

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

Teori-teori yang mendukung dalam penelitian ini meliputi hakikat permainan, hakikat geometri, hakikat kemampuan dan hakikat pengembangan kognitif.

##### **1. Permainan Dakon Geometri**

###### **a. Pengertian Permainan**

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai pada yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Pada permulaan setiap pengalaman bermain memiliki resiko. Ada resiko bagi anak untuk belajar misalnya naik sepeda sendiri, belajar meloncat. Unsur lain adalah pengulangan.<sup>1</sup>

Anak mengkonsolidasikan ketrampilannya yang harus diwujudkan dalam berbagai permainan dengan nuansa yang berbeda. Dengan cara ini anak memperoleh pengalaman tambahan untuk melakukan aktivitas lain. Melalui

---

<sup>1</sup> Montolalu B.E.F., dkk., *Bermain dan Permainan Anak*, Modul 1-12, (Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.2010), hlm. 1.8-1.9

permainan anak dapat menyatakan kebutuhannya tanpa dihukum atau terkena teguran misalnya bermain boneka diumpamakan sebagai adik yang sesungguhnya.

## b. Pengertian Dakon

Kata dakon-*Dhakon* berasal dari kata *dhaku* dan mendapat akhiran –*an*. *Dhaku* berarti mengaku bahwa sesuatu itu miliknya. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Pada masa lalu permainan ini sangat lazim dimainkan oleh anak-anak bahkan remaja wanita. Menurut beberapa pendapat karena permainan ini identik atau berhubungan erat dengan manajemen atau pengelolaan keuangan. Untuk kaum adam mungkin permainan semacam ini dianggap terlalu *feminine*, kurang menantang, tidak memerlukan kegiatan otot dan pengerahan tenaga yang lebih banyak.<sup>2</sup>

Bermain dakon biasanya melibatkan dua orang dengan menggunakan media papan dakon dan biji-bijian. Lubang papan dakon berjumlah 16 buah. Masing-masing sisi papan dakon terdapat 7 buah lubang dan 2 buah lubang di masing-masing *pojokan* atau ujung papannya. Sedangkan jumlah biji-bijiannya 98, masing-masing pemain memiliki 49 biji-bijian. Untuk

---

<sup>2</sup> Sumintarsih, *Permainan Tradisional Jawa*, (Yogyakarta, Kapel Press Puri Arista, 2008), hlm. 128

memainkan dakon biasanya diperlukan biji-bijian dan diisikan ke lubang-lubang papan dakonnya. Cara bermain dakon adalah sebagai berikut :<sup>3</sup>

1. Dakon dimainkan oleh dua orang.
2. Biji-bijian dakon dimasukkan dalam tiap lubang kecuali lubang di ujung (lubang yang paling besar disebut rumah bagi masing-masing pemain)
3. Di tentukan pemain yang akan bermain lebih dulu (biasanya dengan cara suit)
4. Pemain yang lebih dulu main memilih isian biji di salah satu lubang pada sisi pemain tersebut.
5. Biji-bijian dimasukkan satu per satu dalam lubang searah dengan lubang besar yang menjadi rumahnya sampai habis.
6. Apabila biji-bijian habis pada rumahnya maka pemain memilih kembali biji-bijian pada lubang di sisinya kembali, tapi apabila habis tidak pada rumahnya maka biji-bijian yang di ambil adalah biji dalam lubang di mana biji terakhir jatuh, begitu seterusnya.
7. Apabila biji-bijian terakhir jatuh di lubang kosong maka permainan dilanjutkan oleh lawan.
8. Ketika biji-bijian terakhir jatuh di lubang yang kosong maka ada dua cara, yang pertama apabila lubang itu ada di sisi pemain yang sedang bermain (melangkah) maka bangun geometri yang berada di lubang pasangannya (di sisi lawan) menjadi miliknya dan dimasukkan semua ke lubang besar

---

<sup>3</sup> Mulyani Novi. Super Asik Permainan Tradisional Anka Indonesia. ( Yogyakarta. Diva Press. 2016 ) hlm. 68-70

(rumahnya), yang ke dua apabila lubang kosong itu ada di sisi lawan maka pemain tidak mendapatkan apa-apa.

