

DESKRIPSI KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM BERMAIN GEOMETRI BERWARNA PADA ANAK PESISIR USIA 4-5 TAHUN DI KABUPATEN WAKATOBI

Sri Wahyunita^{1)*}, Afifah Nur Hidayah¹⁾, Nurhayati¹⁾

¹⁾Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Halu Oleo

*Korespondensi Penulis. E-mail: sriwahyunita42@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kognitif dalam bermain geometri berwarna pada anak pesisir usia 4-5 tahun di Kabupaten Wakatobi. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 4 orang anak pesisir berusia 4-5 tahun di Kabupaten Wakatobi. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data bersifat deskriptif kualitatif menurut Miles dan Huberman yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan geometri berwarna kemampuan kognitif anak pesisir usia 4-5 tahun di Kabupaten Wakatobi adalah sebagai berikut, subjek 1 menunjukkan mulai berkembang dengan kemampuan mengenali warna dan bentuk geometri dengan bantuan. Subjek 2 menunjukkan berkembang sangat baik dengan kemampuan tepat dan cepat dalam mengenali dan mengelompokkan bentuk. Subjek 3 berkembang sesuai harapan, meski masih mengalami sedikit kesalahan dalam menyebut bentuk. Subjek 4 menunjukkan berkembang sangat baik dengan kemampuan yang setara dengan subjek 2.

Kata kunci: Bermain geometri berwarna, kemampuan kognitif.

DESCRIPTION OF COGNITIVE ABILITIES IN PLAYING COLORED GEOMETRY IN COASTAL CHILDREN AGED 4-5 YEARS IN WAKATOBI DISTRICT

Abstract

This research aims to describe cognitive abilities in playing with colored geometry in coastal children aged 4-5 years in Wakatobi Regency. This type of research is qualitative descriptive research. The subjects of this research were 4 coastal children aged 4-5 years in Wakatobi Regency. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. The data analysis technique is descriptive qualitative according to Miles and Huberman, namely data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the research show that through colored geometric games the cognitive abilities of coastal children aged 4-5 years in Wakatobi Regency are as follows, subject 1 shows that they are starting to develop with the ability to recognize colors and geometric shapes with help. Subject 2 shows very well developed ability to be precise and fast in recognizing and grouping shapes. Subject 3 developed as expected, although he still experienced a few errors in naming shapes. Subject 4 shows very good development with abilities equivalent to subject 2.

Keywords: Colored geometry play, cognitive ability.

PENDAHULUAN

Program pendidikan merupakan salah satu komponen dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini yang sangat penting, di mana semua rencana, pelaksanaan, pengembangan, penilaian dapat dikendalikan. Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat menentukan berbagai pertumbuhan dan perkembangan seperti perkembangan fisiologis, bahasa, motorik dan kognitif. Perkembangan tersebut menjadi dasar bagi perkembangan anak selanjutnya. Oleh sebab itu, perkembangan pada masa usia dini akan menjadi penentu bagi perkembangan selanjutnya (Armiznah, 2023). Untuk perkembangan dan pertumbuhan pada anak harus distimulasi dengan baik agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal.

Salah satu tugas perkembangan yang harus distimulasi adalah perkembangan kognitif dengan mengenalkan benda-benda yang ada di sekitar anak. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Anak usia dini sudah mengenal benda-benda terdekatnya yang bentuk bendanya sama dengan bentuk geometri misalnya koin, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain (Yuliana, 2021). Menurut Darsini (2020), menjelaskan bahwa mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri tersebut mempunyai keterkaitan dengan kemampuan dan perkembangan kognitif anak usia dini. Maka kontribusi perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting untuk distimulasi melalui pengenalan bentuk-bentuk geometri.

