

**PENGEMBANGAN MEDIA *DATRI* (DAKON GEOMETRI) UNTUK
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN**

SKRIPSI

OLEH :

ELISA TRI WURYANJANI

NPM. 22101014017



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGREAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2024

ABSTRAK

Elisa, Tri . 2025. Pengembangan Media DATRI (Dakon Geometri) Untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. Skripsi, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam. Pembimbing 1: Dr. Eko Setiawan ,M.Pd Pembimbing 2: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

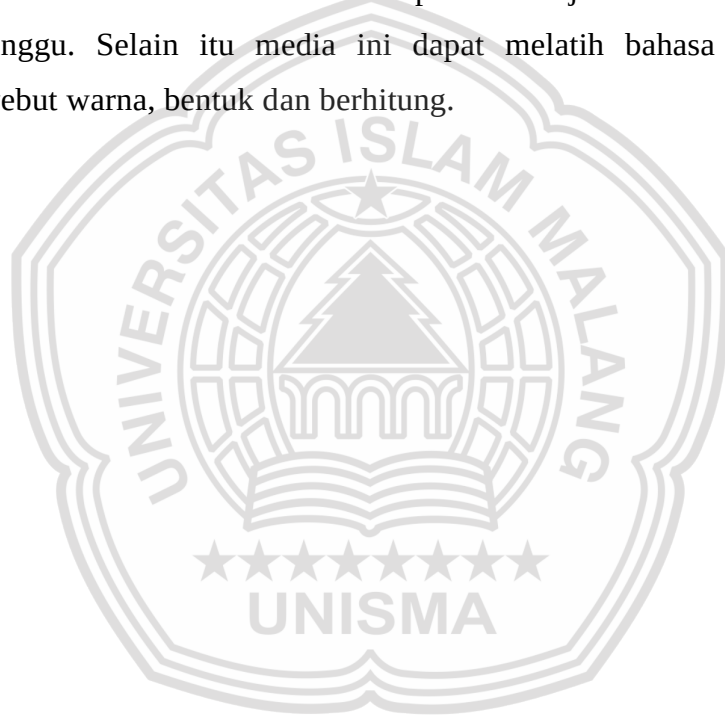
Kata Kunci : *Dakon Geometri, kognitif, Anak Usia Dini*

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan pondasi penting untuk pembentukan kemampuan berfikir, memahami konsep, dan memecahkan masalah. Perkembangan kognitif anak usia dini bisa melalui dari permainan seperti melakukan permainan dengan menggunakan media Dakon Geometri. Penelitian ini bertujuan untuk memodifikasi dan mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran yang inovatif dan kreatif berupa Dakon Geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Media ini adalah sebuah media dakon zaman dulu yang sudah dimodifikasi ulang pada lubang dakon yang berbentuk segitiga, lingkaran, dan segi empat. Media dakon geometri sudah dilengkapi dengan warna yang bervariasi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) Research and Development dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evalution*). Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian dan pengembangan media dakon geometri berdasarkan penilaian dari ahli media mendapatkan skor 29 dari skor maksimal 32 dengan mendapatkan persentase 90,1% dan ahli pembelajaran mendapatkan skor 30 dari skor maksimal 32 dengan mendapatkan persentase 93,1%. Penilaian dari respon guru mendapatkan skor 26 dari skor maksimal 32 dengan hasil persentase 81,2%. Uji coba

skala kecil dan skala besar dilakukan di TK Dharma Wanita Dan TK Islam Maulayya hasil dari penilaian uji coba skala kecil berjumlah 14 anak mendapatkan skor 225 dari skor maksimal 280 dengan persentase 80,1%. Uji coba skala besar dengan jumlah anak 30 mendapatkan skor 509 dari skor maksimal 600 dengan persentase 84,3%. Dari hasil penilaian yang sudah didapatkan oleh peneliti dapat dikatakan bahwa media dakon geometri termasuk kategori sangat layak digunakan untuk anak usia 4-5 tahun. Media dakon geometri dapat melatih berbagai aspek perkembangan seperti sosial emosional anak seperti bekerja sama dan bergantian menunggu. Selain itu media ini dapat melatih bahasa anak Ketika menyebut warna, bentuk dan berhitung.