9. Permainan dilanjutkan seperti itu terus-enerus sampai biji-bijian dalam lubang masuk semua dalam rumah masing-masing pemain dan lubang-lubang kecil di sisi masing-masing pemain kosong semua. Bila lubang-lubang di sisi masing-masing pemain sudah kosong semua maka permainan berakhir dan dilakukan perhitungan untuk menentukan siapa pemenangnya.
10. Untuk menentukan pemeneang, di hitung jumlah biji-bijian di masing-masing rumah (lubang besar) pemain. Jumlah biji yang terbanyak adalah pemenangnya.
11. Permainan bisa diulang kembali seterusnya.

Banyak permainan tradisional Indonesia yang sebenarnya secara tidak langsung memberikan pelajaran. Dakon atau juga yang biasa disebut congklak adalah salah satu permainan tradisional. Permainan ini memberikan beberapa pelajaran atau melatih anak-anak antara lain : strategi (dakon menuntut pemain memikirkan pemilihan agar bisa memenangkan permainan), kesabaran (pemain khususnya yang sedang tidak bermain/melangkah harus bersabar menunggu lawannya melakukan kesalahan sehingga tiba gilirannya, pemain yang sedang bermain juga harus sabar memasukkan satu-persatu biji-bijian dalam lubang), dan ketelitian (pemain yang sedang bermain harus teliti dalam

memasukkan biji dakon satu persatu dalam lubang, sedangkan pemain yang sedang tidak bermain atau melangkah juga harus teliti mengawasi/memastikan biji-bijian dimasukkan satu persatu dalam lubang).

### **c. Pengertian Dakon Geometri**

Dakon geometri merupakan salah satu alat permainan edukatif yang digunakan dalam pembelajaran, dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Panjang dan tinggi papan dakon geometri adalah 42 cm x 15 cm yang terdiri dari 8 lubang dengan diameter 6 cm untuk 3 lubang yang saling berhadapan, sedangkan diameter untuk lubang yang berada di kanan dan kiri berdiameter 7 cm. Biji untuk mengisi lubang tersebut menggunakan miniatur-miniatur bentuk geometri seperti: lingkaran, segitiga, dan segi empat. Papan dakon geometri ini berbahan dasar dari kayu yang sudah dilubangi berbentuk geometri berbentuk lingkaran yang masing – masing mempunyai tinggi 15 cm. Selain itu, melalui dakon geometri dapat diarahkan kepada pembelajaran yang menyenangkan karena bermodel dengan gaya permainan.

Mayesty memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dimana diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak untuk bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar

secara menyenangkan.<sup>4</sup> Menurut Emmy Budiarti bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada dalam diri anak.<sup>5</sup> Permainan dapat dimanfaatkan sebagai latihan untuk mengeksplorasi kemampuan pada anak dengan cara yang menyenangkan. Selain karena faktor menyenangkan bermain merupakan kebutuhan dasar bagi anak, sesuai dengan teori yang populer jika kebutuhan bermain anak pada usia dini mencapai 70 hingga 80 persen.

Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Dalam pandangan Piaget, bermain menunjukkan dua realitas anak-anak yaitu adaptasi terhadap apa yang mereka sudah ketahui dan respon mereka terhadap hal-hal baru.<sup>6</sup> Dengan kata lain melalui bermain, akan memberikan kesempatan bagi anak untuk menggali ilmu sedalam-dalamnya dengan mengeksplorasi segala hal yang ada di sekitarnya.

Gometri menurut Bird adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang.<sup>7</sup> Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Beberapa konsep tersebut dibentuk dari beberapa unsur yang tidak didefinisikan menurut sistem deduktif.

---

<sup>4</sup> Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta : Indek, 2013), hlm. 34

<sup>5</sup> Noorlaila, *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*, ( Yogyakarta : Pinus, 2010), hlm 37

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm 178-179

<sup>7</sup> Bird, J. *Matematika Dasar Teori dan Aplikasi*. (Alih bahasa: Refina Indriasari). Jakarta: Erlangg. 2002.hlm. 142

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan dakon geometri ini dimainkan oleh dua orang pemain yang saling bergantian dalam memainkannya. Dakon geometri ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri. Melalui permainan dakon geometri inilah anak dapat mengenal bentuk-bentuk geometri, sehingga dapat memecahkan konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari dan dapat berfikir secara rasional.