Bentuk-bentuk geometri dalam perkembangan kognitif anak terdapat enam jenjang proses dalam berpikir di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Kemampuan kognitif anak mempunyai tahap-tahap yang harus diperhatikan sesuai dengan perkembangan anak dan tidak semua jenjang proses kemampuan berpikir kognitif dapat diukur. Piaget dalam Yulistia (2018), menyatakan bahwa tahap perkembangan kognitif anak usia Taman Kanak-kanak (TK) berada pada tahap pra operasional yakni tahap persiapan ke arah pengorganisasian aktivitas bermain yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Karena itulah, guru menjelaskan materi diharapkan anak-anak mengenal hal-hal yang konkret berdasarkan pengalamannya.

Melalui bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain mempunyai kesamaan dan perbedaan. Maksudnya sama-sama melakukan kegiatan bermain dan belajar, hanya penekanannya yang berbeda. Belajar sambil bermain lebih menekankan pada pelajarannya sedangkan bermain sambil belajar lebih menekankan pada aktivitas bermain dan jenis permainannya. Melalui bermain sambil belajar melalui kegiatan permainan bentuk geometri berwarna secara tidak langsung anak akan mengenal bentuk segi empat, lingkaran, dan segitiga (Umardiyah et al., 2020). Hal ini dapat dikatakan bermain sambil belajar karena anak dapat bermain mengklasifikasikan bentuk geometri yang sama dan dapat belajar menghitung. Yuliana (2021), menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak di antaranya adalah tahap pengenalan, tahap analisis, tahap pengurutan, tahap deduksi, dan tahap akurasi. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Dengan mengenal bentuk geometri secara tidak langsung anak dapat mengenal dan berpikir matematis logis.

Berpikir matematis logis merupakan kemampuan berpikir secara rasional. Proses yang digunakan dalam kecerdasan matematis logis ini antara lain klasifikasi (penggolongan), pengambilan kesimpulan dan perhitungan. Di samping itu, anak dapat dikatakan memiliki kemampuan berpikir matematis logis yang dilihat dari kemampuan memecahkan persoalan sederhana, mampu berhitung, mampu membedakan panjang atau pendek, besar atau kecil, panjang atau tinggi, dan lain sebagainya. Menurut Triharso yang dikutip Rozana et al., (2020), menyatakan bahwa kemampuan dalam mengenal bentuk geometri pada anak selalu berkaitan dengan pembelajaran matematika. Matematika di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah kegiatan belajar tentang konsep matematika melalui aktivitas bermain dalam kehidupan sehari-hari dan bersifat ilmiah. Konsep-konsep matematika tersebut salah satunya mendeskripsikan tentang pengenalan bentuk yakni bentuk-bentuk geometri. Untuk itulah, guru yang berperan sebagai pembelajar yang menimbulkan interaksi pembelajaran penting menstimulasi perkembangan kognitif melalui pengenalan bentuk geometri anak usia dini.

Kemampuan guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui pengenalan bentuk geometri dapat dilakukan dengan berbagai hal, salah satunya dengan permainan bentuk geometri berwarna. Menurut Gardner (dalam Rozana et al., 2020) bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, anak dapat memahami lingkungannya. Di samping itu, anak mampu berpikir matematis logis dan dapat memahami konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, seperti ketika anak melihat koin logam atau bola maka anak akan tahu kalau bentuknya lingkaran (bulat), buku ataupun meja bentuknya seperti segi empat, atap

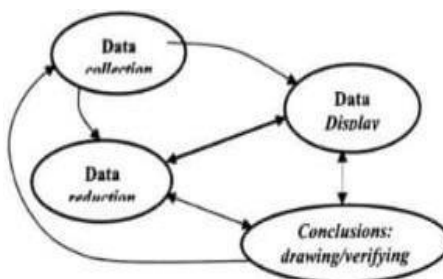
bentuknya segitiga dan sebagainya. Maka melalui kemampuan matematis logis yang terasah dan terarah anak akan dapat berpikir secara rasional.

