PENINGKATAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL KONSEP GEOMETRI MENGGUNAKAN MEDIA *MATCHING BOARD* KELOMPOK B PLAY GROUP-ROUDHOTUL ATHFAL ASASUL HUDA KEPUH-KEMIRI TULANGAN SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

IKA CITRA PURNAMASARI

NIM. D98215026

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

JANUARI 2020

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Ika Citra Purnamasari
NIM	: D98215026
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, terkecuali pada bagaian-bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Surabaya, 26 November 2019

Yang Pembuat Pernyataan

METERAI TEMPEL
D036AAHF199190715
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Ika Citra Purnamasari

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh

Nama : Ika Citra Purnamasari

NIM : D98215026

Judul : **MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL KONSEP GEOMETRI MENGGUNAKAN MEDIA *MATCHING BOARD* KELOMPOK B DI PLAY GROUP-ROUDHOTUL ATHFAL ASASUL HUDA KEPUH-KEMIRI TULANGAN SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 22 November 2019

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Yahya Aziz, M.Pd.I	Sulthon Mas'ud ,S.Ag.,M.Pd.I
197208291999031003	197309102007011017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Ika Citra Purnamasari ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 23 Desember 2019
Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr Irfan Tamwifi., M.Ag
NIP. 197001022005011005

Penguji II,

Dr Imam Syafi'i., M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji III,

Yahya Aziz., M.Pd.I
NIP. 197208291999031003

Penguji IV,

Sulthon Mas'ud., S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Ika Citra Purnamasari
NIM : D98215026
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
E-mail address : ikacitra980@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :
Peningkatan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di play group-roudhotul athfal asasul huda kepuh kemiri-tulangan sidoarjo

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 30 Desember 2019

Penulis

Ika Citra Purnamasari

ABSTRAK

Ika Citra Purnamsari. 2019. *Meningkatkan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Geometri Menggunakan Media Matching Board Kelompok B di Play Group-Roudhotul Athfal Asasul Huda Keepuh-Kemiri Sidoarjo.* Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Yahya Aziz,S.Ag., Sulthon Mas'ud, S.Ag.,M.Pd.I

Kata Kunci : Kemampuan Kognitif, Konsep Geometri, Media *Matching Board*

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri masih kurang. Hal tersebut dikarenakan guru kurang menggunakan media pembelajaran pada saat kegiatan mengajar dan guru hanya mengacu pada LKS sehingga pembelajaran kurang maksimal dan monoton. Oleh karena itu peneliti mengunakan media *Matching Board* agar dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep geometri. Rumusan masalah pada penelitian ini, 1) Bagaimana Penerapan media *matching board* untuk peningkatkan kognitif anak dalam konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh Kemiri-Tulangan Sidoarjo? 2) Bagaimana peningatan kognitif anak dalam konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh Kemiri-Tulangan Sidoarjo?

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Kemmis & Mc taggart. Penelitian ini terdiri dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, penilaian unjuk kerja dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantiatif prosentase.

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Penerapan media *Matching Board* untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri di kelompok B terbukti berhasil. Hal ini dapat dibuktikan dengan perolehan nilai akhir dari penerapan media *Matching Board* sebanyak 86,6%. Nilai tersebut masuk pada kriteria(sangat baik). 2. Terdapat peningkatan yang signifikan pada kemampuan kognitif dalam mengenal konsep geometri menggunaka media *Matching Board*. Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh pada pra silus sebanyak 26,6 %(belum tuntas), siklus I sebanyak 73,4%(cukup tuntas), dan pada siklus II sebanyak 86, 6% (sangat baik) sehingga memenuhi indikator yang sudah diharapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN SKRIPSI iv
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR xii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tindakan yang Dipilih 6
D. Tujuan Penelitian 7
E. Lingkup Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
G. Penelitian Terdahulu 9

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Kognitif 13
1. Pengertian Kognitif 13
2. Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget 16
3. Indikator Perkembangan Kognitif 5-6 Tahun 18
B. Geomteri 18
1. Pengertian Geomteri 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Jenis-Jenis Geometri Pada Anak Usia Dini 19
3. Konsep Matematika Anak Usia Dini 21
4. Tahapan Belajar Geometri 23
C. Media .....
1. Pengertian Media Pembelajaran 25
2. Karakteristik Media 26
3. Manfaat Media Pembelajaran 28
4. Media *Matching Board* 29
D. Keterkaitan Media *Matching Board* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Geometri 31

BAB III. PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian 33
B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subjek Peneliti 36
C. Variabel Yang Diselidiki 37
D. Rencana Tindakan 37
E. Data dan Cara Pengumpulan 40
F. Teknik Analisis Data 45
G. Indikator Kinerja 47
H. Tim Penelitian dan Tugasnya 48

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian 49
1. Lokasi Penelitian 49
2. Profil Lembaga 49
3. Subjek Penelitian 50
4. Jumlah Siswa 51
5. Susunan Personil dan Tenaga Kependidikan 51
B. Hasil Penelitian 52
1. Pra-Siklus 52
2. Siklu I 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Siklus II 64
C. Pembahasan 68

BAB V. PENUTUP
A. Kesimpulan 73
B. Saran 74
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel. 1.1 Penelitian Terdahulu 10
Tabel. 2.1 Sub Tahapan Sensorimotor 15
Tabel. 2.2 Karakteristik Perkembangan Kognitif 16
Tabel. 2.3 jenis-jenis Geometri 20
Tabel. 3.1 Kisi-Kisi Variabel dan Indikator Observasi Anak 43
Tabel. 3.2 Instrument Observasi Media *Matching Board* 43
Tabel. 3.4 Rata-Rata Prosentase Keberhasilan Setiap Siklus..... 45
Tabel. 4.1 Jumlah Siswa PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri..... 49
Tabel. 4.2 Daftar Guru PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri..... 53
Tabel. 4.3 Hasil Observasi Pra Siklus 54
Tabel. 4.4 Hasil Prosentase Keberhasilan Pra-Siklus 55
Tabel. 4.5 Hasil Siklus I Pertemuan Pertama 61
Tabel 4.6 Hasil Siklus I Pertemuan Kedua..... . 62
Tabel 4.7 Siklus I Pertemuan Kedua 63
Tabel 4.8 Hasil Keberhasilan Siklus I Pertemuan Kedua 63
Tabel 4.9 Instrument Observasi Penerapan Media *matching board* 64
Tabel 4.10 Siklus II pertemuan Pertama 70
Tabel 4.11 Hasil Prosentase Siklus II..... 71
Tabel 4.12 Instrument Observasi Penerapan Media *matching board* 72
Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Prosentase Keberhasilan Pra Siklus,Siklus I, Siklus II 78

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar. 2.1 Gambar Media *Matching Board*..... 32
Gambar. 2.2 Clip Bergambar 32
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan KelasModel & Mc Taggart..... 35
Gambar. 4.1 Grafik Prosentase Tingkat Pemahaman Bnetuk Geometri..... 55
Gambar 4.2 Grafik Prosentase Tingkat Pemahaman Bentuk Geometri 63
Gambar.4.3 Grafik Prosentase Tingkat Pemahaman Bentuk Geometri 64
Gambar 4.4 Grafik Prosentase Tingkat Pemahamn Bentuk Geometri..... 71
Gambar 4.5 Rekapitulasi Hasil Prosentase Keberhasilan Pra Siklus,
Siklus I, Siklus II 79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

LAMPIRAN

Lampiran I

Surat Izin Penelitian

Lampiran II

Instrumen Validasi RPPH

Lampiran III

Rencana Pelaksaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran IV

Hasil Dokumentasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang dilakukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia sekolah dasar yang ditunjukkan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan agar anak siap bersekolah pada sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini ialah jenjang pendidikan yang diikuti oleh anak sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar.[1]

Dalam psikologi pendidikan anak usia dini ada istilah *The Golden Ages*, artinya masa keemasan anak. Masa keemasan pada anak ini sangat penting untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan. Masa keemasan ini terjadi sekali yaitu pada usia 0-6 tahun. Disini anak akan mudah menangkap apa yang sudah ia lihat maupun dengar tanpa anak menyaring informasi yang dia dapat itu baik ataupun buruk. Ada sebuah perumpamaan jika sebuah emas dipoles dan bentuk dengan baik maka hasilnya akan indah. Sama halnya dengan mendidik anak jika di didik dengan baik maka ketika anak itu dewasa ia akan menjadi anak yang baik.

Anak adalah anugerah terindah yang diberikan oleh Allah SWT, sebagai orang tua kita harus mendidiknya dengan baik karena manusia

[1] Morrison, G.S., *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD),* terjemah:Romadhona,,S.& Widiastuti, A. (Jakarta Barat:Indeks, 2012),05

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mempunyai 2 sifat yaitu bisa menjadi baik dan bisa menjadi buruk. Baik buruknya anak sangat berhubungan dengan pendidikan yang diberikan oleh keluarga. Dalam hadits dijelaskan:

مَا مِنْ مَوْ لُوْدٍ اِ لَّآ يُوْ لَدُ عَلَى اْلفِطْرَ ةِ فَاَ بَوَا هُ اَ نْ يُهَوِّ دَانِهِ اَوْ يُنَصِّرَا نُهُ اَوْ يُمَجِّسَانِهِ (رواه مسلم)

"Tiada seorang anakpun yang lahir kecuali ia lahir dalam keadaan fitrah (berakidah yang benar). Maka orang tua yang menjadikan anak itu beragama Yahudi, Nasrani atau majusi"(HR. Muslim)[2]

Dalam hadits sudah dijelaskan bahwa anak lahir dalam keadaan suci, baik dan buruknya anak tergantung pada pendidikan yang diberikan oleh orang tua. Jika orang tua memberikan stimulus-stimulus yang sesuai dengan aspek-aspek perkembangan anak maka tumbuh kembang anak menjadi optimal.

Menurut Piaget anak harus belajar secara alamiah. Anak tidak boleh ditekan dan didesak untuk mendapatkan prestasi yang banyak pada awal perkembangan mereka sebelum anak itu siap.[3] Menurut Khadija kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, anak dapat mengolah perolehan belajar,dan mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, serta membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan ruang dan waktu, mengelompokan serta mempersiapkan

[2] Irmawati,*Filsafat Pendidikan : Kajian Tokoh Islam Modern (Konsep Abdullah Nasih Ulwan Tentang Pendidikan Anak),* (Yogjakarta : Media Akademi, 2017), 70
[3] John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta : Kencana, 2008, edisi kedua), 61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengembangan kemampuan berpikir teliti. Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu,[4]

Jadi Perkembangan kongnitif sendiri ialah kemampuan yang dimiliki anak dalam memahami sesuatu yang sudah dilihat maupun pelajari. Artinya kemampuan anak dalam menangkap apa yang sudah dijelaskan oleh guru, anak akan mampu mengelompokkan jenis-jenis benda yang ada.

Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan berfikir misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari. Anak usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya.[5]

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. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang

---

[4] Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini,* (Medan : Perdana Publishing, 2016), 31

[5] Ramaikis Jawati, *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II,* (Junal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini Vol. I, No.1, April 2013) 253, diakses 10 maret 2019, jam 20.15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses dalam berpikir, diantaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Tujuan yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah pada jenjang kemampuan mengetahui, mengenal, dan menerapkan.[6]

Asnawir, dan Basyiruddin Usman mengatakan secara harfiah kata media memiliki arti "perantara" atau "pengantar". *Association for and Communication Tekhnology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.[7]

Menurut Ratna Pangastuti dalam jurnalnya Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah siswa lebih bergairah dan termotivasi dalam menjalani proses pembelajaran, dan materi yang disampaikan pun dapat diserap oleh siswa dengan baik, serta sebagai daya tarik sehingga kegiatan mengajar dapat berjalan dengan lebih menarik. Media berperan penting sebagai daya tarik dalam kegiatan proses belajar mengajar, dan media akan mempermudah dalam memberikan pemahaman kepada anak tentang

[6] Nila Mayang Sari, Daviq Chairilsyah dan Febrialismanto, *Pengaruh Penggunaan Media Geoboard terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru,*2016, hlm. 3, diakses 10 maret 2019, jam 20.30
[7] Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuatu hal. Dengan adanya media maka akan diperoleh hasil optimal, dan pembelajaran akan lebih efektif dan menyenangkan.[8]

Berdasarkan hasil observasi peneliti di PG-RA Asasul Huda Kepuh Kemiri Sidoarjo Tulangan Sidoarjo bahwa guru jarang menggunakan media untuk kegiatan belajar mengajar, yang digunakan hanya LKS (lembar kerja siswa) sehingga pembelajaran terkesan monoton. Permasalahan didalam kelas kelompok B yaitu kurangnya media pembelajaran, pemahaman dalam konsep geometri (segitiga, lingkaran, persegi). Dari 15 siswa dikelas kelompok B hanya ada 4 siswa memahami geometri sedangkan 11 siswa masih kurang. Siswa juga masih salah dalam menyebutkan bentuk geometri, seperti contoh guru menunjukkan gambar lingkaran anak menyebut dengan bentuk bulat dan pada saat guru menunjukkan gambar jam siswa masih kesulitan dalam mengelompokkna bentuk geometri. Hal itu dikarenakan guru hanya mengandalkan lembar kerja siswa saja, maka dari itu peneliti menggunakan media *matching board* itu meningkatkan kemampuan dalam mengenal geometri.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan di sekolah maka peneliti mencari media yang cocok untuk meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal konsep geometri. Peneliti menggunakan media *matching board* yang artinya papan yang cocok. Media ini sangat mudah dibuat dan digunakan. Bahan yang digunakan bisa dari sterofom, kardus, kayu yang mana bisa dilapisi dengan kertas warna-warna, kain flainel. Ukuran media

[8] Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum, *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*, (online ISSN : 2550-1100, VOL 1 (1), 2017, PP, 51-66), hlm 55, diakses 10 maret 2019, jam 20.00

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ini yaitu 60 x 80 cm. Nantinya ada gambar geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi yang akan di tempel dan sebagai petunjuk. Nanti ada benda-benda yang menyerupai pola geometri, anak mencocokkan benda tersebut dengan pola geometri.