ABSTRACT

Elisa, Tri. 2025. Development of DATRI (Dakon Geometry) Media for the Cognitive Abilities of 4-5 Year Old Children. Thesis, Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Islamic Studies. Supervisor 1: Dr. Eko Setiawan, M.Pd. Supervisor 2: Dr. Mutiara Sari Dewi, M.Pd.

Keywords: Dakon Geometry, cognitive, Early Childhood

ABSTRACT

shaping thinking skills, understanding concepts, and solving problems. This development can be fostered through play activities, such as using the Geometric Dakon as a learning medium. This study aims to modify and describe the effectiveness of an innovative and creative learning medium in the form of Geometric Dakon to enhance the cognitive abilities of children aged 4–5 years. This medium is a redesigned version of the traditional dakon game, with modified holes in the shapes of triangles, circles, and squares. The Geometric Dakon is also enhanced with a variety of colors.

This research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data collection procedures include observation, interviews, questionnaires, and documentation. The data analysis techniques used in this study are both qualitative and quantitative.

The results of the development and evaluation of the Geometric Dakon media show that media experts gave a score of 29 out of a maximum of 32 (90.1%), and learning experts gave a score of 30 out of 32 (93.1%). Teacher responses yielded a score of 26 out of 32 (81.2%). Small-scale and large-scale trials were conducted at Dharma Wanita Kindergarten and Maulayya Islamic Kindergarten. The small-scale trial involving 14 children obtained a score of 225 out of 280 (80.1%), while

the large-scale trial involving 30 children obtained a score of 509 out of 600 (84.3%).

Based on the assessment results, the Geometric Dakon media is categorized as highly suitable for use with children aged 4–5 years. This medium can support various aspects of development, such as social-emotional skills like cooperation and taking turns. Additionally, it can improve children's language skills through naming colors and shapes, as well as enhance numeracy skills.





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak-anak adalah manusia kecil yang memiliki banyak potensi untuk dieksploitasi dan merupakan penerus bangsa, sehingga setiap orang sangat mengharapkan kehadiran mereka, baik dalam keluarga maupun di masyarakat. Masa prasekolah, juga disebut sebagai masa keemasan bagi anak (golden age), Dimana pada saat itu adalah saat perkembangan otak anak sangat berkembang pesat, sekitar 50%, dari usia enam hingga enam tahun. Ini memungkinkan anak menerima berbagai rangsangan atau stimulus dari lingkungannya, yang berkaitan dengan moral, agama, sosial, emosional, bahasa, kognitif, dan motorik.

Agar anak dapat berkembang secara optimal, potensi-potensi tersebut distimulus dan dikembangkan. Menurut Agung Triharso (2013), pertumbuhan dan perkembangan anak harus distimulasi dengan baik agar tugas perkembangannya dapat berkembang secara optimal. Anak-anak tidak dapat menghindari benda-benda di sekitarnya selama masa pertumbuhan mereka. Anak-anak mulai mengenal benda-benda di sekitar mereka. Seperti mengenal bentuk geometri, seperti bola, koin, lemari, meja, buku, dan lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari dan bermain (Latif et al., 2013). Oleh karena itu, pendidikan anak usia dini memberikan kesempatan

kepada anak untuk memaksimalkan potensi dan kepribadiannya.

Faktor lingkungan dapat membantu perkembangan otak pada usia dini. rangsangan perkembangan motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial-emosi, dan perkembangan bahasa. Siklus perubahan yang saling mempengaruhi antara komponen fisik dan psikis dikenal sebagai pertumbuhan..

Media belajar dapat membantu perkembangan kognitif anak usia dini. Guru dapat menggunakan berbagai macam media modern dan tradisional. Untuk memberikan stimulasi kepada anak-anak, guru memerlukan media yang tepat untuk perkembangan anak yang menyenangkan. Guru harus memilih permainan yang membantu perkembangan kognitif anak. Media harus menyenangkan, seperti permainan. Permainan yang dipilih juga harus mencakup semua aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif.

