



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI PADA MATERI MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DI
RAUDHATUL ATHFAL AL-FARABI TANJUNG SELAMAT
KECAMATAN SUNGGAL TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas - Tugas dan
Memenuhi Syarat - Syarat untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh

NURUL AMELIA

NIM. 38133069

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA**

**MEDAN
2017**



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA
DINI PADA MATERI MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *MAKE A MATCH* DI
RAUDHATUL ATHFAL AL-FARABI TANJUNG SELAMAT
KECAMATAN SUNGGAL TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas - Tugas dan
Memenuhi Syarat - Syarat untuk Mencapai
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Ilmu Tarbiyah
Oleh

NURUL AMELIA

NIM. 38133069

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Pembimbing I

Pembimbing II

Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag

NIP. 197411112007102002

Nunzairina, M. Ag

NIP. 197308272005012005

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN**

2017

No : Istimewa

Medan, 6 April 2016

Lamp : 1 (Satu)

Hal : **Pengesahan Judul Skripsi**

Kepada Yth :

Ketua Jurusan PGRA

Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan
Keguruan UIN - SU

Di -

Medan

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : NURUL AMELIA

NIM : 38133069

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini II

**Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model *Make a
Match* di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal
Tahun Ajaran 2016/2017.**

Demikian surat pengajuan ini saya perbuat dengan sebenarnya dan atas
perkenaan Ibu Ketua Jurusan, saya ucapkan terima kasih.

**Diketahui,
Pembimbing Skripsi I**

**Wassalam,
Pemohon**

**Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag
NIP.19741111 200710 2 002**

**NURUL AMELIA
NIM. 38.13.3.069**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurul Amelia

Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 12 Juni 1995

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jalan Perjuangan Tanjung Selamat Sunggal

Nama Ayah : Wardi

Nama Ibu : Asni

Riwayat Pendidikan

1. SD Negeri 101740 (2002-2007)
2. Smp Negeri 30 Medan (2007-2010)
3. Sma Swasta Muhammadiyah 02 Medan (2010-2013)
4. Uin-Su (2013-2017)

Demikianlah daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya.

Medan, 6 April 2017
Saya yang membuat

Nurul Amelia

Nim.38.13.3.069

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Amelia

NIM : 38133069

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **Upaya meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model *Make A Match* di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017.**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar - benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan - kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil orang lain, maka gelar dan ijazah diberikan oleh universitas batal saya terima.

2017

Medan, 6 April

Yang membuat pernyataan

NURUL AMELIA
NIM. 38.13.3.069

Hal: Skripsi Sdri. Nurul Amelia

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan
UIN Sumatera Utara Medan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan perbaikan
seperlunya terhadap skripsi saudara :

Nama : Nurul Amelia

NIM : 38133069

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul : **Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini
Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan
Model *Make A Match* di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung
Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017.**

Dengan ini saya menilai skripsi tersebut dapat disetujui untuk diajukan dalam
Sidang Munaqasah Skripsi pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN
Sumatera Utara.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Medan, 6 April 2016

Pembimbing Skripsi I

Pembimbing Skripsi II

Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M. Ag
NIP. 197411112007102002

Nunzairina, M. Ag
NIP. 197308272005012005

ABSTRAK

Nama : Nurul Amelia
 NIM : 38.13.1.069
 Fak/Jur : FITK/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Pembimbing I : Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M.Ag
 Pembimbing II : Nunzairina, M. Ag
 JudulSkripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Make A Match* Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Make A Match*, Kemampuan Kognitif Materi Mengenal Bentuk Geometri

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran model pembelajaran *Make A Match* dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dari data yang dihasilkan melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini dilaksanakan di kelompok B Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal dengan jumlah siswa 16 orang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk geometri meningkat setelah adanya tindakan melalui model pembelajaran *Make A Match*. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, persentase perkembangan kognitif sebesar 43,75%, kemudian mengalami peningkatan pada Siklus I sebesar 62,67% dan pada pelaksanaan siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik yaitu 81,51%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga perkembangan kognitif anak meningkat: kegiatan pra-pengembangan, kegiatan pengembangan, dan kegiatan penutup. Pemberian pengarahan aktif dilakukan pada saat kegiatan pengembangan dan pada saat kegiatan penutup.