Berdasarkan penjelaskan di atas maka peneliti mengambil judul *"Meningkatkan kognitif anak dalam konsep geometri menggunakan media matching board kelompok B di Play Group-Roudhotul Athfal Asasul Huda Kepuh Kemiri Sidoarjo"*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan media *matching board* untuk peningkatan kognitif anak dalam konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di PG-RA Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo?
2. Bagaimana peningkatan kongnitif anak dalam konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di PG-RA Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo?

C. Tindakan yang Dipilih

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa menyelesaikan masalah yang sudah dijelaskan dalan latar belakang di atas. Tindakan yang dipilih peneliti melalui media *matching board* diharapkan dapat meningkatkan kognitif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak dalam mengenal konsep geometri pada siswa kelompok B di PG-RA Kepuh Kemiri Sidoarjo.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan penerapan media *matching board* untuk peningkatan kognitif anak dalam konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di PG-RA Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo.
2. Menjelaskan peningkatan kongnitif anak dalam konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di PG-RA Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

Peneliti membatasi lingkup penelitian ini agar permasalahan yang dikaji tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B PG-RA Asasul Huda Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo dengan jumlah siswa keseluruhan 15.
2. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media *Matching Board* untuk menggenalkan konsep geometri (segitiga, lingkaran, persegi) pada anak usia 5-6 tahun.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Indikator
   a. Mengidentifikasi bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi)
   b. Menyebutkan bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi)
   c. Mengelompokkan bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi) dengan contoh benda-benda yang ada dilingkungan sekolah.

F. Manfaat Atau Signifikasi Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis

   Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dijadikan bahan pembelajaran bagi mahasiswa sebagai pembaca terkait dengan media *matching board* terhadap kemampuan mengenal konsep geometri.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Peneliti

      Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan juga wawasan bagi pembaca secara mendalam terkait kemampuan kognitif anak melalui media *matching board* pada kelompok B.

   b. Bagi Guru
      1) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi dalam proses belajar mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Dapat membantu guru dalam penambahan wawasan tentang media pembelajaran, sehingga media yang digunakan tidak monoton.
3) Guru juga bisa memodifikasi media pembelajaran sesuai dengan indikator yang ingin dicapai.

c. Bagi Anak

1) Anak dapat mengetahui bentuk-bentuk geometri seperti : lingkaran, persegi, segitiga.
2) Anak dapat mengetahui benda-benda ada saja yang menyerupai bentuk lingkaran, persegi, segitiga.
3) Anak dapat mengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuk geometri.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dijadikan peneliti acuan dalam melakukan penelitian. Berikut ini beberapa penelitian yang releven yang dilaksanakan oleh peneliti:

1. Hasil dari Norma Endira, membutihkan adanya keberhasilan dalam menggunakan media *matching* board sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep geometri. Hal ini dibuktikkan dengan adanya analisis data menggunakan stastistik non parametrik dengan uji jenjang bertanda *Wilcoxon (Wilcoxon Match Pairs Test)* dengan rumus $T_{hitung} < T_{tabel}$, yang mana hasil sebelum diberikan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

perlakukan *(pre test)* adalah 2,3 sedangkan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan *(post test)* adalah 3,5. Hal itu menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} N $= 24$ dengan taraf signifikan 5 % (0,05) = 0,05 sehingga H_a diterima dan $H_o$ditolak, dan disimpulkan ada pengaruh media *matching board* terhadap kemampuan mengenal konsep geometri.

2. Hasil penelitian dari Dyah Ayu Sekarwati, membuktikan adanya keberhasilan yang mana dibuktikan dari perolehan hasil analisis visual dalam kondisi dan analisis visual antar kondisi menunjukkan perubahan kecenderungan arah fase baseline (A) ke fase yang positif; perubahan level menunjukkan tanda (+) yang berarti membaik, dan persentase data overlap menunjukkan 0% maka dapat disimpulkan bahwa *Maze Matching Board* berpengaruh positif terhadap kemampuan motorik halus anak.

Tabel 1.1

Penelitian Terdahulu

No	**Nama Peneliti**	**Judul dan Pendekatan**	**Metode**	**Hasil penelitian**
1.	Norma Endira	Pengaruh Media *Matching Board* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Anak Usia	Penelitian Kuatitatif	stastistik non parametrik dengan uji jenjang bertanda *Wilcoxon*, nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan (*pre-test)* 2,3 dan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan (*post-test) 3,5.* Hal itu menunjukkan bahwa $T_{hitung} = 0$ lebih kecil dari T_{tabel} N $= 24$

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama Peneliti	Judul dan Pendekatan	Metode	Hasil penelitian
		5-6 Tahun di TK Rina Surabaya		dengan taraf signifikan 5 % (0,05) = 0,05 sehingga H_a diterima dan $H_o$ditolak
2.	Dyah Ayu Sekar Wati	Permainan Maze *Matching Board* untuk Mengembangkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita	Penelitian Kuantitatif	Analisis visual dalam kondisi, panjang kondisi untuk masing-masing fase adalah 7 pertemuan fase baseline (A) dan 14 pertemuan fase intervensi (B), untuk masing-masing fase adalah fase baseline (A) menunjukkan hasil variabel atau tidak stabil dengan presentasi 28,57%, sedangkan fase intervensi (B) menunjukkan hasil yang stabil dengan presentasi 85,71%.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ialah sama-sama dalam menggunakan media pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti terletak pada metode penelitian dan tujuan yang digunakan, peneliti yang dilakukan Novi Endah menggunakan penelitian kuantitatif dan perilaku yang digunakan setiap pertemuan berbeda sedangkan peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas dan perilakukan yang digunakan setiap pertemuan sama. Peneliti yang dilakukan Dyah Ayu Sekarwati menggunakan penelitian kuantitatif yang mana untuk mengembangkan kemampuan motorik halus anak sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian tindakan kelas untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

Kajian Teori

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian kognitif

Istilah *Cognitive* berasal dari kata *cognition* yang artinya mengerti, pengertian. Cognition (kognisi) memili arti yang luas yaitu penggunaan pengetahuan, perolehan, penataan.[9] Istilah ini kemudian sangat popular di dunia psikologi pendidikan. Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang berkaitan dengan pengertian (pengetahuan) yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.[10]

Perkembangan Kognitif menurut pandangan Piaget yaitu bagaimana anak beradaptasi dan menginterprestasikan objek dan kejadian yang ada dilingkungan sekitar. Disini anak belajar pengetahuan secara alami dimana anak melakukan peran aktif dalam menyusun pengetahuannya. Piaget juga menyakini bahwa pemikiran seorang anak berkembang melalui serangkaian tahap perkembangan mulai dari bayi sampai dewasa. Kemampuan berpikir anak akan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan.[11]

---

[9] https://fairuzelsaid.wordpress.co,/2011/12/01/teori-kognitif/ diakses 8 april jam 08.55
[10] Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT REMAJA Rosdakarya,2013) 103
[11] Ibid 46

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

يُنۢبِتُ لَكُم بِهِ ٱلزَّرۡعَ وَٱلزَّيۡتُونَ وَٱلنَّخِيلَ وَٱلۡأَعۡنَٰبَ وَمِن كُلِّ ٱلثَّمَرَٰتِۚ
إِنَّ فِي ذَٰلِكَ لَأٓيَةٗ لِّقَوۡمٖ يَتَفَكَّرُونَ ١١

Artinya : Dengan (air hujan) itu dia menumbuhkan untuk kamu tanaman-tanaman, zaitun, kurma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berpikir (QS.Nahl ayat 11)[12]

Dari ayat di atas menjelaskan akan kebesaran dan kekuasaan Allah SWT, bawasannya manusia harus memanfaatkan dan menggunakan apa yang telah di ciptakan Allah sebagaimana mestinya, sebagaimana manusia mempunyai kemampuan untuk berpikir. Ayat ini berfungsi dalam melatih kemampuan manusia untuk berfikir yang mana mampu mengembangkan teori dan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pengertian kognitif menurut istilah, teori piaget dan juga Al-Qur'an dapat disimpulkan bawah kognitif adalah kemampuan berpikir anak berkembang sesuai dengan tahap perkembangan, anak memperoleh pengetahuan secara alamiah yang ada di lingkungan sekitar.

2. Tahapan Perkembangan Kognitip Piaget

Dalam teori piaget yang menjelaskan perkembangan kognitif pada anak usia dini ada tiga tahap, yang pertama yaitu tahap sensorimotor, tahap pra-operasional, dan yang terakhir tahap operasional. Tahapan kognitif piaget akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap Sensorimotor (0-18 bulan)

Tahap sensorimotor merupakan tahap dimana anak-anak mendapatkan pengentahuan murni dari gerak dan indra secara nyata

[12] Mushaf Marwah, *AlQur'an Terjemah dan Tafsir Untuk Wanita,* (Bandung : Jabar) 268

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(konkrit). Kemampuan berpikir bayi sangatlah berbeda dengan orang dewasa, karena pada tahap ini pikiran bayi selalu terkait dengan gerak fisik dan indra secara konkrit. Bayi selalu melakukan gerakan secara tiba-tiba tau gerak refleks. Piaget membagi tahap sensorimotor ini menjadi sub-sub tahap, yaitu sebagai berikut:[13]

Table 2.1

Sub tahapan Sensorimotor

No	Sub Tahapan	Usia	Pencapaian Perkembangan Sensorimotor
1.	Gerak refleks (bawaan)	0-1 bulan	Bayi sudah melakukan gerak refleks secara spontan, seperti mengisap ibu jari.
2.	Sirkuler primer	1-4 bulan	Bayi melakukan gerak yang ia ulang-ulang, seperti mengisap benda yang ada disekitarnya atau mengisap ibu jaru.
3.	Sirkuler sekunder	4-5 bulan	Bayi melakukan rekasi yang melibatkan benda dan orng yang ada disekirnya, seperti bermain dengan tema sebaya
4.	Koordinasi sirkuler sekunder	8-12 bulan	Bayi melakukan koordinasi gerakan pada tahap-tahap sebelumnya, seperti membanting, melipat, meremas.
5.	Sirkuler primer	12-18 bulan	Anak selalu melakukan cara baru untuk mendapatkan yang dia inginkan, seperti membantang, menanggis, marah jika keinginannya tidak

[13] Suyadi,*Psikologi Belajar PAUD*, (Yogyakarta:PT Bintang Pustaka Abadi,2010) 82

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Sub Tahapan	Usia	Pencapaian Perkembangan Sensorimotor
			dituruti.

b. Tahap Pra-Operasional (18 bulan-6 tahun)

Tahap ini ditandai dengan *internalized thought* yang artinya pikiran internal. Pada tahap ini anak mampu memecahkan masalah dengan cara memikirnya terlebih dahulu akan tetapi pada tahapan selanjutnya anak akan mempelajari masalah sebelum bertindak serta terlihat langsung dalam kegiatan *trial and error* secara fisik. Anak usia dini pada tahap pra-operasional ini menggunakan simbol-simbol dan pikiran internal dalam memecahkan sebuah masalah. Pikiran anak-anak disini masih terkait dengan hal-hal yang konkrit (nyata). Piaget merinci karakter perkembang kognitif sebagai berikut:[14]

Table 2.2

Karakteristik perkembangan kognitif

No	Karakteristik	Usia	Pencapaian Perkebangan Pra-Operasional
1.	Kombinasi mental	18 bulan-6 tahun	Anak bisa berikir sebelum bertindak, dan biasanya anak mampu menirukan tindakan orang lain.
2.	Persepsi pikiran		Anak dapat membandingkan 2 objek, akan tetapi masih belum bisa memedakan.
3.	Berpikir unik dimensi		Anak mampu memahami konsep secara umum, dan masih belum bisa membedakan dan

[14] Ibid 86

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Karakteristik	Usia	Pencapaian Perkebangan Pra-Operasional
			memadukan.
4.	Irreverbilitas		Biasanya anak mampu membongkar susunan akan tetapi masih belum bisa menyusun kembali.
5.	Penalaran		Tahap pemikiran anak masih sebatas mitos.
6.	Egosentrisme		Anak memandangi sebuah benda yang ada sebagaimana ia melihat akan dirinya.

c. Tahap Operasional (6-12 tahun)

Pada tahap Operasional yang dimulai pada usia 6 hingga 12 tahun, anak-anak sudah mampu berpikir secara logis dalam memecahkan sebuah masalah. Walaupun anak-anak memelurkan objek yang konkrit dalam belajar. Indikator dan hasil pencapaian perkembangan kognitif ditahap operasional sebagai berikut:

1) Mengenal warna, minimal 6 warna
2) Mengenal bentuk-bentuk geometri, minimal 6 bentuk
3) Memahami perbedaan ukuran, seperti panjang-pendek, banyak-sedikit, besar-kecil.
4) Memahami percampuran warna, seperti kuning dicampur merah jadi hijau.
5) Memahami macam-macam rasa, seperti manis, asin, asam.
6) Memahami dimensi dan hubungan, seperti siang-malam, pagi-sore,gelap-terang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

7) Memahami macam-macam baud an aroma, seperti amis-segar, harum-busuk
8) Mampu bernyanyi, bercerita, bermain.
9) Mengenal bilangan dan huruf.
10) Mampu menulis kata dan kalimat sederhana, seperti menulis namanya sendiri
11) Dapat menghitung secara sederhana seperti menjumlahkan uang.[15]

3. Indikator Perkembangan Kognitif 5-6 Tahun

Indikator perkembangan anak dalam mengenal konsep geometri ini adalah salah satu cara untuk mengetahui tingkat keberhasilan pada perkembangan anak usia dini. Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam lingkup perkembangan berfikir logis pada usia 5-6 tahun yaitu anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran.

