorganisasian operasional konkret. Istilah operasional yang di gunakan Piaget yaitu berupa tindakan kognitif,

seperti mengklasifikasikan sekelompok objek, menata letak benda-benda menurut urutannya tertentu, dan membilang.

c. Tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

Anak-anak yang berada pada tahap ini umumnya sudah berada disekolah dasar dan pada umumnya anak-anak pada tahap ini sudah memahami operasional logis dengan bantuan benda-beda konkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekelan, kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objek (melihat gambar). Pada tahap ini anak sudah cukup matang dalam menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini (oleh sebab itu maka disebut tahap operasional konkrit).

d. Tahap operasional formal

Tahap ini merupakan tahap akhir dari perkembangan kognif secara kualitatif. Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Anak mampu menalar tanpa harus berhadapan dengan objek atau peristiwa yang berlangsung. Penalaran yang terjadi dalam struktur kognitifnya

ditunjukkan oleh kemampuan dalam menggunakan simbol, ide, abstrak, dan generalisasi.²¹

Piaget mengajukan teori tentang perkembangan kognitif anak yang melibatkan proses-proses penting yaitu, skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan ekuilibrisasi. Dalam teorinya perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahap yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, tahap operasional konkrit, tahap operasional formal.

Tingkat perkembangan intelektual mempengaruhi kedewasaan, kedewasaan pada perkembangan ini sistem saraf sentral yaitu otak, koordinasi motorik dan manifestasi fisik lainnya mempengaruhi perkembangan kognitif, kemudian penalaran moral pada penalaran moral ini interaksi lingkungan fisik digunakan anak untuk mengabstrakkan berbagai sifat benda-benda. Bila seorang anak menjatuhkan sebuah benda dan menemukan bahwa benda itu pecah atau bila ia menempatkan benda itu dalam air kemudian ia melihat bahwa benda itu terapung ia sudah terlibat dalam proses abstrak sederhana. Pengalaman ini disebut pengalaman fisik untuk membedakannya dengan pengalaman logika matematika, tetapi secara paradoks pengalaman fisik ini selalu melibatkan asimilasi pada struktur logika matematika. Pengalaman logika

²¹Herdina Indrijati dkk,*psikologi perkembangan & pendidikan anak usia dini*,(jakarta:Prenadamedia Group,2016),hal.51-53

matematika pengalaman yang di bangun oleh anak yaitu anak membangun hubungan-hubungan antara objek-objek. Misalkan anak yang sedang menghitung beberapa kelereng yang dimilikinya dan ia menemukan sepuluh kelereng. Kemudian transmisi sosial, dalam transmisi sosial pengetahuan itu datang dari orang lain, seperti pengaruh bahasa, instruksi formal dan membaca, begitu pula interaksi dengan teman-teman dan orang-orang dewasa termasuk faktor transmisi sosial. Kemudian yang terakhir pengaturan sendiri, pengaturan sendiri atau ekuilibrasi adalah kemampuan untuk kembali keseimbangan selama periode ketidakseimbangan.

Ekuilibrasi merupakan suatu proses untuk mencapai tingkat-tingkat berfungsi kognitif yang lebih tinggi melalui asimilasi dan akomodasi tingkat demi tingkat. Jika pengaturan sendiri sudah dimiliki anak maka ia mampu menjelaskan hal-hal yang dirasakan anak dari lingkungannya.²²

2. Kemampuan Berhitung

Kemampuan merupakan kecakapan atau potensi menguasai suatu keahlian yang merupakan bawaan sejak lahir untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Sedangkan berhitung menurut Hasan Alwi bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat

²²Fatimah Ibda, *Teori Perkembangan Kognitif*, (fakultas tarbiah dan keguruan UIN Ar-Raniry

awalan ber akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung(menjumlah, mengurangi, membagi, dan sebagainya).²³

Sriningsih mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.²⁴

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan ketrampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika sangatlah dibutuhkan oleh manusia, oleh sebab itu konsep-konsep dasar matematika termasuk di dalam berhitung dipelajari di TK merupakan konsep-konsep yang sangat diperlukan untuk sampai disekolah tinggi. Untuk membantu pemahaman anak perlu memilih sarana yang sesuai dengan bahan

²³ Vitri Purwanti, *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Kelompok B di TK universal Ananda Kecamatan Patebon Kendal*, (Universitas Negeri Semarang, 2013), hal.18

²⁴ Marsudi Raharjo, *Pembelajaran Operasional Hitung Perkalian dan Pembagian Bilangan Cacah Di SD*, (Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional, 2009), hal.5

pengajaran dengan menggunakan media yang menarik supaya anak-anak mudah dan tidak bosan waktu pembelajaran berhitung.

