

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN GEOMETRI UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK PADA  
KELOMPOK B RA MASYITHOH 2 SINE KECAMATAN SRAGEN  
KABUPATEN SRAGEN TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah  
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**Oleh**

**UMI LATIFAH MUYASAROH**

**NIM: 163131002**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA  
2023**

## NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Umi Latifah Muyasaroh

NIM: 163131002

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

UIN Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Umi Latifah Muyasaroh

NIM : 163131002

Judul : Penggunaan Metode Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, 20 Maret 2023

Pembimbing,



**Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Pd.**

NIP.

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Penggunaan Metode Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023, yang disusun oleh Umi Latifah Muyasaroh telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari Senin, tanggal 10 April 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 1	: Mila Faila Shofa, M.Pd.	(.....  )
Merangkap Ketua	NIP. 198701152019032005	
Penguji 2	: Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Pd.	(.....  )
Merangkap Sekretaris	NIP.	
Penguji Utama	: Dr. Subar Junanto, S.Pd., M.Pd.	(.....  )
	NIP. 198206112008011011	

Surakarta, 05 Mei 2023

Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah

  
  
Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd.  
NIP. 196403021996031001

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, Segala Puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dalam menempuh gelar sarjana. Persembahan tugas akhir dan rasa terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tersayang, Bapak H. Wasiman dan Ibu Hj. Siti Robikah, S.Ag., M.Pd.I. yang telah membesarkan, mendidik dan mendo'akan saya dengan penuh kasih sayang dan kesabaran, serta selalu memberikan motivasi kepada saya untuk terus belajar dan berusaha menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak Atin Nur Rakhmawati, S.Pd dan Teguh Jarwanto, S.Pd yang telah mendukung dan mendo'akan agar skripsi ini cepat selesai.
3. Teman-temanku di RA Masyithoh 2 Sine Sragen, terima kasih atas persahabatan, kasih sayang, kesabaran dan kerjasamanya.
4. Teman-teman PIAUD Angkatan 2016 A
5. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta.

## MOTTO

وَأَخْفِضْ لَهُمَا جَنَاحَ الذُّلِّ مِنَ الرَّحْمَةِ وَقُلْ رَبِّ ارْحَمْهُمَا كَمَا رَبَّيَانِي صَغِيرًا

*“Dan rendahkanlah dirimu terhadap mereka berdua dengan penuh kesayangan dan ucapkanlah: “Wahai Tuhanku, kasihilah mereka keduanya, sebagaimana mereka berdua telah mendidik aku waktu kecil”.*  
(Al-Qur’an Surat al-Isra’ ayat 24).

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Latifah Muyasaroh  
NIM : 163131002  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023” adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain kecuali secara acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim. Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 10 April 2023

Yang menyatakan



Umi Latifah Muyasaroh

NIM. 163131002

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Penggunaan Metode Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023. Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Mudofir, S. Ag., M. Pd. selaku Rektor UIN Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta.
3. Drs. Subanji, M.Ag. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini UIN Raden Mas Surakarta.
4. Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi atas kesabaran, masukan, keikhlasannya dalam meluangkan waktu untuk mengarahkan dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu Dosen beserta karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan tuntunan dan bekal ilmu pengetahuan kepada peneliti untuk menyusun skripsi.

6. Teman berbagi suka duka Utami Widiastuti, Tyas Ismawati, Tirta Layungsari W, Dian Pratiwi, Bagus Alviyan Mahardika, Firas Setyawan.
7. Teman-teman kelas A PIAUD 2016 yang memberi dukungan, semangat dan motivasi.
8. Semua pihak yang telah membantu penulisan dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya.

Surakarta, 10 April 2023

Penulis,

Umi Latifah Muyasaroh

NIM. 163131002

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
NOTA PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
ABSTRAK .....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penilaian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Kemampuan Kognitif.....	9
2. Metode Bermain Geometri .....	19
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	30
C. Kerangka Berpikir .....	33
D. Hipotesis Tindakan .....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	36

A. Metode Penelitian .....	36
B. Setting Penelitian .....	37
1. Lokasi Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian.....	37
C. Subyek Penelitan .....	38
1. Subyek penelitian yang melakukan tindakan.....	38
2. Subyek penelitian yang menerima tindakan .....	38
D. Teknik Pengumpulan Data .....	38
1. Tes.....	38
2. Observasi.....	40
3. Wawancara.....	40
4. Dokumentasi .....	41
E. Teknik Analisis Data .....	41
1. Reduksi data.....	42
2. Penyajian data .....	42
3. Penarikan kesimpulan .....	42
F. Indikator Kinerja.....	43
G. Prosedur Tindakan .....	44
1. Rancangan siklus I: .....	44
2. Rancangan siklus II.....	46
3. Rancangan Siklus III.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>49</b>
A. Deskripsi Kondisi Awal.....	49
B. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Tiap Siklus .....	51
1. Deskripsi siklus I.....	52
2. Deskripsi siklus II .....	57
3. Deskripsi Siklus III .....	65
C. Pembahasan .....	71
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Saran .....	76

1. Kepada Guru .....	76
2. Kepada Kepala sekolah.....	76
3. Kepada peserta didik.....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	80

## ABSTRAK

Umi Latifah Muyasaroh, 163131002 “*Penggunaan Metode Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023*”. Skripsi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing : Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Bermain Geometri, Perkembangan Kognitif

Masalah dalam penelitian ini yaitu kemampuan kognitif anak tergolong rendah, terutama kemampuan kognitif anak tentang kemampuan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kemampuan dalam mengenal pola ABCD-ABCD, dan kemampuan dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya. Metode bermain geometri dapat dijadikan sebagai salah cara untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode bermain geometri pada kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan mulai bulan September 2022 sampai dengan Pebruari 2023 dengan subyek guru kelas B dan murid kelas B. Penelitian tindakan kelas dilakukan selama tiga siklus yaitu: siklus I, siklus II dan siklus III. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisi data menggunakan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode bermain geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari jumlah anak di kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 13 anak dengan kemampuan kognitifnya meningkat setiap siklusnya, baik dari siklus I sampai dengan siklus III. Kondisi awal atau pra siklus perkembangan kemampuan kognitif anak kategori berkembang sesuai harapan (BSB) hanya mencapai persentase 15%. Pada siklus pertama mengalami peningkatan menjadi 23%, siklus II mengalami peningkatan mencapai 54% dan pada siklus III kemampuan kognitif anak kelompok B mengalami peningkatan mencapai 77%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bermain geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.

## **ABSTRACT**

Umi Latifah Muyasaroh, 163131002 *"Using the Geometry Playing Method to Improve Children's Cognitive Abilities in Group B RA Masyithoh 2 Sine Sragen District Sragen Regency 2022/2023 Academic Year". Thesis: Early Childhood Islamic Education, Tarbiyah Faculty, UIN Raden Mas Said Surakarta.*

*Advisor : Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Pd.*

*Keywords: Playing Geometry, Cognitive Development*

*The problem in this study is that children's cognitive abilities are classified as low, especially children's cognitive abilities regarding the ability to classify objects based on color, shape and size, the ability to recognize ABCD-ABCD patterns, and the ability to sort objects based on size from smallest to largest or vice versa . The method of playing geometry can be used as a way to solve this problem. The research objective to be achieved is to improve children's cognitive abilities by using the geometry playing method in group B RA Masyithoh 2 Sine, Sragen District, Sragen Regency, Academic Year 2022/2023.*

*This study uses Classroom Action Research (CAR). The research was conducted from September 2022 to February 2023 with the subjects being class B teachers and class B students. Classroom action research was conducted in three cycles, namely: cycle I, cycle II and cycle III. Data collection methods used are tests, observations, interviews, and documentation. Data analysis using data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions.*

*The results of the study show that learning using the geometry play method can improve children's cognitive abilities. The increase in children's cognitive abilities can be seen from the number of children in group B RA Masyithoh 2 Sine, Sragen District, Sragen Regency for the Academic Year 2022/2023, which totaled 13 children whose cognitive abilities increased each cycle, from cycle I to cycle III. The initial condition or pre-cycle of the development of children's cognitive abilities in the category of developing according to expectations (BSB) only reaches a percentage of 15%. In the first cycle it increased to 23%, the second cycle increased to 54% and in the third cycle the cognitive abilities of group B children increased to 77%. So it can be concluded that the method of playing geometry can improve children's cognitive abilities in group B RA Masyithoh 2 Sine Sragen District Sragen Regency Academic Year 2022/2023.*

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Observasi Awal Kemampuan Kognitif Anak di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine. ....	5
Tabel 2 STPPA Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun .....	17
Tabel 3 Rencana Jadwal Penelitian .....	37
Tabel 4 Butir-butir Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Geometri .....	39
Tabel 5 Lembar Hasil Presentase Pre Test Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen .....	50
Tabel 6 Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Menggunakan Metode Bermain Geometri Siklus I ..	55
Tabel 7 Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Geometri Di kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Pada Pra Siklus dan siklus I .....	57
Tabel 8 Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Menggunakan Metode Bermain Geometri Siklus II	62
Tabel 9 Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak dengan Metode Bermain Geometri di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Pada Siklus I dan siklus II .....	64
Tabel 10 Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Menggunakan Metode Bermain Geometri Siklus III .....	69
Tabel 11 Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Pada Siklus II dan siklus III .....	70
Tabel 12 Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Metode Bermain Geometri di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen .....	72

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 2 Model Analisis Interaktif. ....	43
Gambar 3 Rancangan tindakan penelitian .....	48
Gambar 4 Grafik Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine.....	51
Gambar 5 Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine .....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Struktur Organisasi RA Masyithoh 2 Sine Sragen .....	80
Lampiran 2 Daftar Peserta Didik Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Sragen .....	81
Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) .....	82
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Untuk Guru .....	88
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru .....	89
Lampiran 6 Pedoman Observasi .....	91
Lampiran 7 Lembar Observasi Kemampuan Berbahasa Pra Siklus .....	92
Lampiran 8 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus I .....	94
Lampiran 9 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus II .....	96
Lampiran 10 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus III .....	98
Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian .....	100
Lampiran 12 Surat Keterangan Mengajar .....	103

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Program Pendidikan Anak Usia Dini selalu bergerak sesuai dengan perkembangan masyarakat. Namun dipihak lain permasalahan sesungguhnya tidaklah berubah yaitu mengenai kebutuhan kasih sayang, dan kebutuhan lainnya seperti keterampilan penggunaan konsep diri yang baik, penggunaan panca indera, kebutuhan untuk dapat bereksplorasi, belajar dengan teman dan mempunyai cara belajar yang unik. Anak usia dini adalah anak yang berada dalam usia 0-8 tahun yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Wijana, 2013:1-13). usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian intelektualnya. Menurut (Aisyiah, 2007:1-3) menyatakan anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pengasuhan, pembimbingan, dan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa (Khadijah, 2015). Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. Alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

Sementara itu, pada tahun 2014 Permendikbud menetapkan peraturan No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bahwa ada enam aspek yang dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan nilai dan agama, perkembangan fisik motorik (motorik halus dan motorik kasar), perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan emosional dan perkembangan seni. Bilamana semua aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan secara beriringan dengan baik maka anak akan mampu mengolah bakat dan potensi yang terpendam pada dirinya dengan baik. Susanto (2011:48) berpendapat bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditunjukkan kepada ide-ide belajar.

Berkaitan dengan pengembangan aspek kognitif anak, Camp dan Copple (Suwaid, 2004:14) menyarankan agar pembelajaran di PAUD lebih mengutamakan pada *pola* belajar sambil bermain. Pentingnya ini guna

memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk aktif, bebas, dan kreatif dalam melakukan berbagai kegiatan belajar serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan. Bermain merupakan sarana bagi anak-anak untuk menjelajahi dunianya, mengembangkan potensi dan kreativitasnya. Bermain bagi anak bukan hanya didorong untuk turut aktif dalam kegiatan belajar, namun juga memfasilitasinya untuk belajar membangun sendiri pengetahuannya dengan cara berbuat langsung/mencoba mempergunakan obyek-obyek nyata yang ada disekitarnya. (Kusantati, 2004:120).

Salah satu bentuk permainan yang dapat diterapkan pada pembelajaran anak usia dini adalah bermain geometri. Geometri merupakan ilmu ukur yang mempelajari sebuah bidang. Untuk anak TK, objek tersebut meliputi benda-benda seperti daun-daun, bebatuan, buku, caping, gunung, kayu, dan dirinya sendiri merupakan objek geometri. Berbagai bentuk geometri seperti segitiga, lingkaran, persegi empat, persegi panjang, merupakan objek yang dapat dipelajari melalui metode ilmiah. Bagi anak TK yang dapat disederhanakan melalui kegiatan observasi, eksplorasi dan eksperimen sederhana. Anak dapat melakukannya dengan memilih, mengelompokan, mengukur, mencipta dan sebagainya. Keterampilan geometri dimiliki anak agar dapat mengembangkan pengetahuannya. Tentunya dengan mengenalkan geometri sejak dini sesuai dengan tahap perkembangan, karena usia dini merupakan usia fundamental bagi perkembangan individu.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di RA Masyithoh 2 Sine menunjukkan terdapat kelompok belajar anak yang belum dapat mengetahui

nama dari masing-masing bentuk yang ditunjukkan oleh guru. Hal tersebut juga membuktikan bahwa kurangnya kemampuan membedakan bentuk-bentuk geometri dan menyebutkan nama dari bentuk geometri tersebut. Guru lebih banyak menggunakan metode bercakap-cakap, media yang digunakan hanya dengan alat peraga. Dalam kegiatan tersebut, anak diminta untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri yang diperlihatkan oleh guru.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui kemampuan kognitif anak di kelompok B RA Masyithoh 2 Sine akan difokuskan pada 3 indikator, yakni kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kemampuan anak dalam mengenal pola ABCD-ABCD, dan kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Hasil dari observasi awal yang dilakukan pada tanggal 5 September 2022, mengenai kemampuan kognitif anak tentang kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kemampuan anak dalam mengenal pola ABCD-ABCD, dan kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Untuk hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Hasil Observasi Awal Kemampuan Kognitif Anak di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine.

No	Kriteria	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	2	15 %
2.	MB	8	62%
3.	BSH	2	15%
4.	BSB	1	8%
Jumlah		13	100%

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif anak rata-rata masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 62%, sedangkan yang menjadi harapan peneliti kemampuan kognitif anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yakni bisa mencapai 75%.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa saat proses pembelajaran berlangsung, anak masih asyik bermain sendiri dan tidak fokus pada proses pembelajaran. Anak kurang antusias saat melakukan kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan perkembangan kognitif anak kurang berkembang dengan baik.