B. Geometri

1. Pengertian Geometri

Istilah geometri berasal dari Bahasa Yunani, arti geo adalah bumi, dan metro berarti mengukur. Jadi geometri adalah ilmu yang mempelajari tentang pengukuran bumi. Menurut susanah dan Hartono, geometri merupakan cabang matematika yang tidak menghubungkan antar bilangan karena geometri mempelajari hubungan antara titik-titik, garis-garis, sudu-sudut, dan bidang-bidang serta bangun datar dan bangun ruang.

[15] Ibid 91

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mukhtar juga berpendapat bahwa geometri berhubungan dengan gagasan dasar atau beberapa ide berupa garis, titik dan juga bidang. Titik merupakan konsep yang masih abstrak, karena tidak memiliki bentuk, ukuran, lebar, panjang maupun tinggi. Sedangkan garis sedikit abstrak tetapi masih masih memiliki bentuk yaitu lurus memanjang dan garis memiliki unsur liner. Bidang merupakan bidang penuh titik, meluas ke segala arah dengan beberapa ide atau gagasan dasar berupa titik, garis, dan juga bidang.[16]

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian geometri adalah ilmu yang mempelajari tentang pengkuran bumi yang mana berhubungan dengan beberapa ide atau gagasan dasar yang berkaitan dengan titik, garis, dan juga bidang.

2. Jenis-Jenis Geometri Pada Anak Usia Dini

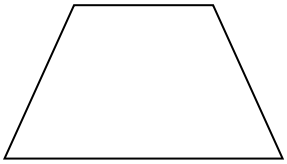
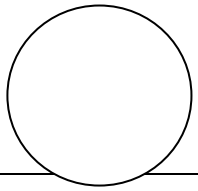
Mengindetifikasi dengan mengelompokkan benda dapat memberikan sebuah pengetahuan tentang jenis-jenis bentuk geometri. Anak mulai melihat bentuk benda-benda yang sama dengan bentuk geometri di lingkungan sekitar. Jenis-jenis geometri secara umum ada 2 yaitu geometri 2 dimensi biasa bisa juga disebut dengan bangun datar dan geometri 3 dimensi juga disebut dengan bangun ruang. Menurut Kusni

[16] Norma Endira, *Pengaruh Media Macthing Board Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Anak Usia Dini 5-6 tahun DI TK Rina Surabaya*, Skripsi,Universitas Negeri Surabaya, 17

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

geometri 2 dimensi (bangun datar) merupakan bangun yang mempunyai sudut dan sisi, yaitu sebagai berikut:[17]

Tabel 2.3
Jenis-Jenis Geometri

Jajar Genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar.	
segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi	
segi Empat adalah suatu jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang.	
persegi Panjang adalah jajar genjang yang suatu sudutnya siku-siku	
Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar.	
lingkarang adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak dari titik tertentu	

[17] Renia Patmawati,*Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung*, Skripsi,2016, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 25(Diakses 03 April 2019, Jam 20.40)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Konsep Matematika Anak Usia Dini

Ada beberapa konsep matematika yang mudah dipahami oleh anak usia dini, yaitu sebagai berikut:

a. Bilangan

Mengembangkan kepekaan bilangan tidak sekedar menghitung, akan tetapi pemahaman akan bilangan. Karena ketika kepekaan anak akan bilang berkembang maka anak-anak menjadi semakin tertarik dengan hitung menghitung.

b. Aljabar

Mengenalkan aljabar dimulai dari mengelompokkan, membandingkan, menyusun benda-benda, menurut bentuk jumlah, dan sifat-sifat lain, mengenal, mengambarkan, dan memeperluas pola.

c. Penggolongan

Penggelongan bisa juga disebut klasifikasi yang artinya suatu proses penting untuk mengembangkan konsep bilangan. Penggolongan bisa tentang keserupaan, kesamaan, perbedaan, saling memiliki kesamaan.

d. Membandingkan

Membandingkan ini merupakan proses dimana anak membangun suatu hubungan antara benda yang satu dengan yang lain.

e. Menyusun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menyusun adalah proses dimana melibatkan benda-benda yang lebih banyak atau menempatkan benda-benda pada satu urutan. Dengan menyusun dari yang kecil ke besar, besak ke kecil, pendek tinggi dan lain-lainnya.

f. Pola-pola

Mengidentifikasi dan menciptakan pola hubungan dengan menggolongkan. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda sehingga mereka senang membuat pola-pola dilingkungan sekitar.

g. Geometri

Membangun konsep geometri pada anak usia dini dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, mengelompokkan bentuk-bentuk berdasarkan jenisnya.

h. Pengukuran

Proses dimana anak mengukur, menimbang ukuran benda-benda, hal ini anak belajar tentang konsep pengukuran.

i. Analisis data dan probabilitas

Pengukuran, percobaan, penggolongan merupakan dasar untuk memahami analisi data dan probabilitas.

Berdasarkan penjelasan dari konsep matematika anak usia dini diatas dapat disimpulkan bahwa bilangan, aljabar, penggolangan, membandingkan, menyusun, pola-pola, geometri, pengukuran, analisis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data dan probobilitas merupakan konsep matematika. Pada penelitian ini yang sesuai dengan judul yang diangkat peneliti adalah geometri.[18]

4. Tahapan Belajar Geometri

Mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui pengalaman yang ia peroleh dari lingkungan. Anak belajar mengenal geometri dengan benda-benda yang ada disekitar berdasarkan bentuknya. Ada beberapa tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut:

a. Tahap Pengenalan

Dalam tahapan ini anak baru mengenal bentuk-bentuk geometri. Anak mengenal bentuk geometri yang mudah dan sering mereka lihat, seperti lingkaran, segitiga, bola, persegi dan lain-lain, akan tetapi disini anak masih belum memahami sifat-sifatnya. Pada tahap pengenalan ini anak belum bisa menyebutkan sifat-sifat dari bentuk geometri yang mereka kenali. Sebagai seorang guru harus bisa memahami karakter siswanya, guru harus tau sejauh mana pemahaman siswa tentang konsep geometri. Karena ditakutkan mereka hanya akan menerima konsep geometri dengan hafalan saja bukan dengan pengertian dari bentuk geometri.

b. Tahap analisis

[18] Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogjakarta:ANDI,2013) 49-50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di tahap ini anak usia 5-6 tahun bisa memahami sifa-sifat konsep atau bentuk geometri. misalnya lingkaran bentuknya bulat seperti bola. Proses analisis anak masih sangat sederhana. Anak belum mampu menganalisis konsep geometri secara komplek, mereka belum mampu menyebutkan berapa sisi yang dimiliki balok, karena kemampuan berpikir mereka masih sangat sederhana.

c. Tahap Pengurutan

Pada tahap ini, anak sudah bisa mengenal bentuk-bentuk geometri. Mereka sudah mampu mengurutkan bentuk-bentuuk geometri

d. Tahap Dedukasi

Tahap ini kemampuan berpikir deduktif anak sudah mulai tumbuh, akan tetapi belum berkembang secara baik. Pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang harus dilakukan secara deduktif , hal itu karena matematika merupakan ilmu deduktif. Disini anak sudah mulai memahami akan pentingnya dekdutif karena anak dapat melihat jika kesimpulan yang diambil secara induktif bisa juga keliru.

e. Tahap keakuratan

Pada tahap ini, anak dapat memahami bahwa adanya ketetapan dari yang mendasar itu penting. Anak dapat memahami dengan pengertian untuk memperluas pengalaman dan berpikir, agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir ke arah yang lebih baik lagi.[19]

[19] Marlia Andreyani, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geomateri Datar Melalui PermainanTradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelas B TK Sunan Kalijogo, (*Artikel Jurnal Skripsi : Universitas Negeri Jogjakarta, 2015) 3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. MEDIA

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari Bahasa Latin *medius*, dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Arab, media adalah perantara (وَ سآ ئِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[20] Secara lebih khusus, media merupakan suatu proses pembelajaran yang cenderung diartikan sebagai fotografis, alat-alat grafis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.[21]

Association of Education Comunication Technology (AECT) bahwa media merupakan segala sesuatu bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses belajar. Sedangkan menurut Briggs media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.[22] Selain itu menurut Gerlach & Ely bahwa media secara garis besar adalah materi, manusia, atau kajadian yang bisa membangun siswa dalam memperoleh pengetahuan, atau sikap. Dalam pengertian ini, tenaga pendidik atau guru, buku, dan lingkungan sekolah termasuk media.[23]

---

[20] Prof. Dr. AzharArsyad,M.A, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja GrafindoPersada)3
[21] Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, cet 1, 2013)151
[22] Drs.Rudi Susilana,Msi, Cepi Riyana, MPd, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009),6
[23] Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, cet 1, 2013)151

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, merupakan segala sesuatu yang bisa dijadikan bahan dan alat pembealajaran yang dapat merangsang anak usia dini dalam hal pengetahuan, sikap, keterampilan. Media pembelajaran pada anak usia dini bisa dengan bermain sambil belajar yang biasanya digunakan dalam dunia pendidikan anak usia dini yaitu alat permainan edukatif bisa juga disebut dengan APE.

2. Karakteristik Media

Karakteristik media yang biasanya dipakai dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: [24]

a. Media grafis

Pada dasarnya, semua jenis media dalam kelompok ini merupakan penyampaian pesan lewat simbo-simbol visual yang dapat merangsang indra penglihatan. Karakteristik yang dimiliki yaitu : dapat mengatasi ruang dan waktu, bersifat konkret, dapat memperjelas apa yang ingin disampaikan dan bisa digunakan pada tingkat usia berapa saja tanpa ada batasannya, mudah mendapatkanya serta mudah dalam menggunakannya, biasa yang digunakan juga murah, bisa juga memiliki ciri abstrak (pada jenis media diagram), merupakan sebuah ringkasan visual suatu proses, mengandung pesan yang ingin disampaikan.

b. Media audio

[24] Prof. Dr.Nizwardi Jalinus, M.Ed, Dr. Ambiyar, M.Pd, *Media & Sumber Pembelajaran,* (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2016, cet 1) 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jenis-jenis media dalam kelompok ini meruapakan pesan yang akan disampaikan atau tuangkan ke dalam simbol-simbol auditif (verbal atau non verbal), melibatkan rangsangan indra pendengar. Secara umum, media audio memiliki karakteristik yaitu : mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (dapat dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan atau program dapat direkam sehingga dapat diputar kembali kapan saja, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang saat orang mendengarkannya, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai dalam mengajarkan musik dan bahasa, informasi atau program sangat terikat dengan jadwal siaran(jika jenis media radio). [25]

c. Media Proyeksi Diam

Jenis media pada kelompok ini memerlukan alat bantu dalam penyajiannya, seperti proyektor. Karakteristik media ini secara umum adalah informasi yang disampaikan kepada siswa dapat disebarkan secara menyeluruh kepada penikmatnya, cara menyimpannya mudah dan praktis, penyajiannya berada dalam kontrol guru, terkadang dalam menyajikannya memerlukan tempat atau ruangan yang gelap, dapat mengatasi keterbatasaan ruang dan waktu serta indra, menyajikan objek-objek secara diam (pada media dengan penampilan visual saja), lebih mahal dari kelompok media grafis, sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu, praktis digunakan pada semua ukuran ruang

[25] Ibiid, 16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kelas, sesuai untuk kegiatan pembelajaran kelompok maupun individual, bisa menyajikan teori dan praktis secara terpadu, menggunakan teknik-teknik warna, animasi, gerak lambat untuk menampilkan objek / kejadian tertentu (terutama pada jenis media film), dapat diulang-ulang, dihentikan sesuai dengan kebutuhan.[26]

d. Media Permainan dan Simulasi

Jenis media pembeljaran pada kelompok ini ada beberapa istilah seperti: simulasi dan permainan peran, atau permainan simulasi. Walaupun berbeda-beda semuanya dapat dikelompokkan pada satu istilah yaitu permainan. Adapun ciri atau karakteristik pada media ini yaitu : peran pengajar tidak begitu kelihatan tetapi yang menonjol adalah aktivitas interaksi siswa, melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, dapat memberikan umpan balik langsung, memiliki sifat luwes karena dapat dipakai untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan mengubah alat dan persoalannya, mampu meningkatkan kemampuan komunikatis siswa, mampu mengatasi keterbatasan siswa yang sulit belajar dengan metode tradisional, dan dalam penyajiannya mudah dibuat serta diperbanyak.[27]

3. Manfaat Media Pembelajaran

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam pembuatan media pembelajaran sebagai berikut :[28]

---

[26] Ibiid,17
[27] Ibiid, 17-18
[28] Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, cet 1, 2013), 165

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Pesan atau informasi yang disampaikan kepada siswa konkrit, jelas dan menarik,
b. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Misalnya objek yang terlalu besar tidak mungkin jika dibawah ke kelas maka bisa digantikan dengan miniatur, gambar atau film. Kajadian peristiwa di masa lalu bisa ditampilkan video atau rekaman film. Objek yang terlalu komplek dapat disajikan dengan model dan diagram,
c. Dapat meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar,
d. Menimbulkan motifasi dan kegairahan dalam belajar,
e. Memungkinkan interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.

Sementara itu Kemp dan Dayton mengemukakan beberapa manfaat media, yaitu:[29]

a. Pembelajaran menjadi lebih menarik,
b. Penyampaian pesan pembelajaran lebih berstandar,
c. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan,menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar,
d. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun,
e. Sikap siswa terhadap materi pelajaran lebih aktif.