Berdasarkan hasil observasi awal dilakukan di Kel. Tongano Timur, Kec. Tomia Timur, Kabupaten Wakatobi menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak pesisir usia 4-5 tahun dalam berpikir logis masih tergolong rendah karena kurang terasah yang ditandai dengan kurangnya kemampuan anak dalam mengenali bentuk-bentuk geometri dasar seperti segitiga, segi empat, persegi panjang, dan lingkaran, di mana anak menyebutkan geometri tidak sesuai dengan bentuknya sendiri. Sedangkan ditinjau dari Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) dalam mengenal bentuk geometri anak pada usia 4-5 tahun yaitu anak sudah bisa mengklarifikasikan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi). Dengan masalah tersebut, solusi yang dapat dipertimbangkan adalah melakukan alternatif perbaikan dengan menggunakan media yang lebih efektif dan efisien yakni media kotak geometri berwarna. Misalnya, sebuah kotak atau kubus yang salah satu sisinya berlubang membentuk bangun datar seperti segitiga, segi empat, persegi panjang dan lingkaran. Selain itu, pengenalan bentuk geometri yang distimulasi dengan mainan kotak geometri berwarna dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini secara tepat dan optimal. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil judul penelitian tentang “Deskripsi Kemampuan Kognitif dalam Bermain Geometri Berwarna pada Anak Pesisir Usia 4-5 Tahun di Kabupaten Wakatobi”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2020), penelitian deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi objek yang alamiah (*natural setting*), di mana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian ini dilaksanakan di Kelurahan Tongano Timur Kecamatan Tomia Timur Kabupaten Wakatobi. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 4 orang anak pesisir usia 4-5 tahun yang memiliki orang tua dengan profesi beragam, yaitu sebagai buruh pasir, pedagang, dan supir di Kelurahan Tongano Timur, Kecamatan Tomia Timur, Kabupaten Wakatobi. Data yang dikumpulkan terdiri dari data primer dan data sekunder sedangkan sumber data penelitian meliputi anak pesisir yang berusia 4-5 tahun di Kelurahan Tongano Timur, Kecamatan Tomia Timur, Kabupaten Wakatobi.

Instrumen atau alat penelitian dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri sebagai instrumen utama penelitian (Masrukhin, 2014). Instrumen penelitian ini terdiri dari pedoman wawancara, pedoman observasi dan alat dokumentasi. Teknik pengumpulan data merupakan proses memperoleh data yang dibutuhkan untuk penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data model Miles and Huberman terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu Pengumpulan Data (*Data Collection*), Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*), dan Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*) (Sugiyono, 2020). Analisis data model Miles and Huberman dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Analisis Data Model Miles and Huberman

Sugiyono (2020)

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan dari berbagai sumber, berbagai cara dan berbagai waktu. Anggito & Setiawan (2018), membagi tiga yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kelurahan Tongano Timur terletak di Kecamatan Tomia Timur, Kabupaten Wakatobi, Sulawesi Tenggara, Indonesia. Wilayah ini berada di Pulau Sulawesi, yang dikenal dengan posisi uniknya di bagian tengah Indonesia. Luas wilayah Kelurahan Tongano Timur sekitar 1,63 km². Adapun perbatasan wilayah Kelurahan Tongano Timur berbatasan sebelah utara dengan Desa Kahiyanga, Lagolle, dan Wawotimu. Sebelah selatan berbatasan dengan Kelurahan Bahari, sebelah barat berbatasan dengan Kelurahan Tongano Barat dan Kelurahan Patipelong, dan Kelurahan Tongano Timur berbatasan dengan Desa Tiroau, Desa Dete, dan Desa Kulati. Jumlah penduduk Kelurahan Tongano Timur terhitung 1.612 jiwa dengan jumlah laki-laki sebanyak 810 jiwa dan perempuan sebanyak 802 jiwa. Pada penelitian ini diambil 4 orang anak yang digunakan sebagai sampel penelitian yang telah dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu anak pesisir usia 4-5 tahun yang memiliki orang tua dengan profesi berbeda-beda.

