

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. PAPARAN DATA PENELITIAN

Penelitian ini membahas penerapan permainan dakon geometri yang digunakan dalam membangun kemampuan kognitif anak, di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar. Pertama, yang menjadi bahasan yaitu langkah-langkah yang dilaksanakan dalam permainan dakon geometri, dan kedua, membahas terkait dengan dampak dari penerapan permainan dakon geometri.

1. Langkah-Langkah Penerapan Permainan Dakon Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Renacana awal dalam langkah-langkah penerapan permainan dakon geometri di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar yaitu pra persiapan pembelajaran. Sebelum proses pembelajaran di dalam kelas guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran berupa RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) dan RPPM (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan), sehingga ketika guru berada di dalam kelas tengah memiliki persiapan awal.

Hal itu, dituturkan oleh kepada TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar Nursiyah, ia juga menyatakan jika tahapan persiapan tersebut diupayakan

dengan rencana yang memiliki korelasi hubungan dan yang yang baik dilaksanakan secara sistematis dan berkesinambungan.

Mengapa Guru TK/PAUD perlu merencanakan pembelajaran yang dirancang mengikuti prinsip-prinsip pembelajaran, keluasan muatan/materi, pengalaman belajar, tempat dan waktu belajar, alat/sumber belajar, model pembelajaran dan cara penilaian. Kualitas pembelajaran dapat diukur dan ditentukan oleh sejauh mana kegiatan pembelajaran dapat mengubah perilaku anak ke arah yang sesuai dengan tujuan kompetensi yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, Guru diharapkan mampu merancang, mengembangkan, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan perkembangan anak.¹



Gambar 5.1 alat bermain dakon geometrei di TK Rofi'ul A'la Jiwut

Kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar Nursiyah melanjutkan, beberapa poin utama yang harus terdapat dalam perencanaan tersebut utamanya yaitu yang menyangkut dengan materi atau inti dari ajaran yang diberikan guru.

¹ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 3 September 2019

Karena dalam tingkatan anak usia TK, maka tidak ada trik khusus yang diperlukan guru untuk dapat diterapkan dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

Apa yang dimaksud rencana pelaksanaan pembelajaran TK, memahami STPPA sebagai hasil akhir program TK(Kompetensi Inti), Memahami Kompetensi Dasar sebagai capaian hasil pembelajaran, Menetapkan materi pembelajaran sebagai muatan untuk pengayaan pengalaman anak. Itu merupakan pokok-pokok hal yang harus disiapkan jika dalam konteks ini dakon geometri pun seperti pada tahapan pada umumnya.²

Sesuai dengan trik khusus yang telah dipaparkan oleh kepala sekolah, TK Rofi'ul A'la menggunakan permainan dakon geometri pada proses pembelajarannya. Dalam konteks penelitian ini yaitu berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif anak. TK Rofi'ul ala menggunakan dakon geometri sederhana dengan 8 lubang, yang berbentuk bangun ruang prisma segitiga, bulat dan kotak, ataupun jika untuk mengenalkan kedalam bentuk bangun datar berupa, persegi, lingkaran dan segitiga. Dengan permainan tersebut, diharapkan siswa mampu mengenal bentuk-bentuk geometri, menghitung bahkan menyerupakan bentuk geometri kedalam benda dunia nyata.

Misalnya, dalam permainan guru juga memberikan pertanyaan, bentuk persegi kalau berwujud benda berbentuk apa saja? Maka pasti akan dijawab, TV, Lemari, Kulkas, dan lain sebagainya. Dengan metode tersebut, harapannya anak akan tahu, fungsi lemari yang berbentuk persegi untuk apa, dimanfaatkan untuk apa saja, dan sebagainya.³

² Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglepok Blitar, tanggal 3 September 2019

³ Observasi di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglepok Blitar, tanggal 3 September 2019

Selain itu, kaitannya dengan konsep menghitungnya harus termuat dalam rencana pelaksanaan yang disiapkan menjadi salah satu kewajiban persiapan guru, hal tersebut juga disusun untuk mendukung jalannya pembelajaran. Ungkapan kepala sekolah jika RPPH digunakan untuk mendukung berbagai hal dalam pembelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran disusun untuk: Mendukung pencapaian Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti, Mendukung keberhasilan pengelolaan pembelajaran yang bermakna, Mengarahkan guru dalam menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, Mengarahkan guru untuk membangun sikap, pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan dimiliki anak, Mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rancangan bagi guru untuk melaksanakan kegiatan bermain yang memfasilitasi anak dalam proses belajar. Rencana pelaksanaan pembelajaran dibuat sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Rencana pembelajaran harus⁴



Gambar 5.2 persiapan anak saat hendak melakukan permainan dakon geomteri.