4. Media *Matching Board*

Media ini sangat cocok digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan-pesan pada saat kegiatan belajar mengajar. Karena media *matching*

[29] Ibiid,166

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

board termasuk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, media ini bisa dalam kategori APE (alat permainan edukatif). Media *matching board* merupakan sebuah papan pintar yang berukuran 60 x 70 cm yang mana dilapisi dengan kertas buffalo. Adapun cara membuat dan apa saja bahan serta alat yang dibutuhkan akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Alat dan bahan
   1) Triplek
   2) Kertas
   3) Seng
   4) Lem
   5) Magnet
   6) Gunting
   7) Penggaris
   8) Pensil
   9) Kater
b. Langkah membuat media *matching board*
   1) Pertama, potong Tripek menjadi ukuran 60 x 70 cm dan potong seng sesuai dengan triplek hanya diberi jarak 2 cm pada setiap garis, jika ukuran triplek 60x70 maka ukuran seng 58 x 68 cm. Kemudian tempel seng pada triplek lalu lapisi dengan kertas, sebelum dilapisi dengan kertas.
   2) Setelah itu bagi media *matching board* menjadi 3 kelompok untuk dapat ditempelkan bentuk geometri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Setelah itu gambar bentuk segitiga, lingkaran dan persegi.
4) Tempelkan gambar bentuk geometri tersebut di media *matching board* yang sudah diberikan jarak.
5) Kemudian buat list-list benda yang ada disekitar anak yang sesuai dengan bentuk geometri, setelah selesai ngelist baru cari gambar tersebut diinternet dan gunting gambar.
6) Setelah digunting baru dilaminating, agar tidak mudah rusak.
7) Clip bergambar yang sudah dilaminating tadi belakangnya di beri magnet untuk bisa di tempelkan pada media *matching baord*.

D. Keterkaitan Media *Matching Board* Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Geometri

Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan guru dengan cara yang menarik akan membuat siswa bersemangat dan antusias dalam belajar sehingga mereka tidak cepat bosan dalam belajar. Cara yang bisa dilakukan oleh guru guna meningkatkan antusias dan semangat belajar anak dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga proses penyampaian materi akan tersampaikan kepada siswa. Mereka akan lebih mudah memahami maksud yang ingin guru sampaikan.

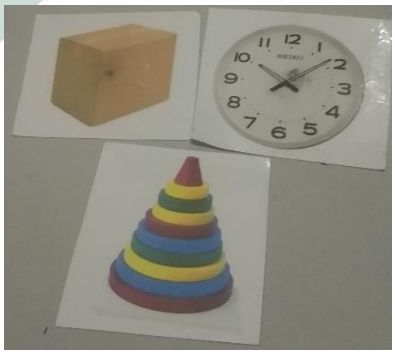
Media pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini. Sesuai dengan apa yang ingin peneliti tingkatkan yaitu pada aspek kognitfnya. Sesuai dengan pencapaian perkembangan anak ada 3 kategori yang dimaksud dalam aspek kognitif yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Untuk meningkatkan berpikir secara logis pada anak usia dini maka salah satunya dengan mengenalkan konsep geometri. Salah satu cara untuk mengenalkan konsep geometri dengan menggunakan media *matching board*.

Media *matching board* merupakan sebuah papan pintar yang berukuran 60 x 70 cm yang mana dilapisi dengan kertas buffalo. Media ini merupakan sebuah alat sejenis permainan edukatif yang berbentuk persegi panjang yang menyerupai papan. Media ini digunakan untuk merangsang dan menyampaikan materi yang ingin dilakukan oleh guru. Konsep yang ditunjukkan dengan adanya media ini yaitu untuk menambah pemahaman anak mengenai bentuk geometri, mengelompokkan benda-benda yang ada di lingkungan sekolah berdasarkan bentuk geometri. Karena dengan menggunakan media *matching board* ini anak akan belajar secara langsung mengenai pengelompokkan benda-benda berdasarkan bentuk geometri dan pemahaman akan konsep geometri.

Gambar 2.1 Media *matching board*



Gambar 2.2 Clip bergambar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara yang nantinya akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas atau yang bisa disingkat PTK. Penelitian tindakan kelas secara etimologi memiliki 3 istilah yang saling berkaitan, yaitu penelitian, tindakan, dan kelas. 3 istilah tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. ***Penelitian***: suatu proses untuk memecahkan sebuah masalah, artinya penelitan harus dilakukan secara bertahap mulai dari mencari sebuah masalah sampai tahap penyelesaiannya atau proses pemecahannya yang dilakukan secara sistematis dan terkontrol.[30]
2. ***Tindakan*** : perlakukan yang akan dilakukan peneliti untuk memecahan sebuah masalah. Setelah menemukan tindakan apa yang akan digunakan untuk mengatasi masalah tersebut, baru proses kegiatan penelitian ini dilakukan menggunakan siklus secara berulang-ulang.
3. ***Kelas***: yang dimaksud yaitu tempat diadakannya sebuah uji coba penelitian, tempat yang dimaksud disini adalah tidak dirancang secara

[30] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2009) 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

khusus untuk kepentingan penelitian. Jadi dilakukan secara real apa adanya sesuai dengan lapangan. [31]

Menurut Ebbutt bahwa penelitian tindakan kelas yaitu upaya meningkatkan sebuah pendidikan yang dilakukan guru kepada siswa melalui tindakan praktis guru dan dengan cara refleksi terhadap pengaruh tindakan tersebut. Sedangkan menurut pendapat Carl Glickum penelitian jika dilihat dari segi pendidikan adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran para guru yang ada dilingkungan sekolah melalui hasil kegiatan.[32]

Dari penjelasan secara etimologi dan menurut para ahli maka bisa ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas adalah upaya yang dilakukan peneliti untuk mengatasi sebuah masalah yang ada disekolah guna meningkatkan mutu pendidikan melalui adanya tindakan yang dilakukan di lingkungan sekolah,dengan cara apa adanya atau real sesuai permasalahan yang ada melalui siklus-siklus secara berulang kali.

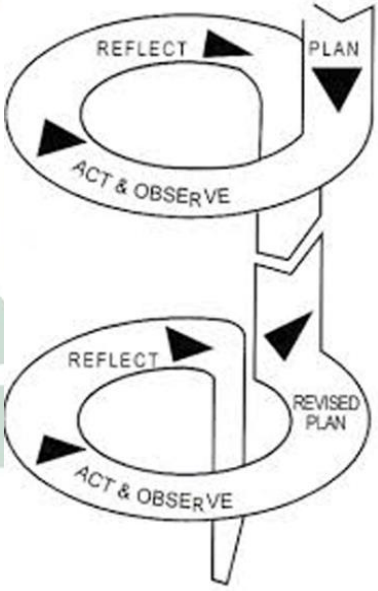
Tindakan yang peneliti gunakan yaitu pelaksanaan pada saat menggunakan media *matching board* dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal konsep geometri di kelas. Penelitian dilakukan guna memperbaiki mutu pendidikan pada saat proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas yang peneliti pilih dengan menggunakan model dari Kemmis & Mc Taggart. Model penelitian Kemmis & Mc

[31] Ibid 26
[32] Benidiktus Tanujaya, Jeinne Mumu, *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Belajar, Mengajar dan Meneliti*, (Yogjakarta : Media Akademi, 2016) 5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Taggart hampir sama dengan model Kurt Lewin yang membedakan hanya pada saat tindakan dan observasi. Kalau model Kemmis & Mc Taggart menggunakan 3 komponen penenlitian tindakan kelas yang mana menggabungkan antara tindakan dan observasi karena antara tindakan dan observasi tidak dapat dipisahkan keduanya saling berkaitan satu sama lainnya. Akan tetapi beda dengan model Kurt Lewin yang membagi 4 komponen penelitian tindakan kelas. Model Kemmis & Mc Taggart akan digambarkan sebagai berikut :[33]



Gambar 3.1 Siklus penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Setting Penelitian

[33] https://artmlab.wordpress.com/artikel-ptk/mode-model-ptk/ diakses 11 april 2019, jam 04.48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Setting penelitian ini ada 2 yaitu tempat dan waktu penelitian, yang akan dijelaskan

a. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan di PG-RA Asasul Huda Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah:

1) Kurangnya dalam membuat media pembelajaran
2) Rendahnya siswa dalam mengenal geometri (segitiga, lingkaran, persegi)
3) Keterbukaan tenaga pendidik dan kepala sekolah PG-RA Assahul Huda Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo yang mau menerima untuk bekerja sama dengan peneliti dalam melakukan penelitian tindakan kelas.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini akan dilakukan sesuai dengan kalender sekolah PG-RA Asasul Huda Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo tahun ajaran 2019-2020.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini berada di kelompok B PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo dengan jumlah peserta 15 siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Variabel yang diselidiki

Variabel yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut:

1. Variabel *Input* :Siswa kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo tahun pelajaran 2019 / 2020
2. Variabel Proses : Belajar memahami konsep geometri melalui media *matching board*
3. Variabel *Output* : Peningkatan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri

D. Rencana Tindakan

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis & Mc Tanggart yang diawali dengan tindakan perencanaan (planning), tindakan (acting) dan pengamatan (observasi), refleksi. Sebelum melakukan sebuah penelitian pertama-tama harus melakukan pra-tindakan. Agar lebih jelas maka akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Kegiatan Pra-Penelitian

1) Memintak ijin kepada kepala sekolah untuk mengadakan penelitian di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo.
2) Menghubungi guru kelas kelompok B untuk melakukan wawancara mengenai pengalamannya pada saat pembelajaran.

Setelah memintak ijin ke sekolah dan melakukan wawancara dengan guru kelas maka di peroleh sebuah kendala yang dihadapi guru ketika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses belajar mengajar. Kendala yang dihadapi guru yaitu kurangnya pemahaman tentang konsep geometri dan mengelompokkan bentuk geometri dengan benda-benda yang ada di sekitar. Semua data yang diperoleh peneliti akan digunakan dalam menyiapkan siklus selanjutnya.

b. Pelaksanaan Siklus

Siklus I

1) Perencanaan

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
b. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan
c. Menyusun pedoman observasi
d. Menyusun lembar kerja siswa
e. Menyusun penilaian siswa

2) Tindakan dan Pengamatan

Tindakan : Tahap ini dilakukan peneliti untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar terhadap kemampuan konsep geometri dengan menggunakan media *matching board*. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilakukan sebagai berikut

a. Pendidik memberikan motivasi belajar supaya siswa semangat dan siap melakukan kegiatan pembelajaran.
b. Kegiatan pertama pendidik melakukan apresiasi terkait dengan materi yang akan disampaikan
c. Kemudia pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Pendidik memperkenalkan media pembelajaran

e. Selanjutnya pendidik melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dibuat

Pengamatan (Observasi)

Pelaksanaan pengamatan melibatkan beberapa pihak diantaranya guru, peneliti. Pelaksanaan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan berpedoman pada lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Hal yang harus diamati oleh observer adalah aktivitas siswa pada saat berlangsung pembelajaran, dan proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis hasil observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan.

3) Refleksi

Tahap refleksi ini dilakukan peneliti untuk mengetahuan tingkat keberhasilan dari kegiatan pembelajaran pendidik. Dari sini nantinya akan disimpulkan apakah media *matching board* ini dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep geometri, jika pada siklus pertama belum ada kemajuan maka akan dilakukan ke siklus kedua sampai siswa berhasil.

E. Data dan Cara Pengumpulan

1. Sumber Data

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sumber data ialah subjek dari mana data ini diperoleh, maka sumber data dalam melaksanakan penelitian sebagai berikut:

a. Pendidik

Pendidik disini adalah orang yang akan mengetahui tingkat keberhasil siswa pada kemampuan mengenal konsep geometri

b. Siswa

Sumber data siswa merupakan subjek penelitian untuk mengetahui kognitif anak dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board*, siswa yang digunakan dalam penelitian ini merupakan anak kelompok B.

c. Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berisikan deskripsi atau penjelasan berupa kalimat. Adapun yang termasuk data kualitatif dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Materi
2) Penggunaan model dan metode dalam penelitian tindakan kelas
3) Kegiatan siswa pada saat pembelajaran berlangsung

d. Data Kuantitatif

Data kuantitatif merupakan data yang didalam penelitian berhubungan dengan angka. Adapun yang termasuk data kuantitatif sebagai berikut:

1) Data jumlah siswa pada kelompok B di PG-RA Assasul Huda Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Data pemahaman siswa

3) Data presentase ketuntasan belajar siswa

2. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini didapatkan melalui observasi dan dokumentasi. Data penelitian bersumber pada pencapaian anak dalam mengenal konsep geometri di kelompok B, adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti.[34] Anita Yus mengemukakan bahwa suatu pengamatan yang dilakukan agar mendapatkan jawaban dengan mengamati setiap aktivitas dari suatu kegiatan serta beracuan pada instrument lembar observasi[35].

Peneliti melakukan observasi Peningkatan Kognitif dalam mengenal geometri menggunakan media *matching board* dengan menggunakan beberapa siklus yaitu siklus I dan siklus II dengan berfokus pada aktivitas yang dimunculkan anak pada saat mengelompokkan bentuk geometri dengan menggunakan media *matching board* dan menyebutkan bentuk geomteri.

[34] Ibid 86

[35] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta, Depdiknas, 2005),105.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Variabel dan Indikator Observasi Anak

Variabel	**Capaian Perkembangan**	**Indikator**
Pemahaman konsep geometri	Menyebutkan bentuk geometri	Anak dapat menyebutkan bentuk geometri
	Mengelompokkan bentuk geometri dengan benda yang ada dilingkungan sekolah	Anak dapat mengelompokkan bentuk geometri dengan benda-benda yang ada dilingkungan sekolah.