Deskripsi Kemampuan Kognitif Dalam Bermain Geometri Berwarna Pada Anak Pesisir Usia 4-5 Tahun Di Kabupaten Wakatobi

1. Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek 1

Subjek 1 memiliki kemampuan sosial emosional yang baik atau berkembang dengan baik di mana subjek 1 sangat gemar bermain bersama teman-temannya sebagaimana terlihat saat peneliti melakukan penelitian selama beberapa hari. Dalam perkembangan kognitif, subjek 1 masih kategori mulai berkembang. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut: subjek 1 dapat mengenali warna dan bentuk geometri senantiasa dengan bantuan peneliti, subjek 1 dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, subjek 1 dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan subjek 1 dapat membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa subjek 1 dalam bermain geometri berwarna, subjek 1 terlihat lebih cepat dalam memahami kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran. Yang di mana setelah peneliti memperlihatkan geometri berwarna yang terdapat ukuran besar-kecil (geometri segitiga dan lingkaran) dan juga geometri berwarna dengan ukuran panjang-pendek (geometri segi empat dan persegi panjang). Peneliti meminta subjek 1 untuk menyebutkan ukuran bentuk geometri yang diperlihatkan dan subjek 1 langsung menuangkan pengetahuannya dengan menyebut geometri besar-kecil (geometri segitiga dan lingkaran), geometri persegi panjang berukuran panjang, dan geometri segi empat berukuran pendek dengan tepat dan benar. Akan tetapi, terdapat kelambatan dalam kegiatan mengenali bentuk geometri, yaitu subjek 1 belum mampu mengenali semua bentuk geometri, subjek 1 diminta peneliti untuk menyebutkan nama bentuk-bentuk geometri pada media geometri berwarna tetapi subjek 1 sama sekali tidak dapat menyebutkannya. Subjek 1 masih kurang pengetahuannya tentang bentuk-bentuk geometri. Langkah peneliti dalam menghadapi masalah tersebut adalah menunjukkan dan menyebutkan nama dari masing-masing bentuk geometri. Namun, subjek 1 hanya dapat menyebutkan beberapa bentuk geometri dengan benar yaitu bentuk segitiga seperti atap rumah, lingkaran berbentuk bulat seperti bola, dan segi empat berbentuk kotak seperti meja, sedangkan persegi panjang masih belum benar. Subjek 1 masih dibantu oleh peneliti dalam menyebutkannya.

2. Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek 2

Subjek 2 merupakan anak yang cukup aktif dalam perkembangannya hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut: subjek 2 dapat mengenali warna dan bentuk geometri dengan tepat dan cepat, subjek 2 dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, subjek 2 dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan subjek 2 dapat membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa subjek 2 dalam bermain geometri berwarna, subjek 2 terlihat lebih cepat dalam memahami kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran. Yang di mana setelah peneliti memperlihatkan geometri berwarna yang terdapat ukuran besar-kecil

(geometri segitiga dan lingkaran) dan juga geometri berwarna dengan ukuran panjang-pendek (geometri segi empat dan persegi panjang). Peneliti meminta subjek 2 untuk menyebutkan ukuran bentuk geometri yang diperlihatkan dan subjek 2 langsung menuangkan pengetahuannya dengan menyebut geometri besar dan kecil (geometri segitiga dan lingkaran), geometri persegi panjang berukuran panjang, dan geometri segi empat berukuran pendek dengan tepat dan benar. Selain itu, terdapat kelambatan dalam kegiatan menyusun geometri dengan konsep AB-AB dan AA-BB, di mana subjek 2 tampak kebingungan mau mengerjakannya bagaimana. Setelah peneliti melihat kesulitan yang dialami subjek 2 akhirnya peneliti memperagakan cara menyusun konsep AB-AB dan AA-BB. Kemudian subjek 2 mulai menyusun dengan sendirinya, sesekali peneliti memberikan arahan kepada subjek 2. Sampai akhirnya subjek 2 dapat memahami dan mampu menyusun dengan sendirinya tanpa bantuan dari peneliti lagi.