Pembimbing Skripsi II

Nunzairina, M. Ag

NIP. 197308272005012005

MOTTO

**MEMBUAT ORANG LAIN LEBIH BERMANFAAT ADALAH SAMA
DENGAN MEMBUAT ANDA LEBH BERMANFAAT DARI MEREKA
MEMBUAT MEREKA LEBIH BERPRESTASI ADALAH SAMA
DENGAN MEMBUAT ANDA LEBIH BERPRESTASI DARI MEREKA**

(IMAM ROBANDI)

“SESUNGGUHNYA SESUDAH KESULITAN ITU ADA KEMUDAHAN”

(Q.S AL-INSYIRAH:5)

**TERUSLAH BERGERAK HINGGA KELELAHAN ITU LELAH
MENGIKUTIMU, TERUSLAH BERLARI HINGGA KEBOSANAN ITU
BOSAN MENGEJARMU, TERUSLAH BERJALAN HINGGA LETIH ITU
LETIH BERSAMAMU”**

(K.H. RAHMAT ABDULLAH)

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan hidayahnyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Penerapan Pembelajaran *Make A Match* Di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017”**. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Rasulullah SAW, beserta keluarga dan para sahabat, semoga kelak kita termasuk umat yang mendapatkan syafaat beliau dihari kiamat, Amin. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan bagi mahasiswa jenjang S1 pada program Studi Pendidikan (S.Pd.) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, banyak mengalami hambatan dan kesulitan yang dihadapi, namun dengan adanya bimbingan, bantuan, saran, serta kerjasama dari berbagai pihak, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya terutama kepada :

1. Ayahanda dan ibunda tercinta yang telah membesarkan, mendidik, membimbing dengan ketulusan dan kasih sayang, serta ucapan terimakasih kepada kakak-kakak, serta seluruh keluarga yang telah banyak memberikan motivasi serta bantuan selama penulis menjalani perkuliahan sampai dapat menyelesaikan Program Sarjana (S.1)
2. Bapak Dr. Amiruddin Siahaan, M. Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Khadijah, M.Ag, selaku ketua jurusan PIAUD UIN Sumatera Utara yang telah banyak membantu dan memberikan pengarahan.
4. Ibu Nun Zairina, M.Ag, selaku Dosen Pembimbing Akademik dan pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Ibu Dr. Humaidah Br. Hasibuan, M.Ag, selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu dan memberikan pengarahan.
6. Bapak/ ibu dosen S1 PIAUD Universitas Islam Negeri Sumatera Utara yang telah banyak memberi ilmu selama menempuh pendidikan.
7. Kepala Sekolah dan Dewan Guru Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal
8. Teman –Teman Mahasiswa S1 jurusan PIAUD- II UIN Sumatera Utara tahun 2013 yang telah memberi dukungan dan bantuan selama perkuliahan ini.

Semoga bantuan dan dorongan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan pahala dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, dengan mengucapkan Alhamdulillah dan syukur yang tiada terhingga penulis mengakhiri skripsi ini.

Medan, 6 April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN JUDUL	i
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN DAFTAR RIWAYAT HIDUP	iii
ABSTRAK	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian	8

BAB II KAJIAN TEORITIS	9
A. Kerangka Teori	9
1. Kemampuan kognitif anak usia dini	9
a. Pengertian kemampuan kognitif anak	9
b. Pengembangan kognitif anak	12
c. Teori perkembangan kognitif anak usia dini menurut ahli.....	16
d. Teori kognitif menurut pandangan islam	19
2. Teori pengenalan bentuk geometri	23
a. Pengertian geometri	23
b. Bentuk- bentuk dasar geometri	24
3. Hakikat Pembelajaran kooperatif	25
a. Definisi Pembelajaran Kooperatif.....	25
b. Prinsip Pembelajaran Kooperatif	28
4. Pembelajaran Kooperatif <i>Make A Match</i>	31
a. Pengertian Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	31
b. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Make A match</i>	34
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	34
d. Kelemahan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	35
B. Kerangka Berpikir	36
C. Penelitian yang relevan	38

D. Hipotesis Tindakan.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	40
B. Subjek Penelitian.....	41
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
D. Prosedur penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data	47
F. Teknik analisis data	56
G. Jadwal penelitian.....	58
H. Indikator Keberhasilan	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	60
B. Hasil Penelitian	66
1. Data Pengetahuan Awal Siswa	63
2. Data Hasil Kegiatan Siklus I.....	66
3. Data Hasil Kegiatan Siklus II.....	76
C. Pembahasan Hasil penelitian.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran-saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan prosedur penilaian	42
Gambar 2 Diagram tes Awal.....	62
Gambar 2. Diagram Siklus I.....	71
Gambar 3. Diagram Siklus II	82
Gambar 4. Diagram Peningkatan Tes Awal, Siklus I dan Siklus II.....	84