⁴ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 3 September 2019

Meskipun berbentuk permainan, namun guru harus tetap mengarahkannya kedalam sebuah pembelajaran di kelas. Sehingga anak tidak akan lupa belajar, meskipun sedang bermain. Cara yang demikianlah diharapkan dapat menunjang proses keberhasilan pembelajaran utamanya yang berkaitan dengan kemampuan kognitif anak.

Mengacu kepada karakteristik (usia, sosial budaya, dan kebutuhan individual) anak. Rambu-rambu yang harus diperhatikan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran adalah:

Sebagai Perencana, guru wajib menyusun Perencanaan Pembelajaran sesuai dengan yang tertuang dalam dokumen 2. Dokumen 2 berisi Prosem, RPPM, RPPH yang dilengkapi dengan rencana penilaian perkembangan anak⁵

Berdasarkan Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 TK-PAUD, Dokumen KTSP terdiri dari :

1. Dokumen 1 berisi sekurang-kurangnya: visi, misi, tujuan satuan pendidikan, program pengembangan dan materi pembelajaran, pengaturan beban belajar, kalender pendidikan dan program tahunan, dan SOP.
2. Dokumen 2 berisi perencanaan program semester (Prosem), rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan (RPPM), dan rencana pelaksanaan

⁵ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 3 September 2019

pembelajaran harian (RPPH) yang dilengkapi dengan rencana penilaian perkembangan anak.⁶

Berkaitan dengan tugas guru sebagai perencana, perencanaan pembelajaran wajib disusun oleh guru secara mandiri, sesuai dengan yang tertuang dalam Dokumen 2. Terdapat tiga jenis perencanaan pembelajaran yang harus disusun dan disiapkan oleh guru sebelum melaksanakan pembelajaran yaitu: Program Semester (Prosem), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

Dalam menyusun ketiga jenis perencanaan, guru harus mengacu pada muatan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam Dokumen 1 (pemetaan materi pembelajaran berdasarkan program dan kompetensi dasar). Jadi meskipun menyusun sendiri, namun tidak melepaskan diri dari ketentuan perundang-undangan yang berlaku.⁷

Selain perencanaan pembelajaran, dalam aplikasinya sekolah menerapkan pembiasaan sebelum memasuki kelas anak didik kelompok A di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar melakukan baris berbaris di halaman sekolah dengan membentuk barisan seperti geometri yang di dampingi dan diajarkan oleh guru agar dapat memudahkan anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segi empat, lingkaran dan segitiga, adapun permainan yang dapat mengembangkan kemampuan mengenal bentuk-bentuk geometri anak kelompok A di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar.⁸

⁶ Dokumentasi TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, diakses pada tanggal 3 September 2019

⁷ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 3 September 2019

⁸ Observasi di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 7 September 2019

Dari hasil observasi di lapangan, dapat dikathui proses pembiasaan tersebut, pihak selolah menyatakan pembiasaan tersebut bertujuan untuk memperkenalkan terhadap anak bentuk-bentuk geometri.

Baris berbaris membentuk geometri. Anak harus datang di sekolah sebelum jam 08.30 lalu anak harus mengikuti baris berbaris sebelum memasuki kelas. Baris yang mempunyai variasi dengan membentuk barisan seperti bentuk geometri ini bertujuan agar anak lebih mudah untuk mengenal bentuk-bentuk geometri. Baris berbaris dilakukan pada jam 08.30 yang dipimpin dan didampingi oleh guru-guru TK Rofi'ul Ala.⁹

Selain pembiasaan di luar kelas, di TK Rofi'ul A'la juga dilaksanakan pembiasaan di dalam kelas, yaitu: Kegiatan pembiasaan – pembiasaan didalam kelas. Sebelum pembelajaran dimulai anak didik TK Rofi'ul A'la diajak untuk menyanyi bersama-sama yang dipimpin oleh guru kelas dan di apsen oleh guru kelas ada juga pembiasaan seperti membaca do'a-do'a yaitu: Do'a sebelum belajar. Do'a sebelum makan. Do'a sesudah makan. Do'a sebelum tidur. Do'a bangun

Sementara itu, khususnya dalam konteks penelitian ini yaitu berkaitan dengan permainan dakon geometri. Secara teoritis TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar dengan cara bermain sebagai berikut, yaitu:¹⁰

