UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH BUNTALAN I KLATEN SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2012/2013

NASKAH PUBLIKASI

Diajukan Kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Disusun Oleh :
SUGIYARTI
A53B090223

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH BUNTALAN I KLATEN SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2012-2013

Oleh : Sugiyarti

ABSTRAK

Sugiyarti, A53B090223. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2012, 108 halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran melalui bermain bentuk geometri pada anak kelompok B TK Aisyiyah Buntalan I Klaten semester I Tahun Pelajaran 2012-2013. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pembelajaran kelas. Subyek penelitian ini adalah seluruh anak didik kelompok B TK Aisyiyah Buntalan I Klaten semester I Tahun Pelajaran 2012-2013 yang berjumlah 22 anak.

Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi yaitu dengan lembar observasi penerapan metode bermain bentuk geometri, wawancara yang digunakan antara peneliti dengan anak dan didokumentasikan dalam kegiatan bermain geometri.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum dilaksanakan, kemampuan kognitif anak 37,38%, setelah tindakan pada siklus I mencapai 59,95%, pada siklus II meningkat menjadi 84,34%. Berdasarkan data hasil PTK tersebut, maka hipotesis tindakan yang menyatakan diduga melalui bermain bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B Tk Aisyiyah Buntalan I Klaten semester I Tahun Pelajaran 2012-2013 terbukti dan bisa diterima kebenarannya.

Kata Kunci : *Kemampuan kognitif*, Bentuk Geometri.

PERSETUJUAN

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH BUNTALAN 1 KLATEN SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Skripsi dipersiapkan dan disusun oleh:

SUGIYARTI

NIM : A 53B090223

Telah disetujui dan disahkan oleh pembimbing untuk dipertahankan dihadapan Dewan Penguji Skripsi S-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Mengetahui

Pembimbing,

Drs. ANDI HARIS PRABAWA, M.Hum

PENGESAHAN

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH BUNTALAN 1 KLATEN SEMESTER I TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Dipersiapkan dan disusun oleh:

SUGIYARTI

A53B090223

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal .....

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

1. Drs. Andi Haris Prabawa, M.Hum (.....)
2. Drs. M. Yahya, M.Si (.....)
3. Drs. Sutan Syahrir Zabda, MH (.....)

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,

Drs. H. Sofyan Anif, M. Si

NIK: 547

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan moral dan agama.

Pentingnya pendidikan diberikan pada anak usia dini terdapat di dalam undang-undang Sikdinas no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa TK merupakan Pendidikan Nasional. Pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa TK merupakan Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur formal yang bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi, baik fisik maupun psikis yang meliputi nilai-nilai agama dan moral, sosial, emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, motorik dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar.

Kegiatan pembelajaran pengenalan bentuk geometri pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Buntalan I Klaten, seringkali mengalami kesulitan dalam melakukan pembelajaran, dikarenakan kognitif anak masih rendah, pengenalan bentuk geometri merupakan hal yang masih perlu diperhatikan dan membutuhkan penanganan dengan sungguh-sungguh.

Sehubungan dengan masalah yang ditemui di TK Aisyiyah Buntalan I Klaten masih rendah, maka dalam hal ini peningkatan melalui bermain bentuk geometri. Penulis ingin melakukan perbaikan pembelajaran melalui bermain bentuk geometri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B TK Aisyiyah Buntalan I Klaten Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013".

2. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah : a)Kemampuan kognitif pada anak dibatasi pada kemampuan kognitif untuk

anak kelompok B; b) Kegiatan bermain bentuk geometri dengan kepingan bentuk-bentuk geometri.

3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : ”Apakah elalui bermain bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B Tk Aisyiyah Buntalan I Klaten semester I Tahun Pelajaran 2012-2013? “

4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : a) Tujuan Umum : Untuk mengetahui apakah bermain bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Aisyiyah Buntalan I dan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatannya; b) Tujuan Khusus : Untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain bentuk geometri pada anak kelompok B TK Aisyiyah Buntalan I Klaten.