Berdasarkan fakta dan fenomena di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023”. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi pendidik, khususnya pada tataran PAUD dalam meningkatkan aspek kognitif anak didiknya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, kurangnya kemampuan anak dalam mengenal pola ABCD-ABCD, dan kurangnya kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari kecil ke besar atau sebaliknya.
2. Anak masih pasif saat guru menerapkan metode pembelajaran ceramah.
3. Saat proses pembelajaran berlangsung, anak lebih asyik bermain sendiri dan tidak fokus pada proses pembelajaran.
4. Penggunaan metode bermain yang sangat minim dan kurangnya media yang digunakan.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan beberapa permasalahan yang diuraikan dalam identifikasi masalah tersebut maka dalam penelitian ini, dibatasi pada penggunaan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, mengenal pola ABCD-ABCD, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari kecil ke besar atau sebaliknya.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut: “Apakah Penggunaan Metode Bermain Geometri Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak

Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023?

### **E. Tujuan Penilaian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan metode bermain geometri pada kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk-bentuk geometri datar melalui permainan yang diterapkan.

#### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini dapat berguna untuk:

##### **a. Bagi Anak**

- 1) Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran
- 2) Anak mampu mengenal pola ABCD-ABCD.
- 3) Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

##### **b. Bagi Guru**

- 1) Menambah wawasan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak

melalui metode bermain geometri

- 2) Dapat mengetahui tingkat kemampuan kognitif anak dan mengetahui cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi Lembaga Pendidikan

- 1) Dapat meningkatkan pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi anak
- 2) Meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan
- 3) Sarana peningkatan perkembangan bagi anak

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kemampuan Kognitif**

###### **a. Pengertian Kemampuan Kognitif**

Memahami perkembangan kognitif anak tidak bisa terlepas dari tokoh terkemuka Jean Piaget (1896-1980). Perkembangan Kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011: 48) menjelaskan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelligence*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar. Sedangkan kata kognitif berasal dari kata *cognition* artinya adalah pengertian, mengerti. Pengertian yang luasnya *cognition* (kognisi) adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan (Neisser, 1976:54).

Kognitif merupakan proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Menurut Gagne (dalam Jamaris, 2008:23), bahwa kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan saraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini

berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan saraf-saraf yang berada di pusat susunan saraf terkait (Darsinah, 2011:2).

Menurut Gardner (dalam Ahmad Susanto, 2011:47) mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Intelegensi dibedakan menjadi delapan jenis intelegensi, yang dalam kehidupan sehari-hari intelegensi ini tidak berfungsi dalam bentuk murni, tetapi pada setiap individu memiliki campuran (blend) yang unik dari sejumlah intelegensi yaitu intelegensi linguistic, logis, special, music, kinestetik, intrapribadi, anatrpribadi, dan naturalis.

Beberapa ahli psikologi mendefinisikan kognitif dengan berbagai peristilahan diantaranya Pamela Minet(dalam Sujiono, 2008:1.4) mendefinisikan kognitif sebagai perkembangan pikiran, yang merupakan sebuah proses berpikir dari otak. Sedangkan Gardner (dalam Thobroni, 2013: 240) mengemukakan bahwa kemampuan intelegensi adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Serupa tapi tak sama Colvin(dalam Sujiono, 2008:1.5) mendefinisikan kognitif adalah kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Sedangkan Piaget mengartikan kognitif sebagai pengetahuan yang luas, daya nalar, kreatifitas (daya cipta), kemampuan berbahasa, serta daya ingat. Pada kesimpulannya kognitif adalah proses berpikir anak dalam memecahkan

masalah dengan lingkungannya sehingga menciptakan suatu karya yang dihargai oleh lingkungan dan budayanya. Proses kognisi sendiri meliputi aspek persepsi, ingatan, pikiran, simbol, penalaran, dan pemecahan masalah.

Piaget (dalam Suyadi: 2010: 79) mengatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara laboratif. Dalam perkembangan kognitif anak usia dini merupakan hasil proses dari asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan penyerapan informasi baru yang telah ada dalam struktur kognitif anak. Sedangkan akomodasi merupakan penyatuan informasi yang sudah ada dengan informasi baru sehingga memperluas informasi yang sudah ada dalam schemata/ cara pandang anak. Sebagai contoh anak diberi buah apel oleh ibunya untuk pertama kalinya, namun dia tidak tahu bahwa buah tersebut adalah apel. Untuk pertama kalinya anak akan memiliki pandangan

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif adalah potensi yang berupa kesanggupan, kecakapan, kekuatan pada diri seseorang dalam proses berfikir manusia yang berkembang secara bertahap sejalan dengan perkembangan fisik dan susunan saraf yang terkait.

#### b. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Sujiono (dalam Darsinah, 2011: 14-17) mengemukakan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak meliputi:

#### 1) Faktor Hereditas/ Keturunan

Menurut aliran nativisme yang dipelopori oleh Schopenhauer bahwa manusia sejak lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

#### 2) Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan sebenarnya suci atau tabularasa. Perkembangan manusia sangat ditentukan oleh lingkungannya.

#### 3) Faktor Kematangan

Tiap organ baik fisik maupun psikis dapat dikatakan telah matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan ini tidak bisa dipaksakan untuk segera hadir karena berkaitan dengan umur kronologis.

#### 4) Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah semua kondisi diluar diri individu yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan ini bisa dilakukan melalui sekolah formal atau melalui pendidikan keluarga dan masyarakat.

#### 5) Faktor Minat Dan Bakat

Minat merupakan dorongan dan mengarahkan perbuatan individu kepada satu tujuan. Orang yang berminat terhadap sesuatu terdorong untuk berbuat terhadap sesuatu tersebut dan akan berbuat dengan cara yang baik. Bakat merupakan kemampuan potensial

sehingga perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat berpengaruh terhadap kognitif seseorang.

#### 6) Faktor Kebebasan

Kebebasan yaitu keadaan yang tidak mengikat, dalam arti keadaan yang memungkinkan individu untuk dapat melakukan banyak hal dan tidak terikat pada satu hal yang telah ditentukan.

Tingkat kecerdasan setiap individu memang berbeda, berkenaan dengan faktor yang mempengaruhinya. Namun apabila faktor-faktor yang mempengaruhinya dapat diberikan dengan maksimal maka anak akan memperoleh kecerdasan yang maksimal pula. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah faktor hereditas, faktor lingkungan, faktor pembentukan, faktor minat dan bakat, dan faktor kebebasan. Semua faktor ini sangat mempengaruhi anak didik dalam hal berfikir, bersikap, dan mengambil keputusan, yang semua berdampak terhadap perkembangan kognitifnya. Berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni bermain geometri, maka faktor pembentukan adalah salah satu faktor yang bisa mempengaruhi perkembangan bermain geometri.

#### c. Tingkat Perkembangan Kognitif

Menurut Bruner (dalam Ahmad Susanto, 2011:56) ada tiga tingkat perkembangan kognitif yaitu:

1) *Enactive*

Bayi akan belajar dengan baik bila belajar ini dilakukan lewat hubungan sensori motoriknya.

2) *Iconic*

Tahap ini terjadi pada saat anak di Taman Kanak-kanak. Di sini anak belajar lewat gambaran mental dan bayangan ingatannya.

3) Penggunaan Lambang (*Symbolic*)

Pada saat ini anak sudah menginjak SD akhir atau SMP dimana anak sudah mampu menggunakan bahasa dan berpikir abstrak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat perkembangan kognitif meliputi tiga tingkatan, yakni saat usia masih balita atau bayi, saat anak di taman kanak-kanak, dan saat menginjak SD atau SMP.

d. Metode pengembangan kognitif

Menurut Depdiknas (2007:13) metode adalah salah satu kunci pokok di dalam keberhasilan suatu kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Adapun metode yang dapat digunakan dalam pengembangan kognitif antara lain:

1) Metode Bermain

Adalah metode yang dilakukan dengan melakukan kegiatan permainan sebagai wahana bagi anak dalam melakukan berbagai eksperimen tentang berbagai konsep yang diketahui dan yang belum diketahuinya.

## 2) Metode Bercerita

Adalah metode dengan cara bertutur kata dan menyampaikan cerita atau memberikan keterangan anak dalam bentuk lisan.

## 3) Metode Bercakap-cakap

Adalah metode yang dilakukan melalui bercakap-cakap dalam bentuk tanya jawab anak dengan guru, atau anak dengan anak.

## 4) Metode Tanya Jawab

Metode yang memberikan pertanyaan yang dapat memberikan rangsangan agar anak aktif untuk berpikir.

## 5) Metode Pemberian Tugas

Adalah pemberian kegiatan belajar mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk melaksanakan tugas yang telah disiapkan oleh guru.

## 6) Metode Demonstrasi

Adalah Metode dengan cara untuk memperagakan suatu objek atau proses dari suatu kegiatan atau peristiwa.

## 7) Metode karya Wisata

Karya wisata merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran di taman kanak-kanak dengan cara mengamati dunia sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, dan benda-benda lainnya.

#### 8) Metode Eksperimen

Adalah metode kegiatan dengan cara melakukan suatu percobaan dengan cara mengamati proses dan hasil dari percobaan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengembangkan kognitif anak dapat dilakukan dengan beberapa metode, yakni metode bermain, metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, metode pemberian tugas, metode demonstrasi, metode karya wisata, dan metode eksperimen. Bermain geometri pada penelitian ini, menggunakan metode bermain. Dengan metode bermain geometri, anak melakukan kegiatan bermain sambil belajar. Dengan kegiatan bermain geometri, anak akan mendapatkan kesenangan dalam bermain dan sekaligus mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang geometri.

#### e. Indikator Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Sragen

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) aspek kognitif yang harus dicapai bagi anak usia 5-6 tahun sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2 STPPA Aspek Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

No	Lingkungan Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5 – 6 Tahun
1.	Belajar dan pemecahan masalah	a. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) b. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial c. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru d. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)
2.	Berfikir logis	a. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” b. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti:”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) c. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan d. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) e. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) f. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok

		berpasangan yang lebih dari 2 variasi g. Mengenal pola ABCD-ABCD h. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
3.	Berfikir simbolik	a. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 b. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung c. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan d. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan e. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Berdasarkan STPPA di atas, maka pada penelitian ini akan memfokuskan pada pengembangan kemampuan berfikir logis. Adapun indikator yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini adalah mengenai kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kemampuan anak dalam mengenal pola ABCD-ABCD, dan kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

## 2. Metode Bermain Geometri

### a. Pengertian Metode Bermain Geometri

Pengertian metode menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki; cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.

Menurut Hamid Darmadi (Prawiro, 2020:2), metode adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui dalam upaya untuk mencapai sebuah tujuan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pengertian metode adalah suatu cara atau proses sistematis yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan agar dapat tercapai.

Sedangkan pengertian bermain menurut Conny Semiawan (dalam Wili Astuti, 2011:2) adalah kebutuhan setiap manusia baik dewasa maupun anak-anak. Terlebih untuk anak-anak, bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting bagi perkembangan seorang anak. Bermain bukan hanya sebuah kesenangan belaka, namun sudah menjadi sebuah kebutuhan yang harus terpenuhi. Jika tidak terpenuhi, maka kelak jika anak itu dewasa ada sesuatu yang kurang dari dirinya dibandingkan dengan anak yang tercukupi kebutuhan bermainnya.

Menurut Hurlock (dalam Depdiknas, 2005:47) bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain ini dilakukan secara suka

rela dan tidak ada paksaan. Berkaitan dengan kegiatan bermain ini, Masitoh (2005:15) mengatakan bahwa melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreatifitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi dan ekspresi diri, kegiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Sedangkan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata. (Kohn, 2003:76). Pengertian Geometri juga dirumuskan oleh Ismunamto dkk (2011:13) dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati.

Ide dasar dari bentuk Geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang, dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar kesegala arah (Ismunamto, 2011:14).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain geometri adalah suatu cara yang dilakukan untuk kesenangan dengan menggunakan subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata.

#### b. Benda Geometri

Benda geometri adalah benda-benda tertentu yang terukur dan dapat didefinisikan, seperti lingkaran, bola, persegi, tabung, limas, dan

sebagainya. Benda geometris sering juga dikatakan sebagai benda mutlak atau murni. (Depdiknas, 2007:14).

c. Pengembangan Geometri

Pengembangan geometri berhubungan dengan pengembangan bentuk dan ukuran. Kemampuan yang dikembangkan, antara lain:

- 1) Memilih benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- 2) Mencocokkan benda menurut warna, bentuk dan ukurannya.
- 3) Membandingkan benda menurut ukurannya besar-kecil, panjang-lebar, tinggi-rendah.
- 4) Mengukur benda secara sederhana.
- 5) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran, seperti besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek, dan sebagainya.
- 6) Menciptakan bentuk dari kepingan geometri.
- 7) Menyebut benda-benda yang ada di kelas sesuai dengan bentuk geometri.
- 8) Mencontoh bentuk-bentuk geometri.
- 9) Menyebut, menunjukkan, dan mengelompokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat.
- 10) Menyusun menara dari delapan kubus.
- 11) Mengenal ukuran panjang, berat, dan isi.
- 12) Meniru pola dengan empat kubus

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bentuk geometri merupakan proses pengenalan bentuk,

warna dan ukuran geometri, dalam menunjukkan, mengelompokkan bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segi empat dan segitiga sesuai dengan warna, bentuk dan ukuran geometri.

#### d. Jenis-jenis Bermain Geometri

Pelaksanaan bermain geometri hampir sama dalam permainan berhitung, jenis-jenis bermain geometri adalah:

##### 1) Bermain pola

Bermain pola merupakan kemampuan untuk memunculkan pengaturan sehingga anak mampu memperkirakan urutan berikutnya setelah bentuk dua sampai tiga pola berurutan.

##### 2) Bermain Klasifikasi

Anak belajar mengelompokkan berdasarkan bentuk, warna, ukuran.

##### 3) Bermain Bilangan

Menghafal bilangan pada geometri secara berulang-ulang maka membantu pemahaman anak tentang arti sebuah angka.

##### 4) Bermain ukuran

Anak belajar mengenal ukuran berdasarkan panjang, berat, dan isi sebuah benda.

##### 5) Bermain Geometri

Anak diharapkan mengenal dan menyebutkan macam-macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamatinya.

#### 6) Bermain Estimasi

Anak diharapkan dapat memiliki kemampuan memperkirakan sesuatu, misal terhadap waktu, luas, jumlah atau ruang.

#### 7) Bermain Statistika

Anak diharapkan memiliki kemampuan ini untuk memahami perbedaan-perbedaan dalam jumlah dan perbandingan dari hasil pengamatan terhadap suatu obyek. (Depdiknas, 2007:14-15).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain geometri dapat dilakukan dengan berbagai macam jenis permainan yang telah dijelaskan di atas. Pemilihan jenis permainan disesuaikan dengan tujuan dan tema pembelajaran yang hendak dicapai.

#### e. Bentuk Geometri dalam Pembelajaran Di TK

Salah satu peningkatan kognitif anak TK dapat melalui kegiatan yang berkaitan dengan geometri. Geometri adalah ilmu ukur. Kohn (2003:76) memberikan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata. Pengertian Geometri juga dirumuskan oleh Ismunanto dkk (2011:13) dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati. Ide dasar dari bentuk Geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang, dianggap

sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar ke segala arah (Ismunanto, 2011:14).