1. Biji-bijian dakon dimasukkan dalam tiap lubang kecuali lubang di ujung (lubang yang paling besar disebut rumah bagi masing-masing pemain)

⁹ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 7 September 2019

¹⁰ Dokumentasi TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar. Diakes pada tanggal 7 September 2019

2. Di tentukan pemain yang akan bermain lebih dulu (biasanya dengan cara suit)
3. Pemain yang lebih dulu main memilih isian biji di salah satu lubang pada sisi pemain tersebut.
4. Biji-bijian dimasukkan satu per satu dalam lubang searah dengan lubang besar yang menjadi rumahnya sampai habis.
5. 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.
6. Apabila biji-bijian terakhir jatuh di lubang kosong maka permainan dilanjutkan oleh lawan.
7. 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 (rumahnya), yang ke dua apabila lubang kosong itu ada di sisi lawan maka pemain tidak mendapatkan apa-apa.
8. 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.

9. Untuk menentukan pemenang, di hitung jumlah biji-bijian di masing-masing rumah (lubang besar) pemain. Jumlah biji yang terbanyak adalah pemenangnya.
10. Permainan bisa diulang kembali seterusnya.

Harapan guru kepada anak didiknya dari permainan dakon geometri ini dapat memudahkan anak kelompok A dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dengan harapan akan terbawa saat anak akan memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, karena terbiasa melakukan anak akan selalu teringat apa yang di ajarkan oleh guru. Setiap diri anak mempunyai kemampuan dan perkembangan yang berbeda namun dengan arahan yang dilakukan setiap hari pada anak akan terbentuk kemampuan sesuai yang guru harapkan. Pada kegiatan permainan dakon geometri ini peran guru sangatlah penting dalam memberikan arahan-arahan agar anak mudah dalam memahami permainan dakon geometri dan mudah dalam mengenal bentuk-bentuk geometri. Jadi, dapat disimpulkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan media dan permainan yang digunakan guru untuk mengenal bentuk-bentuk geometri sangat membantu dalam mengembangkan kemampuan mengenal bentuk geometri.¹¹

Sesuai apa yang dipaparkan oleh pihak sekolah, permainan dakon geometri yang dilaksanakn bisa dilaksanakan dengan fleksibel dan kondisional. Anak memasukkan biji ke dalam bentuk geometri sampai permainan usai. Namun, karena permainan tersebut merupakan salah satu bentuk model guru tetap memberikan batasan waktu kepada anak, karena pembelajaran di dalam kelas

¹¹ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, , tanggal 7 September 2019

terbatas oleh waktu, sehingga guru melakukan kontroling terhadap proses permainan.¹²



Gambar 5.4 anak bermain dakon geometri

Namun, menurut kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, meski secara pakem ada 10 rumusan tersebut. Akan tetapi jika kondisi anak tidak memungkinkan maka bisa di sesuaikan dengan kondisi yang ada.

Kalau ada beberapa anak yang masih pemalu, biasanya kan dia tidak begitu berani makanya bisa jadi 4 orang atau berapa nanti bergantian. Sehingga tidak harus dua anak saja. Pernah juga, 3 anak, dua anak melawan 1 anak. Jadi tergantung situasi saja.

Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, maka guru pun harus melaksanakan evaluasi dalam permainan. TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar seperti di sekolah yang lainnya menggunakan penilaian berupa angka ataupun dengan jumlah bintang untuk memberikan penilaian kepada anak.¹³

¹² Observasi di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 7 September 2019

¹³ Observasi di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 7 September 2019

2. Dampak Penerapan Permainan Dakon Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Secara umum, dampak yang diharapkan dalam yaitu berkaitan dengan pengembangan kemampuan kognitif di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, berpedoman pada UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14, yaitu suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Meskipun dalam kategori anak, kemampuan pengembangan kognitif anak tetap menjadi perhatian pihak sekolah yaitu TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar. Menurut kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar ia menerangkan bahwa bermain dan belajar yang ada di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar esensinya tetap untuk pengembangan kemampuan kognitif anak.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut.



Gambar 5.3 guru saat menjelaskan bentuk geometri kepada anak

Untuk memberikan stimulus, yang berguna pada ranah kognitif anak maka guru juga harus memberikan pemahaman secara mendasar terkait dengan apa itu geometri. Sehingga, anak-anak juga mampu memahami pengetahuan yang berkaitan dengan bangun-bangun geometri yang dipelajarinya.