Dalam konsep AB-AB, bentuk A dan B diidentifikasi sebagai dua kategori berbeda. Dalam hal ini, anak akan menggunakan persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 2 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 2 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. selanjutnya dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu subjek 2 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang, kemudian subjek 2 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi, diikuti oleh segi empat, dan seterusnya. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Segi Empat → Persegi Panjang → Segi Empat. Sedangkan dalam konsep AA-BB anak mengelompokkan bentuk yang sama (AA) dan kemudian kelompok lainnya (BB). Di sini, anak mengelompokkan dua bentuk persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 2 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 2 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. Lalu mengambil bentuk A lagi, subjek 2 mengambil geometri persegi panjang lainnya dan menempatkannya di samping yang pertama. Dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu subjek 2 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang kedua. Kemudian subjek 2 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi diikuti oleh segi empat. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Persegi Panjang → Segi Empat → Segi Empat.

3. Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek 3

Subjek 3 dalam perkembangan sudah sangat baik. Perkembangan kognitifnya dikategori berkembang sesuai harapan. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut: subjek 3 dapat mengenali warna dan subjek 3 mulai dapat menyebutkan semua bentuk geometri dengan benar walaupun masih sedikit suka keliru ketika menyebut bentuk persegi panjang, di mana subjek 3 sebut sebagai bentuk segi empat, subjek 3 dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, subjek 3 dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan subjek 3 dapat membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Berdasarkan hasil penelitian bahwa subjek 3 dalam bermain geometri berwarna, subjek 3 terlihat lebih cepat dalam memahami kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran. Yang di mana setelah peneliti memperlihatkan geometri berwarna yang terdapat ukuran besar-kecil (geometri segitiga dan lingkaran) dan juga geometri berwarna dengan ukuran panjang-pendek (geometri segi empat dan persegi panjang). Peneliti meminta subjek 3 untuk menyebutkan ukuran bentuk geometri yang diperlihatkan dan subjek 3 langsung menuangkan pengetahuannya dengan menyebut geometri besar dan kecil (geometri segitiga dan lingkaran), geometri persegi panjang berukuran panjang, dan geometri segi empat berukuran pendek dengan tepat dan benar. Selain itu, terdapat kelambatan dalam kegiatan menyusun geometri dengan konsep AB-AB dan AA-BB, di mana subjek 3 tampak kebingungan mau mengerjakannya bagaimana. Setelah peneliti melihat kesulitan yang dialami subjek 3 akhirnya peneliti memperagakan cara menyusun konsep AB-AB dan AA-BB. Kemudian subjek 3 mulai menyusun dengan sendirinya, sesekali peneliti memberikan arahan kepada subjek 3. Sampai akhirnya subjek 3 dapat memahami dan mampu menyusun dengan sendirinya tanpa bantuan dari peneliti lagi.

Dalam konsep AB-AB, bentuk A dan B diidentifikasi sebagai dua kategori berbeda. Dalam hal ini, anak akan menggunakan persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 3 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 3 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. selanjutnya dilanjutkan dengan

bentuk B, yaitu subjek 3 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang, kemudian subjek 3 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi, diikuti oleh segi empat, dan seterusnya. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Segi Empat → Persegi Panjang → Segi Empat. Sedangkan dalam konsep AA-BB anak mengelompokkan bentuk yang sama (AA) dan kemudian kelompok lainnya (BB). Di sini, anak mengelompokkan dua bentuk persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 3 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 3 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. Lalu mengambil bentuk A lagi, subjek 3 mengambil geometri persegi panjang lainnya dan menempatkannya di samping yang pertama. Dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu subjek 3 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang kedua. Kemudian subjek 3 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi diikuti oleh segi empat. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Persegi Panjang → Segi Empat → Segi Empat