3. Kecerdasan Logika Matematik

a. Pengertian Kecerdasan logika matematik

Kecerdasan menurut Alfred Binet kecerdasan merupakan kemampuan yang terdiri dari tiga komponen yakni kemampuan untuk mengarahkan pikiran atau tindakan, kemampuan untuk mengubah arah pikiran atau tindakan, dan kemampuan untuk mengkritisi pikiran dan tindakan diri sendiri atau *autocritism*.²⁵

Kecerdasan Logika Matematik merupakan kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola berfikir logis dan ilmiah. Biasanya kecerdasan ini dimiliki oleh para ilmuwan, matematikawan, saintis, filosof, fisikawan, dan lain sebagainya. Kecerdasan ini mempunyai dua unsur, yakni matematika dan logika.

Menurut Gardner, kecerdasan ini mempunyai beberapa aspek, seperti kemampuan berfikir logis, memecahkan masalah, pola berfikir deduksi-induksi, kemampuan mengenal pola dan hubungan, di samping berhitung itu sendiri.²⁶

²⁵Tadkiroatun
Majemuk,(Tangerang,2014),hal.1.3

²⁶Suyadi,*Psikologi Belajar Paud*,(Yogyakarta:Pedagogia,2010),hal.154-155

Howard Gardner mengemukakan teori kecerdasan ada 9 macam yaitu terdiri dari aspek-aspek verbal linguistik (*verbal linguistic intelligence*), Kecerdasan logika matematika (*logica mathematical intelligence*), kecerdasan visual spasial (*spasial intelligence*), kecerdasan gerak tubuh (*bodily kinesthetic intelligence*), kecerdasan musical berirama (*musical rythmic intelligence*), kecerdasan antar diri (*interpersonal intelligence*), kecerdasan dalam diri (*interpersonal intelligence*), kecerdasan alam natural (*naturalistic intelligence*), dan kecerdasan eksistensial.²⁷

Kecerdasan logika matematik meliputi kemampuan menganalisa masalah yang bersifat logis matematik dan menginvestigasi masalah secara ilmiah. Kemampuan ini melibatkan sejumlah bagian pusat berfikir di otak. Misalnya kegiatan bermain untuk pengembangan kecerdasan matematika antara lain mengenal deretan angka, bermain dakon, mengukur berat, mencocokkan, pengukuran panjang pendek, mengurutkan kecil besar dan sebagainya .²⁸

Pengembangan kecerdasan logika matematika pada anak usia dini dikembangkan pada kemampuan berhitung permulaan dan pemecahan masalah.

²⁷ Evita Yuliatul Wahidah, *Multiple intelligences Research dalam Peningkatan Kualitas Lembaga Pendidikan Islam*, (STIT Muhammadiyah Bojonegoro, 2016), hal.250

²⁸ Novi Mulyani, *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*, (Yogyakarta:DIVA Press, 2016), hal.34

C. Pengaruh Media Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logika Matematika

1. Pengaruh Media Dakon Geometri Terhadap kemampuan kognitif

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dimana anak bisa berfikir secara kompleks serta penalaran dan pemecahan masalah. Piaget mengajukan teori tentang perkembangan kognitif anak yang melibatkan proses-proses penting yaitu, skema, asimilasi, akomodasi, organisasi, dan ekuilibrisasi. Dalam teorinya perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahap yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasioanl, tahap operasional konkrit, tahap oprasioanl formal.

permainan dakon geometri terhadap kemampuan kognitif bertujuan dimana anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif, ketika anak bermain dakon geometri disitu anak dapat berfikir dengan kompleks, anak dapat memecahkan suatu masalah dengan ketika anak bermain dakon geometri anak bisa menggunakan jari-jemarinya menggenggam biji-bijian kemudian meletakkan biji-bijian ketempatnya dengan secara urut.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa permainan dakon geometri sangat berpengaruh terhadap kemampuan

kognitif anak, dengan anak bermain tersebut anak dapat berfikir dengan kompleks, anak dapat memecahkan suatu masalah.

Dengan demikian media dakon geometri berpengaruh dengan kemampuan kognitif anak.

2. Pengaruh Media Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Berhitung

Pembelajaran anak usia dini haruslah sangat menyenangkan dekat dengan anak dan tentunya bermain sambil belajar. Jadi dalam pembelajaran untuk anak diperlukan berbagai media untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih mengenal pada anak.