Pendidikan anak, merupakan pendidikan yang mengharuskan gurunya untuk memberikan penjelasan ekstra dalam memberikan pemaparan kedalam segala sesuatunya. Terlebih lagi yang masuk ke dalam ranah kognitif anak, seorang guru harus ekstra menjelaskan materi tersebut. Karena materi kognitif akan berguna banyak dalam pengetahuan dasar yang digunakan dalam kehidupan sehari-harinya. Selain itu, juga menjadi dasar untuk melangkah ke jenjang pendidikan yang selanjutnya.¹⁴

¹⁴ Observasi di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 7 September 2019

Belajar dari teori yang ada bahwa anak bersifat unik. Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan. Anak bersifat aktif dan enerjik. Anak itu egosentris. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang. Anak umumnya kaya dengan fantasi. Maka, di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar berupaya untuk mewedahi ciri anak-anak tersebut khususnya untuk pengembangan kemampuan kognitifnya. Salah satu caranya yaitu dengan penerapan permainan dakon geometri.¹⁵

Menggapi berbagai ciri anak tersebut, kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar berpendapat jika anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa dalam berperilaku. Dengan demikian dalam hal belajar anak juga memiliki karakteristik yang tidak sama pula dengan orang dewasa. Karakteristik cara belajar anak merupakan fenomena yang harus dipahami dan dijadikan acuan dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran untuk anak usia dini.

Adapun karakteristik cara belajar anak, anak belajar melalui bermain. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya. Anak belajar secara alamiah. Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.¹⁶

¹⁵ Dokumentasi data TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal diakses pada 13 September 2019

¹⁶ Wawancara dengan Nursiyah Guru TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 11 September 2019

Senada dengan pendapat tersebut, menurut guru di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar dapat dinyatakan juga bahwa pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut.

Pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan prinsip belajar, bermain, dan bernyanyi. Pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, bebas memilih. Anak-anak belajar melalui interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.¹⁷

Lanjut guru TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, pembelajaran anak juga berorientasi pada perkembangan, dalam hal ini yaitu usia, individu dan sosial budaya.

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan mengacu pada tiga hal penting, yaitu : 1) berorientasi pada usia yang tepat, 2) berorientasi pada individu yang tepat, dan 3) berorientasi pada konteks sosial budaya.¹⁸

Pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati, kemampuan yang diharapkan dapat dicapai, serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut.

¹⁷ Wawancara dengan Nursiyah Guru TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 11 September 2019

¹⁸ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 11 September 2019



Gambar 5.4 anak-anak saat maju kedepan untuk mengenali bentuk geometri

Tahapan selanjutnya pasca adanya pengenalan, selain permainan, guru juga harus melatih rasa kepercayaan diri anak untuk maju ke depan kelas serta memberikan jawaban terkait bentuk-bentuk geometri. Terlebih lagi, jika anak bisa menjelaskan terkait penyerupaan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

Manusia merupakan makhluk individu. Perbedaan individual juga harus menjadi pertimbangan guru dalam merancang, menerapkan, mengevaluasi kegiatan, berinteraksi, dan memenuhi harapan anak. Selain berorientasi pada usia dan individu yang tepat, pembelajaran berorientasi perkembangan harus mempertimbangkan konteks sosial budaya anak. Untuk dapat mengembangkan

program pembelajaran yang bermakna, guru melihat anak dalam konteks keluarga, masyarakat, faktor budaya yang melingkupinya.¹⁹

Terkait dengan strategi pembelajaran, TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar menempatkan strategi pembelajaran sebagai segala usaha guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Ada bermacam-macam strategi pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru Taman Kanak-kanak. Pemilihan strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan beberapa faktor penting, yaitu: a. karakteristik tujuan pembelajaran, b. karakteristik anak dan cara belajarnya, c. tempat berlangsungnya kegiatan belajar, d. tema pembelajaran, serta e. pola kegiatan.²⁰

Berkaitan dengan penerapan permainan dakon geometri, maka TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, maka langkah pada strategi pembelajaran melalui bermain. Dengan alasan bermain merupakan kebutuhan anak. Bermain merupakan aktivitas yang menyatu dengan dunia anak, yang di dalamnya terkandung bermacam-macam fungsi seperti pengembangan kemampuan fisik motorik, kognitif, afektif, sosial, dst. Dengan bermain akan mengalami suatu proses yang menarahkan pada perkembangan kemampuan manusiawinya.²¹

Strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari 3 langkah utama, yaitu: tahap prabermain, tahap bermain, dan tahap penutup. Tahap prabermain terdiri dari dua macam kegiatan persiapan : kegiatan persiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain dan kegiatan persiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan. Tahap