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Aspek Perkembangan Kognitif	46
2. Tabel 3.2 Lembar Observasi Profil Sekolah	47
3. Tabel 3.3 Lembar Observasi Kemampuan Kognitif Siswa	48
4. Tabel 3.4 Lembar Observasi Kegiatan Guru Ketika Menggunakan Model <i>Make A Match</i>	54
5. Tabel 3.5 Interpretasi Kemampuan Kognitif Siswa	55
6. Tabel 3.6 Jadwal Penelitian	57
7. Tabel 4.1 Rekap Hasil Perolehan Nilai Tes Awal	61
8. Tabel 4.2 Rekap Hasil Perolehan Nilai Siklus I	70
9. Tabel 4.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I	72
10. Tabel 4.4. Rekap Hasil Perolehan Nilai Pada Saat Siklus II	79
11. Tabel 4.5 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II	80

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Observasi Profil Sekolah	92
2. Lampiran 2 Lembar Wawancara Guru	93
3. Lampiran 3 Lembar Observasi Kegiatan Guru Ketika Menggunakan <i>Cooperatif Learning</i> Siklus I	95
4. Lampiran 4 Lembar Observasi Kegiatan Guru Ketika Menggunakan <i>Cooperatif Learning</i> Siklus II	96
5. Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I.....	97
6. Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II	106
7. Lampiran 7 Lembar Kerja Siswa Pratindakan	115
8. Lampiran 8 Lembar Kerja Siklus I.....	116
9. Lampiran 9 Lembar Kerja Siklus II	117
10. Lampiran 10 lembar Observasi Pratindakan	118
11. Lampiran 11 lembar Observasi Siklus I.....	120
12. Lampiran 12 lembar Observasi Siklus II	126
13. Lampiran 13 Dokumentasi Foto Kegiatan	132

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya.

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.¹ PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa.² Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Dalam konteks

¹ UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14

² Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h.4

pendidikan anak usia dini, Raudhatul Athfal memiliki peran yang cukup besar dalam proses optimalisasi kemampuan anak berikut juga dengan hal-hal penanaman nilai-nilai agama pada anak. Maka dari pada itu, keberadaan guru profesional pada bidang pendidikan anak usia dini menjadi suatu keharusan. Para pendidik di lembaga ini harus dapat memberikan layanan secara profesional kepada anak didiknya dalam rangka peletakan dasar ke arah pengembangan sikap, pengetahuan dan keterampilan agar anak didiknya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan serta mempersiapkan diri mereka untuk memasuki pendidikan dasar. maka dari pada itu kunci sukses yang menentukan keberhasilan implementasi kurikulum adalah kreatifitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan berhasil-tidaknya anak dalam belajar.

Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Muatan Kurikulum Raudhatul Athfal meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik.

Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu,³ artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.

Pengembangan kognitif pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu mengeksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya anak akan memainkan perannya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingannya dan orang lain. Apabila kognitif anak tidak dikembangkan, maka fungsi pikir tidak dapat digunakan dengan cepat dan tepat untuk mengatasi situasi dalam rangka memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Anak usia 4-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah “dapat menyebut bilangan satu sampai sepuluh, sudah dapat mengukur benda sederhana, mencipta bentuk geometri, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk geometri, mencontoh bentuk-bentuk geometri, menyebut, menunjukkan dan mengelompok lingkaran, segitiga, segiempat”.⁴

Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Raudhathul Athfal diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa

³ Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 31.

⁴ *Ibid*, h. 32

bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru di Raudhatul Athfal.

Banyak guru di Raudhatul Athfal jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orangtua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain. Padahal bermain adalah sesuatu yang sangat disenangi anak usia Raudhatul Athfal. Permainan yang menarik dan tidak banyak aturan umumnya disukai anak. Guru dapat menggunakannya untuk menyampaikan pembelajaran kepada anak dan hal ini dapat digunakan dalam pengembangan kognitif anak melalui model pembelajaran *Make a Match* atau permainan mencari pasangan

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dimana “ model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”.⁵ Proses pembelajaran akan lebih menarik dan sebagian besar siswa sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran, dan keaktifan siswa akan tampak saat siswa mencari pasangan kartu masing masing, hal ini dapat mengembangkan kognitif anak melalui proses mencari pasangan bentuk geometri.