5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dimaksud adalah : a) Bagi anak : Dengan diterapkan bermain bentuk geometri maka anak akan meningkat kemampuan kognitifnya dalam suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan; b)Bagi sekolah : Dapat menjadi perbendaharaan pustaka dan dapat digunakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan; c) Bagi guru : Memperluas wawasan guru dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

B. LANDASAN TEORI

1. Kajian Teori

a. Pengertian Kemampuan Berhitung

1) Pengertian kemampuan : Kemampuan adalah potensi pada setiap anak yang dapat dikembangkan untuk melakukan suatu kegiatan (Depdiknas, 2000 : 6)

2) Pengertian Kognitif : Kognitif adalah kemampuan berfikir manusia yang terjadi secara internal dari pusat susunan saraf yang dimulai dari usia anak sampai dewasa untuk bisa berpikir secara abstrak dan logis.

b. Tujuan Pengembangan Kognitif

Secara khusus permainan bentuk geometri di TK bertujuan agar anak :

1) Dapat berfikir logis, sistematis sejak dini dengan cara mengamati benda yang kongkrit ke yang abstrak, gambar-gambar yang terdapat di sekitar anak.
2) Anak dapat memiliki konsentrasi dan daya fikir yang baik, kreatifitas yang tinggi.

c. Fase-fase kemampuan kognitif usia 4-6 tahun :

1) Fase kelompok A usia 4-5 tahun : a) Anak bisa membedakan bentuk geometri; b) Anak bisa membilang minimal 10-10; c) Dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2-3 pola berurutan; d) Dapat membedakan ciri-ciri bentuk geometri.
2) Fase kelompok B usia 5-6 tahun : a) Anak bisa membilang minimal 1-20; b) Dapat memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 3-4 pola berurutan; c) Dapat membedakan beberapa ciri bentuk geometri.

d. Menurut Permendiknas (2009) Karakteristik Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun adalah sebagai berikut:

1) Dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit; 2) Dapat mengenal konsep bilangan; 3) Dapat mengenal lambang bilangan; 4) Dapat membilang banyak benda 1 – 10; 5) Dapat mengerti apa yang dilakukan dalam situasi tertentu; 6) Dapat mengenal sedikitnya 12 fungsi benda; 7) Dapat menyebutkan 11 warna yang ditunjuk; 8) Dapat mengenal pola

e. Metode Pengembangan Kognitif

Macam-macam metode yang digunakan untuk pengembangan kognitif.

1) Metode Bermain : Menurut Hildelarand (1986 : 54) bermain berarti berlatih, mengeksplortasi, merekayasa, mengulang latihan apapun yang dapat dilakukan untuk mentransformasi secara imajinatif hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.
2) Metode Pemberian Tugas : Metode memberikan kesempatan kepada anak melaksanakan tugas berdasarkan petunjuk langsung dari guru,

apa yang harus dikerjakan, sehingga anak dapat memahami tugasnya secara nyata agar dapat dilaksanakan secara tuntas (Yuliani NuraniSujyono, 2005 : 7.4)

3) Metode Demonstrasi : Adalah cara memperagakan atau mempertunjukkan sesuatu atau proses dari suatu kejadian atau peristiwa. Guru di tuntut mendemontrasikan sesuatu harus jelas, alat peraga dipersiapkan terlebih dahulu, agar pada saat mendemontrasikan sesuatu tidak terhambat atau terganggu.
4) Metode Tanya jawab (Bercakap-cakap) : Metode tanya jawab adalah metode dengan cara tanya jawab, guru memberi pertanyaan terbuka, sehingga anak dapat menjawab beberapa kemungkinan, berdasarkan pengalaman anak, guru harus berusaha agar anak aktif memberi jawaban atau keterangan, bukan guru yang aktif memberi keterangan.
5) Metode Mengucap Syair : Metode Mengucap Syair adalah suatu cara menyampaikan suatu melalui syair yang menarik, yang dibuat guru untuk sesuatu, agar dapat dipahami anak.
6) Metode Percobaan : Adalah suatu cara untuk melakukan berbagai percobaan yang dapat dilakukan anak sesuai dengan usianya, guru sebagai fasilitator, alat untuk berbagai percobaan sudah dipersiapkan guru. Melalui metode ini anak dapat menemukan sesuatu berdasarkan pengalamannya.
7) Metode Bercerita : Adalah menyampaikan sesuatu dengan bertutur atau memberikan penerangan atau penjelasan secara lisan melalui cerita.
8) Metode Karyawisata : Yaitu kunjungan secara langsung ke obyek-obyek sekitar anak sesuai dengan tujuan yang ingin di capai.
9) Metode Dramatisasi : Adalah cara memahami sesuatu melalui peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda di sekitar anak, sehingga anak dapat memahami sesuatu sambil berimajinasi (Yuliani Nurani Sujiono, 2008 : 7. 10)