#### **d. Manfaat Permainan Dakon Geometri**

Menurut Wahyudi bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak usia dini yaitu:<sup>8</sup>

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

Selain itu, dari teori yang lain berupa memberikan kepada anak pengalaman dalam lingkaran langsung mereka yang memungkinkan mereka

---

<sup>8</sup> Wahyu dan Damayanti. Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam (Jakarta: Grasindo, 2005). hlm,109.

mengidentifikasi bentuk dan sosok membuat anak sadar akan bentuk geometri memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda biasa dan kata tidak biasa. memberikan kepada anak kesempatan untuk membangun bentuk geometri dan belajar nama yang sesuai dengan bentuk-bentuknya, berupa:<sup>9</sup>

1. Dapat menstimulasi anak mengetahui serta mengenal bentuk geometri.
2. Meningkatkan kemampuan mengucapkan bentuk-bentuk geometri.
3. Anak mampu mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri.
4. Melatih kesabaran anak.
5. Anak mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya.

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Dakon Geometri**

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihannya masing-masing yang selaku melekat, begitu juga dengan permainan dakon geometri ini.<sup>10</sup> Berikut merupakan uraian kekurangan dan kelebihan dalam menggunakan media pembelajaran dakon geometri :

1. Kekurangan

---

<sup>9</sup> Universitas Terbuka. Wasik, Barbara A. Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah. (Jakarta: Indeks, 2008). hlm, 399.

<sup>10</sup> Desy Wahyu Rustiyanti “Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak”, 2010. Program Studi PAUD Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm. 40-41



Kekurangan dakon geometri di antaranya adalah media pembelajaran dakon geometri ini di pasaran belum banyak ditemui sehingga masih sulit untuk mencarinya. Selain itu dalam bermain dakon geometri memerlukan waktu yang cukup lama dan harus membutuhkan kejelian serta ketelitian dalam memasukkan biji-bijian dakon ke lubang papan dakon.

## 2. Kelebihan

Kegiatan bermain dakon geometri ini kelebihannya adalah permainan ini tidak membosankan karena ketika memasukkan biji – biji-bijian ke papan lubang tidak hanya sekedar memasukkan bijiannya saja, akan tetapi saat memasukkan biji-bijian sambil mengucapkan nama bentuk biji-bijian yang dipegangnya untuk dimasukkan ke dalam tutup lubang yang mempunyai bentuk sama dengan bijiannya tersebut. Selain itu kelebihan yang lainnya adalah dapat menstimulasi perkembangan motorik halus anak ketika menggenggam biji-bijian dakon geometri.

## 2. Hakikat Pengembangan Kognitif

### a. Pengertian Perkembangan

Menurut Monks dkk, mengartikan perkembangan sebagai suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat terulang kembali. Perkembangan menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali.

Perkembangan juga dapat diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar.<sup>11</sup> Perkembangan juga berkaitan dengan belajar khususnya mengenai isi proses perkembangan apa yang berkembang berkaitan dengan perilaku belajar.

Dalam konsep perkembangan terdapat pula pertumbuhan. Menurut C.P. Chaplin pertumbuhan sebagai satu pertambahan atau kenaikan dalam ukuran bagian-bagian tubuh dari organisme sebagian suatu keseluruhan.<sup>12</sup> Dapat disimpulkan pertumbuhan dan perkembangan itu pada umumnya berjalan selaras dan pada tahap-tahap tertentu menghasilkan kematangan fisik dan kematangan mental.