Kemudian Gardner (dalam Sudjiono, 2008: 6.11) yang terkenal dengan delapan kecerdasan majemuknya mengemukakan salah satunya adalah kecerdasan logika matematika (*logic smart*) yaitu kecerdasan dalam hal angka dan logika, misalnya dengan menyelesaikan puzzle, bentuk geometri, bilangan, eksplorasi, pengenalan pola, eksperimen, dan konsep matematika. Pembelajaran kecerdasan ganda pada dasarnya mengembangkan potensi anak, bukan berorientasi pada idealisme guru.

Van Cleave dalam *Geometry for Every Kids* (1996:21) mengklasifikasikan geometri menjadi dua yaitu:

- 1) Geometri Datar Adalah bentuk geometri dua dimensi yang terdiri dari segitiga, segi empat, persegi panjang, lingkaran.
- 2) Geometri Ruang Adalah bentuk geometri tiga dimensi, yang terdiri dari balok, tabung, prisma.

Membangun konsep geometri pada anak usia dini, sebaiknya dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuknya dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segitiga, segiempat, lingkaran. Mengidentifikasi bentuk geometri adalah kegiatan yang paling mudah untuk anak usia dini. Anak-anak dapat memilah-milah benda apa saja yang ada disekitarnya yang berbentuk geometri. Menciptakan situasi-situasi di ruang kelas dapat memperkuat pemahaman tentang bentuk geometri. Membuat anak sadar akan bentuk-bentuk

geometri di dalam lingkungan alami memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-kata tidak biasa. Misalnya bulat dengan sebuah bola, segitiga dengan sebuah capping, persegiempat dengan sebuah buku.

Dalam Permendiknas 58 tahun 2009, disebutkan bahwa salah satu bidang pengembangan kognitif adalah mengenal konsep bentuk, dalam hal ini adalah bentuk geometri. Disini guru dapat menggunakan media sebenarnya agar anak didik lebih antusias dalam bermain dan belajar. Selain itu belajar geometri apabila menggunakan media peraga membuat anak didik tetap mengingatnya, sehingga lebih mudah memahaminya dan hasil belajarnya meningkat. Media peraga geometri juga merupakan alat yang dapat digunakan untuk kegiatan yang menyenangkan dan dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional.

#### f. Tahap-tahap Belajar Geometri

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis. Mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainnya, karena itu mulai belajar geometri tidak dimulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka. Van Hiele dalam Ruseffendi, (1991:161-163) dalam bukunya *Dasar-Dasar Matematika Modern Untuk Guru* berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut.

### 1) Tahap Pengenalan

Pada tahap ini siswa sudah mengenal bentuk- bentuk geometri, seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran, dan lain-lain, tetapi ia belum memahami sifat- sifatnya.

### 2) Tahap Analisis

Pada tahap ini, siswa sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, siswa mengetahui dan mengenal bahwa sisi panjang yang berhadapan itu sama panjang, bahwa panjang kedua diagonalnya sama panjang dan memotong satu sama lain sama panjang dan lain- lain.

### 3) Tahap Pengurutan

Pada tahap ini, siswa sudah dapat mengenal bentuk- bentuk geometri dan memahami sifat-sifat dan ia sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain berhubungan.

### 4) Tahap Deduksi

Pada tahap ini, berpikir deduktifnya sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengambilan kesimpulan, pembuktian dalil yang harus dilakukan secara deduktif. Pada tahap ini, siswa sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, karena misalnya ia dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara induktif itu mungkin bisa keliru.

### 5) Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting. Van Hiele (Rusefendi, 1991: 163-164) berpendapat mengenai pengajaran geometri ada tiga dalil, yaitu: kombinasi yang baik antar waktu, materi pelajaran, dan metode mengajar yang dipergunakan untuk tahap tertentu dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa kepada tahap yang lebih tinggi.

Dua orang yang tahap berpikirnya berbeda dan bertukaran pikiran, satu sama lain tidak akan mengerti. Kegiatan belajar siswa harus memahami dengan pengertian untuk memperluas pengalaman dan berpikir siswa, untuk meningkatkan berpikir ke tahap yang lebih baik.

### g. Langkah-langkah bermain Geometri

Adapun langkah-langkah bermain geometri menurut Wahyudi (2005:115) yaitu:

- 1) Pengenalan bentuk dasar: lingkaran, persegi, segitiga
- 2) Membedakan bentuk
- 3) Memberi nama: menghubungkan bentuk dengan namanya
- 4) Menggolongkan bentuk dalam suatu kelompok sesuai dengan bentuknya
- 5) Mengenali bentuk-bentuk benda yang ada di lingkungannya sendiri.

Dalam pelaksanaannya anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermain dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan

mengidentifikasi bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya.

#### h. Pentingnya bermain geometri terhadap kemampuan kognitif

##### 1) Bermain Bilangan

Kegiatan ini merangsang anak untuk mengenal angka 1-10.

Bahan dan alat adalah papan tulis, spidol, jam, benda-benda geometri.

Adapun cara dalam bermain bilangan adalah

- a) Guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
- b) Guru menyebutkan nama geometri
- c) Guru menjelaskan cara bermainnya, setelah mengambil geometri lalu menulis dan menggambar geometri di papan tulis. Misal : = 3
- d) Guru memberi kese~~l~~at~~ke~~ak secara bergantian
- e) Bagi anak yang mencoba, guru memberikan reward berupa pujian.

Bagi anak yang belum mencoba, guru memberikan motivasi.

##### 2) Bermain Pola

Kegiatan ini merangsang anak untuk mengetahui macam-macam geometri berdasarkan bentuk dan warna. Bahan dan alat adalah benda-benda geometri, lembar kerja, pensil, crayon.

Langkah-langkah dalam bermain pola adalah

- a) Guru menyiapkan alat peraga yang diperlukan
- b) Guru menyebutkan geometri , contoh : warna & bentuk
- c) Guru menjelaskan cara bermain geometri, misal : guru mengambil 3 benda segitiga, 3 benda persegi, dan 3 benda lingkaran. Kemudian guru mengurutkan pola di papan tulis misal:



- d) Mengoleskan lem pada Benda geometri kemudian ditempelkan pada lembar kerja
  - e) Semua anak mencoba sedangkan guru memberikan motivasi
- i. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Geometri
- 1) Kekurangan Bermain Geometri
    - a. Banyak menyita waktu
    - b. Banyak alat dan bahan sehingga guru harus benar-benar menyiapkannya
  - 2) Kelebihan bermain Geometri
    - a) Anak senang mendapat pengalaman baru.
    - b) Tidak membosankan karena adanya ragam bermain geometri.
    - c) Pemberian *reward* menjadikan anak lebih semangat.
    - d) Anak menjadi percaya diri karena tidak takut salah.

## **B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan yang dilaksanakan. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Libri Rizki Puri (2010) UIN Yogyakarta dengan judul Upaya meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan Sains Pada Anak Kelompok A di TK ABA Sumberadi Mlati, Sleman, Yogyakarta Tahun 2010 / 2011. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan melalui kegiatan sains dalam proses pembelajaran ternyata mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Diantara kegiatan sains yang diterapkan adalah bermain simbolik dengan benda-benda sekitar. Peningkatan kemampuan kognitif ini ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa pada fase pra siklus kemampuan kognitif anak sebesar 20%, kemudian pada siklus pertama menjadi 40%, pada siklus kedua meningkat menjadi 60%, dan pada siklus ketiga mencapai 80%.

Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah adanya kesamaan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah aspek perkembangan kognitif yang ingin dicapai. Aspek perkembangan kognitif pada penelitian di atas adalah berpikir logis, sedangkan aspek perkembangan kognitif pada penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah berpikir logis.

Penelitian yang dilakukan Sri Wulandari (2020) IAIN Surakarta yang berjudul Implementasi Pembelajaran Aspek Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Sentra Persiapan Anak Usia 4-5 Tahun di Play Group Islam

Terpadu Al Firdaus Nogosari Tahun Ajaran 2020/2021. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa pelaksanaan pembelajaran kognitif mengenal lambang bilangan dimulai dari yang sederhana terlebih dahulu dengan mengenalkan Bahasa symbol lambang bilangan, dilanjutkan dengan menghitung menggunakan jari atau benda lainnya dan penghubungan antara benda dengan suatu lambang bilangan. Disamping itu pembelajaran juga dilakukan dengan menggunakan metode bermain yang variatif.

Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah kesamaan dalam mengembangkan aspek kognitif anak. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah aspek perkembangan kognitif anak yang ingin dicapai. Dalam penelitian tersebut aspek perkembangan kognitif yang ingin ditingkatkan adalah aspek berpikir simbolik, sedangkan dalam penelitian ini aspek perkembangan kognitif yang ingin ditingkatkan adalah aspek berpikir logis.

Penelitian yang dilakukan Dedy Amril Ismail (2011) IAIN Salatiga yang berjudul Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak TK Musdalifah Dalam Mengenalkan Angka Melalui Permainan Dadu Tahun 2011 / 2012. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa melalui permainan dadu, ternyata anak lebih mudah untuk mengenal dan mengetahui angka-angka dan bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan anak mengenal angka-angka dan bilangan pada fase pra siklus sebesar 15%, pada siklus pertama meningkat menjadi 30%, kemudian pada siklus kedua menjadi 55%, dan pada siklus ketiga menjadi 75%.

Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah adanya kesamaan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah aspek perkembangan kognitif yang hendak ditingkatkan. Aspek perkembangan kognitif penelitian di atas adalah agar anak mampu mengenal angka-angka dan lingkaran-bilangan. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan, aspek perkembangan kognitif yang ingin ditingkatkan adalah kemampuan dalam mengklasifikasikan benda-benda geometri, pola ABCD-ABCD, dan kemampuan mengurutkan benda berdasarkan ukurannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Maria Ulfa (2019) UIN Raden Intan Lampung yang berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Bergambar di PAUD Miftahul Ulum Pringsewu. Hasil penelitian ini adalah bahwa dengan melalui media kartu angka bergambar ternyata mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak pada fase pra siklus sebesar 25%, kemudian pada siklus pertama meningkat menjadi 40%, pada siklus kedua meningkat menjadi 60%, dan pada siklus ketiga mencapai 80%.

Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah adanya kesamaan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah aspek perkembangan yang ingin ditingkatkan. Aspek perkembangan kognitif yang ingin ditingkatkan pada penelitian di atas

adalah aspek berpikir simbolik, sedangkan aspek perkembangan kognitif yang ingin ditingkatkan pada penelitian ini adalah aspek berpikir logis.

Jurnal yang ditulis oleh Amilatu Zakiroh dan Drajad Stiawan (2021) dalam jurnal *Abna* yang berjudul *Pengembangan Kognitif Bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini*. Hasil penelitian ini adalah bahwa implementasi yang dilakukan dengan media bermain balok, bermain puzzle dan bermain papan cipta geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri pada kelompok B di TKM Permata Hati.

Relevansi antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah adanya kesamaan dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Adapun perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan adalah tujuan yang ingin dicapai. Pada penelitian di atas adalah bertujuan agar anak mampu mengenal berbagai bentuk geometri, sedangkan tujuan yang ingin ditingkatkan pada penelitian ini adalah lebih difokuskan pada aspek berpikir logis.

### **C. Kerangka Berpikir**

Terdapat enam aspek yang harus dikembangkan pada anak usia dini yaitu perkembangan nilai dan agama, perkembangan fisik motorik (motorik halus dan motorik kasar), perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan emosional dan perkembangan seni. Bilamana semua aspek perkembangan tersebut dapat dikembangkan secara beriringan dengan baik maka anak akan mampu mengolah bakat dan potensi yang terpendam pada dirinya dengan baik.

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sejalan dengan perkembangan kognitif yang harus dicapai bagi anak sebagaimana tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yakni belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

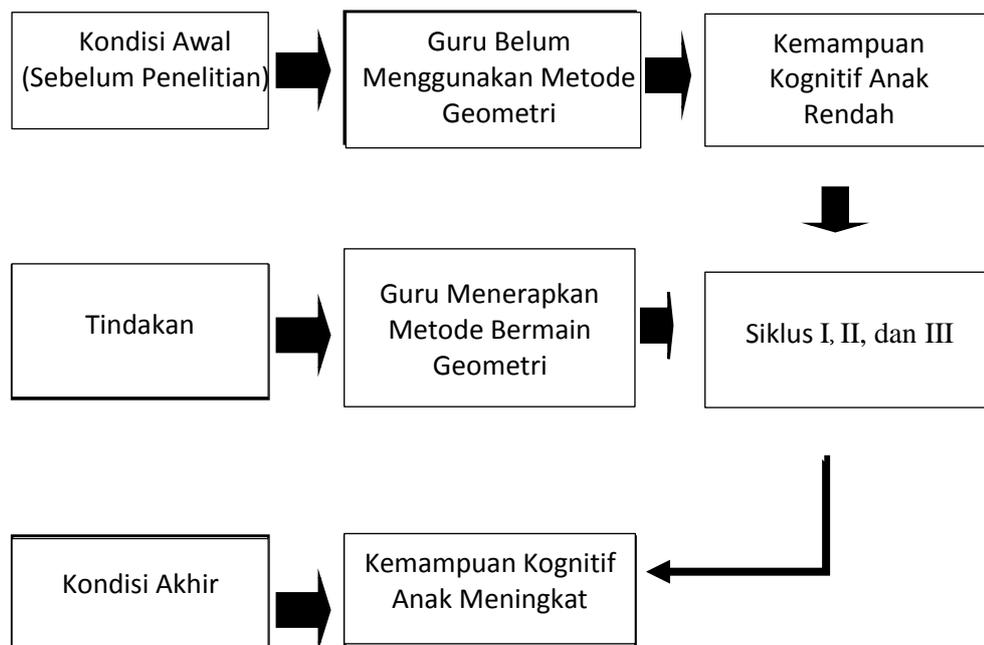
Hasil dari observasi awal yang dilakukan menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak belum berkembang dengan baik. Kemampuan kognitif anak rata-rata masih dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dengan persentase 62%. Sedangkan yang menjadi harapan peneliti kemampuan kognitif anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine adalah Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yakni bisa mencapai 75%.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran juga tidak berjalan dengan baik karena anak masih banyak yang asyik bermain sendiri dan tidak fokus pada proses pembelajaran. Oleh karena itulah diperlukan suatu metode belajar yang tepat agar nilai kognitif anak meningkat dan proses pembelajaran berjalan interaktif sesuai dengan yang diharapkan.

Pada penelitian ini peneliti hendak menerapkan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peneliti memilih metode bermain geometri karena dengan metode bermain geometri, anak akan merasa senang karena akan mendapatkan pengalaman-pengalaman baru dalam belajar. Dengan bermain geometri, anak tidak akan mudah bosan dalam belajar

karena dalam metode ini akan ada banyak macam-macam permainan geometri yang menyenangkan.