Kurikulum PAUD 2013 adalah panduan atau seperangkat rencana dan pengaturan mengenai semua kegiatan dan pengalaman yang diikuti anak usia dini dalam pengasuhan. Dengan lingkup perkembangan fisik motorik, sosial emosi, kognitif, nilai moral agama dan seni yang merupakan isi kurikulum secara utuh dan di rancang sesuai dengan perkembangan digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk memfasilitasi program pendidikan berkualitas yang mendukung tujuan pendidikan.

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini sebagai jenjang paling dasar, diharapkan menjadi fundamental penyiapan peserta didik menjadi lebih siap dalam memasuki jenjang pendidikan lebih tinggi. Hal yang paling menarik dalam Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini adalah keterbukaan kita penerima perubahan cara berpikir, perubahan kebiasaan, perubahan sikap. Perubahan tersebut akan berimbas pada perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Kurikulum 2013 sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 yang pada dasarnya penguatan terhadap kurikulum sebelumnya dan pengembangan pada aspek struktur kurikulum, proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik, dan penilaian yang bersifat otentik.

Penggunaan permainan pada anak usia dini merupakan sebuah jalan agar anak dapat mengenal diri mereka sendiri dan menemukan dunia mereka, selain itu permainan juga penting sebagai wahana dalam belajar. Sesuaidengan standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STTPA), kegiatan pembelajaran pada aspek kognitif antara lain yaitu: 1). mengenal benda berdasarkan fungsinya, 2). menggunakan benda sebagai permainan simbolik, 3). mengurutkan benda sesuai ukuran, 4). mengetahui konsep banyak sedikit, 5). mengenal bentuk 6). mengenal warna, 7). mengenal konsep bilangan, 8). mengenal huruf dan lain- lain. Tidak semua aspek kognitif dapat di capai anak. Ada beberapa indikator yang belum tercapai. Maka dalam penelitian ini akan berfokus pada beberapa standar saja yaitu, mengenal benda berdasarkan

fungsinya, mengenal angka, mengenal warna dan mengenal huruf.

Manfaat dari media pembelajaran yakni, media pembelajar dapat meningkatkan proses belajar anak dan dapat meningkatkan hasil belajar anak, penggunaan media pembelajaran akan lebih bervariasi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Salah satu media yang digunakan adalah media dakon geometri .Dakon geometri adalah sebuah modifikasi alat permainan baru yang terdiri dari papan dakon yang dilubangi berbentuk geometri, dan berisikan biji-bijian. Permainan ini dimainkan oleh dua orang. Media dakon geometri dakon merupakan permainan tradisonal, yang cara bermainnya dimainkan oleh dua orang (Astuti , 2018).

Menurut Sumintarsih, (2016) menjelaskan bahwa kata dakon berasal dari kata dhaku dan mendapat kalimat akhir dhakon berarti mengaku bahwa suatu itu miliknya. Permainan dakon dikenal sebagai permainan tradisonal masyarakat Jawa sekalipun permainan ini dikenal juga di daerah lain. Bermain dakon dapat juga melatih anak-anak pandai dalam berhitung. Manfaat bermain dakon yaitu bisa melatih kemampuan motorik halus anak dan kognitif anak. Permainan ini juga melatih emosional anak, dalam hal ini adalah kesabaran, dan ini harus dilatih. Saat memegang dan memainkan biji dakon, yang paling berperan adalah motorik halus anak yatu jari jemari. Dalam permainan ini juga diperlukan kemampuan untuk menerima kekalahan karena permainan ini

hanya dilakukan dua orang. Belajar berperilaku sportif, bahwa dalam permainan adalah hal yang wajar, ada yang menang dan kalah. Bermain dakon juga dapat melatih kemampuan kognitif anak. Menurut Jean Piaget anak pada tahap pra operasional usia 2-7 tahun merupakan tahap persiapan untuk pengorganisasian operasional konkrit penelitian (Herdina, 2016). Istilah yang digunakan Piaget berupa tindakan kognitif seperti mengklasifikasikan sekelompok objek, menata letak benda-benda menurut urutan tertentu, dan membilang (Hidayati, 2012).