4. Deskripsi Kemampuan Kognitif Subjek 4

Subjek 4 merupakan anak yang sangat aktif dalam perkembangannya. Perkembangan kognitifnya dikategori berkembang sangat baik hal ini dapat dilihat dari hasil observasi sebagai berikut: subjek 4 dapat mengenali warna dan bentuk geometri, subjek 4 dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, subjek 4 dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan subjek 4 dapat membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Berdasarkan pembahasan di atas bahwa subjek 4 ketika sedang bermain geometri berwarna adalah subjek 4 terlihat lebih cepat dalam memahami kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran. Yang di mana setelah peneliti memperlihatkan geometri berwarna yang terdapat ukuran besar-kecil (geometri segitiga dan lingkaran) dan juga geometri berwarna dengan ukuran panjang-pendek (geometri segi empat dan persegi panjang). Peneliti meminta subjek 4 untuk menyebutkan ukuran bentuk geometri yang diperlihatkan dan subjek 4 langsung menuangkan pengetahuannya dengan menyebut geometri besar dan kecil (geometri segitiga dan lingkaran), geometri persegi panjang berukuran panjang, dan geometri segi empat berukuran pendek dengan tepat dan benar. Selain itu, terdapat kelambatan dalam kegiatan menyusun geometri dengan konsep AB-AB dan AA-BB, di mana subjek 4 tampak kebingungan mau mengerjakannya bagaimana. Setelah peneliti melihat kesulitan yang dialami subjek 4 akhirnya peneliti memperagakan cara menyusun konsep AB-AB dan AA-BB. Kemudian subjek 4 mulai menyusun dengan sendirinya, sesekali peneliti memberikan arahan kepada subjek 4. Sampai akhirnya subjek 4 dapat memahami dan mampu menyusun dengan sendirinya tanpa bantuan dari peneliti lagi.

Dalam konsep AB-AB, bentuk A dan B diidentifikasi sebagai dua kategori berbeda. Dalam hal ini, anak akan menggunakan persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 4 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 4 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. Selanjutnya dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu Subjek 4 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang, kemudian subjek 4 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi, diikuti oleh segi empat, dan seterusnya. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Segi Empat → Persegi Panjang → Segi Empat. Sedangkan dalam konsep AA-BB anak mengelompokkan bentuk yang sama (AA) dan kemudian kelompok lainnya (BB). Di sini, anak mengelompokkan dua bentuk persegi panjang sebagai bentuk A dan segi empat sebagai bentuk B. Langkah-langkah penyusunan yang dilakukan subjek 4 dimulai dengan bentuk A, yaitu subjek 4 mengambil geometri persegi panjang dan menempatkannya di depan. Lalu mengambil bentuk A lagi, subjek 4 mengambil geometri persegi panjang lainnya dan menempatkannya di samping yang pertama. Dilanjutkan dengan bentuk B, yaitu subjek 4 mengambil geometri segi empat dan menempatkannya di samping persegi panjang kedua. Kemudian subjek 4 mengulangi proses tersebut dengan melanjutkan mengambil bentuk persegi panjang lagi diikuti oleh segi empat. Contoh penyusunan: Persegi Panjang → Persegi Panjang → Segi Empat → Segi Empat.

Bermain geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di antaranya mengenal bentuk geometri, mengenal warna, membuat kreasi bentuk dari geometri, mengurutkan

benda berdasarkan ukuran atau warna dan mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama dengan dua variasi. Kegiatan bermain geometri berwarna tidak hanya meningkatkan pengetahuan anak tentang geometri, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan rasa percaya diri. Dengan demikian, pembelajaran yang berbasis permainan dapat menjadi fondasi yang kuat untuk pendidikan anak di masa depan, serta mendorong minat anak dalam belajar lebih lanjut tentang konsep-konsep matematika lainnya. Penelitian ini menekankan pentingnya metode interaktif dalam proses belajar bagi anak-anak usia dini, yang dapat memperkaya pengalaman belajar anak secara keseluruhan.