Adapun desain kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, hipotesis tindakan penelitian yang dapat dirumuskan sebagai berikut : “Melalui penerapan metode bermain geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Masyithoh 2 Sine, Kecamatan Sragen, Kabupaten Sragen Tahun 2022/2023“.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis untuk memperbaiki pembelajaran di kelas (Salahudin, 2015:24). Penelitian tindakan kelas dilakukan karena ada masalah yang memerlukan jawaban atau ingin membuktikan sesuatu yang telah lama terjadi dengan menyisipkan metode baru yang belum dilakukan di tempat tersebut.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan secara sistematis reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh guru sekaligus peneliti. Penelitian dilakukan mulai dari merencanakan sampai dengan menilai terhadap tindakan nyata di dalam kelas.

Penelitian ini bersifat reflektif dan kolaboratif dengan melakukan tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran serta profesionalitas guru secara berkelanjutan (Ningrum, 2014:23). Dalam penelitian ini menggunakan tahapan-tahapan seperti tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan, analisis dan refleksi, tahapan ini pertama kali dikembangkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946 (Tampubolon, 2014:20).

Metode Penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain geometri pada anak kelompok B RA Masyithoh 2 Sine, Kecamatan Sragen, Kabupaten Sragen tahun pelajaran 2022/2023.

## B. Setting Penelitian

### 1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Masyithoh 2 Sine, Kecamatan Sragen, Kabupaten Sragen. Alasan peneliti mengadakan penelitian di sekolah ini adalah Sebagian besar anak di RA Masyithoh 2 Sine ini memiliki kemampuan kognitif yang tergolong kategori kurang. Oleh karena itu peneliti tergerak untuk membantu guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui metode bermain geometri.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di RA Masyithoh 2 Sine pada Bulan September 2022 sampai bulan Pebruari 2023.

Tabel 3 Rencana Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	Waktu			
		Oktober 2022	Desember 2022	Januari 2023	Pebruari 2023
1.	Pengajuan Judul	✓			
2.	Penyusunan Proposal	✓			
3.	Seminar Proposal		✓		
4.	Mengurus Izin Penelitian		✓		
5.	Pelaksanaan Penelitian			✓	
6.	Analisis Data				✓
7.	Penyusunan BAB IV-V				✓

### **C. Subyek Penelitian**

Subjek penelitian terdiri dari dua variabel yaitu subjek penelitian yang melaksanakan tindakan (guru) dan subjek penelitian yang menerima tindakan (siswa):

#### **1. Subyek penelitian yang melakukan tindakan**

Subyek penelitian yang melaksanakan tindakan adalah guru di RA Masyithoh 2 Sine Sragen.

#### **2. Subyek penelitian yang menerima tindakan**

Subyek penelitian yang menerima tindakan adalah siswa Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Sragen, dengan jumlah peserta didik adalah 13 anak terdiri dari 10 anak perempuan dan 3 anak laki-laki.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik dalam proses pengumpulan data, diantaranya:

#### **1. Tes**

Untuk menilai suatu perkembangan anak yakni dengan melakukan pengamatan kegiatan yang dilakukan anak. Tes yang dilakukan dalam penelitian yaitu dalam bentuk unjuk kerja dan tanya jawab tentang materi geometri yang disampaikan. Tes dilakukan untuk mengetahui perkembangan kognitif anak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), yakni mengenai kemampuan berpikir logis. Adapun yang ingin dikembangkan dalam penelitian ini mencakup tiga indikator, yakni kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna,

bentuk dan ukuran, kemampuan anak dalam mengenal pola ABCD-ABCD, dan kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Adapun butir-butir penilaian perkembangan kognitif anak pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4 Butir-butir Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Melalui Metode Bermain Geometri

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1. Mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	Anak belum mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (0 variasi)	Anak mulai mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (1 variasi)	Anak mampu mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (2 variasi)	Anak dapat mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran 3 atau lebih variasi
2. Mengenal pola ABCD-ABCD	Anak belum mampu mengenal pola ABCD-ABCD.	Anak mulai mampu mengenal pola ABCD-ABCD tetapi masih harus dibimbing lebih intens	Anak mampu mengenal pola ABCD-ABCD dengan sendirinya meskipun sesekali masih melakukan kesalahan	Anak dapat mengenal pola ABCD-ABCD dengan baik dan benar tanpa bantuan guru
3. Mengurutkan benda	Anak belum mampu	Anak sudah mulai mampu	Anak mampu mengurutkan	Anak sudah dapat

Indikator	BB	MB	BSH	BSB
berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, tetapi masih harus dibimbing atau dibantu	benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya dengan sendirinya tetapi beberapa benda masih mengalami kesalahan	mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya secara mandiri dengan cepat dan benar.

## 2. Observasi

Metode observasi atau biasa disebut dengan metode pengamatan ialah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Narbuko dan Achmadi, 2004:70). Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini sering disebut dengan observasi berperan atau partisipatif. Observasi dilakukan secara formal di dalam kelas pada proses belajar-mengajar berlangsung dan selama proses pembelajaran atau kegiatan, untuk mengamati aktivitas siswa dalam peningkatan kemampuan kognitif dan mengetahui tingkat pencapaian anak di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Sragen.

## 3. Wawancara

Wawancara adalah proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dengan dua orang atau lebih saling bertatap muka

mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan (Narbuko dan Achmadi, 2004: 83). Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan. Dalam penelitian ini yang diwawancarai adalah guru pengajar Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Sragen.

#### **4. Dokumentasi**

Dokumentasi, berasal dari kata dokumen yang memiliki arti barang-barang tertulis. Didalam melaksanakannya metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya (Arikunto, 2010:201).

Pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen yang didapat, di dalam penelitian tindakan kelas diperlukan dokumen untuk menyempurnakan dan mendukung penelitian ini. Beberapa dokumen yang digunakan antara lain: buku data siswa usia 5-6, lembar penilaian hasil belajar dan RPPH.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Data yang telah terkumpulkan selanjutnya akan dianalisis dengan menyusun data-data tersebut agar dapat menyimpulkan hipotesisnya. Terdapat dua jenis data dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

Pada penelitian ini terdapat data kuantitatif sehingga dapat dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan statistik deskriptif dengan proses

persentase. Selain itu jenis data yang terdapat dalam penelitian ini dianalisis dengan cara analisis interaktif yang dilakukan secara terus menerus hingga penelitian tuntas, analisis ini dikembangkan oleh Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2008:246).

Terdapat tiga komponen dalam menganalisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

### **1. Reduksi data**

Reduksi data merupakan tahap menyeleksi data, memilih hal-hal pokok memfokuskan pada hal yang penting. Dengan demikian data yang sudah direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data akhir dan dapat diverifikasi (Sugiyono, 2008:247).

### **2. Penyajian data**

Penyajian data yaitu kumpulan dari data yang sudah direduksi yang selanjutnya disusun secara terorganisir dan mudah dipahami. Dalam penelitian ini disajikan data yang telah diperoleh tentang kemampuan kognitif anak di RA Masyithoh 2 Sine Sragen dan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan metode bermain geometri.

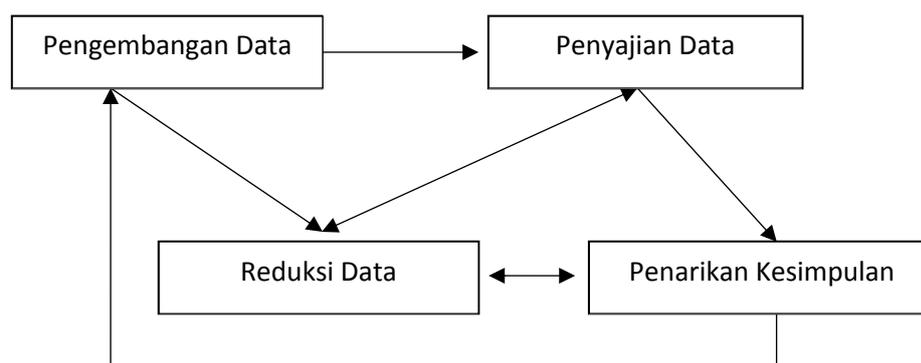
### **3. Penarikan kesimpulan**

Penarikan kesimpulan merupakan proses yang dilakukan setelah data direduksi dan disajikan. Penarikan kesimpulan mengenai adanya perubahan secara bertahap ataupun berurutan, seperti kesimpulan data awal yang

ditindaklanjuti pada siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II kemudian seterusnya. Peningkatan kemampuan kognitif menggunakan metode bermain geometri dapat diketahui dengan cara membandingkan hasil tes antar siklus. Rumus yang dapat digunakan untuk menghitung persentase ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma \text{siswa yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Demikian dari penjelasan dari teknis analisis data. Berikut ini adalah bagan analisis interaktif:



Gambar 2 Model Analisis Interaktif.

## F. Indikator Kinerja

Indikator kinerja penelitian merupakan indikator yang dijadikan pedoman oleh peneliti untuk menentukan ketercapaian atau keberhasilan tindakan dalam penelitian. Indikator kerja yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak sebesar 75% dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari 13 anak menggunakan metode bermain geometri di RA Masyithoh 2 Sine Sragen.

## **G. Prosedur Tindakan**

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam siklus tertentu, setiap siklus dilakukan sesuai dengan perubahan yang dicapai. Didalam setiap siklus terdapat perencanaan, pelaksanaan dan refleksi. Tahapan terus dilakukan sampai tujuan yang ingin dicapai terpenuhi.

Adapun prosedur dalam penelitian tindakan ini dapat digambarkan sebagai berikut:

### **1. Rancangan siklus I:**

#### **a. Perencanaan:**

- 1) Menyusun RPPH pembelajaran
- 2) Menyusun skenario pembelajaran menggunakan metode bermain geometri
- 3) Menyiapkan media.
- 4) Menyiapkan lembar evaluasi pembelajaran.

#### **b. Tindakan / Pelaksanaan:**

- 1) Kegiatan awal
  - a) Pengkondisial awal untuk anak siap belajar
    - (1) Berdoa
    - (2) Absensi
  - b) Pijakan sebelum main
    - (1) Bernyanyi
    - (2) Pemberitahuan kegiatan hari ini
    - (3) Pembuatan aturan main

## 2) Kegiatan inti

- a) Guru melakukan apersepsi awal tentang bermain geometri
- b) Guru melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain geometri.
- c) Guru melakukan interaksi dengan murid saat kegiatan pembelajaran.

## 3) Kegiatan Akhir

- a) Guru melakukan tanya jawab dengan siswa setelah mengajar dengan metode bermain geometri
- b) Menutup kegiatan
- c) Berdoa dan salam

### c. Pengamatan / Observasi

Pada tahapan observasi peneliti melakukan pengamatan pada saat proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga melakukan komunikasi kepada anak untuk mengetahui kemampuan anak dalam menyebutkan benda-benda geometri, menyebutkan menyebutkan ciri-cirinya, dan mengetahui kemampuan anak dalam berkreasi menggunakan benda geometri.

### d. Tahap refleksi

Pada tahap ini refleksi dan evaluasi dilakukan oleh peneliti untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Tahapan ini memiliki tujuan mengulas kembali kegiatan yang sudah berlangsung.

## **2. Rancangan siklus II**

### a. Tahap perencanaan tindakan

Tahapan yang dilakukan yaitu:

- 1) Mengidentifikasi masalah pada siklus I dan solusi yang diberikan
- 2) Menentukan pokok pembahasan
- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian menggunakan metode bermain geometri.
- 4) Mengembangkan media bentuk geometri dalam kegiatan pembelajaran.
- 5) Menyiapkan alat peraga dan sarana pendukung dalam pembelajaran
- 6) Mengembangkan evaluasi pembelajaran

### b. Tahap pelaksanaan tindakan

- 1) Memperbaiki tindakan sesuai dengan hasil evaluasi dan refleksi pada siklus I
- 2) Menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain geometri.
- 3) Melakukan pengamatan perkembangan kemampuan kognitif anak saat pembelajaran berlangsung.

## **3. Rancangan Siklus III**

### a. Tahap perencanaan tindakan

Tahapan yang dilakukan yaitu :

- 1) Mengidentifikasi masalah pada siklus I dan solusi yang diberikan
- 2) Menentukan pokok pembahasan
- 3) Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran harian menggunakan

metode bermain geometri.

- 4) Mengembangkan media geometri dalam kegiatan pembelajaran
- 5) Menyiapkan alat peraga dan sarana pendukung dalam pembelajaran
- 6) Mengembangkan evaluasi pembelajaran

b. Tahap pelaksanaan tindakan

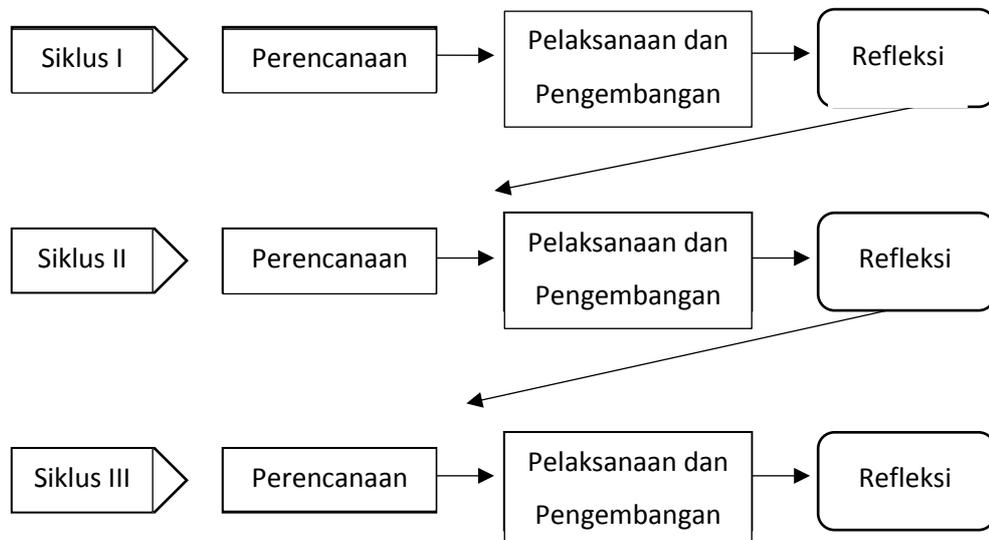
- 1) Memperbaiki tindakan sesuai dengan hasil evaluasi dan refleksi pada siklus I
- 2) Menerapkan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain geometri.
- 3) Melakukan pengamatan perkembangan kemampuan kognitif anak saat pembelajaran berlangsung

c. Tahap observasi

Tahap observasi bersamaan dengan melakukan kegiatan pengamatan pada proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain geometri. Selain itu juga melakukan kegiatan tanya jawab dengan murid setelah pembelajaran dilakukan.

d. Tahap refleksi.