Tabel 3.2
Instrument Observasi

No	**Nama**	**Indikator**		**Total Skor**	**Kriteria Keberhasilan**
		A	**B**		
1.					
2.					
3.					
5.					
..dst					

Keterangan

Indikator A

1 = Anak belum menampakkan capaian perkembangan dalam menyebutkan bentuk geometri dan hanya bisa menyebutkan 1 bentuk geometri dengan bantuan guru

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2 = Anak mulai menampakkan capaian perkembangan dalam menyebutkan bentuk geomtri dan hanya menyebutkan 1 bentuk geometri tanpa bantuan guru

3 = Anak sudah menampakkan capaian perkembangan dalam menyebutkan bentuk geometrid an menyebutkan 3 bentuk dengan bantuan guru

4 = Anak berkembang dengan baik dapat menyebutkan lebih dari 3 bentuk geometri tanpa adanya bantuan dari guru

Indikator B

1 = Anak belum menampakkan capian perkembangan dalam mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan benda yang ada di lingkungan sekitar dengan bantuan guru.

2 = Anak sudah bisa mengelompokkan 2 bentuk geometri dengan benda yang ada di lingkungan sekitar dengan bantuan guru

3 = Anak sudah bisa mengempokkan 3 bentuk geometri dengan benda yang ada di lingkungan sekitar dengan sedikit bantuan guru

4 = Anak berkembang dengan baik dan bisa mengelompokkan lebih dari 4 bentuk geometri dengan benda yang ada di lingkungan sekitan tanpa bantuan dari guru

Total Skor Kriteria Keberhasilan:

Skor 8 = Tuntas Sangat Baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Skor 6-7 = Tuntas

Skor 4-5 = Cukup Tuntas

Skor 1-3 = Belum Tuntas

Tabel 3.3
Instrument Observasi Penerapan Media *Matching Board*

No	Aspek yang diamati	SKOR			
		1	2	3	4
I	**Kegiatan Awal Pembelajaran**				
1.	Guru memberi salam pada siswa				
2.	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar.				
3.	Guru menanyakan kabar.				
4.	Guru mengabsen Siswa.				
II	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
a.	**Guru**				
1.	Guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri				
2.	Guru mengenalkan media *matching board* kepada siswa				
3.	Guru mencontohkan penggunaan media *matching board*				
4.	Guru memberikan kesempatan langsung pada siswa untuk menggunakan media *matching board*				
b.	**Siswa**				
1.	Siswa sangat antusias menggunakan media *matching board*				
2.	Siswa menggunakan media *matching board* sesuai dengan intruksi dari guru				
3.	Siswa mampu meyebutkan bentuk geometri sesuai dengan simbol di media *matching board*				
4.	Siswa mampu mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan benda yang ada disekitar menggunakan media *matching*				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang diamati	SKOR			
		1	2	3	4
	board				
III	**Kegiatan Akhir**				
1.	Guru mereview kegiatan hari ini				
JUMLAH SKOR					

Keterangan:

Skor 1 : Kurang

Skor 2 : Cukup

Skor 3 : Baik

Skor 4 : Sangat Baik

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengambilan foto-foto penting dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini dokumentasi yang dilakukan peneliti berupa foto saat siswa melakukan kegiatan pembelajaran kognitif tentang konsep geometri menggunakan media *matching board* dan lembar kerja siswa untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal konsep geometri kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo.

F. Teknik Analisis Data

Bagian terpenting dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu dengan menganalisis data. Karena data yang terkumpul akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diolah dan diinterpretasikan agar data dapat memberikan informasi yang benar sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran bagi guru.[36] Peneliti akan membahas tentang proses analisi dan penyajian data.

Pengambilan data dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal konsep geometri ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari instrument penilaian dan pengamatan kemampuan kognitif anak melalui media *matching board*. Analisis data dilakukan untuk memperoleh sebuah informasi secara jelas dan rinci. Sehingga disusun secara sistematis untuk mengolah data dari hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat penelitian berlangsung.[37]

Analisis bertujuan untuk memperoleh informasi adanya keefektifan metode yang digunakan dalam penelitian peningkatan proses pembelajaran dengan tindakan yang diberikan. Stimulasi yang diberikan pada penggunaan media *matching board* diharapkan dapat memberikan hasil peningkatan kognitif dalam mengenal konsep geometri. Peningkatan dalam penelitian di analisis menggunakan deskriptif kuantitatif dimana data perhitungannya berupa analisis angka digunakan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang telah ditetapkan kemudian data akan dikelompokkan lalu di persentase agar dapat ditarik sebuah kesimpulan.

---

[36] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2009) 105
[37] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Alfabeta, 2009), 374.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penghitungan data dihitung dengan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

100 = Bilangan tetap[38]

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerjadapat terpenuhi jika setelah dilakukan penelitian ini terjadi peningkatan kognitif dalam mengenal bentuk geometri menggunakan media *matching board* di RA Asasul Huda Tulangan Sidoarjo dengan skor minimal 2 bintang (**) dalam menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri. Kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan tuntas apabila siswa berhasil mengerjakan tugas dalam menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri dengan benar, mendapatkan skor 3 bintang (***). Sehingga kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dikategorikan baik apabila hasil persentase anak dalam kegiatan menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri mencapai 75% dari jumlah total anak, dan untuk observasi penerapan media *matching board* yang dilakukan oleh guru jumlah standar mencapai 75%

[38] Anas Sujiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2010), 43

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Indikator yang digunakan dalam acuan keberhasilan proses pembelajaran penelitian ini, yaitu:

Tabel 3.4
Rata-rata Prosentase Keberhasilan Setiap Siklus

Kriteria Keberhasilan Penelitian	Target Siklus I	Target Siklus II
Peningkatan kognitif anak dalam menyebutkan macam-macam bentuk geometri dan mengelompokkan bentuk geometri di lingkungan sekitar.	75 %	80%
Keaktifan guru dalam menerapkan media *matching board*	75%	80%

H. Tim Penelitian dan Tugasnya

Penelitian ini bersifat kolaboratif yang dilakukan oleh guru kelas TK B dengan mahasiswi sebagai peneliti. Adapun tugas guru dan peneliti sebagai berikut:

1. Peneliti

   Nama : Ika Citra Purnamasari

   Tugas :

   a. Menyusun kegiatan belajar mengajar
   b. Bertanggung jawab dalam pelaksanaan penelitian
   c. Terlibat dalam proses belajar mengajar
   d. Menyusun laporan

2. Guru Kelas Kelompok B

   Nama : Siti Maslukah, S.Pd.AUD

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tugas :

a. Sebagai kolaborator peneliti

b. Pelaksana kegiatan pembelajaran

c. Terlibat dalam semua kegiatan belajar mengajar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Lokasi Penelitian

PG-RA Asasul Huda merupakan sekolah yayasan yang terletak di desa Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo. Gedung sekolah ini satu halaman dengan Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan bersampingan dengan kantor balai desa. Gedung PG-RA yang memiliki 4 kelas, 1 kelas digunakan untuk kelas PG, 1 kelas digunakan untuk kelas A, dan 2 kelas digunakan untuk kelas B, memiliki 1 ruang kepala sekolah sekaligus ruang guru, 1 ruang digunakan AULA, dan memiliki 2 kamar mandi untuk siswa dan guru, memiliki halaman dan ruang bermain outdoor.

2. Profil Lembaga

Adapun profil lembaga PG-RA Asasul Huda srbagai berikut:

1) Nama Lembaga	: PG-RA Asasul Huda
2) Alamat Lembaga	: Jl. Sentono RT 09/03
Desa/Kelurahan	: Kepuh-Kemiri
Kecamatan	: Tulangan
Kabupaten	: Sidoarjo
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 61273

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Status Sekolah : Swasta
4) Gugus Sekolah : Imbas
5) Tahun Pendirian : 2006
6) Kategori Sekolah : RA biasa
7) Manajemen : Sendiri
8) Kurikulum : KTSP Mengacu pada kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini
9) Kepala RA : Silvi Yuni Catur, S.Hi
10) Nama Yayasan Posat : Pendidikan Muslimat NU Bina Bhakti Wanita Pusat
11) Alamat Yayasan :Jl. Pangedegan Kec. Pancoran Kota Jakpus
12) Akte Pendirian Yayaysan : Nomor:02 tgl 02 Maret 2015
13) NSS : 101235150197
14) NPSN : 69746544

3. Subjek Penelitian

Sujek penelitian ini anak kelompok B2 dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak dalam satu kelas, diantaranya 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Alasan memilih penelitian di kelompok B2, karena pemahaman anak dalam mengenal geometri masih kurang, anak selalu salah dalam menyebutkan bentuk geometri dengan adanya media

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

matching board diharapkan akan memudahkan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.

4. Jumlah Siswa

Jumlah siswa keseluruhan di PG-RA Asasul Huda, sebagai berikut:

Tabel 4.1
Jumlah Siswa PG-RA Asasul Huda Tahun Ajaran 2019/2020

Tahun Ajaran	Kelompok	Jumlah Kelas	Jumlah Peserta Didik		
			L	P	Jumlah
2019/2020	PG	1	5	4	9
	A	1	10	11	21
	B	2	15	15	30

5. Susunan Personil dan Tenaga Kependidikan

Daftar nama tenaga pendidik dan tenaga kependidikan di PG-RA Asasul Huda sebagai berikut:

Tabel 4.2
Daftar Guru PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri

No	Nama Guru	Status	Sertifikasi	Ijazah/ Jurusan
1.	Siti Maslukah. S.Pd AUD	GTY	-	S1 PAUD
2.	Muflihatun Nisa’	GTY	-	S1 PAUD
3.	Silvia Yuni Catur. S.Hi	GTY	-	S1 Hukum Islam
4.	Sriamah	-	-	SMA
5.	ST Jumrotul Lailil Murroh	GTY	-	SMA
6.	Ainur Rohmah	GTY	-	SMA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Hasil Penelitian

1. Pra-Siklus

Pada penelitian pra-siklus peneliti melakukan pengamatan pada kognitif dalam mengenal konsep geometri dengan teknik pengumpulan data pada lembar observasi. Indikator yang akan dinilai ialah anak dapat menyebutkan bentuk-bentuk geometri dan anak dapat mengelompokkan bentuk geometri dengan benda yang ada di lingkungan sekitar. Stimulus yang akan diberi untuk mengetahui tingkat pemaham anak kelompok B2 sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Observasi pra tindakan dilaksanakan pada tanggal 02 Mei 2019, dengan tema kendaraan di darat, subtema kereta api. Kondisi awal pada saat dilakukan pra-siklus masih sangat rendah, anak belum bisa menyebutkan bentuk geometri. Jika anak ditunjukkan gambar persegi maka akan menjawab kotak, dan ditunujukkan gambar lingkaran maka anak menjawab bulat, sehingga anak belum bisa menyebutkan dengan benar. Hasil awal pemahaman dalam mengenal bentuk geometri menggunakan instrumen lembar observasi sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Pra Siklus

No	Nama	Indikator		Total Skor	Kreteria Keberhasilan
		A	B		
1.	Clarisa	2	3	5	Cukup Tuntas
2.	Zila	1	2	3	Belum Tuntas
3.	Arya	1	2	3	Belum Tuntas
4.	Mutia	2	4	6	Tuntas
5.	Devan	1	3	4	Cukup Tuntas

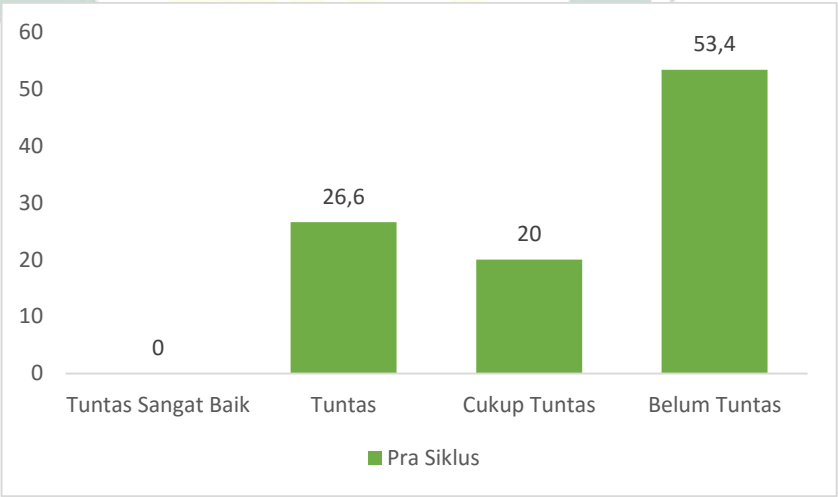
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6.	Zahra	1	1	2	Belum Tuntas
7.	Sandi	1	2	3	Belum Tuntas
8.	Putri	3	3	6	Tuntas
9.	Adit	1	1	2	Belum Tuntas
10.	Tian	1	1	2	Belum Tuntas
11.	Alisa	3	3	6	Tuntas
12.	Fatir	1	2	3	Belum Tuntas
13.	Daffa	2	3	5	CukupTuntas
14.	Nehan	3	3	6	Tuntas
15.	Ilma	2	1	3	Belum Tuntas

Tabel 4.4
Hasil Persentase Keberhasilan Pra-Siklus

Tuntas Sangat Baik		Tuntas		Cukup Tuntas		Belum Tuntas	
Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen
-	-	4	26,6%	3	20%	8	53,4%

Perolehan persentase pra-siklus dalam meningkatkan kemampuan geometri anak kelompok B2 dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.1
Grafik Prosentase Tingkat Pemahaman Bentuk Geometri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan hasil yang sudah didapat peneliti pada tabel pra-siklus diatas, maka dapat diketahui bahwa pemahaman anak akan bentuk geometri belum tercapai secara maksimal. Dari jumlah keseluruhan pada kelompok B2 sebanyak 15 siswa, yang mendapatkan perolehan data belum tuntas ada 8 anak setara dengan 53,4%, cukup tuntas ada 3 anak setara dengan 20 %, tuntas ada 4 anak setara dengan 26,6 % anak, tuntas sangat baik belum ada yang mencapai.