#### **b. Pengertian Kognitif**

Piaget berpendapat bahwa anak pada usia dini masuk dalam kategori berfikir pra-operasional kongkrit. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi obyek simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting dalam tahapan ini. Pemikiran pra-operasional kongkrit ialah awal kemampuan untuk merekonstruksi pada tingkat pemikiran apa yang telah dilakukan didalam perilaku.<sup>13</sup> Anak-anak mengembangkan daya pikir mereka dengan memfungsikan daya imajinasinya dan penuh dengan khayalan, dari khayalan dan imajinasinya anak dapat menjelaskan pengetahuannya. Dengan

---

<sup>11</sup> FJ. Monks A.M.P Knoers, *Ontwikkelings Psychologie*, terj. Siti Rahayu Haditono, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press,1994), hlm. 17

<sup>12</sup> James P Chaplin, *Dictionary of Psychology*, terjemahan Kartini Kartono, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2002), hlm. 9

<sup>13</sup> Suyadi, *Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi,2010), hlm. 79

memanfaatkan perkembangan ini maka anak harus dirangsang untuk menyampaikan hasil imajinasinya dan khayalannya secara maksimal sehingga dapat ditemukan hasil sebuah imajinatif yang inovatif.

Selanjutnya anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik, dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan dan penyempurnaan, baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, berkeseluruhan.<sup>14</sup> Anak usia dini berfikir melalui simbolis, namun kemampuan berfikir tersebut masih mengalami keterbatasan. Keterbatasan yang menandai atau menjadi karakteristik periode pra-sekolah sebagai berikut:<sup>15</sup>

#### 1) Egosentris

Egosentris yang dimaksud ialah anak cenderung mempunyai persepsi tersendiri, memahami, dan menafsirkan sesuatu berdasarkan sudut pandang sendiri. Anak meyakini apa yang dilihatnya hanya

---

<sup>14</sup> Mulyasa, Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (Bandung. Remaja Rosdakarya. 2012) hlm. 16

<sup>15</sup> Martini Jamaris, "Perkembangan & Pengembangan Anak Usia Dini". (Jakarta: Grasindo 2006) hlm. 23-24

terfokus pada satu dimensi mengenai objek (seperti kesamaan warna, bentuk, dan ukuran) maupun peristiwa dalam waktu yang sama.

2) Kaku dalam berfikir

Cara berfikir anak bersifat memusat, masih kaku dan tidak fleksibel. Selain itu anak terfokus pada keadaan awal dan akhir dari suatu keadaan.

3) Semilogical reasoning

Anak-anak mencoba untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa alam yang misterius, yang dialaminya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu pemecahannya dalam peristiwa tersebut dianalogikan dengan tingkah laku manusia.

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak usia TK berada pada tahapan pra-operasional yang artinya masa dimana anak mampu berpikir menggunakan simbol, cara berpikir masih dibatasi oleh persepsi, bersifat memusat, masih kaku dan tidak fleksibel serta anak sudah mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu berdasarkan warna, bentuk. Proses berpikir anak selalu dikaitkan dengan yang ditangkap oleh pancaindera seperti yang dilihat, didengar, dikecap, diraba, dicium, dan selalu diikuti pertanyaan “mengapa?”. Secara natural pembelajaran terbaik anak adalah pembelajaran secara nyata dengan melihat, merasakan, dan melakukan dengan tangan. Sehingga konsep

sedapat mungkin diajarkan dengan dilihat, dipegang, dimainkan, digambarkan, dan diucapkan lalu ditulis.

### c. Karakteristik Anak Kelompok A

#### 1) Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini merupakan perkembangan usia emas yang sangat memiliki makna bagi kehidupan mereka nantinya, apabila usia emas itu dioptimalkan pertumbuhannya melalui pendidikan yang tepat. Anak – anak adalah generasi penerus keluarga dan penerus bangsa. Oleh sebab itu, anak – anak yang perkembangannya dalam perkembangan usia emas harus diberikan stimulus yang tepat. Menurut *National Assosiation Education for Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada usia antara 0-8 tahun.<sup>16</sup> Masa pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini harus dipantau secara terus menerus, sehingga akan dapat diketahui kematangan dan kesiapannya, baik yang menyangkut perkembangan dasar seperti perkembangan kemampuan bahasa, kognitif, dan motorik, maupun perkembangan pembiasaan yang akan membentuk kepribadian mereka nantinya.