⁵ Imas Kurniangsih,(2016), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena, h. 55

Banyak temuan dalam penerapan model pembelajaran *Make a Match*, dimana Permainan mencari pasangan (*Make a Match*) ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang yaitu jenis kartu bergambar geometri, lalu anak mencocokkan dan mencari pasangan kartu bentuk sesuai ukuran, jenis, dan bentuknya yang dipegang oleh temannya. Permainan ini sesuai dengan indikator yang ingin dicapai yaitu memasang benda sesuai bentuk ukuran dan jenisnya dan indikator menyebut, menunjukan dan mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Hal ini juga diterapkan di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal namun berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan menunjukkan kemampuan kognitif anak di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal masih rendah. Penyebab dari permasalahan ini di antaranya saat mengajar guru menerapkan strategi ceramah sehingga membuat anak pasif. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan penggunaan majalah dan buku tulis serta kegiatan menghafal dan mengingat fakta.

Dalam kondisi kognitif khususnya materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi peneliti melihat masih ada anak yang responsnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru dan bahkan ada yang lebih memilih bercerita dengan teman sebangkunya dibanding melihat/memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu, dalam tahapan pemahaman anak-anak cenderung tidak dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan. Berdasarkan observasi keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang variasinya guru dalam menggunakan model

pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model *Make a Match* di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa masalah sebagai berikut:

- a. Masih adanya kemampuan kognitif anak pada materi bentuk geometri yang rendah
- b. Guru hanya menggunakan strategi ceramah yang membuat anak pasif.
- c. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan majalah dan buku tulis serta kegiatan menghafal.
- d. Penggunaan metode bermain yang sangat minim.
- e. Kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Dari rangkaian latar belakang tersebut, peneliti menarik beberapa masalah yaitu:

1. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal geometri sebelum menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017?

2. Bagaimana kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal geometri sesudah menggunakan model pembelajaran *Make a Match* di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun ajaran 2016/2017?
3. Apakah penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam memahami materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun ajaran 2016/2017 ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, yang menjadi tujuan peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia dini pada materi pengenalan bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017 sebelum menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.
2. Untuk mengetahui kemampuan kognitif anak usia dini pada materi pengenalan bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun Ajaran 2016/2017 sesudah menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.
3. Untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam memahami materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun ajaran 2016/2017.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis, penelitian ini berguna sebagai khazanah ilmu pengetahuan bidang pendidikan formal dan non formal sebagai dasar pendahuluan bagi yang akan membahas permasalahan yang serupa dengan penelitian ini.
2. Adapun manfaat penelitian ini secara praktis adalah:
 - a. Bagi Peneliti, untuk mengetahui upaya guru dalam mengatasi permasalahan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada anak di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal.
 - b. Bagi guru, menambah wawasan guru tentang Model pembelajaran yang mampu menambah kemampuan kognitif pada anak dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan melatih kognitif anak
 - c. Bagi sekolah, hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah.

BAB II

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teoritik

1. Kemampuan Kognitif Anak

a. Pengertian kemampuan kognitif anak

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana”.⁶

Kognitif adalah kemampuan berpikir pada manusia.⁷ Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.

⁶ Khadijah, (2016), *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 31

⁷ Masganti Sit, (2010), *Perkembangan Peserta Didik*, Medan: Perdana Publishing, h. 76

Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan “ kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui objek tertentu, memasukkan informasi kedalam pikiran, mengubah pengetahuan yang sudah ada dengan informasi yang baru diperoleh dan merupakan tahapan-tahapan berpikir”.⁸

Menurut Piaget (dibaca piase) dalam Asrul dkk menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf.⁹

Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. dalam perkembangannya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungannya.¹⁰

Menurut Sujiono, kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.¹¹ Penyair Amerika abad ke 20 Mariane Moore mengatakan bahwa pikiran adalah” sesuatu yang bernyanyi”.¹²

Sementara itu Hunter dalam Murphy, memiliki definisi tentang kemampuan kognitif sebagai berikut: “*General cognitive ability has been empirically related to performance on hundred of jobs.*” (kemampuan kognitif sangat berhubungan secara empiris dengan performa seseorang dalam