Kondisi seperti ini menjadi dorongan bagi peneliti untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok B2 dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang mana akan memudahkan anak dalam memahami bentuk geometri. Peneliti membuat rancangan suatu tindakan siklus 1 diharapkan akan memberikan perubahan sesuai dengan capaian perkembangan dalam memahami bentuk geometri.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Pada perencanaan siklus I peneliti melakukan persiapan sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dan melakukan langkah-langkah pengembangan. Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam 2 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 26 – 27 september 2019. Kegiatan yang peneliti lakukan terdiri dari:

1) Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan persetujuan dari guru kelas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Menyiapkan media pembelajaran
3) Menyiapkan lembar kerja siswa
4) Mempersiapkan instrumen penilaian

b. Tindakan dan Pengamatan

Tindakan

Siklus I dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis, 26 september 2019 dengan tema lingkungan, sub tema anggota keluarga.

Kegiatan pembukaan dimulai dengan pengucapan salam, menanyakan kabar, berdo'a sebelum memulai kegiatan, mengabsensi siswa, kemudian dilakukan dengan bernyanyi lagu keluargaku. Peneliti melakukan kegiatan tanya jawab berkaitan dengan tema hari ini. Anak dikondisikan agar menyimak penjelasan dari peneliti.

Kegiatan inti, peneliti melakukan tanya jawab tentang anggota keluarga. Peneliti bertanya ada siapa saja yang tinggal di rumah, anak-anak menjawa "ibu, ayah, adik, kakak, kakek, nenek". Kemudian peneliti bertanya"anak-anak tau apa tugas ibu dan ayah", jawaban mereka beragam, ada yang menjawab ibu saya tidak bekerja dan ayah kerja jualan mainan, ada juga yang menjawab ibu saya seorang guru dan ayah saya kerja sopir. Setelah mendengar jawaban mereka kemudian peneliti menunjukkan gambar orang, peneliti menjelaskan dengan memegang lembar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kerja siswa, ini gambar apa anak-anak? Anak menjawab gambar kepala. Kira-kira gambar kepala ini mirip dengan bentuk apa ya? Kebanyakan anak menjawab bundar. Peneliti menjelaskan,"ini gambar lingkaran, ayo coba ikuti bu guru, " lingkaran" anak menjawab lingkaran. Kemudian peneliti menjelaskan "bentuk lingkaran termasuk bentuk geometri, bentuk geometri itu ada segitiga seperti gambar topi yang dipakai, ada lingkaran mirip kepala, ada juga persegi mirip badan.

Peneliti menjelaskan lebih detal lagi. Setelah mendengar penjelasan dari guru, peneliti menjelaskan tugas yang akan dikerjakan anak, " yah nanti anak-anak lihat gambarnya ya, ada kepala kira-kira mirip dengan bentuk apa ya tadi, "lingkaran" betul sekali, langsung ditempelkan ya, guru bertanya, sudah bisa anak-anak? Bisa bu guru, oke sekarang dilanjutkan mengerjakan ya". Setelah anak selesai mengerjakan dan mengumpulkan tugasnya di depan.

Peneliti menunjukkan media *matchiang* board di atas media itu ada gambar lingkaran, persegi, dan segitiga. Anak-anak tau ini gambar apa? Gambar lingkaran, persegi, dan segitiga, ada beberapa anak yang menjawab bundar, kotak, dan segitiga. Peneliti mengingatkan kembali ke anak-anak. Peneliti menunjukkan banyak gambar yang mirip dengan lingkaran, persegi, dan segitiga. " nah coba lihat bu guru punya gambar banyak, nanti nama yang di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

panggil bu guru maju ke depan ya? Siap bu guru, nanti anak-anak mengelompokkan sesuai dengan gambar yang sudah di dapat ya". Peneliti menyebut nama "clarisa ayo sini nak, coba clarisa ambil satu gambar, gambar apa itu nak, topi bu guru. "kira-kira mirip dengan bentuk apa ya? Hmmm, segitiga, ya sekarang ditempel di papan". Setelah itu peneliti memanggil satu-satu sampai selesai. Waktu sudah menunjukkan jam istirahat, guru menyuruh anak untuk istirahat.

Kegiatan akhir, peneliti melakukan tanya jawab hari ini sudah belajar apa saja serta menanyakan perasaan anak hari ini. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan pesan, persiapan pulang dan berdo'a.

Pertemuan kedua dilakukan pada hari jum'at, 27 november 2019, dengan tema Lingkungan Sub tema Rumah (bagian-bagian rumah).

Kegiatan awal Kegiatan pembukaan dimulai dengan pengucapan salam, menanyakan kabar, berdo'a sebelum memulai kegiatan, mengabsensi siswa, kemudian melakukan tepuk rumah. Peneliti melakukan kegiatan tanya jawab berkaitan dengan tema hari ini. Anak dikondisikan agar menyimak penjelasan dari peneliti.

Kegiatan inti, peneliti melakukan tanya jawab berkenaan dengan bagian-bagian rumah. Peneliti bertanya kepada anak-anak, "rumah memiliki apa saja anak-anak? Ada yang menjawab,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dinding, atap, pintu, genting, lantai, jendela.” Peneliti menunjukkan gambar rumah sambil menjelaskan bagian-bagian rumah. Peneliti juga mengulang materi tentang bentuk geometri. “ bu guru punya gambar rumah, nah ini (sambil menunjuk atap rumah) namanya atap biar kita tidak kena sinar matahari, tidak kehujanan. Sekarang bu guru tanya kemarin sudah belajar macam bentuk geometri, ada apa saja? Ada lingkarang bu, ada segitiga, ada juga persegi bu. Iya pintar semua. Sekarang coba lihat dan perhatikan, kira-kira atap ini mirip dengan bentuk apa ya? Yang bisa acungkan tangan. Saya bu (Clarisa), iya risa apa jawabannya? Itu bu mirip dengan bentuk segitiga. Iya ini mirip dengan bentuk segitiga. Kemudian peneliti melakukan tanya jawab dan menyamakan dengan bentuk geomteri sampai selesai. Setelah itu peneliti menggunakan media *matching board* untuk memudahkan anak memahami konsep geometri, seperti menyebutkan dan mengelompokkan. “Bu guru punya banyak gambar, seperti kemarin anak-anak tempelkan ya, sesuai dengan gambar dan bentuk geometri yang ada di papan.

Sebelum itu bu guru akan menjelaskan lembar kerja, nanti anak-anak tempel bentuk geometri ini di lembar kerja, seperti contoh ini ya: ini bentuk segitiga, segitiga mirip dengan atap. Anak-anak tempel di gambar atap, sebelum di tempel jangan lupa di kasih lem sedikit tidak usah banyak-banyak. Bisa semua? Bisa bu” lalu peneliti membagikan gambar ke semua anak, setelah itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti memanggil satu-satu anak untuk menempelkan di depan, sambil peneliti bertanya sedikit tentang bentuk geometri. Setelah selesai anak diberikan kegiatannya dan mulai mengerjakan.

Kegiatan akhir, peneliti melakukan tanya jawab hari ini sudah belajar apa saja serta menanyakan perasaan anak hari ini. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan pesan, persiapan pulang dengan bernyanyi, berdo'a, dan salam. Sebelum pulang anak dibagikan gambar macam-macam bentuk geometri untuk ditempelkan di media *matchiang board*.

Pengamatan

Hasil pengamatan pertemuan 1 pada hari kamis, 26 september 2019 dengan tema lingkungan dan sub tema anggota keluarga dan pertemuan 2 pada hari jum'at, 27 september 2019 dengan tema Lingkungan Sub tema Rumah (bagian-bagian rumah). Dilakukan untuk mengamati aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal konsep geometri melalui media *matching board.* Pengamatan dilakukan dengan menggunakan instrumen observasi yang sudah dirancang.

Berikut data yang telah diperoleh pada pertemuan pertama dan kedua, yaitu:

Tabel 4.5
Hasil siklus 1 pertemuan pertama

No	Nama	Indikator		Total Skor	Kreteria Keberhasilan
		A	B		
1.	Clarisa	2	3	5	Cukup Tuntas
2.	Zila	2	2	4	Cukup Tuntas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Nama	Indikator		Total Skor	Kreteria Keberhasilan
		A	B		
3.	Arya	1	2	3	Belum Tuntas
4.	Mutia	2	0	2	Belum Tuntas
5.	Devan	2	1	3	Belum Tuntas
6.	Zahra	1	1	2	Belum Tuntas
7.	Sandi	1	0	1	Belum Tuntas
8.	Putri	4	4	8	Tuntas Sangat Baik
9.	Adit	1	2	3	Belum Tuntas
10.	Tian	2	2	4	Cukup Tuntas
11.	Alisa	3	4	7	Tuntas
12.	Fatir	2	2	4	Cukup Tuntas
13.	Daffa	4	4	8	Tuntas Snagat Baik
14.	Nehan	1	1	2	Belum Tuntas
15.	Ilma	2	0	2	Belum Tuntas

Tabel 4.6
Hasil siklus 1 pertemuan kedua

No	Nama	Indikator		Total Skor	Kreteria Keberhasilan
		A	B		
1.	Clarisa	3	5	8	Tuntas Sangat Baik
2.	Zila	3	3	6	Tuntas
3.	Arya	3	3	6	Tuntas
4.	Mutia	2	2	4	Cukup Tuntas
5.	Devan	3	3	6	Tuntas
6.	Zahra	3	5	8	Tuntas Sangat Baik
7.	Sandi	2	3	5	Cukup Tuntas
8.	Putri	3	5	8	Tuntas Sangat Baik
9.	Adit	3	3	6	Tuntas
10.	Tian	3	3	6	Tuntas
11.	Alisa	2	1	3	Belum Tuntas
12.	Fatir	2	4	6	Tuntas
13.	Daffa	4	4	8	Tuntas Sangat Baik
14.	Nehan	3	3	6	Tuntas
15.	Ilma	2	1	3	Belum Tuntas

c. Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I pertemuan pertama dan kedua mengalami pencapaian perkembangan dalam meningkatkan kognitif anak mengenal bentuk geometri dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggunakan media *matching board* di RA Asasul Huda Kelompok B2. Dari data presentasi di atas maka pada siklus I hampir memenuhi target yaitu sebesar 75% dari jumlah keseluruhan 15 siswa. Maka untuk memperkuat pemahaman anak dan meningkatkan tingkat keberhasilan tentang konsep geometri dilakukan lagi tindakan penelitian pada siklus ke II.

Berikut data prosentase kemampuan dalam mengenal konsep geometri dengan menggunakan media *matching board* pada siklus I.

Tabel 4.7
Siklus I Pertemuan pertama

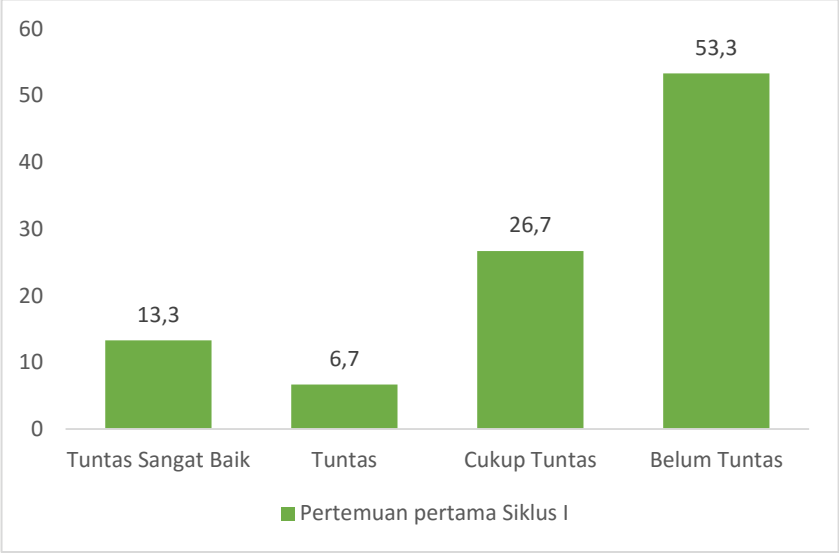
Tuntas Sangat Baik		Tuntas		Cukup Tuntas		Belum Tuntas	
Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen
2	13,3%	1	6,7 %	4	26,7 %	8	53.3%

Tabel 4.8
Hasil Keberhasilan Siklus I Pertemuan kedua

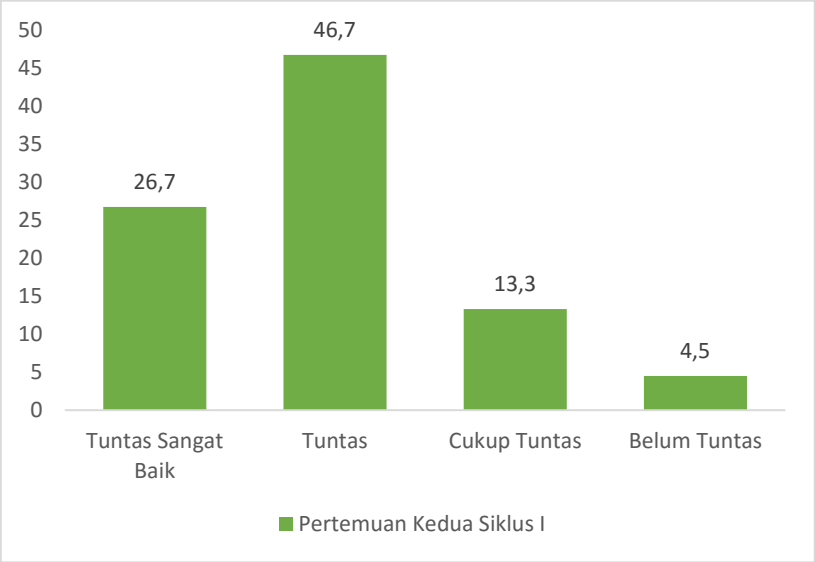
Tuntas Sangat Baik		Tuntas		Cukup Tuntas		Belum Tuntas	
Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen	Jumlah Anak	Jumlah Persen
4	26,7%	7	46,7%	2	13,3 %	1	6,7 %