---

<sup>16</sup> Suyanto Slamet, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.2005), hlm. 2

Setiap anak terlahir dengan keunikan pada potensinya masing – masing yang memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri. Keunikan yang dimiliki setiap anak akan mempengaruhi perkembangan kemampuan potensinya, sehingga perkembangan setiap anak akan berbeda. Potensi anak dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun internal, akan tetapi dalam pertumbuhan dan perkembangan anak faktor eksternal yang lebih mendominasi terhadap penerimaan informasi, seperti pemberian stimulus, penyediaan tempat kondusif, untuk menggali informasi maupun kepedulian orangtua, oleh sebab itu perlu kerjasama orangtua maupun guru untuk mengupayakannya dalam pembelajaran dasar kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pada masa – masa usia dini yaitu usia 0-6 tahun pertumbuhan dan perkembangan anak mulai dan sedang berlangsung, seperti perkembangan fisik motorik, bahasa, kognitif, dan sosial-emosional. Perkembangan ini akan menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya yang akan menjadi penentu perkembangan selanjutnya.

## **2) Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini**

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya anak TK usia 4-5 tahun berada pada fase praoperasional. Anak mulai menyadari bahwa pemahamannya mengenai benda-benda yang ada di sekitarnya

tidak hanya dilakukan melalui kegiatan sensorimotor saja, tetapi juga dapat dilakukan melalui kegiatan yang bersifat simbolis. Takdirotun Musfiroh, mengatakan bahwa anak usia 4 tahun masih memiliki kecenderungan untuk memikirkan sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Mereka masih memfokuskan perhatian pada satu elemen dari sebuah situasi dan cenderung mengabaikan yang lainnya, karakteristik tersebutlah yang mempengaruhi penalaran dan pemikiran anak.<sup>17</sup>

Martini Jamaris, mengatakan bahwa kemampuan kognitif yang berada dalam praoperasional mencakup tiga aspek, yaitu berfikir simbolis, berfikir egosentris, dan berfikir intuitif.<sup>18</sup> Dari ke tiga aspek fase praoperasional tersebut dapat di ketahui karakteristik kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, yaitu :

- a) Anak mulai dapat memecahkan masalah dengan berfikir intuitif, misalnya menyusun balok menjadi bangunan rumit, memberi nama bangunan yang disusunnya, menyusun *puzzle*, mampu melipat kertas sampai tiga kali lipatan.
- b) Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar dengan tujuan untuk mempermudah berinteraksi dengan lingkungannya.
- c) Sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang ada dipikrannya.

---

<sup>17</sup> Musfiroh Takdirotun, *Bermain sambil belajar dan Mengasah Kecerdasan*, (Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.2005), hlm. 84

<sup>18</sup> Jamaris Martini, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta:PT.Grasindo.2006), hlm. 23

- d) Proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera.
- e) Mempunyai sudut pandangnya sendiri (egosentris)
- f) Mulai dapat membedakan antara fantasi dengan kenyataan yang sebenarnya.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 menyebutkan bahwa tingkat pencapaian perkembangan aspek kognitif Kelompok A usia 4-<5 tahun adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Karakteristik Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan
	Usia 4 - < 5 tahun
Kognitif	
1. Konsep bentuk, warna, ukuran dan pola	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran</li> <li>2. Mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi</li> <li>3. Mengenali pola AB-AB dan ABC-ABC</li> <li>4. Mengurutkan benda berdasarkan lima serasi ukuran atau warna.</li> </ol>

#### **d. Tahap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4 – 6 Tahun**



Pembagian tahap perkembangan kognitif menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif dibagi menjadi empat tahap yaitu:<sup>19</sup>

- 1) Tahap Sensorimotor yang terjadi pada usia 0-2 tahun
- 2) Tahap Praoperasioal yang terjadi pada usia 2-6 tahun
- 3) Tahap Operasional Konkrit yang terjadi pada usia 6-12 tahun
- 4) Tahap Operasional Formal yang terjadi pada usia 12 – dewasa

Ciri-ciri perkembangan kognitif pada tahap praoperasional yaitu anak belum mampu melakukan pemikiran operasional sebagai berikut :

- 1) Anak bersifat egosentris
- 2) Anak mengembangkan kemampuannya menggunakan simbol
- 3) Anak mampu mengingat angka 1-20
- 4) Anak sudah bisa membaca kata-kata singkat seperti 4-6 huruf
- 5) Anak dapat mengelompokkan benda sesuai dengan bentuk, warna, ukuran, dan fungsinya secara sederhana.