f. Bermain

Bermain mempunyai makna penting bagi pertumbuhan anak. Menurut Frank Theresa Caplan (Hildebrand, 1986 : 55-56) menggunakan enam belas nilai bermain bagi anak : 1) Bermain membantu pertumbuhan anak; 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela; 3) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak; 3) Bermain memberikan dunia-dunia khayal yang dapat dikuasai; 4) Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya; 5) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa; 6) Bermain mempunyai pengaruh yang unik dalam pembentukkan hubungan antar pribadi; 7) Bermain memberi kesempatan untuk menguasai diri secara fisik; 8) Bermain memusatkan minat dan pemusatan perhatian; 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian; 10) Bermain merupakan cara untuk menyelidiki sesuatu; 11) Bermain merupakan kekuatan hidup; 12) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia (Yuliani Nurani Sujiono, 2005:7.5).

g. Media

Media mempunyai fungsi dan tujuan dalam pengembangan kognitif anak yaitu : 1) Merangsang anak melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian, dan Minat; 2) Bereksperimen; 3) Menyelidiki atau meneliti; 4) Alat bantu; 5) Mencapai tujuan yang maksimal; 6) Alat peraga untuk memperjelas sesuatu7) Mengembangkan imajinasi atau kreatifitas. (Yuliani Nurani Sujiono, 2005 : 8.3 – 8.5).

h. Geometri

1) Pengertian Bentuk Geometri

Geometri adalah pelajaran tentang bentuk. Geometri merupakan bentuk datar dan bentuk ruang yang merupakan alat permainan anak untuk bereksplorasi yang dapat merangsang kepekaan kognitif dan mengembangkan daya imajinasi anak dari bentuk sederhana ke yang lebih kompleks.

2) Klasifikasi Kemampuan Pengembangan Geometri

Adapun kemampuan yang akan dikembangkan,antara lain : a)Memilih benda menurut warna,bentuk, dan ukurannya; b)Mencocokkan benda menurut warna,bentuk, dan ukurannya; c)Membandingkan benda menurut ukurannya besar, kecil, panjang, lebar, tinggi, rendah; d)Mengukur benda secara sederhana; e)Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran,besar kecil, tinggi rendah, panjang pendek; f)Menciptakan bentuk dari kepingan giometri; g)Menyebutkan benda-benda yang ada dikelas sesuai dengan bentuk geometri; h)Mencontoh bentuk-bentuk geometri; i)Menyebut, menunjukkan,mengelompokkan bentuk geometri; j)Menyusun menara dari delapan kubus; k)Mengenal ukuran panjang,berat, dan isi; l)Meniru pola dengan empat kubus (Yuliani Nurani Sujiono, 2005 : 2.13).

3) Langkah-Langkah Penggunaan Bentuk Geometri Pada Saat Pembelajaran : a) Memperkenalkan anak dengan berbagai bentuk geometri dengan benda kongkrit disekitar anak, lingkaran-donat, persegi-televisi; b) Memberikan berbagai macam bentuk geometri; c)Mampu menyusun bangun dasar geometri menjadi bentuk bangunan baru; d) Dapat membedakan bentuk-bentuk geometri; e) Mampu membuat perbandingan benda-benda menurut ukurannya.