¹⁹ Observasi di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 15 September 2019

²⁰ Dokumentasi data TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 15 September 2019

²¹ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 15 September 2019

bermain terdiri dari rangkaian kegiatan berikut : a) semua anak menuju tempat yang sudah disediakan untuk bermain, b) dengan bimbingan guru, peserta permainan mulai melakukan tugasnya masing-masing, c) setelah kegiatan selesai setiap anak menata kembali bahan dan peralatan permainannya, dan d) anak-anak mencuci tangan.²²

Kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar melanjutkan selain tahap pra dan tahap bermain, juga ada bagian pada tahapan penutup yang berfungsi juga sebagai bahan evaluasi.

Tahap penutup dari strategi pembelajaran melalui bermain terdiri dari kegiatan-kegiatan : a) menarik perhatian dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting dalam membangun sesuatu, seperti mengulas bentuk-bentuk geometris yang dibentuk anak, dsb., b) menghubungkan pengalaman anak dalam bermain yang baru saja dilakukan dengan pengalaman lain, misalnya di rumah, c) menunjukkan aspek-aspek penting dalam bekerja secara kelompok, d) menekankan pentingnya kerja sama.²³

Tahapan evaluasi erat kaitannya dengan pemberian nilai hasil belajar, dari nilai itulah seorang guru dapat memantau perkembangan kognitif anak. Misalnya saja yang berkaitan dengan menghitung, setidaknya guru dapat memantau perkembangan serta perubahan kognitif anak sebelum dan sesudah melakukan permainan dakon geometri.

²² Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 15 September 2019

²³ Wawancara dengan Nursiyah kepala TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, tanggal 15 September 2019

B. TEMUAN HASIL PENELITIAN

1. Langkah-Langkah Penerapan Permainan Dakon Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Sesuai dengan data yang ditemukan dilapangan, dalam permainan dakon geometri TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar menerapkannya sebagai berikut:

- a. Kegiatan inti dimulai dengan pemberian penjelasan mengenai tata cara bermain dakon geometri yang berbeda dengan bermain dakon biasanya oleh guru.
- b. Guru membagi kelompok untuk bermain dakon geometri, dalam permainan dakon geometri ini dimainkan oleh dua anak.
- c. Setiap anak mengambil lima biji-bijian yang berbentuk miniatur geometri dan nanti secara bergantian memasukkan biji-bijiannya ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan bentuk lubang papan dakon, sambil mengucapkan nama bentuk geometri yang dimasukkannya.
- d. Guru menentukan anak yang berhak bermain dakon terlebih dahulu, setiap anak yang bermain dakon geometri menunggu giliran lawannya berhenti bermain untuk bergantian seterusnya sampai biji-bijian isian dakon yang ada habis.
- e. Kegiatan bermain dakon geometri dimulai dari mengambil biji-bijian terlebih dahulu di lubang ujung kanan dan kiri pada masing-masing pemain.

- f. Setiap akan memasukkan biji-bijian ke lubang papan dakon geometri, setiap anak mengambil 5 biji kemudian dimasukkan ke dalam lubang papan dakon sesuai dengan bentuk lubang papan dakon sambil mengucapkan nama bentuk geometri yaitu bentuk lingkaran, segitiga, dan segi empat.
- g. Setelah bermain dakon geometri anak diajak untuk menggambar bentuk – bentuk geometri seperti segi empat, lingkaran dan segitiga.
- h. Setelah menggambar bentuk-bentuk geometri kegiatan selanjutnya adalah anak menjawab beberapa pertanyaan dari guru yang berhubungan dengan bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, segi empat dan lingkaran.

2. Dampak Penerapan Permainan Dakon Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif

TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, berpedoman pada UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14, yang isinya “suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”

- a. Pembelajaran yang dilaksanakan, meskipun dengan model permainan arahnya tetap untuk pengembangan kemampuan kognitif anak. Sehingga, meskipun pembelajaran yang dilaksanakan dengan model permainan

pihak sekolah tetap menjadikan pertimbangan untuk memberikan penilaian kepada anak. Sehingga, berapapun nilai anak dapat menjadi tolak ukur pihak sekolah dalam memberikan penilaian.