Pada tahap Praoperasional anak mempunyai gambaran mental dan mampu untuk berpura-pura, langkah pendek untuk menggunakan simbol. Seperti ketika anak bermain tali pita geometri saat itu juga anak sedang melakukan pembelajaran yang menyenangkan yang mungkin tanpa disadari oleh anak bahwa ia sedang belajar mengenal bentuk geometri. Saat usia 4-6 tahun anak semakin bersemangat untuk mempelajari hal-hal baru. Dilihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan anak sebagai wujud dari rasa

---

<sup>19</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Banten: Universitas Terbuka, 2014), hlm. 3.6-3.7

keingintahuannya. Pada umumnya daya imajinasi anak mulai berkembang seiring dengan apa yang anak ketahui.

### 3. Pengertian Dampak

Dampak ialah pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>20</sup>

Dampak menurut Gorys Kerap dalam Otto Soemarwoto, adalah pengaruh yang kuat dari seseorang atau kelompok orang di dalam menjalankan tugas dan kedudukannya sesuai dengan statusnya dalam masyarakat, sehingga akan membawa akibat terhadap perubahan baik positif maupun negatif.<sup>21</sup> Sedangkan menurut Otto Soemarwoto, menyatakan dampak adalah suatu perubahan yang terjadi akibat suatu aktifitas. Aktifitas tersebut dapat bersifat

---

<sup>20</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia., online

<sup>21</sup> Otto Soemarwoto, *Ekologi Lingkungan dan Pembangunan*, (Jakarta: Djambatan, 1994) Hlm

alamiah baik kimia, fisik maupun biologi dan aktifitas dapat pula dilakukan oleh manusia.<sup>22</sup>

Dampak menurut JE. Hosio, adalah perubahan nyata pada tingkah laku atau sikap yang dihasilkan oleh keluaran kebijakan. Berdasarkan pengertian tersebut maka dampak merupakan suatu perubahan yang nyata akibat dari keluarnya kebijakan terhadap sikap dan tingkah laku.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Irfan Islamy<sup>24</sup>, dampak kebijakan adalah akibat-akibat dan konsekuensi-konsekuensi yang ditimbulkan dengan dilaksanakannya kebijakan.

Dari penjabaran diatas dapat dilihat ada dua pembagian pada dampak yaitu:

#### **a. Dampak Positif**

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal yang baik. positif adalah suasana jiwa yang mengutamakan kegiatan kreatif dari pada kegiatan yang menjemukan, kegembiraan dari pada kesedihan, optimisme dari pada pesimisme.

#### **b. Dampak Negatif**

---

<sup>22</sup> Ibid., hlm 43

<sup>23</sup> Hosio, JE., Kebijakan Publik dan Desentralisasi, (Yogyakarta: Laksbang, 2007)hlm 57

<sup>24</sup> Irfan Islamy, Prinsip-Prinsip Perumusan kebijakan Negara. (Yogyakarta: Bumi Aksara, 2001)

Dampak negatif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain untuk mendukung hal yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak adalah suatu yang diakibatkan oleh sesuatu yang dilakukan, pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik negatife maupun positif. Begitu pula pada permainan tali pita geometri ini, dimana ada dampak positif dan negatif pada penerapan kegiatan bermain tali pita geometri untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak.

## B. Penelitian Terdahulu

No.	Karya	Perbedaan	Persamaan
1	Lili Artika, Davia Chairilisyah, Enda Puspitasari, berjudul "Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampaun Mengenalkan Bentuk Geometri" (Program Studi PAUD Universitas Riau) <sup>25</sup>	Jenis penelitian Lili dkk, adalah eksperimen dengan desain one group pretest posttest design. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan uji t-test dengan menggunakan program SPSS 17.0. Sebagian besar pengaruh permainan dakon geometri terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di PAUD Dahlia Mandiri Desa Muntai	Pada penelitian Lili dkk, mengkaji dakon matematika terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Sementara pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu yang mengedepankan analisa mendalam secara naturalistik terhadap kejadian yang ada dilapangan.