4) Tujuan Pembelajaran Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Buntalan I Klaten : a) Dapat membedakan bentuk-bentuk geometri; b) Dapat mengelompokkan bentuk-bentuk geometri; c)Dapat membedakan ciri-ciri geometri; d) Dapat membedakan benda-benda yang berbentuk geometri.

2. Penelitian Yang Relevan

Dari penelitian yang telah dibahas dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan dari setiap penelitian yaitu antara lain Juwariyah (2012) mengkaji tentang kegiatan alat peraga geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Puji Lestari (2011) mengkaji tentang bermain puzzle dapat

meningkatkan kemampuan kognitif anak. Sunarti (2011) mengkaji tentang permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Penelitian-penelitian tersebut diatas walaupun berbeda akan tetapi masih berhubungan dengan penelitian ini. Dengan demikian penelitian diatas mendukung dan menekankan penggunaan bentuk geomtri untuk meningkatkan kognitif anak usia dini.

3. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah diduga melalui bermain bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Aisyiyah Buntalan I Klaten Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013.

C. METODE PENELITIAN

1. Seting dan Subjek Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas kelompok B di TK Aisyiyah Buntalan I Kabupaten Klaten dengan alasan peneliti mengajar di TK tersebut sehingga memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian baik dari segi waktu maupun biaya.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun pelajaran 2012-2013 selama dua bulan yaitu pada bulan september dan berakhir bulan oktober 2012.

2. Subjek Penelitian

Subyek penelitian adalah guru dan anak kelompok B TK Aisyiyah Buntalan I Klaten Tahun pelajaran 2012 / 2013 dengan jumlah 10 anak laki-laki dan 12 anak perempuan.

3. Prosedur Penelitian

Adapun proses untuk perolehan hasil yang optimal digunakan cara dan prosedur yang efektif sehingga dimungkinkan adanya tindakan berulang-ulang dengan revisi yang terbentuk untuk meningkatkan kemampuan kogniktif anak. 1. Siklus terdiri dari empat langkah yaitu : a) perencanaan

(*planning),* b) tindakan (*acting*), c) pengamatan (*observing*), dan d) refleksi (*reflekting*).

4. Jenis Data

Peneliti pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut : siklus dalam PTK minimal 2 siklus yakni siklus I dan siklus II, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Beberapa alasan peneliti menggunakan PTK antara lain : a. PTK dapat meningkatkan kinerja guru menjadi profesional; b. PTK dapat memperbaiki proses pembelajaran pada seorang guru; c. PTK membuat guru lebih percaya diri; d. Melalui PTK guru menjadi kreatif dan inovatif; e. PTK tidak mengganggu tugas pokok seorang guru karena dia tidak perlu meninggalkan kelasnya.

5. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara : a)Observasi/Pengamatan; b) Wawancara; c) Dokumentasi

6. Instrumen Penelitian

Pembuatan instrumen disusun sebelum peneliti terjun di lapangan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu : a)Lembar observasi peningkatan kemampuan kognitif yang berisi tentang catatan hasil pelaksanaan kegiatan mengenai kemampuan anak yang sesuai dengan indikator yang akan dicapai; b) Lembar observasi penerapan permainan bentuk geometri yaitu berisi tentang catatan pelaksanaan permainan bentuk geometri dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif ini antara lain : pendahuluan, pelaksanaan inti, penggunaan alat pembelajaran dan penutup yang dilakukan pada waktu pembelajaran berlangsung.

7. Indikator Pencapaian

Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan kognitif meliputi :

a. Anak mampu melalukan banyak gerakan koordinasi mata dengan tangan.
b. Anak mampu membedakan bentuk geometri.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Latar Penelitian

a. Profil TK Aisyiyah Buntalan I Klaten

TK Aisyiyah Buntalan I Klaten adalah sekolah swasta dibawah naungan Yayasan Aisyiyah bagian Dikdasmen kecamatan dan departemen agama kabupaten Klaten povinsi Jawa Tengah. Sekolah ini mempunyai 3 kelas yaitu satu kelas untuk kelompok A, dan dua kelas untuk kelompok B yaitu B1 dan B2.