Tahap refleksi pada siklus III adalah hasil dari data yang telah diperoleh, data digunakan sebagai acuan untuk melihat dan menentukan tingkat pencapaian perkembangan yang diharapkan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di RA Masyithoh 2 Sine Sragen.



Gambar 3 Rancangan tindakan penelitian

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Kondisi Awal**

Penelitian dilakukan di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023, dengan jumlah 13 siswa terdiri dari 6 siswa laki laki dan 7 siswa perempuan. Sebelum kegiatan penelitian dilakukan terlebih dahulu dilakukan survei untuk mengetahui kondisi awal kemampuan kognitif anak tentang kemampuan anak dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kemampuan anak dalam mengenal pola ABCD-ABCD, dan kemampuan anak dalam mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

Survei awal dilakukan pada tanggal 4 Mei 2021 peneliti melakukan pengamatan selama proses belajar mengajar berlangsung. Bukan hanya mengamati murid peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kinerja guru dalam melakukan pembelajaran. Kegiatan pengamatan dilakukan dari awal kegiatan berlangsung sampai akhir pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di KB Raudhotul Jannah dilakukan dalam 3 tahapan yaitu: kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di RA Masyithoh 2 Sine menunjukkan bahwa anak belum dapat mengetahui nama dari masing-masing bentuk geometri yang ditunjukkan oleh guru. Hal tersebut juga membuktikan bahwa kurangnya kemampuan membedakan bentuk-bentuk geometri dan

menyebutkan nama dari bentuk geometri tersebut. Guru lebih banyak menggunakan metode bercakap-cakap, media yang digunakan hanya dengan alat peraga.

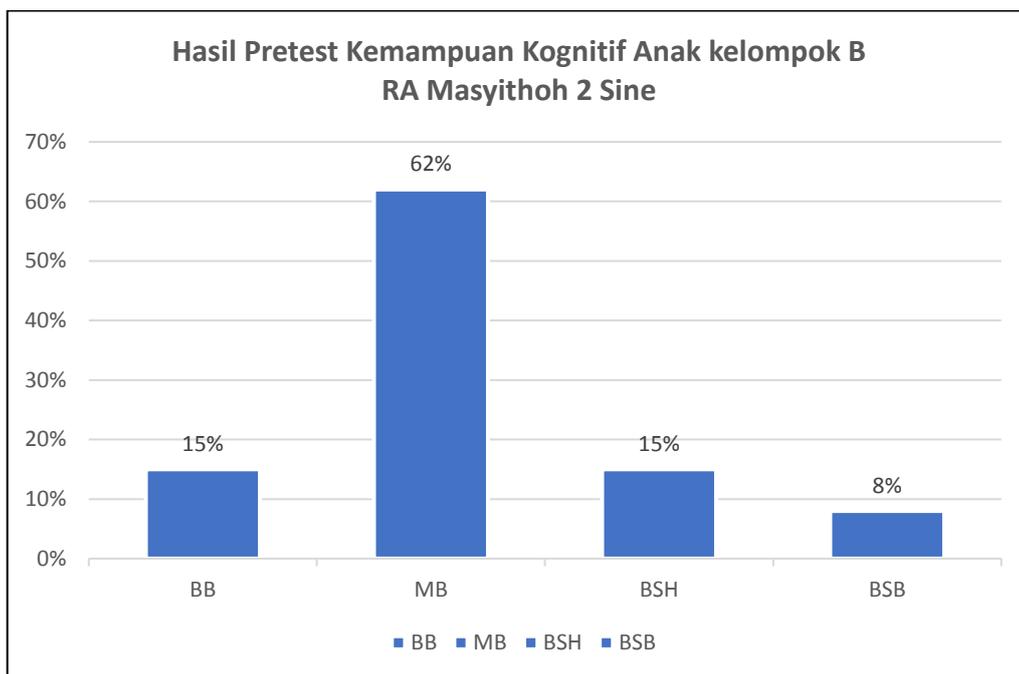
Rendahnya kemampuan kognitif anak diketahui dari hasil *pretest* yang dilakukan melalui penugasan, anak diminta untuk menyebutkan atau mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran. Masih banyak anak yang tidak bisa melakukannya. Beberapa anak tidak mau melakukannya, kebingungan menyebutkan, sehingga diperlukan bantuan dari guru.

Berdasarkan *pretest* yang dilakukan didapati hasil kondisi awal kemampuan kognitif anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023 sebagai berikut:

Tabel 5  
Lembar Hasil Presentase Pre Test Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B  
RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	2	15%
2.	MB	8	62%
3.	BSH	2	15%
4.	BSB	1	8%
Jumlah		13	100%

Berdasarkan tabel 4.1 persentase peningkatan kemampuan kognitif anak kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat disajikan dalam grafik berikut:



Gambar 4

Grafik Hasil *Pretest* Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine.

Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 kemampuan kognitif anak kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023 belum mencapai ketuntasan perkembangan dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yaitu 75%.

## B. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Tiap Siklus

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 siklus, setiap siklus dilaksanakan sebanyak 1 kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Siklus I hari Selasa, 10 Januari 2023. Siklus II dilakukan pada hari Selasa, 17 Januari 2023. Siklus III dilakukan pada hari Rabu, 25 Januari 2023. Pelaksanaan setiap pertemuan alokasi waktu selama 1 jam pelajaran.

## 1. Deskripsi siklus I

Siklus I dilakukan pada hari Selasa, 10 Januari 2023, jumlah siswa dalam pelaksanaan siklus ini ada 13 siswa terdiri dari 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki laki. Adapun tahapan dari siklus I terdiri dari:

### a. Tahap perencanaan tindakan

Perencanaan siklus I dilakukan bersama guru kelas dengan berdiskusi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan. Mendiskusikan rancangan kegiatan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri di kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kegiatan diskusi tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru menyusun Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan tema lingkunganku dengan sub tema rumahku. Dalam penyusunan RPPH disesuaikan dengan indikator perkembangan anak.
- 2) Menyiapkan media yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- 3) Menyiapkan lembar penilaian. Lembar penilaian digunakan untuk mengetahui perkembangan anak.
- 4) Memberikan pengarahan dan penjelasan kepada guru tentang metode bermain geometri.

### b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan skenario dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang

telah disepakati dan disusun dengan guru. Observasi dilakukan ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada siklus pertama peneliti menggunakan media benda-benda geometri dan gambar-gambar geometri yang bermacam-macam warna, bentuk dan ukuran, untuk pelaksanaannya sebagai berikut:

#### 1) Pra kegiatan

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai anak-anak dipersilahkan untuk duduk melingkar agar anak-anak kondusif siap menerima pembelajaran.

#### 2) Pijakan awal

Guru membuat lingkaran di karpet lalu guru memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama-sama adalah surat Al Fatihah dan doa akan belajar. Selanjutnya guru melakukan apersepsi awal untuk memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan. Guru mengenalkan media yang akan dipakai kepada anak-anak.

#### 3) Kegiatan inti

Kegiatan inti dilakukan guru dengan menggunakan media benda-benda geometri dan gambar-gambar geometri dengan berbagai macam warna, bentuk dan ukuran, menjelaskan dengan detail kepada anak-anak. Guru berusaha menjelaskan bentuk-bentuk benda dan gambar-gambar geometri beserta warna dan ukurannya secara terperinci. Setelah kegiatan selesai guru memberikan lembar kerja

untuk dikerjakan anak-anak.

#### 4) Kegiatan penutup

Setelah kegiatan inti selesai anak-anak kembali duduk melingkar di karpet untuk menanyakan kembali (*recalling*) kegiatan yang sudah dilakukan dan persiapan berdoa mengakhiri pembelajaran

#### c. Observasi

Observasi dilakukan dari awal pembelajaran dimulai sampai kegiatan pembelajaran selesai. Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media benda-benda dan gambar-gambar bentuk geometri dengan berbagai macam bentuk, warna dan ukurannya dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak. Observasi juga bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan Rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang sudah disusun dan mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Benda-benda dan gambar-gambar geometri yang digunakan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal dan mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran adalah gambar peralatan rumah tangga, yakni meja, kursi, kipas angin, dan peralatan makan. Pengamatan dilakukan bukan hanya ditujukan kepada siswa namun, terhadap guru yang melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Hasil dari observasi yang dilakukan kinerja guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain

geometri sebagai berikut: 1) Guru dalam mengkondisikan anak untuk kesiapan belajar sudah baik, 2) kesesuaian dengan RPPH yang sudah disusun sudah cukup baik, 3) guru masih kurang variatif dalam menyampaikan materi melalui metode bermain geometri. Untuk kegiatan siswa beberapa anak sudah mulai tertarik dengan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain geometri, namun masih ditemui beberapa anak yang masih asik sendiri dengan kegiatannya dan kurang memperhatikan guru. Terlepas dari hal tersebut penggunaan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak mengalami keberhasilan. Tingkat keberhasilan yang dicapai pada siklus I yakni sebesar 23%. Hasil dari siklus I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6

Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Menggunakan Metode Bermain Geometri Siklus I

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	1	7,6%
2.	MB	8	61%
3.	BSH	3	31%
4.	BSB	1	7,6%
Jumlah		13	100%

#### d. Tahap Refleksi

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada tahap siklus pertama, peneliti dan guru mengidentifikasi kendala atau masalah yang terjadi saat kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan

kognitif anak berlangsung. Hasil dari refleksi pada siklus pertama sebagai berikut:

- 1) Beberapa anak masih belum aktif mengikuti pembelajaran dengan baik, ditunjukkan dengan anak berbicara dengan temanya ataupun mengganggu teman yang sedang memperhatikan pembelajaran.
- 2) Masih ada anak yang kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru
- 3) Guru masih kurang variatif dalam penyampaian materi pembelajaran menggunakan metode bermain geometri.
- 4) Beberapa anak tingkat konsentrasinya pendek

Berdasarkan data di atas maka peneliti dan guru berdiskusi untuk mencari solusi dan memberi motivasi kepada guru tentang Teknik-teknik dalam menerapkan metode bermain geometri dengan baik. Dari diskusi peneliti dan guru menghasilkan beberapa gagasan yaitu: menciptakan suasana yang rileks dan enjoy agar anak mudah menerima isi pembelajaran dan untuk meningkatkan semangat anak dan tingkat konsentrasi, menyarankan guru lebih variatif menyampaikan materi dan menciptakan suasana pembelajaran yang pro aktif agar anak lebih mudah dalam memahami isi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan hasil belajar siswa melalui metode bermain geometri dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak sebelum siklus ke siklus I mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 7  
Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Melalui Metode  
Bermain Geometri Di kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Pada Pra  
Siklus dan siklus I

No	Keterangan	Pra Siklus		Siklus 1	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Belum berkembang (BB)	2	15 %	1	7,6%
2	Mulai berkembang (MB)	8	62%	8	61%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	2	15%	3	31%
4	Berkembang sangat baik (BSB)	1	8%	1	7,6%
Jumlah		13	100%	13	100%

Dari data tersebut terlihat adanya peningkatan hasil belajar sebelum pelaksanaan siklus dan sesudah pelaksanaan siklus I. Terlihat peningkatan dari awalnya 2 anak dengan persentase 15% meningkat menjadi 31%. Penelitian dapat dikatakan berhasil jika persentase kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 75%. Dengan demikian penelitian pada siklus I masih perlu dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

## 2. Deskripsi siklus II

Siklus II dilakukan pada hari Selasa, 17 Januari 2023, jumlah siswa dalam pelaksanaan siklus ini ada 13 siswa terdiri dari 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki laki. Adapaun tahapan dari siklus II terdiri dari:

a. Tahap perencanaan tindakan

Kegiatan perencanaan kegiatan siklus II dilakukan pada hari Senin 16 Januari 2023. Peneliti dan guru kelas mendiskusikan rancangan tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri. Setelah mempelajari dan diskusi bersama guru tentang hal yang perlu diperbaiki pada siklus I, maka dari itu peneliti dan guru memutuskan untuk menambahkan beberapa hal berikut:

- 1) Guru mendapatkan motivasi dan berlatih bersama peneliti untuk menerapkan metode bermain geometri agar lebih variatif dalam penyampaian materi pembelajaran.
- 2) Guru menambahkan kegiatan *ice breaking* berupa permainan menyebutkan bagian tubuh secara acak untuk latihan konsentrasi
- 3) Guru mengulang beberapa nama benda dan gambar bentuk geometri yang dirasa sulit dihafal oleh anak.
- 4) Pengkondisian siswa dengan menegur siswa yang asik sendiri.

Tahapan perencanaan tindakan selanjutnya meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dengan tema kebutuhanku Sub tema makanan, minuman dan pakaian.
- 2) Mempersiapkan peralatan pendukung untuk kegiatan dan menyiapkan media benda-benda dan gambar-gambar geometri yang akan digunakan.

- 3) Menyiapkan lembar observasi dan lembar penilaian. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru selama melakukan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri berlangsung. Lembar penilaian untuk melihat peningkatan anak sesuai indikator yang ingin dicapai.
- 4) Memberi motivasi dan arahan kepada guru mengenai penggunaan metode bermain geometri.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri siklus II sebagai berikut:

1) Pra kegiatan

Guru dan peneliti mempersiapkan tempat, menyiapkan benda-benda geometri yang akan digunakan dan menunggu anak mempersiapkan alat belajarnya.

2) Kegiatan awal

Kegiatan dimulai dengan guru dan anak-anak duduk melingkar di karpet dilanjutkan dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama-sama adalah doa akan belajar dan membaca surat Al-Fatihah. Setelah berdoa anak-anak bersama guru melakukan tepuk dan gerak sebagai kegiatan jasmani. Kegiatan dilanjutkan dengan mengingat kembali pembelajaran yang lalu dengan cara guru

melakukan tanya jawab singkat kepada anak-anak. Setelah itu guru melakukan apersepsi awal memberitahukan tentang kegiatan pada hari ini dan memperlihatkan media yang akan dipakai untuk pembelajaran hari ini. Guru melakukan apersepsi dengan mengenalkan Kembali bentuk-bentuk benda dan gambar geometri beserta warnanya. Sebelum kegiatan dilakukan guru membuat peraturan kepada siswa tentang hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat guru sedang menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan metode bermain geometri.

### 3) Kegiatan Inti

Setelah siswa siap dan kondusif guru memulai kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak dengan metode bermain geometri, guru mulai dengan mengajarkan macam-macam benda dan gambar-gambar geometri beserta warnanya, guru mulai mengajarkan pola ABCD-ABCD, dan mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari yang terkecil ke paling besar atau sebaliknya. Sese kali guru bertanya kepada anak-anak untuk mengetahui tingkat konsentrasi dan mengendalikan siswa yang mulai tidak memperhatikan.