<sup>25</sup> lili Artika, Dra, Davia Chairilisyah, Enda Puspitasari, Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampaun Mengenalkan bentuk geometri, Program Studi PAUD Universitas Riau, 2011

		Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis yaitu 51,64%. <sup>3</sup> .	
2	Desy Wahyu Rustiyanti dengan berjudul “Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak” (Program Studi PAUD Universitas Negeri Yogyakarta), <sup>26</sup>	Jeneis Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, Penelitian menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan mengenal bentuk geometri dengan bermain dakon geometri. Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri terlihat dari indikator kemampuan mengetahui, memahami, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri dalam pelaksanaan Pratindakan pada indikator kemampuan mengetahui 41,11%, dan pada Siklus II meningkat menjadi 88,33%, kemampuan memahami pada pelaksanaan Pratindakan 30%, Siklus II meningkat menjadi 86,66%, sedangkan kemampuan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari Pratindakan 50,62%, Siklus II meningkat menjadi 85,36%. Langkah-langkah yang dapat meningkatkan kemampuan	Pada penelitian Desi Rustiyanti, mengkaji tentang peningkatan pengenalan bentuk geometri terhadap anak di PAUD. Sementara pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu yang mengedepankan analisa mendalam secara naturalistic terhadap anak di usia sekolah TK.

<sup>26</sup> Desy Wahyu Rustiyanti, Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri melalui permainan dakon geometri pada anak, Program Studi PAUD Universitas Negeri Yogyakarta 2014.

		<p>mengenal bentuk geometri adalah mengucapkan bentuk geometri, memberi nama bentuk geometri memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri, mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda serta bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk.</p>	
3	<p>Roisah Al Khusna Dengan Judul “Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.”<sup>27</sup></p>	<p>Penelitian Rosiah menggunakan metode penelitian eksperimen karena akan mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Jenis penelitian yaitu Quasi Eksperimen adalah Nonequivalent control group design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung yang berjumlah 40 anak, dengan sampelnya adalah kelas B1 dan B2 yang ditentukan dengan Purposive</p>	<p>Meski dengan variabel penelitian yang sama yaitu mengkaji pengaruh permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif namun pada penelitian yang diterapkan dengan menggunakan langkah kualitatif. Serta teknik pengambilan data menggunakan teknik yang sama yaitu tes, dokumentasi dan wawancara. Sementara pada penelitian ini menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi.</p>