1) Visi : Menciptakan generasi yang bertakwa, sehat, cerdas, dan ceria..
2) Misi : Mengupayakan pendidikan islami, kreatif, dan inovatif.
3) Tujuan : Mendidik manusia muslim, cakap, percaya pada diri sendiri, dan berguna pada masyarakat bangsa dan negara.

b. Keadaan SDM (Sumber Daya Manusia)

Berdasarkan data tahun pelajaran 2012/2013, TK Aisyiyah Buntalan I Klaten dipimpin oleh Ibu Hj. Tarbiyah dengan kualifikasi Ama.Ag dan memiliki 4 guru yaitu Ibu Sugiyarti, AMa.Pd, dengan kualifikasi pendidikan D2 PGTK, Siti Marfu'ah, AMa.Pd, dengan kualifikasi pendidikan D2 PGTK, Feny Marlina, Amd, dengan kualifikasi pendidikan D3 Kesekertariatan, Sri Purwanti, dengan kualifikasi pendidikan D1 Kesehatan. Guru yang tersebut diatas semuanya baru menempuh S1 PAUD.

c. Karakteristik Anak Didik di TK Aisyiyah Buntalan I Klaten

Karakter dan kemampuan anak didik di TK Aisyiyah Buntalan I Klaten sangat beraneka ragam. Sebagian besar anak didik di kelas ini berusia 5-6 tahun, mereka berasal dari keluarga kalangan ekonomi menengah kebawah. Adapun untuk tempat tinggal mereka semua bertempat tinggal di pedesaan. Berdasarkan penelitian dikelas, kemampuan anak kelompok B1 ini rata-rata cukup mudah untuk menyerap pengetahuan yang diberikan guru.

2. Refleksi Awal

Upaya mengetahui kemampuan kognitif sebelum tindakan, peneliti melakukan pengamatan lebih teliti pada hari selasa 18 sebtermber 2012. Peneliti memulai dengan mengamati kegiatan pembelajaran yang dimulai dengan berbaris dilanjutkan dengan kegiatan awal seperti membaca doa, absensi, menyanyi, hafalan surat pendek, berbagi cerita, dan berolahraga.

3. Analisis Pencarian Fakta

Pada penelitian kelas ini digunakan analisis berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran maupun hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Analisis dari hasil observasi terhadap guru sebagai pelaksanaan kegiatan pembelajaran digunakan untuk melakukan refleksi, agar peneliti dapat menentukan yang akan di ambil pada siklus berikutnya.

4. Deskripsi Penelitian Siklus

a. Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan ini diawali dengan mempersiapkan bentuk geometri yang dapat menaria minat belajar anak, pembuatan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yaitu sebagai pedoman peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran bentuk geometri, yang dibuat seminggu sebelum pelaksanaan siklus 1. Adapun tindakkan dalam siklus 1 akan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari senin 24 september 2012, pertemuan kedua pada hari rabu 26 september 2012, pertemuan ketiga pada hari jum’at 28 september 2012.

2) Pelaksanaan Tindakan

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan pada siklus I dilakasanakan pada hari senin 24 september 2012, pukul 07.30-10.00 WIB

Pertemuan I pada siklus I terdiri dari tiga tahap yaitu : a) Kegiatan Awal; b) Kegiatan Inti : Peneliti mulai menunjukkan bentuk-bentuk geometri yang terbuat dari kayu ranin dan mulai menjelaskan ciri-ciri bentuk geometri. Peneliti memberikan motivasi dan bantuan pada anak

yang kurang mampu dan melakukan observasi selama kegiatan berlangsung. Peneliti memberikan pujian kepada anak yang sudah selesai menyusun bentuk geometri; c) Kegiatan Akhir.