Hasil wawancara peneliti dengan guru TK Islam Maulayya menghasilkan temuan yakni kendala keterbatasan media pembelajaran dalam pembelajaran kognitif anak, penggunaan media pembelajaran inovatif yang kurang berdampak pada antusias belajar rendah dan menjadi sebab rendah hasil belajar peserta didik. Penelitian Mertayasa (2022) mengatakan kurangnya pemanfaatan media serta pembelajaran berpusat pada guru menjadi akibat dari rendah perolehan hasil belajar. Sejalan dengan penelitian Trisari & Supriyatno (2023) mengatakan pembelajaran yang cenderung berpusat kepada guru, keterbatasan media pembelajaran serta inovasi media pembelajaran yang kurang berakibat pada kurangnya minat, bosan dan pasif peserta didik dalam pembelajaran. Sulaedah mengatakan kurangnya penggunaan media yang bervariasi menjadi sebab dari hasil belajar yang kurang maksimal (Sulaedah et al, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dan pengembangan sebuah produk yang disebut DATRI (Dakon Geometri). Media ini dirancang secara kreatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran anak-anak, seperti mengenalkan bentuk geometri (lingkaran, segi empat, dan segi tiga), dan memungkinkan mereka melakukan kegiatan dengan bermain. Penggunaan media dakon geometri tersebut diharapkan dapat membantu anak dalam meningkatkan minat mereka dalam belajar, dan juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang lebih menarik, mudah dipahami, efektif dan efisien.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memfokuskan pada perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses media pembelajaran pengembangan media dakon geometri untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun?
2. Bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran pengembangan media dakon geometri untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun?
3. Bagaimana respon anak terhadap media pembelajaran pengembangan media dakon geometri untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun?

C. Tujuan Pengembangan Proyek

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka penulis merumuskan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut.

1. Mengembangkan media pembelajaran pengembangan media dakon geometri untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.
2. Mengetahui respon guru terhadap media pembelajaran pengembangan media dakon geometri untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.
3. Mengetahui respon anak terhadap media pembelajaran pengembangan media dakon geometri untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa permainan yang berjudul media dakon geometri untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan beberapa komponen sebagai berikut.\

Tabel 1. 1 Rincian Rancangan Spesifikasi Produk

No	Rincian Pengembangan	Uraian
1	Bahan	a. Media dakon geometri papan alasnya berbahan kayu yang aman dan ringan dibawa kemana-mana. b. Biji berwarna warni terbuat dari plastik c. Terdapat disisi kanan dn kiri di berikan engsel untuk membuka menutup, diberi pegangan dan diberi slot untuk mengunci agar aman untuk dibawa kemana mana
2	Ukuran	a. Papan alas berukuran 75 x 25 cm dengan ketebalan 8 cm . ada dua papan. b. Lubang rumah bentuk segitiga ukuran 10 cm, lingkaran dengan diameter 10 cm, segi empat ukuran 10cm . c. Biji berbentuk loncong berwarna warni d. Penyimpanan biji yang berbentuk kantong dari bahan kain
3	Bentuk	a. Media permukaan berbentuk persegi panjang, yang mana pada pinggir terdapat lubang besar/rumah yang berbentuk lingkaran . b. Alas berbentuk persegi Panjang di dalamnya terdapat 16 lubang berbentuk lingkaran ,segi tiga,segi empat yang berfungsi untuk menaruh biji-biji. c. Penyimpanan biji supaya tidak berantakan terdapat tempat dibelakangnya papan alas media dakon geometri.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran dakon geometri ini diharapkan bisa meningkatkan kemampuan kognitif anak. Berdasarkan pendapat (Khomsiyatun, 2018) manfaat permainan dakon terdiri dari: 1) meningkatkan konsentrasi anak, 2) meningkatkan daya ingat anak, 3)

meningkatkan kemampuan berhitung anak, 5) meningkatkan berpikir logis, dan mengembangkan motorik kasar dan halus. Hal itu untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar anak dan sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran permainan “Dakon Geometri” dalam pembelajaran antara lain:

- a) Pengembangan media pembelajaran permainan “Dakon Geometri” merupakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sehingga anak dapat berkembang dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.
- b) Ilustrasi yang menarik.
- c) Meningkatkan keaktifan dan interaksi antar anak.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan yang mendasari pengembangan media pembelajarann permainan “Dakon Geometri” dalam pembelajaran diuraikan sebagai berikut.