Permainan geometri berwarna tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mengajarkan konsep matematika, tetapi juga sebagai wahana untuk pengembangan keseluruhan anak, baik secara fisik, emosional, maupun intelektual. Kegiatan ini memperkaya pengalaman belajar anak, menjadikan anak lebih siap untuk menghadapi tantangan pendidikan di masa depan. Hal ini sesuai dengan pernyataan Cosby dan Sawyer (dalam Ndari & Chandrawaty, 2018) bahwa permainan secara langsung memengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya. Permainan memberikan anak-anak kebebasan untuk berimajinasi, menggali potensi diri/bakat dan untuk berkreativitas. Motivasi bermain anak muncul dari dalam diri mereka sendiri, mereka bermain untuk menikmati aktivitas dirinya, dan untuk merasakan bahwa mereka mampu. Untuk menyempurnakan apa saja yang telah anak dapatkan, baik yang telah mereka ketahui sebelumnya juga hal-hal yang baru. Selain itu Armiznah (2023), mengemukakan bahwa 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. Di mana setiap anak terlahir dengan keunikan pada potensinya masing-masing yang memiliki kelebihan, bakat, dan minat sendiri.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Kemampuan kognitif subjek 1 melalui permainan geometri berwarna menunjukkan bahwa subjek 1 mulai berkembang, yaitu dapat mengenali warna geometri, menyebut bentuk geometri senantiasa dengan bantuan peneliti, mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Melalui permainan geometri berwarna menunjukkan bahwa subjek 3 berkembang sesuai harapan, yaitu dapat mengenali warna dan menyebutkan semua bentuk geometri dengan benar walaupun masih sedikit suka keliru ketika menyebut bentuk persegi panjang, dapat mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi. Melalui permainan geometri berwarna menunjukkan bahwa subjek 2 dan 4 berkembang sangat baik, yaitu dapat mengenali warna dan bentuk geometri, mengelompokkan bentuk geometri berdasarkan warna dan bentuk, mengklasifikasikan benda berdasarkan ukuran dan membedakan geometri berdasarkan kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau berpasangan dengan 2 variasi.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut: Bagi keluarga, hendaknya lebih memperhatikan berbagai kemampuan yang dimiliki anak terutama kemampuan kognitif agar perkembangan anak dapat berlangsung secara optimal. Bagi peneliti, diharapkan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melakukan kegiatan

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadin, Hasbi, I., Alpian, Salim, K., Prastiyo, E. B., Prastiyo, Maifizar, A., Arfa, D., Rusdi, Sakaria, F. S., Wardani, E. Y., Sembada, P. T. S., Mustopa, Husni, A., & Elsera, M. (2025). *Sosiologi Masyarakat Pesisir*. Jawa Barat: Widina Media Utama.
- Amelia, N. (2017). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Di*

Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan: Medan.

Armiznah, D. D. (2023). *Book Chapter Geogebra Matematika Geometri Menjadi Mudah*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.

Darsini. (2020). *Pengembangan Kognitif dengan Pelangi Geometri Untuk TK A*. Tangerang Selatan: Indocamp.

Masrukhin, D. H. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sidoarjo: Media Ilmu Press.

Ndari, S. S., & Chandrawaty, D. H. (2018). *Telaah Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Nisa, H., & Listyaningsih. (2024). Problematika Minat Belajar Pada Anak Di Pesisir Pantai Kenjeran Kelurahan Sukolilo Baru Surabaya. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 12(3), 382.

Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Rozana, S., Wulan, D. S. A., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Y. N., Tampiomas, E. L., Satriana, M., Syamsiatin, E., Zainal, O. R., Rosmala, R., & Rahayu, A. Y. (2021). *Metode Pengembangan Kognitif*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Sukatin, Zulqarnain, & Hariyanto, M. (2020). *Psikologi Kognitif Tinjauan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Ponorogo: Wade Group National Publishing.

Umardiyah, F., & Nasrulloh, M. F. (2020). *Scaffolding dalam Pembelajaran Geometri berdasar Taksonomi Solo*. Jawa Timur: LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah.

Yuliana, I. (2021). *Alat Permainan Edukatif Papan Geometri Ajaib APE PAGEOAJA*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Ponorogo: Ponorogo.

Yulistia, D. (2018). *Mengembangkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Di Taman Kanak-Kanak Negeri Sekincau Lampung Barat*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.