Setelah guru selesai mengajarkan guru melakukan kegiatan tanya jawab untuk mengecek pemahaman siswa tentang apa yang sudah disampaikan guru. Selanjutnya siswa diberikan arahan guru tentang bagaimana mengerjakan lembar kerja seperti: mewarnai, mengurutkan gambar berdasarkan pola ABCD-ABCD, dan

mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.

#### 4) Kegiatan akhir

Anak-anak bersama guru duduk melingkar di karpet untuk melakukan *recalling* kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, menanyakan bagaimana perasaannya setelah mengikuti kegiatan ini dan memberitahukan kegiatan yang akan datang. Setelah itu guru bersama anak-anak berdoa setelah belajar dan merapikan peralatan yang digunakan pada hari ini.

#### c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif anak berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan metode bermain geometri dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran menggunakan metode bermain geometri dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. Observasi juga digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dari hasil observasi diketahui kinerja guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak lebih baik dari siklus sebelumnya. Guru lebih variatif dalam menyampaikan materi dan permainan yang diterapkan dan menggunakan media benda-benda dan gambar-gambar geometri dengan baik. Guru mengkondisikan anak-anak

di dalam kelas dengan cukup baik sehingga kegiatan berjalan dengan cukup lancar. Untuk aktivitas belajar siswa sebagian besar manak anak mulai berperan aktif mengikuti kegiatan, mulai memberanikan diri merespon pertanyaan dari guru dan mulai mengenal lebih banyak benda-benda dan gambar-gambar geometri, mulai bisa bermain pola ABCD-ABCD, dan mulai bisa mengurutkan benda dari yang terkecil sampai yang terbesar atau sebaliknya, namun masih perlu sedikit bimbingan dan bantuan guru.

Tingkat keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak pada siklus II kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai persentase 54%, hasil dari siklus II dapat dilihat ditabel berikut:

Tabel 8

Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Menggunakan Metode Bermain Geometri Siklus II

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	0	0%
2.	MB	5	38%
3.	BSH	7	54%
4.	BSB	1	8%
Jumlah		13	100%

d. Tahap refleksi

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tahap siklus II, peneliti dan guru mengidentifikasi kendala atau masalah yang terjadi pada saat kegiatan pembelajaran meningkatkan kemampuan kognitif anak

menggunakan metode bermain geometri.

Hasil refleksi pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Kemampuan guru dalam menggunakan metode bermain geometri sudah cukup variatif, namun masih ada beberapa hal yang harus diperbaiki, yakni guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba membuat pola ABCD-ABCD sendiri.
- 2) Kegiatan yang dibuat guru sudah sesuai dengan RPPH yang dibuat
- 3) Masih dijumpai anak yang belum bisa bermain pola ABCD-ABCD dengan baik sehingga perlu diberikan *icebreaking* untuk mengembalikan konsentrasi anak
- 4) Masih ada anak yang asik main sendiri dan mencoba mengganggu temanya.
- 5) Anak-anak berebut mau memainkan benda dan gambar geometri sendiri.

Dari hasil data diatas peneliti dan guru berdiskusi bersama untuk mencari solusi dari permasalahan yang muncul, agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Hasil diskusi dengan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu: guru harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba bermain sendiri dan diawasi oleh guru dan memberikan bimbingan dan arahan. Mengatasi anak- anak yang berebut benda geometri yang dibawa guru, peneliti menyarankan kepada guru untuk menegaskan aturan main yang sudah dibuat dan memberikan pengertian kepada anak jangan berebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan pembelajaran hasil belajar siswa menggunakan metode bermain geometri dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak pada siklus II mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 9

Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak dengan Metode Bermain Geometri di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Pada Siklus I dan siklus II

No	Keterangan	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Belum berkembang (BB)	1	7,6%	0	0%
2	Mulai berkembang (MB)	8	61%	5	38%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	3	31%	7	54%
4	Berkembang sangat baik (BSH)	1	7,6%	1	8%
Jumlah		13	100%	13	100%

Dari data di atas tampak adanya peningkatan hasil belajar menggunakan metode bermain geometri pada siklus I dan siklus II. Terjadi peningkatan anak dari yang awalnya 3 anak menjadi 7 anak dengan persentase 31% meningkat menjadi 54%. Penelitian ini dikatakan berhasil jika kemampuan kognitif anak sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Anak (STPPA) mencapai 75%. Maka dari itu, perlu dilaksanakan siklus III.

### 3. Deskripsi Siklus III

Siklus III dilakukan pada hari Rabu, 25 Januari 2023, jumlah siswa dalam pelaksanaan siklus ini ada 13 siswa terdiri dari 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki laki. Adapaun tahapan dari siklus II terdiri dari:

#### a. Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan siklus III dilaksanakan pada hari Selasa, 24 Januari 2023. Pada pertemuan tersebut peneliti menyampaikan analisis dan hasil observasi pada siklus II. Peneliti menyampaikan kendala yang muncul pada siklus II, untuk memperbaiki kendala tersebut peneliti dan guru berdiskusi. Hasil diskusi menghasilkan beberapa keputusan antara lain:

- 1) Guru memberikan apresiasi kepada anak-anak yang bisa melakukan permainan dengan baik dan benar.
- 2) Menambah jumlah media benda dan gambar geometri dan memberikan permainan yang lebih menarik dari siklus sebelumnya.
- 3) Memberikan lebih banyak kegiatan-kegiatan atau permainan-permainan melalui metode bermain geometri.
- 4) Memotivasi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang permainan menggunakan benda-benda dan gambar-gambar bentuk geometri.

Tahap perencanaan tindakan selanjutnya meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH).

- 2) Persiapan sarana pendukung kegiatan pembelajaran. Alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut: benda-benda dan gambar-gambar geometri, alat tulis, lembar kerja siswa dan pensil warna.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan lembar penilaian.
- 4) Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru selama melakukan kegiatan peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri berlangsung. Lembar penilaian untuk melihat peningkatan anak sesuai indikator yang ingin dicapai.
- 5) Pemberian arahan dan motivasi kepada guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

b. Tahap pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran dilakukan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian yang sudah disepakati oleh guru dan peneliti. Peneliti melakukan observasi ketika pembelajaran berlangsung. Untuk pelaksanaan tindakan siklus III sebagai berikut:

1) Prakegiatan

Sebelum pelaksanaan kegiatan dimulai peneliti dan guru mempersiapkan tempat, benda-benda dan gambar-gambar geometri, dan melakukan gerakan jasmani ringan tepuk dan gerak.

2) Kegiatan awal

Kegiatan dimulai dengan guru dan anak-anak duduk melingkar

di karpet dilanjutkan dengan berdoa bersama. Doa yang dilakukan bersama-sama adalah doa akan belajar dan membaca surat Al Fatihah. Setelah berdoa anak-anak bersama guru melakukan tepuk dan gerak sebagai kegiatan jasmani. Kegiatan dilanjutkan dengan mengingat kembali pembelajaran yang lalu dengan cara guru melakukan tanya jawab singkat kepada anak-anak. Setelah itu guru melakukan apersepsi awal memberitahukan tentang kegiatan pada hari ini dan memperlihatkan media yang akan dipakai untuk pembelajaran hari ini. Guru melakukan apersepsi dengan mengenalkan benda-benda dan gambar-gambar geometri, warna dan ukurannya. Sebelum kegiatan dilakukan guru membuat peraturan kepada siswa tentang hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan saat pembelajaran berlangsung.

### 3) Kegiatan Inti

Setelah siswa siap dan kondusif guru memulai kegiatan peningkatan kemampuan kognitif dengan metode bermain geometri, guru mulai dengan menjelaskan benda-benda dan gambar-gambar bentuk geometri secara detail, serta menjelaskan cara bermain dengan menggunakan benda geometri. Sesekali guru bertanya kepada anak-anak untuk mengetahui tingkat konsentrasi dan mengendalikan siswa yang mulai tidak memperhatikan.

Setelah guru selesai menjelaskan, melakukan kegiatan tanya jawab untuk mengecek pemahaman siswa tentang apa yang sudah

disampaikan guru. Selanjutnya siswa diberikan arahan guru tentang bagaimana mengerjakan lembar kerja seperti: menyebutkan nama bentuk geometri, warnanya, bermain pola ABCD-ABCD, dan mengurutkan benda geometri berdasarkan ukurannya.

#### 4) Kegiatan akhir

Anak-anak bersama guru duduk melingkar di karpet untuk melakukan *recalling* kegiatan yang sudah dilakukan hari ini, menanyakan bagaimana perasaannya setelah mengikuti kegiatan ini. Setelah itu guru bersama anak-anak berdoa setelah belajar dan merapikan peralatan yang digunakan pada hari ini.

#### c. Observasi

Observasi dilakukan selama pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif anak berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan metode bermain geometri dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran menggunakan metode bermain geometri dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. Dari observasi yang dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut: 1) Guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain geometri sudah baik sesuai dengan harapan peneliti, 2) Pengelolaan kelas yang dilakukan guru agar anak kondusif mengikuti pembelajaran sudah baik, 3) Guru mampu membuat anak-anak aktif mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Tingkat

keberhasilan yang diperoleh disiklus III mencapai 77% hasil penelitian disiklus III dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 10

Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Menggunakan Metode Bermain Geometri Siklus III

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	0	0%
2.	MB	1	8%
3.	BSH	10	77%
4.	BSB	2	15%
Jumlah		13	100%

a. Refleksi

Masalah-masalah yang muncul dalam penggunaan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada siklus sebelumnya dapat diatasi. Guru mampu menerapkan metode bermain geometri dengan baik sehingga anak mengenal dan menyebutkan nama-nama bentuk geometri dengan baik, menyebutkan warna dengan benar, mampu bermain pola ABCD-ABCD dengan baik, dan mampu mengurutkan benda-benda geometri dari yang terbesar ke terkecil atau sebaliknya. Guru mampu membuat anak-anak antusias dan aktif mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain geometri. Anak-anak mendapatkan pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif dengan cara yang menyenangkan dan berbeda dari sebelumnya. Tingkat keberhasilan yang diperoleh disiklus III kategori perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) yakni mencapai 77%. Peningkatan hasil belajar siswa

menggunakan metode bermain geometri pada siklus II dan III dapat dilihat ditabel berikut:

Tabel 11  
Data Persentase Nilai Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA  
Masyithoh 2 Sine Pada Siklus II dan siklus III

No	Keterangan	Siklus II		Siklus III	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
1	Belum berkembang (BB)	0	0%	0	0%
2	Mulai berkembang (MB)	5	38%	1	8%
3	Berkembang sesuai harapan (BSH)	7	54%	10	77%
4	Berkembang sangat baik (BSH)	1	8%	2	15%
Jumlah		13	100%	13	100%

Dari data di atas tampak adanya peningkatan hasil belajar pada pelaksanaan siklus III. Peningkatan terjadi pada siklus II anak yang memenuhi standar tingkat pencapaian kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dari 7 anak meningkat menjadi 10 anak atau dalam persentase 77 %. Penelitian menggunakan metode bermain geometri dikatakan berhasil jika kemampuan kognitif anak meningkat mencapai 75%. Oleh sebab itu pada pelaksanaan siklus III peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri dapat dikatakan berhasil.

### **C. Pembahasan**

Sebelum pelaksanaan siklus I, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi awal yang ada dilapangan. Survei dilakukan untuk mengetahui kondisi kemampuan kognitif anak di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen. Dari hasil survei yang dilakukan peneliti mengetahui kemampuan mengenal benda geometri anak kelompok Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen masih tergolong rendah. Oleh sebab itu peneliti melakukan kolaborasi dengan guru untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti dan guru sepakat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri. Penggunaan metode bermain geometri dipilih karena metode ini belum diterapkan dengan baik untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk melakukan tindakan yang dilakukan sebanyak 3 siklus setiap siklus terdiri dari 1 jam. Siklus pertama peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri terdapat beberapa masalah. Pada siklus II peneliti dan guru berdiskusi untuk menyelesaikan masalah yang muncul di siklus I. Pada siklus II masalah tersebut tidak sepenuhnya teratasi dengan baik, namun beberapa siswa menunjukkan perubahan yang menunjukkan keberhasilan dalam penggunaan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Pada siklus III mengalami perubahan yang signifikan baik dari proses pembelajaran maupun hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data, dapat dilihat adanya peningkatan proses belajar mengajar dan peningkatan kemampuan kognitif anak, peningkatan aktivitas proses belajar mengajar antara lain:

1. Guru menguasai penggunaan metode bermain geometri dalam proses pembelajaran.
2. Guru mempunyai ketrampilan baru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Guru mampu meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
4. Siswa mampu mengenal nama-nama bentuk geometri dengan baik, mampu menyebutkan warnanya, mampu bermain pola ABCD-ABCD dengan baik, serta mampu mengurutkan benda geometri berdasarkan ukuran dari yang terbesar ke terkecil atau sebaliknya.

Melalui penggunaan metode bermain geometri, kemampuan kognitif anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen mengalami peningkatan di setiap siklus. Peningkatan kemampuan kognitif menggunakan metode bermain geometri dapat dilihat pada tabel berikut:

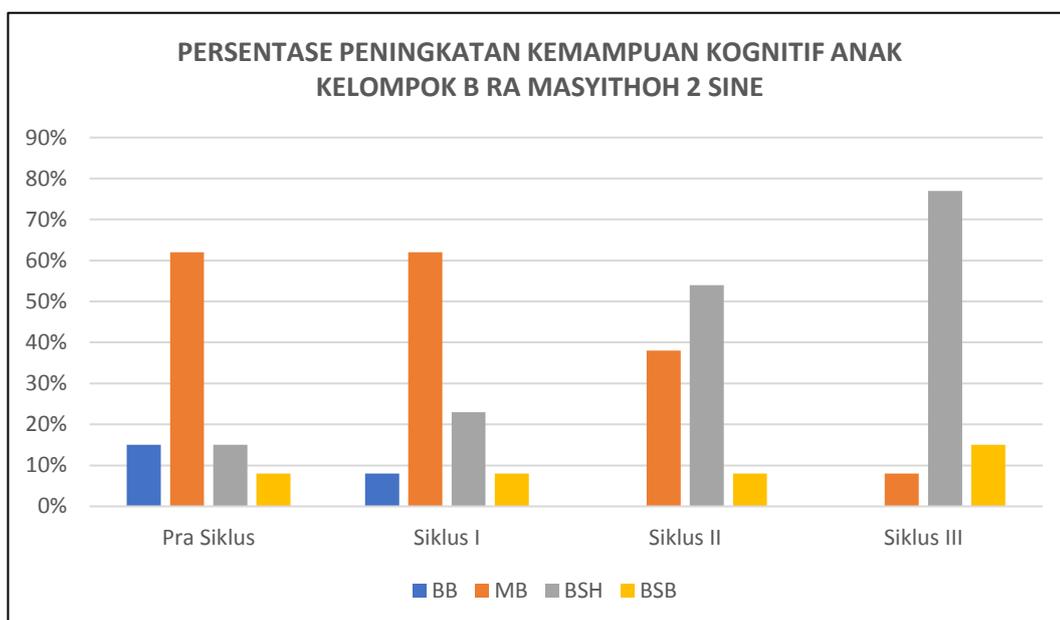
Tabel 12

Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Menggunakan Metode Bermain Geometri di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen

No	Siklus	Prosentase Perkembangan				Prosentase
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Pra Siklus	15%	62%	15%	8%	100%
2.	Siklus I	8%	62%	23%	8%	100%

3.	Siklus II	0%	38%	54%	8%	100%
4.	Siklus III	0%	8%	77%	15%	100%

Berdasarkan tabel 4.8 prosentase kemampuan kognitif anak kelompok Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022 dapat disajikan ke dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 5

Persentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B RA  
Masyithoh 2 Sine

Dari data di atas dapat diketahui perbandingan kemampuan kognitif menggunakan metode bermain geometri pada kelompok Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine dari kondisi awal (pra siklus), siklus I, siklus II dan siklus III. Dari data tersebut dapat dilihat adanya peningkatan kemampuan kognitif anak menggunakan metode bermain geometri di setiap siklus. Siklus I kemampuan kognitif anak kategori anak berkembang sesuai harapan (BSH) sebesar 31% lalu pada siklus II meningkat menjadi 54% dan pada akhirnya meningkat menjadi

77% pada siklus III. Persentase kemampuan kognitif anak kelompok B RA Masyithoh 2 Sine menggunakan metode bermain geometri sudah mencapai target yang diinginkan yaitu sebesar 75%, oleh karena itu tindakan atau siklus selanjutnya dihentikan. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen menggunakan metode bermain geometri meningkat. Penggunaan metode bermain geometri untuk pembelajaran memberikan pengalaman baru dan cara baru yang menyenangkan bagi guru dan murid untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Penelitian dilakukan dengan melibatkan 13 anak terdiri dari 7 siswa perempuan dan 6 siswa laki laki. Model tahapan penelitian menggunakan model siklus. Prosedur penelitiannya terdiri dari 3 siklus. Pembelajaran menggunakan metode bermain geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023. Peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilihat pada setiap siklusnya, baik dari siklus I, siklus II dan siklus III.