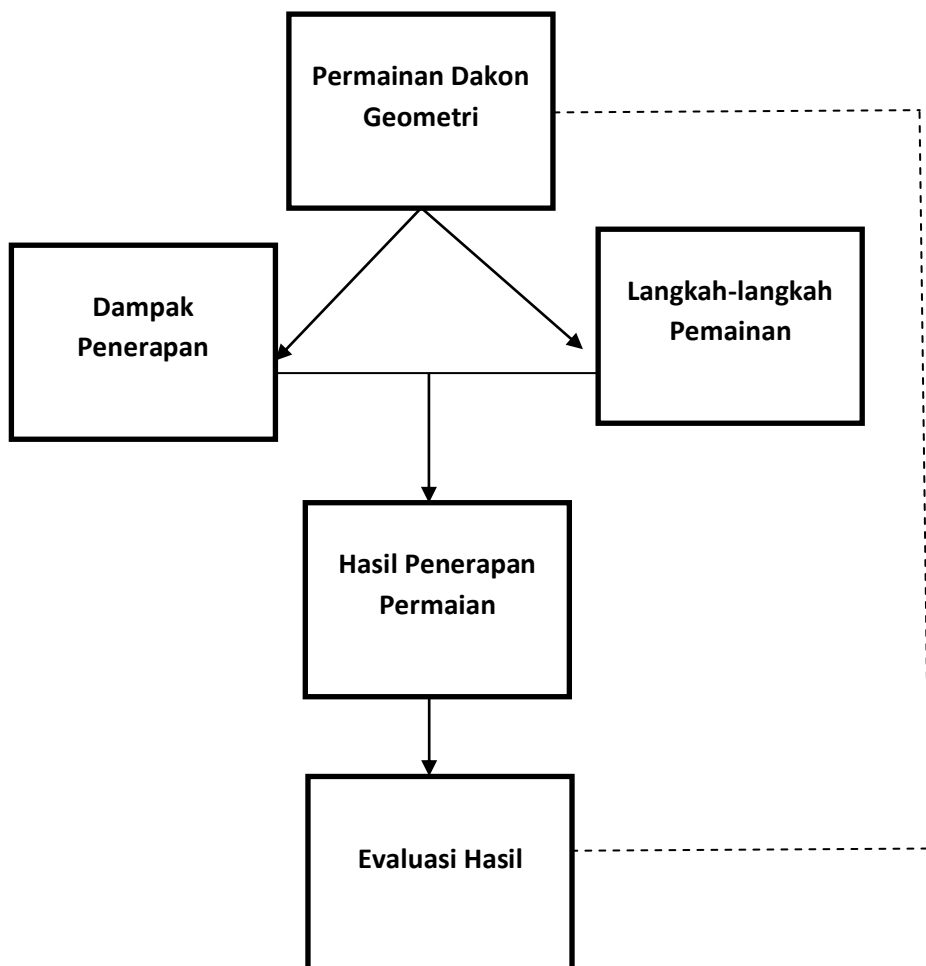
<sup>27</sup> Roisah Al Khusna, Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung, UIN Raden Intan Lampung 2018

		<p>Sampling. Teknik pengumpulan data dengan melakukan Metode (tes), tanya jawab (wawancara), dan pengambilan bukti fisik misal dengan memfoto (dokumentasi). Hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa dilihat dari nilai sig (2-tailed) = 0.000 sedangkan 0.05 (<math>0.000 &gt; 0.05</math>) maka <math>H_0</math> di tolak, dan <math>H_a</math> diterima dengan perbandingan rata-rata kelas kontrol 25.00 yang berarti dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan dakon geometri terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TK Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung.</p>	
--	--	--	--

### C. Kerangka Berpikir

Untuk memperjelas alur pikiran dalam penelitian ini, yaitu yang berkaitan dengan kegiatan bermain dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak Kelompok A di TK Rofi'ul A'la kemampuan mengenal bentuk adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak dalam hal matematika. Kemampuan mengenal bentuk geometri anak dapat distimulasi dengan kegiatan bermain dakon geometri, kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak.

**Tabel 2.1**  
**Paradigma dan Alur Penelitian**



Keterangan:

————— : Garis lurus menunjukkan arah penelitian satu arah



----- : Garis putus menunjukkan arah penelitian kembali ke dua arah

Berdasarkan tabel diatas dapat diduga apabila guru TK Rofi'ul A'la dapat melakukan pembelajaran dengan kegiatan bermain dakon geometri dengan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema saat pembelajaran berlangsung, dengan harapan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak di TK Rofi'ul A'la meningkat. Penelitian ini anak dilibatkan secara langsung dalam kegiatan bermain dakon geometri dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri.

Pertama-tama peneliti, memahami konsep Permainan Dakon Geometri seperti yang dikemukakan oleh Mulyani Novi,<sup>28</sup> serta dibatasi dengan penelitian terdahulu yang pernah ditulis oleh Roisah Al khusna.<sup>29</sup> Selanjutnya, apabila penerapan telah dilaksanakan maka peneliti berupaya menggali dampak dari permainan tersebut sebagai hasil ataupun evaluasi dalam proses pembelajaran.

---

<sup>28</sup> Mulyani Novi, *Super Asik Permainan Tradisional Anka Indonesia*, (Yogyakarta: Diva Press, 2016)

<sup>29</sup> Roisah Al Khusna, *Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarame Bandar Lampung*, UIN Raden Intan Lampung 2018