3) Observasi

Observasi ditekankan pada aspek keberhasilan penelitian yang berupa anak bisa menyebutkan dan membedakan bentuk-bentuk geometri. Target penelitian pada kemampuan kognitif anak pada siklus 1 minimal 59,95% nilai rata-rata pencapaian pada siklus 1.

4) Refleksi

Hasil analisis peneliti menunjukkan bahwa : (1) adanya anak yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran kognitif. (2) anak yang belum berani maju membedakan bentuk geometri dengan urut. (3) Adanya anak yang belum bisa membedakan ciri dan bentuk geometri. (4) Adanya anak yang masih suka bermain sendiri pada waktu pembelajaran. (5) Sudah ada peningkatan pembelajaran kognitif melalui bentuk geometri jika dibandingkan sebelum tindakan, tetapi hasilnya belum maksimal, maka peneliti membuat perencanaan dengan kegiatan yang lebih menarik untuk tindakan pada siklus II.

b. Siklus II

1) Perencanaan Tindakkan

Tahap perencanaan ini diawali dengan pembuatan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang dibuat seminggu sebelum pelaksanaan siklus II, pemilihan media yang sesuai dengan pembelajaran, penggunaan metode yang tepat saat pembelajaran bentuk geometri, mempersiapkan lembar atau alat evaluasi. Siklus II akan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari senin 1 Oktober 2012, pertemuan kedua pada hari rabu 3 oktrober 2012, pertemuan ketiga pada hari jum’at 5 oktober 2012.

2) Pelaksanaan Tindakan

Tindakan pada siklus II dilaksanankan pada hari senin 1 oktober 2012, pukul 07.30-10.00 WIB

Pertemuan pertama siklus II : a) Kegiatan Awal; b) Kegiatan Inti: Peneliti menunjukkan berbagai macam bentuk-bentuk geometri, peneliti juga menanyakan kepada anak tentang benda-benda yang berbentuk geometri yang berada di dalam kelas maupun di luar kelas; c) Kegiatan Akhir

Pertemuan kedua Siklus II : a) Kegiatan Awal; b) Kegiatan Inti: Peneliti memulai pembelajaran dengan menunjukkan potongan bentuk geometri yang terbuat dari kertas warna. Peneliti mulai menjelaskan bagaimana cara menyusunnya; c) Kegiatan Akhir

Pertemuan ketiga siklus II : a) Kegiatan Awal; b) Kegiatan Inti: Peneliti menunjuk tiga anak beridiri didekat keranjang yang berisi bentuk-bentuk geometri dan anak-anak akan mulai mengambil sesuai dengan perintah peneliti lalu anak berlari setelah mengambil bentuk geometri yang sudah ditentukan peneliti menuju keranjang yang masih kosong dan memasukkan bentuk geometri yang dibawa anak sesuai dengan perintah yang telah ditentukan sambil berlari dengan jarak kurang lebih tiga meter; c) Kegiatan Akhir

3) Observasi

Dari hasil pengamatan atau observasi pada siklus II terhadap aktifitas anak, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam membedakan bentuk geometri mencapai 84,34 % atau masuk dalam katagori berhasil jika dibandingkan dengan hasil observasi pada siklus I yaitu 59,95 %.

4) Refleksi

Dari kegiatan tersebut anak merasa senang dan mudah memahami bentuk geometri sehingga kemampuan kognitif anak di TK Aisyiyah Buntalan I pada kelompok B mencapai hasil yang baik dan mengalami peningkatan.

5. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi serta diskusi hasil kegiatan siswa, ditemukan bahwa setrategi hasil pembelajaran kemampuan kognitif dengan

menggunakan metode tanya jawab, bercakap-cakap, demontrasi, dan pemberian tugas dapat meningkatkan pemahaman kemampuan kognitif pada anak TK Aisyiyah Buntalan I kelompok B.

6. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian yang dialami oleh peneliti yaitu : a) Keterbatasan dalam kemampuan pengamatan. Peneliti sebagai guru dikelompok B TK Aisyiyah Buntalan I yang mana pada saat ini juga bertindak sebagai peneliti; b) Kerjasama dengan pihak lain dalam melakukan penelitian peneliti mengalami kesulitan dan keterbatasan dalam melakukan kerjasama dengan semua guru yang mengampu dikelas lain dikarenakan jumlah guru yang ada tidak sebanding dengan anak didik yang ada di TK Aisyiyah Buntalan I Klaten; c) Sarana dan prasarana yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian tindakkan kelas yang kurang memadai.

E. KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut : a. Permainan bentuk geometri yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Buntalan I Kelompok B telah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memahami bentuk geometri yang telah dilaksanakan pada siklus I dan siklus II; b. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam pembelajaran kemampuan kognitif terbukti pada siklus I meningkat 59,95% dan pada siklus II meningkat 84,34% sehingga dapat diperoleh peningkatan 23,39% dari keadaan awal.

2. Implikasi Hasil Penelitian

a. Bagi Anak : Setelah dilakukan pembelajaran kemampuan kognitif dengan metode bermain bentuk geometri ternyata memberikan dampak positif, anak lebih menarik dan antusias serta lebih bisa menangkap materi yang disampaikan.

b. Bagi Pendidik : Dalam pembelajaran kemampuan kognitif dengan menggunakan metode bermain bentuk geometri, proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih berhasil meningkatkan kemampuan kognitif anak.

c. Bagi Institusi Pendidikan : Dengan adanya penelitian ini memberikan dampak yang baik yaitu institusi pendidikan harus lebih memperhatikan pembelajaran dengan metode bermain bentuk geometri untuk lebih mengefektifkan pembelajaran terutama dalam pembelajaran kognitif.

3. Saran

Berdasarkan pembahasan pada hasil perbaikan maka penulis memberikan saran sebagai berikut : a) Guru Taman Kanak-Kanak (TK) diharapkan selalu mengikuti perkembangan kurikulum pendidikan anak usia dini; b) Untuk selalu menggunakan alat peraga yang kreatif, enofatif, rdan dapat menarik anak dalam mengikuti pembelajaran agar minat belajar anak lebih optimal; c) Selalu melibatkan anak dalam menyampaikan materi agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan kreatif dalam meningkatan minat kemampuan kognitif anak; d) Dalam melakukan pembelajaran kemampuan kognitif melalui bermain bentuk geometri selalu dilaksanakan dengan bermain dari awal kegiatan, kegiatan inti maupun kegiatan akhir; e) Peningkatan kemampuan kognitif dalam bermain bentuk geometri pembelajarannya agar lebih baik jika dilakukan secara terpadu dalam semua bidang pengembangan di TK.

DAFTAR PUSTAKA

Darsinah 2010.*Perkembangan kognitif*. Surakarta: Univeritas Muhammadiyah Surakarta

Departemen pendidikan Agama. *2005. Kurikulum 2004 TK dan Raudatul Atfal*. Departemen Pendidikan Agama Dirjen Pendidikan.

Juwariyah. 2012. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Dengan Alat Peraga Geometri di TK Pertiwi 2 Brangkal tahun ajaran 2011/2012" *Skripsi.*Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Montollalu. 2005.*Bermain dan Permainan Anak.*Jakarta: Universitas Terbuka.

Mulyasa. E. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas.*Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

.

Musfiroh, T. 2008. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Badru Zaman, dkk. 2010. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Permendiknas 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*

.

Lestari, Puji. 2011."Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Dengan Alat Peraga Geometri di TK Klumprit I Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012". *Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sunarti. 2011."Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Kartu Angka di TK A Mojodoyong 2 Kedawong Sragen Tahun Ajaran 2010/2011".*Skripsi*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sujiono Nurani Yuliani. 2005.*Metode Pengembangan Kognitif.* Jakarta: UniversiTerbuka.

VanCleave Janice Pratt .1996.*Gembira Bermain Dengan Geometri.* Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.