Peningkatan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari kondisi awal, siklus I, siklus II dan siklus III. Pada kondisi awal persentase perkembangan kemampuan kognitif anak dengan kategori berkembang sesuai harapan berada pada persentase 15% atau 1 anak. Pada siklus I kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan menjadi 31%. Kemudian dilanjutkan pada siklus II, pada siklus II kemampuan kognitif anak meningkat menjadi 54%, karena belum mencapai target yang diinginkan maka dilanjutkan ke siklus III. Target yang ingin dicapai untuk kemampuan kognitif anak kategori berkembang sesuai harapan yaitu sebesar 75%. Pada siklus III kemampuan kognitif anak mengalami peningkatan mencapai 77%, ini artinya sudah mencapai target sehingga

penelitian dianggap berhasil dan tindakan siklus dihentikan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan bahwa “Penggunaan Metode Bermain Geometri Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak di Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Kecamatan Sragen Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2022/2023”.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas banyak proses yang dijalani peneliti sehingga menemukan cara untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Didalam proses tersebut memiliki kekurangan maupun kelebihan, maka dengan ini dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

### **1. Kepada Guru**

Diharapkan pendidik mampu meningkatkan kemampuan dalam menggunakan berbagai macam metode untuk digunakan dalam pembelajaran kepada anak, karena menggunakan metode yang tepat dapat meningkatkan kemampuan anak dengan efektif.

### **2. Kepada Kepala sekolah**

Kepala Sekolah hendaknya memberikan atau melakukan pelatihan kepada guru untuk memperbarui dan memperkaya metode mengajar yang efektif dan disukai oleh anak, juga untuk menambah ketrampilan dalam menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan maksimal. Sekolah juga hendaknya memperbarui sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran supaya berjalan dengan baik.

### **3. Kepada peserta didik**

Untuk anak-anak diharapkan tetap semangat dan giat dalam mengikuti pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif.

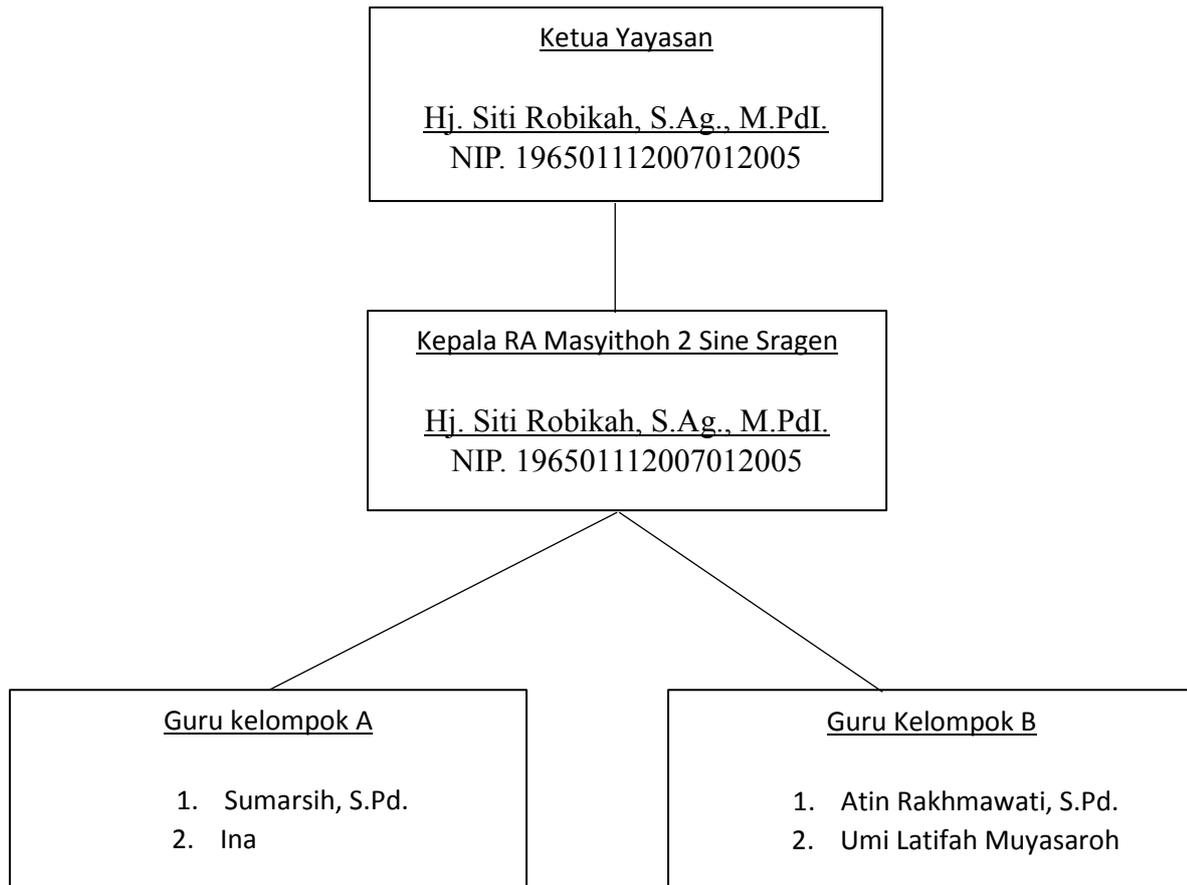
## DAFTAR PUSTAKA

- Angkasa Wijana D. Widarmi. 2008. *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Arikunto. Suharsini. Suharjono dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto. Suharsini. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Darsinah. 2011. *Model Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Qirant.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Roudhlatul Athfal*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depertemen Pendidikan Nasional. 2009. *Permendiknas no. 58*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Desmita. 2006. *Perkembangan Kognitif Sejak Masa Parental*.
- Hurlock, B Elizabeth. 1999. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga
- Ismunamto, S, dkk. 2011. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta.
- Kohn, Ed. 2003. *Cliffs Quick Review Geometry*. Bandung: Pakar Raya
- Kusantati, 2004. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, Jakarta: Pertama.
- Kusumah, Wijaya, dkk.2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi ke II*. Jakarta: PT. Indeks.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Masithoh. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan mengasah Kcerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Musfiroh. Tadkiroatun. 2008. *Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cetita Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tiara Wacana.

- Narbuko Dan Achmadi. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Ningrum.
- Nurani, Y, Sujiono dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ruseffendi, 1991. *Dasar-dasar Matematika Modern Untuk Guru*. Bandung: Tarsito
- Solehuddin. 2007. *Pembaharuan Pendidikan TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Kuamtitatif, Kuallitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.s
- Sugiyono. 2010. *Metodologi Penelitian Kuamtitatif, Kuallitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Susanto. Ahmad. 2018. *Pendidikan Anak Usia Dini Konsep Dan Teori*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwaid, Muhammad Ibnu Abdul Hafidh. 2004. *Cara Nabi Mendidik Anak*, Jakarta: AI-I'tisahom Cahaya Umar.
- Suyadi.2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*.Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo
- Terbuka. Tampubolon. Saur. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Erlangga.
- Wahyudi, 2005. *Permainan Puzzle*.  
<http://yhanapratiwi.files.wordpress.com/2014/03/puzzle.pdf>
- Willi, Astuti. 2010. *Bermain dan Teknik Permainan*. Surakarta: Qirant.
- Zakiroh, Amilatu, dan Stiawan, Drajad. (2021). *Pengembangan Kognitif bentuk Geometri Pada Anak Usia Dini*, Abna : Journal of Islamic Early Childhood Education, Vol 2 No. 1

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

Lampiran 1 Struktur Organisasi RA Masyithoh 2 Sine Sragen

**Struktur Organisasi RA Masyithoh 2 Sine Sragen**

## Lampiran 2 Daftar Peserta Didik Pada Kelompok B RA Masyithoh 2 Sine Sragen

**Daftar Peserta Didik Pada Kelompok B RA Masvithoh 2 Sine Sragen**

NO	NAMA SISWA	L / P
1	Adam Buhkoiri Na'im	L
2	Afkar Putra Prayoga	L
3	Alicia Nadia Evarania	P
4	Arjuna Putra Susanto	L
5	Aruna Putri Susanto	P
6	Bingga Radindra Refansya	P
7	Dewa Syaquila Khaqiqi	P
8	Adel Daiva Mahakam	L
9	Ibra Aji Mashuro	L
10	Naila Elisya Diyara	P
11	Novia Kayla Ramadhani	P
12	Rosyid Alfaro Fahadziq	L
13	Sanggit Khodhijah	P

## Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Semester/minggu : II / 2  
 Tema / Sub Tema : lingkunganku/ rumahku  
 Hari/Tanggal : Selasa, 10 Januari 2023  
 Kelompok : B  
 Alokasi waktu : 60 menit  
 Kompetensi dasar : 1.1 2,8 2.2 3.10,4.10 3.3, 4.3 3.15, 4.15

1. Kegiatan pembuka
  - a. Mencuci tangan
  - b. Mempersiapkan peralatan untuk pembelajaran
2. Alat dan bahan
  - a. Gambar-gambar dan benda-benda berbentuk geometri
  - b. Alat tulis
  - c. Lembar kerja
3. Kegiatan inti sentra:
  - a. Pijakan lingkungan
    - Menyiapkan lembar kerja
    - Menyiapkan media benda-benda dan gambar-gambar geometri
  - b. Pijakan sebelum main:
    - Anak-anak memperhatikan guru menjelaskan dan memainkan benda-benda dan gambar-gambar berbentuk geometri
    - Anak bertanya mengenai benda-benda dan gambar-gambar berbentuk geometri
    - Anak bermain menggunakan benda-benda dan gambar-gambar berbentuk geometri
  - c. Pijakan saat main:
    - Anak menyebutkan macam-macam nama benda dan gambar geometri peralatan rumah
    - Anak Menyusun gambar dan benda geometri sesuai pola yang ditentukan
  - d. Pijakan setelah main:
    - Memberi tahu waktu bermain habis
    - Mengajak membereskan alat bermain bersama
    - Recalling dalam lingkaran
    - Salam dan berdoa setelah kegiatan
4. ISIRAHAT
5. Kegiatan penutup
  - Menanyakan perasaan hari ini
  - Berdoa

## 6. Rencana penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengetahui Allah sebagai pencipta makhluk yang ada di dunia.
SOSEM	2,8	Dapat merapikan media dan alat tulis sendiri
KOGNITIF	2.2	Mempunyai rasa ingin tahu
BAHASA	3.10,4.10	Merespon dengan cepat dan tepat saat mendengar penjelasan yang disampaikan
MOTORIK	3.3, 4.3	Dapat mengikuti kegiatan jasmani dengan Baik
SENI	3.15, 4.15	Membuat hasil karya

Mengetahui :



Kepala sekolah

*[Signature]*  
 Hj. Siti Robikah, S.Ag., M.Pd.I.  
 NIP. 196501112007012005

Guru Kelas

Atin Nur Rakhmawati, S.Pd.

### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Semester/minggu : II / 3  
 Tema / Sub Tema : Kebutuhanku/ Makanan, minuman dan pakaian  
 Hari/Tanggal : Selasa, 17 Januari 2023  
 Kelompok : B  
 Alokasi waktu : 60 menit  
 Kompetensi dasar : 1.1 2,8 2.2 3.12,4.12 3.3, 4.3 3.15, 4.15

1. Kegiatan pembuka
  - a. Mencuci tangan
  - b. Mempersiapkan peralatan untuk pembelajaran
2. Alat dan bahan
  - a. Gambar-gambar dan benda-benda berbentuk geometri
  - b. Alat tulis
  - c. Lembar kerja
3. Kegiatan inti sentra:
  - a. Pijakan lingkungan
    - Menyiapkan lembar kerja
    - Menyiapkan media benda-benda dan gambar-gambar geometri
  - b. Pijakan sebelum main:
    - Anak-anak memperhatikan guru menjelaskan dan memainkan benda-benda dan gambar-gambar berbentuk geometri
    - Anak bertanya mengenai benda dan gambar berbentuk geometri
    - Anak bermain menggunakan benda dan gambar berbentuk geometri
  - c. Pijakan saat main:
    - Anak menyebutkan macam-macam nama benda dan gambar geometri makanan, minuman dan pakaian
    - Anak Menyusun gambar dan benda geometri sesuai pola yang ditentukan
    - Anak mengurutkan benda dan gambar geometri dari yang terkecil sampai yang paling besar atau sebaliknya
  - d. Pijakan setelah main:
    - Memberi tahu waktu bermain habis
    - Mengajak membereskan alat bermain bersama
    - Recalling dalam lingkaran
    - Salam dan berdoa setelah kegiatan
4. ISIRAHAT
5. Kegiatan penutup
  - Menanyakan perasaan hari ini
  - Berdoa

## 6. Rencana penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengetahui Allah sebagai pencipta makhluk yang ada di dunia.
SOSEM	2,8	Dapat merapikan media dan alat tulis sendiri
KOGNITIF	2.2	Mempunyai rasa ingin tahu
BAHASA	3.10,4.10	Merespon dengan cepat dan tepat saat mendengar penjelasan yang disampaikan
MOTORIK	3.3, 4.3	Dapat mengikuti kegiatan jasmani dengan Baik
SENI	3.15, 4.15	Membuat hasil karya



Kepala sekolah

Hj. Siti Robikah, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 196501112007012005

Mengetahui :

Guru Kelas

Atin Nur Rakhmawati, S.Pd.