- a) Subtansi materi hanya berfokus pada materi yang menyangkut kognitif anak, sehingga cakupan materinya tidak terlalu luas.

- b) Proses pengenalan cara bermain akan sedikit rumit karena terdapat aturan- aturan dan komponen yang cukup kompleks.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk mengurangi terjadinya kekeliruan persepsi dan pengertian mengenai istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, sehingga perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup sebagai berikut.

1. Pengembangan media DATRI (Dakon Geometri)

Media dakon geometri ini merupakan media modifikasi dari permainan dakon yang dapat mempermudah anak dalam mengenal bentuk geometri, dan menarik minat anak sehingga mampu memaksimalkan kemampuan dalam mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, dan segi empat).

2. Kemampuan kognitif anak

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Pengembangan Media Dakon Geometri untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Pada penelitian yang dilaksanakan di TK Islam Maulaya Kecamatan Pakis Kabupaten Malang, produk pembelajaran kognitif melalui media dakon geometri telah dipelajari melalui proses yang cukup panjang, mulai dari tahap pengembangan ide hingga produk selesai. Proses pembuatan dakon geometri ini dilakukan dalam beberapa tahap. Pertama, peneliti menggunakan aplikasi word untuk menandai bentuk dan warna dakon yang sudah dirancangnya. Setelah desain selesai, peneliti meminta pengrajin membuat media yang sesuai dengan desain yang sudah dibuat. Produk ini dikembangkan untuk meningkatkan alat media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan kognitif anak.

Selain itu, produk ini dirancang untuk membantu guru membuat lingkungan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan untuk menyampaikan materi. Proses ini mencakup tinjauan ahli media, ahli pembelajaran dan pendidikan anak usia dini, setelah melaksanakan revisi dari ahli media dan ahli pembelajaran, langkah selanjutnya adalah uji coba .kegiatan ini guna untuk mengoptimalkan produk. Uji coba dilakukan di dua TK.

Hasil dari beberapa tahapan penelitian, produk yang dihasilkan dari dakon geometri yang dikembangkan adalah: (1) kegiatan anak membedakan warna dakon maupun biji dakon, (2) kegiatan anak menyebutkan bentuk geometri pada, (3) kegiatan anak menghitung biji dakon. Hasil observasi proses

pembelajaran kognitif pada anak-anak saat melakukan kegiatan menaruh biji dakon dan menyebutkan bentuk geometri yang ada pada papan dakon menunjukkan bahwa permainan itu sederhana, menyenangkan, dan aman untuk dimainkan.

Adapun kelebihan dan kekurangan dari produk pengembangan dakon geometri untuk kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun sebagai berikut :

Tabel 5. 1 Kelebihan dan Kelemahan Dakon Geometri

Kelebihan	Kelemahan
media dakon geometri yang menarik dan masih belum banyak dipasaran.	Anak tidak bisa merapikan media sendiri dan bermain harus bersama dengan buguru.
Mengeggam biji dakon bisa melatih motorik halus anak.	Warna yang tersedia pada lubang dakon hanya terbatas dan tidak bisa mencakup semua warna.
Melatih emosional anak untuk antri bergantian bermain bersama teman Lainnya	Bermain dakon membutuhkan waktu yang lama sekitar 1 jam setengah untuk anak 30 agar dapat maksimal.
bentuk dan warna yang bervariasi membuat anak mudah untuk belajar lingkup kognitifnya dan bersemangat saat belajar.	Beberapa Warna yang ada pada lubang dakon kurang jelas membuat anak terkadang salah menyebutka warna.

B. Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran Dakon Geometri untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Media dakon geometri ini telah melewati beberapa tahapan dan validasi ahli media dan ahli pembelajaran. setelah dinyatakan layak oleh ahli media dan sudah melaksanakan revisi maka langkah selanjutnya adalah uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba ini diharapkan bisa berdampak baik bagi anak anak maupun guru.

Dari hasil uji coba yang sudah dilaksanakan di TK Islam Maulayya kecamatan pakis kabupaten malang dengan mengisi lembar angket yang sudah diberikan dengan kriteria 8 aspek penilaian dapat dilihat bahwa respon guru terhadap media dakon geometri mendapatkan skor 26 dari skor maksimal 32 dengan persentase 91,2% termasuk kategori layak/efektif. Pada tahap penelitian uji coba respon guru, peneliti tidak mendapatkan saran dari guru kelasA. Sehingga tidak dilakukan revisi dan dapat diuji coba skala besar. Media dakon geometri ini diharapkan mampu membantu guru dalam pembelajaran untuk menunjang semangat belajar anak anak. Khususnya pembelajaran kognitif anak usia dini.

C. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Dakon Geometri untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun

Hasil uji coba skala kecil dan skala besar yang sudah dilaksanakan di dua sekolah pada siswa usia 4-5 tahun (kelompok A) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif dengan belajar menggunakan media dakon geometri. Uji coba skala kecil yang dilaksanakan di TK Islam Maulayya berjumlah 14 anak dengan nilai rata rata mendapatkan skor 3 dan 4. Dengan mendapatkan skor 225 dengan persentase 80,1%. Uji coba skala besar dilakukan di TK Dharma Wanita dengan jumlah siswa 30 mendapatkan skor 509 dari skor maksimal 600 dengan persentase 84. Dari hasil uji coba skala kecil dan uji coba skala besar dapat dilihat bahwa respon siswa terhadap media dakon geometri termasuk kategori layak/efektif.

Permainan dakon geometri sangat efektif diterapkan sebagai salah satu cara mengenalkan konsep geometri kepada anak (rahmad, 2022). Selaras dengan pendapat (rahmad,2022) dakon geometri cocok untuk anak mengenal entuk geometri secara nyaman dan mudah dipahami. Media dakon geometri ini dapat melatih emosional anak, Bahasa anak serta kemandirian anak dengan bermain yang nyata dan kokret . Ketika bermain dakon anak anak harus sabar menunggu antrian untuk bermain dan melatih bahasa anak dari mengucapkan warna ,bentuk dan jumlah. Selaras dengan teori Montessori yang dikembangkan oleh Dr. Maria Montessori merupakan pendekatan Pendidikan yang menekankan pada kemandirian anak, pembelajaran melalui pengalaman langsung, serta peran guru sebagai fasilitator. Pendekatan ini memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih aktivitas sesuai dengan minat dan potensi mereka, sehingga mampu mendorong perkembangan menyeluruh dan menumbuhkan rasa gembira dalam proses belajar.

D. Saran

Pada tahap ini berisi informasi yang mengenai suatu saran pemanfaatan, penyebaran dan pengembangan lebih lanjut pada produk media dakon geometri untuk memaksimalkan potensi serta manfaat dari media pembelajaran dakon geometri. Beberapa detail saran antara lain:

1. Saran Pemanfaatan

Produk penelitian yang dikembangkan adalah berupa media dakon geometri yang dapat digunakan sebagai suatu alat untuk kegiatan dalam pembelajaran kognitif anak maupun fisik motorik anak usia 4-5 tahun. Untuk pemanfaatnya bisa melihat dari segi situasi, usia, dan tingkat perkembangan kognitif anak. Produk yang diuji cobakan kepada anak TK Islam Maulayya dan TK Dharma Wanita dapat diharapkan bisa disajikan untuk anak TK A maupun TK B, serta diharapkan bisa digunakan di sekolah lain, sesuai dengan pembelajaran kognitif anak. Untuk waktu bermain dakon bisa berulang ulang agar bisa maksimal dalam mendapatkan perkembangan kognitif anak.