Pendidikan anak usia dini haruslah menggunakan media yang sangat menarik, dengan media permainan pengalaman kognitif anak akan terasah, anak-anak mudah terfokus dalam satu hal seperti pada kemampuan berhitung dengan menggunakan media dakon geometri. Dengan hal tersebut anak-anak tidak akan bosan dalam pembelajaran yang biasa saja, dimana permainan ini anak dapat belajar dengan mudah. Dengan menggunakan media tersebut anak belajar berhitung dengan memasukkan biji-bijian ke dalam lubang bentuk geometri dan menghitung hasil akhir permainan dengan menghitung jumlah biji-bijiannya yang telah di dapat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran anak usia dini haruslah menyenangkan dan dapat dipahami secara

cepat oleh anak agar anak paham dalam pembelajaran salah satunya pembelajaran berhitung dengan menggunakan media dakon geometri. Anak dapat belajar berhitung dengan sambil bermain dengan menghitung jumlah biji dakon yang diperoleh masing-masing anak. Jadi permainan ini berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

Dengan demikian media dakon geometri berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

3. Pengaruh Media Dakon Geometri Terhadap kecerdasan Logika Matematika

Pengaruh permainan dakon geometri terhadap kecerdasan matematika logis anak dapat mengenal bentuk, memahami dan menerapkan bentuk bentuk geometri dalam kehidupann sehari-harinya bukan itu saja anak juga dapat belajar berhitung. Anak dapat memiliki pengalaman atau dasar matematika tentang berhitung dan anak juga dapat berfikir secara logis tentang suatu benda.

Permainan dakon geometri merupakan permainan yang sangat berbeda sekali degan permainan dakon biasanya dari papan dakon sendiri, lubang papan dakon berbentuk geometri seperti lingkaran , segitiga, dan segi empat. Permainan dakon geometri ini dapat menstimulus perkembangan kognitif dan matematika anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan berhitung.

Kesimpulan dari penjielasi atas permainan dakon geometri ini anak dapat berfikir secara logis matematik karena dalam permainan ini anak dapat belajar berhitung bukan dengan jari jemari saja namun anak dapat menghitung apa saja yang ada disekitarnya. Anak juga dapat menyebutkan benda apa saja yang ada disekitarnya yang menyerupai bentuk geometri. Dengan demikian media dakon geometri berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematik.

D. Penelitian Terdahulu

1. Peningkatan kemampuan bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul oleh Desy Wahyu Rustyanti, PG-PAUD, Fakultas ilmu pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2014. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “ Bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan permainan dakon geometri pada anak kelompok A di TK Arum Puspita Triharjo Pandak Bantul?” berdasarkan hasil analisis data kemampuan yang peroleh 41,11%, pada siklus I meningkat 61,48%, pada siklus II meningkat menjadi 88,33%. Kemampuan pada melaksanakan pratindakan 30%, siklus I meningkat 61,11%, siklus II meningkat menjadi 86,66%. Sedangkan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari pratindakan 50,62%, pada siklus I meningkat 67,32%, siklus II meningkat menjadi 85,36%.

Kesimpulannya bahwa adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan mengenal bentuk geometri dengan bermain dakongeometri.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan judul pengaruh media dakon geometri terhadap kcerdasan logika matematik anak kelompok A. Sedangkan peneliti terdahulu menggnakan pendekatan kualitatif.

2. Penerapan permainan kartu angka dalam mengembangkan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung oleh Desi Kumala Sari, PIAUD, Fakultas Tarbiah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan permainan kartu angka dalam mengembangkan logika matematika di TK Widya Bhakti Tanjung Senang Bandar Lampung?” berdasarkan hasil analisi yang diperoleh menyimpulkan bahwa guru telah berusaha semaksimal mungkin dengan selalu melakukan upaya dalam mengembangkan logika matematik anak usia dini melalui penerapan permainan kartu angka. Dengan diterapka permainan tersebut telah menunjukkan hasil yang optimal , bahwa penerapan permainan kartuangka dapat meningkatkan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Widya Bhakti. bahwa penerapan permainan kartu angka dapat meningkatkan logika matematika anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas peneliti dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan judul pengaruh media dakon geometri terhadap kcerdasan logika matematik anak kelompok A. Sedangkan peneliti terdahulu menggunakan pendekatan kualitatif.

3. Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Paud Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis oleh Lili Artika, Dr.Daviq Chairilisyah, Enda Puspitasari. PG PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah kemampuan mengenal bentuk geometri sebelum menggunakan permainan dakon geometri pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Dahlia Mandiri Kabupaten Bengkalis?”. Berdasarkan analisis yang diperoleh menyimpulkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis sebelum diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan dakon geometri tergolong sangat tinggi (BSB), artinya kemmapuan mengenal bentuk geometri anak dapat berkembang setelah diberikan perlakuan permainan dakon geometri. Terdapat pengaruh sangat signifikan permainan dakon geometri terhadap kemmapuan mengenal bentuk geometri anak 4-5 tahun di PAUD Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis dengan ada perpedaan meningkat kemampuan mengenal

bentuk geometri anak sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen mempunyai pengaruh sebesar 51,64%. Berdasarkan penelitian terdahulu diatas peneliti dalam penelitian ini juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan judul pengaruh media dakon geometri terhadap kecerdasan logika matematik anak kelompok A.

E. Kerangka Berfikir