### **Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)**

Semester/minggu : II / 4  
 Tema / Sub Tema : Lingkunganku/ Sekolah  
 Hari/Tanggal : Rabu, 25 Januari 2023  
 Kelompok : B  
 Alokasi waktu : 60 menit  
 Kompetensi dasar : 1.1 2,8 2.2 3.12,4.12 3.3, 4.3 3.15, 4.15

1. Kegiatan pembuka
  - a. Mencuci tangan
  - b. Mempersiapkan peralatan untuk pembelajaran
2. Alat dan bahan
  - a. Gambar-gambar dan benda-benda berbentuk geometri
  - b. Alat tulis
  - c. Lembar kerja
3. Kegiatan inti sentra:
  - a. Pijakan lingkungan
    - Menyiapkan lembar kerja
    - Menyiapkan media benda-benda dan gambar-gambar geometri
  - b. Pijakan sebelum main:
    - Anak-anak memperhatikan guru menjelaskan dan memainkan benda-benda dan gambar-gambar berbentuk geometri
    - Anak bertanya mengenai benda dan gambar berbentuk geometri
  - c. Anak bermain menggunakan benda dan gambar berbentuk geometri
  - c. Pijakan saat main:
    - Anak menyebutkan macam-macam nama benda dan gambar geometri peralatan yang ada di sekolah
    - Anak Menyusun gambar dan benda geometri sesuai pola yang ditentukan
    - Anak mengurutkan benda dan gambar geometri dari yang terkecil sampai yang paling besar atau sebaliknya
  - d. Pijakan setelah main:
    - Memberi tahu waktu bermain habis
    - Mengajak membereskan alat bermain bersama
    - Recalling dalam lingkaran
    - Salam dan berdoa setelah kegiatan
4. ISIRAHAT
5. Kegiatan penutup
  - Menanyakan perasaan hari ini
  - Berdoa

## 6. Rencana penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1	Mengetahui Allah sebagai pencipta makhluk yang ada di dunia.
SOSEM	2,8	Dapat merapikan media dan alat tulis sendiri
KOGNITIF	2.2	Mempunyai rasa ingin tahu
BAHASA	3.10,4.10	Merespon dengan cepat dan tepat saat mendengar penjelasan yang disampaikan
MOTORIK	3.3, 4.3	Dapat mengikuti kegiatan jasmani dengan Baik
SENI	3.15, 4.15	Membuat hasil karya

Mengetahui :

Kepala sekolah



Hj. Siti Robikah, S.Ag., M.Pd.I.  
NIP. 196501112007012005

Guru Kelas



Atin Nur Rakhmawati, S.Pd.

## Lampiran 4 Pedoman Wawancara Untuk Guru

### **Pedoman Wawancara Untuk Guru**

1. Nama Guru : Atin Nur Rakhmawati, S.Pd
2. Tempat pelaksanaan : Ruang Kelas B
3. Waktu pelaksanaan : Selasa, 10 Januari 2023

#### A. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak

1. Bagaimana kondisi kognitif anak pada saat ini?
2. Bagaimana guru meningkatkan kemampuan kognitif?
3. Metode apa yang digunakan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif?
4. Apa kesulitan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak?

#### B. Metode Bermain Geometri

1. Menurut ibu apa itu Metode?
2. Menurut ibu apa itu metode bermain geometri?
3. Menurut ibu bagaimana cara menerapkan metode bermain geometri?
4. Apakah ibu menerapkan metode bermain geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak?

## Lampiran 5 Pedoman Wawancara Guru

**Pedoman Wawancara Guru****Sebelum diterapkan Metode bermain Geometri**

1. Identitas narasumber : Atin Nur Rakhmawati, S.Pd
2. Tempat : Ruang kelas B
3. Waktu pelaksanaan : Selasa, 10 Januari 2023

No	Pertanyaan	Ringkasan jawaban
1	Bagaimana kondisi perkembangan kemampuan kognitif anak saat ini?	Kemampuan kognitif anak saat ini secara keseluruhan belum berkembang sesuai dengan yang diharapkan.
2	Apa metode yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak?	Untuk pengembangannya selama ini menggunakan metode ceramah dan tanya jawab kepada anak secara langsung.
3	Apakah dengan metode tersebut kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara optimal?	Belum berkembang secara optimal sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak, karena anak-anak masih tergolong dalam kategori Mulai berkembang, mereka masih perlu arahan secara perlahan, namun ada juga yang perkembangannya sudah baik.
4	Bagaimana hasil belajar yang diperoleh anak dengan metode dan kegiatan tersebut?	Hasilnya belum maksimal. Hal ini karena kebanyakan anak-anak masih tergolong dalam kategori perkembangan mulai berkembang walaupun ada anak yang sudah berkembang dengan baik.

### Pedoman Wawancara Guru

#### Setelah Diterapkan Penggunaan Metode Bermain Geometri

1. Identitas narasumber : Atin Nur Rakhmawati, S.Pd
2. Tempat pelaksanaan : Ruang Kelas B
3. Waktu pelaksanaan : Rabu, 26 Januari 2023

No	Pertanyaan	Ringkasan jawaban
1	Setelah diterapkan penggunaan metode bermain geometri apakah ada perubahan pada kemampuan kognitif anak?	Mengalami perubahan yang signifikan, pada awal perkembangan masih berada di kategori mulai berkembang saat ini sesuai standar tingkat pencapaian perkembangan anak, anak-anak kebanyakan berada pada kategori berkembang sangat baik.
2	Bagaimana perkembangan kemampuan kognitif anak setelah diterapkan metode bermain geometri?	Kemampuan kognitif anak meningkat dengan baik, khususnya dalam kemampuan mengenal nama-nama benda geometri, warnanya, mampu bermain pola ABCD-ABCD, serta mampu mengurutkan benda geometri berdasarkan besar kecilnya.
3	Apakah metode ini yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak?	Ini memang salah satu metode yang tepat, karena dengan metode ini perkembangan anak meningkat dan pembelajaran menjadi menyenangkan.
4	Dalam pembelajaran menggunakan metode bermain geometri mengalami kendala?	Kendala yang ada dalam pembelajaran menggunakan metode bermain geometri adalah pada awal pelaksanaannya kesulitan dalam mengkondisikan anak-anak untuk serius dan kendala lain yang ditemui adalah guru belum terbiasa menggunakan metode bermain geometri. Namun dengan arahan dan masukan kendala tersebut dapat teratasi.

## Lampiran 6 Pedoman Observasi

**Pedoman Observasi**  
**Butir-butir Penilaian Perkembangan Kognitif Anak**  
**Melalui Metode Bermain Geometri**

Indikator	Deskripsi	Skor
4. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)	Anak belum mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (0 variasi)	0
	Anak mulai mampu Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (1 variasi)	1
	Anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (2 variasi)	2
	Anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran lebih dari 3 variasi	3
5. Mengenali pola ABCD-ABCD	Anak belum mampu mengenali pola ABCD-ABCD.	0
	Anak mulai mampu mengenali pola ABCD-ABCD tetapi masih harus dibimbing lebih intens	1
	Anak mampu mengenali pola ABCD-ABCD dengan sendirinya meskipun sesekali masih melakukan kesalahan	2
	Anak dapat mengenali pola ABCD-ABCD dengan baik dan benar tanpa bantuan guru	3
6. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	Anak belum mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya	0
	Anak sudah mulai mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya, tetapi masih harus dibimbing atau dibantu	1
	Anak mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya dengan sendirinya tetapi beberapa benda masih mengalami kesalahan	2
	Anak sudah dapat mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya secara mandiri dengan cepat dan benar.	3

## Lampiran 7 Lembar Observasi Kemampuan Berbahasa Pra Siklus

**Lembar Observasi Kemampuan Berbahasa Pra Siklus****Petunjuk pengisian:****Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jumlah Skor	Ket
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3					
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3		
1	Adam		✓				✓				✓			3	MB
2	Afkar		✓				✓				✓			3	MB
3	Alicia		✓				✓				✓			3	MB
4	Arjuna	✓				✓				✓				0	BB
5	Aruna		✓				✓				✓			3	MB
6	Bingga		✓					✓				✓		5	BSH
7	Dewa		✓				✓				✓			3	MB
8	Adel		✓				✓				✓			3	MB
9	Ibra		✓				✓				✓			3	MB
10	Naila			✓				✓				✓		6	BSH
11	Novia			✓					✓				✓	8	BSB
12	Rosyid	✓				✓					✓			1	BB
13	Sanggit		✓				✓				✓			3	MB

Keterangan Indikator Perkembangan:

1. Indikator 1 : Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
2. Indikator 2 : Mengenal pola ABCD-ABCD
3. Indikator 3 : Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

Keterangan Penilaian:

- |                 |                                   |
|-----------------|-----------------------------------|
| Jumlah Skor 0-1 | : Belum Berkembang (BB)           |
| Jumlah Skor 2-4 | : Mulai Berkembang (MB)           |
| Jumlah Skor 5-7 | : Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| Jumlah Skor 8-9 | : Berkembang Sangat Baik (BSB)    |

## Lampiran 8 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus I

**Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus I****Petunjuk pengisian:****Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jumlah Skor	Ket
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3					
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3		
1	Adam		✓				✓				✓			3	MB
2	Afkar		✓				✓				✓			3	MB
3	Alicia		✓				✓			✓				2	MB
4	Arjuna		✓			✓				✓				1	BB
5	Aruna		✓				✓							2	MB
6	Bingga			✓				✓				✓		6	BSH
7	Dewa		✓			✓					✓			2	MB
8	Adel		✓				✓				✓			3	MB
9	Ibra		✓					✓			✓			4	MB
10	Naila				✓			✓				✓		7	BSH
11	Novia				✓				✓			✓		8	BSB
12	Rosyid		✓				✓				✓			3	MB
13	Sanggit			✓				✓				✓		6	BSH

Keterangan Indikator Perkembangan:

1. Indikator 1 : Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
2. Indikator 2 : Mengenal pola ABCD-ABCD
3. Indikator 3 : Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

Keterangan Penilaian:

- Jumlah Skor 0-1 : Belum Berkembang (BB)  
Jumlah Skor 2-4 : Mulai Berkembang (MB)  
Jumlah Skor 5-7 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
Jumlah Skor 8-9 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

## Lampiran 9 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus II

**Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus II**

**Petunjuk pengisian:**  
**Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jumlah Skor	Ket
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3					
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3		
1	Adam		✓				✓				✓			3	MB
2	Afkar		✓				✓				✓			3	MB
3	Alicia		✓				✓				✓			3	MB
4	Arjuna		✓				✓				✓			3	MB
5	Aruna			✓				✓				✓		6	BSH
6	Bingga			✓				✓				✓		6	BSH
7	Dewa			✓				✓					✓	7	BSH
8	Adel			✓				✓					✓	7	BSH
9	Ibra			✓				✓					✓	7	BSH
10	Naila				✓				✓			✓		8	BSB
11	Novia													6	BSH
12	Rosyid		✓				✓					✓		4	MB
13	Sanggit			✓					✓			✓		7	BSH

**Keterangan Indikator Perkembangan:**

1. Indikator 1 : Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
2. Indikator 2 : Mengenal pola ABCD-ABCD
3. Indikator 3 : Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

**Keterangan Penilaian:**

- Jumlah Skor 0-1 : Belum Berkembang (BB)  
Jumlah Skor 2-4 : Mulai Berkembang (MB)  
Jumlah Skor 5-7 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
Jumlah Skor 8-9 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

## Lampiran 10 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus III

**Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siklus III**

**Petunjuk pengisian:**  
**Berilah tanda (x) pada kolom yang tersedia**

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai												Jumlah Skor	Ket
		Indikator 1				Indikator 2				Indikator 3					
		0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3		
1	Adam				✓			✓				✓		7	BSH
2	Afkar			✓				✓				✓		6	BSH
3	Alicia			✓				✓				✓		6	BSH
4	Arjuna			✓			✓				✓			4	MB
5	Aruna			✓				✓					✓	7	BSH
6	Bingga				✓			✓				✓		7	BSH
7	Dewa			✓				✓					✓	7	BSH
8	Adel			✓				✓				✓		6	BSH
9	Ibra				✓				✓		✓			7	BSH
10	Naila				✓				✓			✓		8	BSB
11	Novia				✓				✓				✓	9	BSB
12	Rosyid			✓					✓			✓		7	BSH
13	Sanggit			✓					✓				✓	7	BSH

Keterangan Indikator Perkembangan:

1. Indikator 1 : Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi)
2. Indikator 2 : Mengenal pola ABCD-ABCD
3. Indikator 3 : Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

Keterangan Penilaian:

- Jumlah Skor 0-1 : Belum Berkembang (BB)  
Jumlah Skor 2-4 : Mulai Berkembang (MB)  
Jumlah Skor 5-7 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)  
Jumlah Skor 8-9 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran 11 Dokumentasi Penelitian

**Dokumentasi Penelitian**  
**Raudhatul Athfal (RA) masyithoh 2 Sine Sragen**  
**Bermain Geometri**







**Lampiran 12**

**RAUDHATUL ATHFAL MASYITHOH 2**  
**Jl. Sawo Rt .02/04 Sine, Sragen Telp. 081392647848**  
*Email ramasyithoh\_sinesragen@gmail.com*  
**KABUPATEN SRAGEN**

**SURAT KETERANGAN MENGAJAR**

Yang bertandatangan di bawahini:

Nama : Hj.Siti Robikah,S.Ag.,M.Pd.I  
 NIP : 196501112007012005  
 Jabatan : Kepala RA Masyithoh 2 Sine Sragen  
 Alamat Madrasah : Sine, Rt.02 Rw,04 Sine, Sragen

Menyatakan Bahwa :

Nama : Umi Ltifah Muyasaroh  
 Tempat Tanggal Lahir : Sragen 4 April 1998  
 NIM : 163131002  
 Fakultas : UIN Raden Mas Said Surakarta

Benar-Benar telah Mengajar di RA Masyithoh 2 Sejak Tahun 2016 Setiap Hari Jum'at dan Sabtu.

Mulai juli 2021 sampai 20 Maret 2023 aktif mengajar di kelas B  
 Demikian surat pernyataan ini dibuat, supaya di gunakan dengan se baik-baiknya,  
 Terimakasih.

Sragen, 20 Maret 2023  
 Kepala RA.Masyithoh 2 Sine

Hj.Siti Robikah, S.Ag.,M.Pd.I.  
 NIP.196501112007012005