Perolehan prosentase pada siklus I dan II dalam mengenal bentuk geometri dengan menggunakan media *matching board* kelompok B dapat dilihat pada grafik di bawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.2
Grafik Prosentase Tingkat Pemahaman Bentuk Geometri



Gambar 4.3
Grafik Prosentase Tingkat Pemahaman Bentuk Geometri

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari indikator keaktivitas guru dalam penerapan media *matching board* kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri, maka diperoleh data sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.9
Instrument Observasi Penerapan Media *Matching Board*

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
I.	**Kegiatan Awal Pembelajaran**				
1.	Guru memberi salam pada siswa				√
2.	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar.				√
3.	Guru menanyakan kabar.				√
4	Guru mengabsen Siswa.				√
II.	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
a.	**Guru**				
1.	Guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri			√	
2.	Guru mengenalkan media *matching board* kepada siswa			√	
3.	Guru mencontohkan penggunaan media *matching board*			√	
4.	Guru memberikan kesempatan langsung pada siswa untuk menggunakan media *matching board*				√
b.	**Siswa**				
1.	Siswa sangat antusias menggunakan media *matching board*			√	
2.	Siswa menggunakan media *matching board* sesuai dengan intruksi dari guru				√
3.	Siswa mampu meyebutkan bentuk geometri sesuai dengan simbol di media *matching board*		√		
4.	Siswa mampu mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan benda yang ada disekitar menggunakan media *matching board*		√		
III	**Kegiatan Akhir**				
1.	Guru mereview kegiatan hari ini				√
Jumlah Skor			**40**		

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari tabel 4.8 maka dapat dilihat perolehan dari penerapan guru dalam menggunakan media *matching board* dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \text{ x } 100\%$$

$$P = \frac{40}{52} \text{ x } 100\%$$

$$P = 80.8\%$$

Penerapan media *matching board* untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri pada kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Sidoarjo memperoleh nilai akhir sebanyak 80,8 %.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok B2 dalam mengenal bentuk-bentuk geometri menggunakan media *matching board*. Peneliti juga melakukan evaluasi terhadap tindakan yang sudah diberikan pada siklus I dan sebagai bahan masukan untuk melalukan perbaikan pada siklus II. Hasil yang diperoleh pada siklus I dengan melakukan dua kali pertemuan menunujukkan keberhasilan dengan persentase sebesar 73,4% terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri menggunakan media *matching board*. Peneliti juga membandingkan penelitian sebelum dilakukan tindakan dan sesudah dilakukan tindakan, mengalami sebuah peningkatan yang hampir mencapai terget pada siklus I

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

serta terbukti kegiatan dengan menggunakan media *matching board* anak menjadi senang dalam mengikuti pembelajaran dan anak juga tidak mudah bosan pada saat pembelajaran berlangsung, hal itu akan memudahkan anak dalam mengenal konsep geometri. Tindakan pada siklus I masih perlu perbaikan untuk mencapai target indikator keberhasilan pada siklus II. Hasil tindakan pada siklus II diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep geometri dengan hasil yang lebih baik dengan menambah jumlah gambar dalam kegiatan menyebutkan dan mengelompokkkan bentuk geometri menggunakan media *matching board* ini.

3. Siklus 2

a. Perencanaan

Pada perencanaan siklus II peneliti melakukan persiapan sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas dan melakukan langkah-langkah pengembangan. Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam 1 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 1 oktober 2019. Kegiatan yang peneliti lakukan terdiri dari:

1) Peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan persetujuan dari guru kelas
2) Menyiapkan media pembelajaran
3) Menyiapkan lembar kerja siswa
4) Mempersiapkan instrumen penilaian.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Tindakan dan Pengamatan

Tindakan

Siklus II dlaksanakan dalam 1 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa, 1 oktober 2019 dengan tema Kebutuhan sub tema Makanan.

Kegiatan awal, dimulai dengan pengucapan salam, menanyakan kabar, berdo'a sebelum memulai kegiatan, mengabsensi siswa, kemudian bernyanyi lagu 4 sehat 5 sempurna. Peneliti melakukan kegiatan tanya jawab berkaitan dengan tema hari ini. Anak dikondisikan agar menyimak penjelasan dari peneliti.

Kegiatan inti, peneliti melakukan tanya jawab berkenaan dengan makanan kesukaan. Peneliti menunjukkan gambar makanan sambil melakukan tanya jawab. Peneliti juga mengulang materi tentang bentuk geometri. " bu guru punya gambar donat, nah ini (sambil menunjuk gamar) kira-kira donat ini bentuk apa? Anak-anak menjawab lingkaran. Sekarang bu guru tanya kemarin sudah belajar macam bentuk geometri, ada apa saja? Ada lingkarang bu, ada segitiga, ada juga persegi bu. Iya pintar semua. Kemudian peneliti melakukan tanya jawab dan menyamakan dengan bentuk geomteri sampai selesai. Setelah itu peneliti menggunakan media *matching board* untuk memudahkan anak memahami konsep geometri. Peneliti menjelaskan lembar kerja

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang nanti akan dikerjakan, misalnya di lembar kerja ada gambar donat, anak disuruh mencocokkan gambar donat ini mirip dengan bentuk geometri apa. Setelah anak paham peneliti membagikan macam-macam gambar yang bentuknya mirip dengan geometri, nantinya anak-anak menempel di depan, setelah selesai baru mengerjakan lembar kerja. Peneliti memanggil satu-satu anak untuk menempelkan di depan, sambil peneliti bertanya sedikit tentang bentuk geometri. Setelah selesai anak diberikan kegiatannya dan mulai mengerjakan.

Kegiatan akhir, peneliti melakukan tanya jawab hari ini sudah belajar apa saja serta menanyakan perasaan anak hari ini. Kemudian dilanjutkan dengan memberikan pesan, persiapan pulang dengan bernyanyi, berdo'a, dan salam.

Pengamatan

Hasil pengamatan pada hari jum'at, 27 september 2019 dengan tema Lingkungan dan sub tema rumahku (bagian-bagian rumah). Dilakukan untuk mengamati aktivitas anak dalam mengembangkan kemapuan dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching* board. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian perkembangan dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* dengan menggunakan lembar instrumen observasi yang telah dirancang. Berikut hasil perolehan data:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.10
Siklus II Pertemuan pertama

No	Nama	Indikator		Total Skor	Kreteria Keberhasilan
		A	B		
1.	Clarisa	3	5	8	Sangat Baik Tuntas
2.	Zila	3	6	9	Sangat Baik Tuntas
3.	Arya	2	4	6	Tuntas
4.	Mutia	3	3	6	Tuntas
5.	Devan	3	3	6	Tuntas
6.	Zahra	3	6	9	Sangat Baik Tuntas
7.	Sandi	2	2	5	Belum Tuntas
8.	Putri	3	5	8	Tuntas Sangat Baik
9.	Adit	3	3	6	Tuntas
10.	Tian	3	3	6	Tuntas
11.	Alisa	3	5	8	Tuntas Sangat Baik
12.	Fatir	3	3	6	Tuntas
13.	Daffa	3	5	8	Tuntas Sangat Baik
14.	Nehan	2	4	6	Tuntas
15.	Ilma	2	4	6	Tuntas

c. Evaluasi

Berdasarkan hasil observasi siklus II mengalami peningkatan yang sudah baik pada kemampuan mengenal konsep geometri di kelompok B RA Asasul Huda. Tindakan yang diberikan dengan menambahkan jumlah gambar bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal konsep geometri terlihat dari tercapainya indikator yang telah ditetapkan. Hasil perolehan persentase siklus II sudah memenuhi target yakni sebesar 93,3 % dari jumlah keseluruhan 15 anak. Peningkatan kemampuan dalam mengenal konsep geometri dikategorikan sangat baik dengan pencapaian indikator keberhasilan lebih dari 75% sehingga tindakan penelitian sudah cukup dan berhenti pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siklus II. Berikut data persentase perolehan keterampilan melipat pada siklus II.

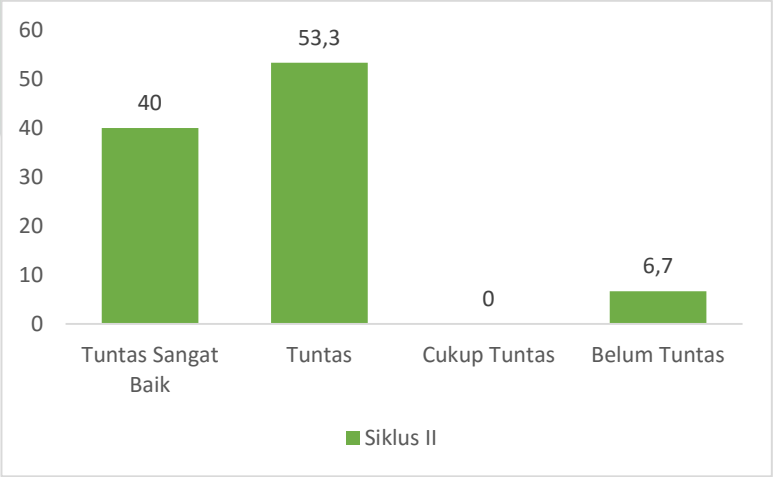
Berikut data prosentase kemampuan dalam mengenal konsep geometri dengan menggunakan media *matching board* pada siklus II.

Tabel 4.11

Hasil Prosentase Siklus II

Tuntas Sangat Baik		Tuntas		Cukup Tuntas		Belum Tuntas	
Jumlah Anak	**Jumlah Persen**	**Jumlah Anak**	**Jumlah Persen**	**Jumlah Anak**	**Jumlah Persen**	**Jumlah Anak**	**Jumlah Persen**
6	40 %	8	53,3%	-	-	1	6,7 %

Perolehan prosentase pada tabel 4.11 pada pertemuan kedua siklus II dalam mengenal konsep geoemtri menggunakan media *matching board* kelompok B dapat dilihat dari grafik dibawah ini:



Gambar 4.4

Grafik Prosentase Tingkat Pemahaman Bentuk Geometri

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari indikator keaktivitas guru dalam penerapan media *matching board* kelompok B di PG-

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4.12
Instrument Observasi Penerapan Media *Matching Board*

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
I.	**Kegiatan Awal Pembelajaran**				
1.	Guru memberi salam pada siswa				√
2.	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum belajar.				√
3.	Guru menanyakan kabar.				√
4	Guru mengabsen Siswa.				√
II.	**Kegiatan Inti Pembelajaran**				
a.	**Guru**				
1.	Guru mengenalkan bentuk-bentuk geometri				√
2.	Guru mengenalkan media *matching board* kepada siswa				√
3.	Guru mencontohkan penggunaan media *matching board*				√
4.	Guru memberikan kesempatan langsung pada siswa untuk menggunakan media *matching board*				√
b.	**Siswa**				
1.	Siswa sangat antusias menggunakan media *matching board*				√
2.	Siswa menggunakan media *matching board* sesuai dengan intruksi dari guru				√
3.	Siswa mampu meyebutkan bentuk geometri sesuai dengan simbol di media *matching board*			√	
4.	Siswa mampu mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan benda yang ada disekitar menggunakan media *matching board*			√	
III	**Kegiatan Akhir**				
1.	Guru mereview kegiatan hari ini				√

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

No	Aspek yang diamati	Skor			
		1	2	3	4
Jumlah Skor		50			

Dari tabel 4.11 maka dapat dilihat perolehan dari penerapan guru dalam menggunakan media *matching board* dapat dihitung dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} \text{ x } 100\%$$

$$P = \frac{50}{52} \text{ x } 100\%$$

$$P = 96.2\%$$

Penerapan media *matching board* untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri pada kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Sidoarjo memperoleh nilai akhir sebanyak 96.2%.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi yang dilakukan oleh peneliti untuk mengevaluasi terhadap tindakan yang sudah dilakukan pada siklus II. Hasil data yang diperoleh dari tindakan siklus II dengan satu kali pertemuan menunjukkan keberhasilan dengan prosentase sebesar 93,3% terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board*. Hal tersebut pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, anak-anak sangat semangat dalam mengikuti pembelajaran.Tindakan pada siklus II telah mencapai target

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

indikator keberhasilan lebih dari 80% dari jumlah keseluruhan 15 anak. Peneliti menghentikan tindakan penelitian pada kelompok B PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri karena hasil perolehan data sudah memenuhi target keberhasilan yang telah ditetapkan.

C. Pembahasan

1. Penerapan Media *Matching Board* untuk Pengingkatan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Geometri Kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo

Peninkatan media *matching board* untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri kelompok B dapat membantu anak untuk meningkatkan pemahaman dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dan dapat membantu anak dalam mengelompokkan benda-benda yang ada disekitar dengan bentuk geometri sehingga anak akan tahu bahwa benda ini berbentuk geometri. Media *matching board* adalah media yang terbuat dari striplek yang diberi magnet dan kertas manila, diatas diberi simbol geometri dengan bentuk yang sudah dipilih peneliti yaitu: segitiga, persegi, lingkaran. Dalam media *matching board* ini terdapat clip bergambar yang berbentuk geoemtri, nantinya clip bergambar ini akan di tempel sesuai dengan simbol.