2. Saran Diseminasi

Peneliti mengusulkan hal-hal berikut untuk menyebarkan produk dakon geometri yang lebih luas:

- a. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk dievaluasi kembali untuk mendapatkan produk yang lebih bagus lagi dan disesuaikan dengan kondisi sasaran yang akan dituju.
- b. Sebelum disebar luaskan sebaiknya diperkenalkan produk ini kepada pihak dinas pendidikan terlebih dahulu dan sekolah sekolah lain terdekat yang ada pada lingkungan sekita agar mendapat pengakuan dan perijinan untuk penerapan media dakon geometri sebagai alat media pembelajaran kognitif maupun fisik motorik anak.

3. Saran pengembangan Lebih Lanjut

Media dakon geometri ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti atau pengembang media pembelajaran untuk dijadikan suatu referensi media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar mampu menarik anak anak maupun guru untuk menggunakan media ini. Dengan adanya pengembangan media dakon geometri ini, pengembang media pembelajaran bisa termotivasi untuk membuat produk yang lebih baik lagi.

Pengembang juga bisa membuat produk dengan substansi materi yang lebih luas lagi dan harus mengutamakan dari analisis kebutuhan dan saran media pembelajaran dari para peserta didik, yang nantinya diharapkan media ini dapat digunakan sesuai kebutuhan dan berguna dengan baik bagi peserta didik maupun guru. Terakhir untuk pengembang media bisa mengembangkan produk dengan alur dan tujuan yang diawal sudah dirancang dengan jelas agar saat uji coba produk di lapangan tidak kesulitan dan bisa membuat anak anak senang belajar dengan menggunakan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, T. (2018). Perkembangan Tingkat Kognitif Peserta Didik di Kota Metro. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 9- 17.
- Chusna, L. A., & Ningrum, M. A. (2019). Pengembangan Media Dakon Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*
- Dengah, J. I., Kumaat, J., & Kohoki, F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Kegiatan Belajar Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon pada Anak Kelompok B TK Gmim Eben Haezer Kakaskasen Tiga. *KIDSPEDIA: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 20-24.
- Teguh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Setyawati, R. (2020). Pengaruh Permainan DAKON Geometri Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini (Penelitian pada Siswa Kelompok A di TK Asyiyah Bustanul Athfal Kembaran Tamantirto Kasihan Bantul). (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Khusna, R. A. (2018). Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Di Tk Sriwijaya Sukarama Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- DIANA, M. S. (2021). Pengembangan Media Permainan Puzzle Geometri Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Hidayah, N. (2018). Pengaruh Pemberian Permainan Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logis Matematika Anak Usia Dini Kelompok A Di Ra Raden Fatah Podorejo.
- Hidayati, N. I. (2021). Pengembangan Media Maze Zoo dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).
- LESTARI, V. A. (2023). Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Handayani, Pujananting, Kab. Barru.
- Nikita, T., Mustafa, M., & Syamsuddin, S. (2024). Development of Portable Dakon Media to Improve Calculation Skills in Fourth Grade Mentally Disabled Students in Special Schools. *Pinisi Journal of Education*, 4(5), 262-272.
- Pagamanda, R. A. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri. *MAp (Mathematics and Applications)*

Journal, 4(1), 26-32.

- Rusdianti, A., Solfiah, Y., & Kurnia, R. (2020). Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 145-152.
- Stiawan, D., & Dzakiroh, A. (2021). Pengembangan Kognitif Bentuk Geometri pada Anak.
- Sukmono, N. D. (2022). Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif. *Raudhatul Athfal: Jurnal pendidikan Islam anak usia dini*, 6(2), 67-81.
- Wijayanti, F. D., Lestarinigrum, A., & Sari, A. T. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Box Pada Anak Usia 5-6 Tahun Guna Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Rusdianti, A., Solfiah, Y., & Kurnia, R. (2020). Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 3(2), 145-152.
- Fauziah, K. N. (2021). Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Dakon Geometri: Penelitian kelompok B di RA Miftahul Falah Cileunyi Kabupaten Bandung (Doctoral dissertation, UIN SUNAN GUNUNG DJATI BANDUNG).