- b. Dalam permainan dakon geometri yang diterapkan, selain berupa permainan tentunya juga berisi interaksi, interaksi kepada teman bermain, guru sebagai pembimbing dan interaksi sosial karena pastinya bakal dilihat oleh teman-temannya yang sedang menunggu giliran bermain.
- c. Perkembangan kognitif anak, jauh lebih berkembang ketika menggunakan model pembelajaran bermain. Daripada model pembelajaran tanpa permainan.
- d. Dampak permainan dakon geometri, juga memberikan pengaruh yang cukup besar pada sisi afektif dan psikomotik anak, meskipun dalam konteks penelitian ini hanya fokus mengkaji ranah kognitifnya saja.

C. ANALISA DATA

1. Langkah-Langkah Penerapan Permainan Dakon Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Penerapan permainan dakon geometri yang dilaksanakan di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglepok Blitar, mengalami perubahan sesuai dengan keadaan yang berlangsung di lapangan. Sesuai dengan rencana penerapan permainan dakon geometri seyogyanya permainan hanya dimainkan oleh dua orang saja.

Namun, pihak sekolah dalam penerapannya tidak melakukan pembatasan orang dan lebih menyesuaikan dengan kondisi yang ada di lapangan.

Selain dari jumlah pemain dalam permainan, permainan dakon geometri di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar, juga melakukan pengembangan dan penyesuaian dalam cara bermain, dalam pakem ada 10 rumusan tersebut. Akan tetapi jika kondisi anak tidak memungkinkan maka bisa disesuaikan dengan kondisi yang ada.

Perubahan tersebut merupakan bentuk upaya dalam pengembangan kognitif anak. pengembangan daya pikir. Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak mampu berpikir logis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Idealnya tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun berlandaskan pada acuan Standar Peraturan Pemerintah No. 58 tahun 2009 tentang aspek kognitif Pendidikan Anak Usia Dini seharusnya anak sudah mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, paling/ter, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, dapat mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Berdasarkan hal di atas berkaitan dengan kognitif anak, perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui beberapa bentuk

permainan. Karena pada dasarnya bermain merupakan kegiatan yang melekat pada dunia anak. Bermain merupakan dunia anak dan cara mereka mempelajari dunia yang merupakan hak setiap anak tanpa batas usia karena bermain mempunyai banyak manfaat dan nilai positif. Melalui bermain seorang guru dapat mengajarkan berbagai hal kepada anak usia dini (4-6 tahun) misalnya mengenalkan bentuk, ukuran dan warna. Akan tetapi masih banyak guru yang jarang sekali menggunakan permainan dalam mengajarkan pembelajarannya, mereka hanya menggunakan lembar kerja dan majalah yang telah tersedia saja.

Hal ini membuat anak kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran yang melibatkan aspek kognitif. Salah satu bentuk permainan yang dapat dilakukan adalah dengan cara bermain dakon. Bermain balok dapat memberikan kebebasan kepada anak dalam membentuk dan menyusun sebuah bangunan yang diinginkannya, serta dapat mengenal bentuk geometri (lingkaran, segitiga dan segiempat atau persegi), dapat mengenalkan warna, menyusun balok dari besar-kecil dan sebaliknya, membilang dakon dan mengenalkan konsep berat dan ringan.

2. Dampak Penerapan Permainan Dakon Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif

Sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, maka guru pun harus melaksanakan evaluasi dalam permainan. TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglegok Blitar

seperti di sekolah yang lainnya menggunakan penilaian berupa angka ataupun dengan jumlah bintang untuk memberikan penilaian kepada anak.

Selain dampaknya dapat dinilai melalui penilai. Peneliti melihat bahwa masih banyak anak yang belum berkembang kemampuan kognitifnya, akan tetapi hanya beberapa anak yang dapat mengikuti pembelajaran kognitif dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada perilaku anak yang belum menunjukkan perkembangan kognitif mereka berkembang dengan baik, misalnya: ada 5 dari 10 anak yang sudah mengenal berbagai macam bentuk geometri, seperti lingkaran, segitiga dan persegi, mengenal warna dasar, merah, kuning dan biru, anak belum mengenal perbedaan ukuran yang besar dan ukuran yang kecil, dapat memahami atau membedakan konsep makna berlawanan seperti berat atau ringan dan hal ini belum sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak dengan keadaan yang ada di kelas.

Selain itu, jika dilihat dari segi efektifitas penerapan permainan dakon geometri di TK Rofi'ul A'la Jiwut Nglepok Blitar, peneliti berpendapat jika penerapan permainan seperti itu efektif untuk mengenalkan atau melatih kemampuan kognitif anak. anak sudah mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, paling/ter, mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, dapat mengklasifikasikan benda yang lebih banyak kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi, dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.