Pada siklus I pertemuan pertama dilakukan hari kamis, 26 september 2019. Guru terlebih dahulu melakukan kegiatan tanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jawab berkaitan dengan tema hari ini. Guru melakukan kegiatan tanya jawab tentang anggota keluarga. Guru menjelaskan lembar kerja yang akan digunakan setelah itu lembar kerja itu dikumpulkan didepan. Guru mengenalkan media *matching board* dan menjelaskan penggunaan media. Guru menjelaskan macam-macam gambar yang ada di clip sesuai dengan bentuk geomerti. Setelah anak-anak mengerti baru guru membagi clip bergambar dan anak-anak masuk ke depan. Pada pertemuan pertama siklus 1 ada 8 anak belum tuntas dan cukup tuntas ada 3 anak. Maka dari itu perlu dilakukan pertemuan selanjutnya untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri kelompok B di PG-RA Asasul-Huda Tulangan Sidoarjo.

Pertemuan kedua siklus I pada hari jum'at, 27 september 2019, dengan tema lingkungan sub tema rumahku (bagian-bagian rumah). Guru melakukan tanya jawab berkenaan dengan tema hari ini dan guru juga mengulang materi tentang bentuk geometri. Guru menjelaskan tentang bagian-bagian rumah sambil mengelompokkan bagian-bagian rumah sesuai dengan bentuk geometri, seperti atap sesuai dengan bentuk segitiga. Guru menggunakan media *matching board* untuk memudahkan anak dalam menyebutkan bentuk geometri dan mengelompokkan bentuk geometri sesuai dengan benda yang ada disekitar. Guru membagi clip bergambar pada anak untuk ditempelkan di media *matching board*. Pada saat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menempelkan guru melakukan tanya jawab dan anak maju satu persatu, setelah selesai guru memberikan lembar kerja siswa. Dari pertemuan kedua siklus I ada 1 anak belum tuntas dan 2 anak cukup tuntas dari jumlah keseluruhan 15 anak. Pada pertemuan kedua hampir memenuhi kreteria keberhasilan dalam mengenal konsep geometri dan untuk memenuhi kreteria keberhasilan penelitian maka akan dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II dilaksanakan pada hari selasa, 01 oktober 2019 dengan tema kebutuhan sub tema makanan. Guru melakukan tanya jawab berkenaan dengan makanan sambil menunjukkan gambar makanan. Guru juga menyamakan bentuk makanan dengan bentu-bentuk geometri, seperti guru menunjukkan gambar donat sambil dihubungkan pada bentuk-bentuk geometri. Guru juga melakukan review pembelajaran yang sudah dilakukan kemarin. Setelah guru menjelaskan baru guru menggunakan media *matching board* untuk meningkatkan pemahaman anak akan bentuk-bentuk geometri. Guru kemudian menjelaskan lembar kerja yang akan di lakukan anak, setelah selesai menjelaskan guru memanggil nama anak satu persatu untuk menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri dengan menggunakan media *matching board*. Jika dilihat dari kegiatan tersebut rata-rata anak sudah mampu menyebutkan dan mengelompokkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan indikator yang sudah dibuat oleh peneliti. Dari jumlah 15 anak, hanya ada 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak yang perlu bimbingan dari guru dan 14 anak yang lain ada yang tuntas sangat baik dan tuntas. Maka peningkatan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* sudah berkembang sangat baik dan mencapai indikator keberhasilan, sehingga tidak perlu lagi melakukan pertemuan kedua pada siklus II.

Penerapan media *matching board* dalam penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan sidoarjo dengan nilai pada siklus I sebesar 80.8% dan pada siklus II diperoleh data sebanyak 96.2%. Penerapan media *matching board* di terapkan berbeda-beda pada setiap siklusnya yang membedakan terdapat pada jumlah clip bergambar. Pada siklus I sampai siklus II jumlah clip bergambar akan bertambah karena untuk meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board.* Penggunaan media *matching board* memudahkan anak dalam menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri, anak juga lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Pada setiap selesai kegiatan guru memberikan reward berupa bintang sehingga anak lebih bersemangat dalam belajar. Jika peningkatan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* pada akhir siklus sesuai dengan target keberhasilan maka penerapan media *matching board* kelompok B di PG-RA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo sudah berhasil dan tidak perlu melakukan tindakan pada pertemuan kedua siklus II.

2. Pengingkatan Kognitif dalam Mengenal Konsep Geometri Menggunakan Media *matching Board* Kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo

Peningkatan kognitif dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* dapat dilihat dari hasil rekapitulasi hasil prosentase keberhasil mulai dari pra siklus, siklus I, siklus II dapat di bawah ini :

Tabel 4.13

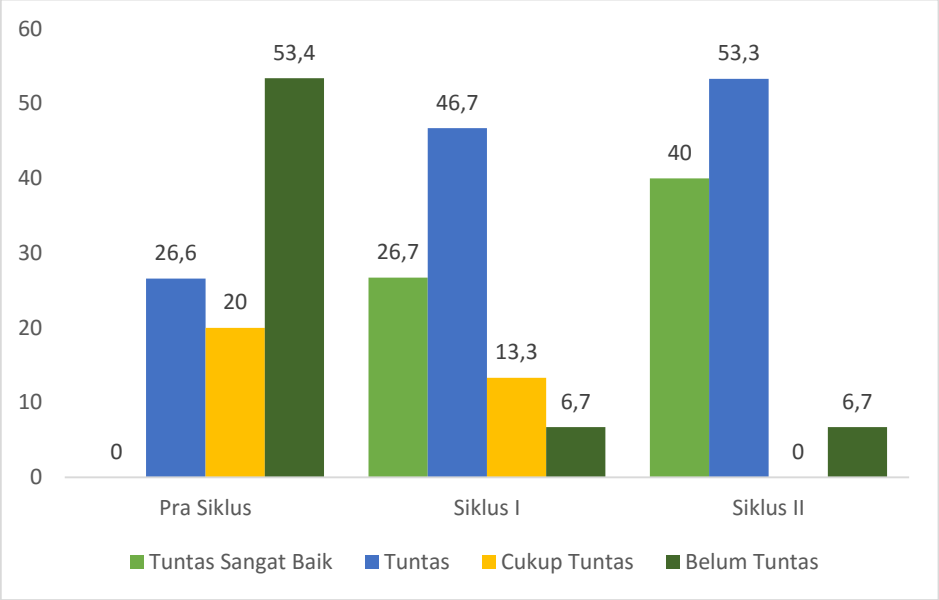
Rekapitulasi Hasil Prosentase Keberhasilan

Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

No	Kriteria Keberhasilan	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Tuntas	26,6%	73,4 %	86,6%
2.	Cukup Tuntas	20%	20%	6,7%
3.	Belum Tuntas	53,4%	6,7%	6,7%
Jumlah Frekuensi 15				

Perolehan rekapitulasi prosentase pra siklus, siklus I, dan siklus II pada tabel 4.12 disajikan dalam bentuk grafik dibawah ini:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 4.5

Grafik Prosentase Rekapitulasi Konsep Geometri Pra Siklus, Siklus I, Siklus II

Dari grafik di atas dapat dilihat adanya peningkatan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* pada setiap siklusnya. Dapat diketahui bahwa pada setiap indikator yang dicapai nilai yang diperoleh anak sudah sesuai dengan target kebehasilan.

Pada pra siklus ada 8 anak yang masuk pada kriteria belum tuntas setara dengan 53.4%, cukup tuntas ada 3 anak setara dengan 20%, tuntas ada 4 anak setara dengan 26.6%, dan tuntas sangat baik masih belum mencapai target keberhasilan.

Pada Siklus I ada 1 anak yang masuk pada kriteria belum tuntas setara dengan 6.7%, cukup tuntas ada 2 anak setara 13.3%, tuntas ada 7 anak setara dengan 46,7%, dan tuntas sangat baik ada 4 anak setara dengan 26.7%.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada Siklus II ada 1 anak yang masuk pada kriteria belum tuntas setara dengan 6,7%, cukup tuntas tidak ada, tuntas ada 8 anak setara dengan 53,3%, dan tuntas sangat baik ada 6 anak setara dengan 40%. Maka pada siklus II jumlah tuntas sebanyak 93,3% sudah mencapai target keberhasil dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo.

Indikator keberhasilan mulai dari pra siklus, siklus I sampai dengan siklus II mengalami peningkatan kognitif dalam mengenal konsep geometri dengan capaian persentase perolehan data yang signifikan pada masing-masing indikator. Penelitian membuktikan bahwa kegiatan menyebutkan dan mengelompokkan bentuk geometri menggunakan media *matching board* sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal konsep geometri anak pada kelompok B RA Asasul Huda Kepuh Kemiri Tulangan Sidoarjo.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Peningkatkan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Geometri Menggunakan Media *Matching Board* Kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh –Kemiri Tulangan Sidoarjo dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media *matching board* sudah berhasil dalam meningkatkan kognitif anak dalam mengenal konsep geometri kelompok B di PG-RA Asasul Huda Kepuh-Kemiri Tulangan Sidoarjo. Hal ini dapat dibukti ketika menggunakan media saat kegiatan pembelajaran dan memperoleh jumlah skor pada siklus I 80,8% dan pada siklus II memperoleh jumlah skor 96,2%
2. Terdapat peningkatkan dalam mengenal konsep geometri menggunakan media *matching board* pada kelompok B, yang mana dapat dibuktikan dari perolehan data pada setiap siklusnya. Pada pra siklus ada 8 anak yang masuk pada kriteria belum tuntas setara dengan 53.4%, cukup tuntas ada 3 anak setara dengan 20%, tuntas ada 4 anak setara dengan 26.6%, dan tuntas sangat baik masih belum mencapai target keberhasilan. Pada Siklus I ada 1 anak yang masuk pada kriteria belum tuntas setara dengan 6.7%, cukup tuntas ada 2 anak setara 13.3%, tuntas ada 7 anak setara dengan 46,7%, dan tuntas sangat baik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ada 4 anak setara dengan 26.7%. Pada Siklus II ada 1 anak yang masuk pada kriteria belum tuntas setara dengan 6,7%, cukup tuntas tidak ada, tuntas ada 8 anak setara dengan 53,3%, dan tuntas sangat baik ada 6 anak setara dengan 40%.

B. Saran

Setelah penulis menyelesaikan penelitian ini, maka penulis memberikan saran-saran diantaranya:

1. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan variasi dalam kegiatan pembelajaran dan pada saat pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media agar anak tidak cepat bosan.
2. Bagi lembaga, diharapkan menyediakan APE dan bahan-bahan yang dibutuhkan saat pembelajaran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Andreyani,Marlia.*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geomateri Datar Melalui PermainanTradisional Gotri Legendri Pada Anak Kelas B TK Sunan Kalijogo, (*Artikel Jurnal Skripsi : Universitas Negeri Jogjakarta, 2015)

Arsyad,Azhar .*Media Pembelajaran.* (Jakarta : PT Raja GrafindoPersada)

Asnawir dan Usman, Basyiruddin. 2002. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Ciputat Pers,)

Desmita.2013.*Psikologi Perkembangan.* (Bandung: PT REMAJA Rosdakarya)

Endira, Norma. *Pengaruh Media Macthing Board Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Geometri Anak Usia Dini 5-6 tahun DI TK Rina Surabaya*, Skripsi,Universitas Negeri Surabaya

G.S.,Morrison.2012.*Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* terjemah: Romadhona,,S.& Widiastuti, A.(Jakarta Barat:Indeks)

Irmawati.2017.*Filsafat Pendidikan : Kajian Tokoh Islam Modern (Konsep Abdullah Nasih Ulwan Tentang Pendidikan Anak).* Yogjakarta : Media Akademi.

Jalinus, Nizwardi, Ambiyar. 2016.*Media & Sumber Pembelajaran.*(Jakarta : Kencana Prenadamedia Group,cet 1)

Jawati, Ramaikis. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II.* (Vol. I, No.1, April 2013) diakses 10 maret 2019, jam 20.15

Khadijah. 2016.*Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.*(Medan : Perdana Publishing)

Marwah, Mushaf. *AlQur'an Terjemah dan Tafsir Untuk Wanita.*(Bandung : Jabar)

Latif, Mukhtar dkk.2013.*Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.* (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.cet 1)

Ningrum, Epon. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas : Panduan Praktis Dan Contoh.* (Yogyakarta:Penerbit Ombak)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pangastuti, Ratna dan Hanum, Siti Farida. *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf.* (online ISSN : 2550-1100, VOL 1 (1), 2017, PP, 51-66)diakses 10 maret 2019, jam 20.00

Patmawati,Renia.2016. *Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di TK Dharma Wanita Persatuan Sukarame Bandar Lampung.*Skripsi.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Pratiwi, Desi Eka. *Penerapan Media Papan Balik (Flip Chart) pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,* (JPGSD, Volume 01 nomer 02 tahun 2013, 0-216) diakses minggu, 10 maret 2019, jam 14.10

Santrock, John W. 2008. *Psikologi Pendidikan.* (Jakarta : Kencana, edisi kedua)

Sari, Nila Mayang, Chairilsyah, Daviq dan Febrialismanto. *Pengaruh Penggunaan Media Geoboard terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bentuk Geometri pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Pekanbaru*,2016. diakses 10 maret 2019, jam 20.30

Sanjaya,Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.*(Jakarta : Kencana Prenadamedia Group)

Suyadi.2010.*Psikologi Belajar PAUD*. (Yogyakarta:PT Bintang Pustaka Abadi)

Susilana, Rudi, Cepi Riyana.2009.*Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian.* (Bandung : CV Wacana Prima)

Triharso,Agung.2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*.(Yogjakarta:ANDI)

Tanujaya, Benidiktus, Jeinne Mumu.2016. *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Belajar, Mengajar dan Meneliti.* (Yogjakarta : Media Akademi)

https://artmlab.wordpress.com/artikel-ptk/mode-model-ptk/ diakses 11 april 2019, jam 04.48

https://fairuzelsaid.wordpress.co,/2011/12/01/teori-kognitif/ diakses 8 april jam 08.55

https://artmlab.wordpress.com/artikel-ptk/mode-model-ptk/ diakses 11 april 2019, jam 04.48

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id