⁸ *Ibid*, h. 76

⁹ Asrul, Sitorus Dkk, (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Memina Sdm Yang Berkarakter*, Medan: Perdana Publishing, h. 188

¹⁰ Desmita, (2009), *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, h. 43

¹¹ Sujiono, Dkk. (2008). *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta: Nusa Permai, h. 33

¹² John W.Santrock, (2011). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana, h. 26

mengerjakan banyak pekerjaan). Lebih lanjut Murphy mengatakan bahwa: *“In this article, the term ability refers to general factor that is associated with performance on all (or essentially all) tests that involve the active processing of information.”* (kemampuan mengacu pada faktor - faktor umum yang berkaitan dengan performa keseluruhan atau bisa dibilang keseluruhan tes yang berkaitan dengan bagaimana seseorang memproses sebuah informasi). Dari seluruh penjelasan Murphy dapat ditarik kesimpulan bahwa “kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memproses satu atau lebih informasi, dimana proses dalam hal ini menyangkut juga mengenai pemahaman orang tersebut terhadap informasi yang ia dapatkan”.¹³

Menurut Lev Semionovich Vygotsky adalah seorang ahli psikologi sosial berasal dari Rusia. kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. hasil risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky “kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya”.¹⁴

Sementara itu Ian Pownall, menghubungkan kemampuan kognitif dengan pengambilan keputusan seorang pemimpin Ian Pownall mengatakan bahwa salah satu hal penting bagi seorang pemimpin dalam pengambilan keputusan adalah kemampuan kognitif pemimpin itu dimana Ian Pownall mengatakan: *“A cognitive*

¹³Mustaqim, (2006), *Penalaran Dalam Berfikir*. Surabaya: Cipta Pustaka, h. 50

¹⁴ Khadijah,, *Op.cit.*, h. 55

ability to identify key information from within the problem domain.” (kemampuan kognitif untuk mengidentifikasi informasi kunci dari sebuah permasalahan adalah hal yang sangat penting untuk sebuah pengambilan keputusan bagi seorang manajer. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa Ian juga menganggap kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menyaring dan mendapatkan informasi kunci dari sebuah kejadian).

b. Perkembangan Kognitif Anak

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda beda.¹⁵ tahapan Piaget itu adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Sensorimotor (0-2 tahun)

Menurut Desmita dalam Asrul dkk dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensor dengan tindakan fisik seperti menggapai, dan menyentuh.¹⁶

Karakteristiknya anak yang berada pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Berpikir melalui gerakan
- b) Gerakan gerakan refleks
- c) Belajar mengkordinasi akal dan geraknya
- d) Cenderung intuitif, egosentis, tidak rasional dan tidak logis.

2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)

¹⁵ *Ibid*, h. 63

¹⁶ Asrul,Sitorus dkk, *Op.cit.*, h. 190

Pada tahap ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi

3) Tahap Operasional-konkrit (7-11 tahun)

Anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa peristiwa konkrit.

4) Operasional Formal (11 tahun-dewasa)

Mulai berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan idealistik.¹⁷

Perkembangan kognitif yang digambarkan Piaget merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi dan *equilibration*. Menurut Jerome Bruner, mengatakan bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu, maka perkembangan kognitif individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan. Tahap itu meliputi *enactive*: (individu melakukan aktivitas dalam upayanya memahami lingkungan sekitarnya), *iconic*: (individu memahami objek - objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal), dan *symbolic*: (individu telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika). Menurut Bruner, perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pembelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut.

¹⁷ *Ibid*, h. 191.

Kelebihan manusia dibandingkan makhluk lainnya adalah karena manusia mempunyai akal dan pikiran yang merupakan satu kesatuan hasil kerja otak. Melalui akal pikirannya inilah manusia mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk dapat mempertahankan diri dan melanjutkan keturunannya. Menurut Clarrk dalam Semiawan, mengungkapkan bahwa ketika anak dilahirkan otak seorang anak manusia telah membawa potensi yang terdapat di dalam 100 - 200 miliar sel *neuron* yang tersimpan diotaknya. Pemikiran adalah cara anak mengetahui pemikiran, pengetahuan, keinginan dan perasaan mereka sendiri yang terpisah dan berbeda dari apa yang lain.

Menurut Bruner, perkembangan kognisi seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh cara dia melihat lingkungannya. Tahap pertama adalah tahap en-aktif, di mana individu melakukan aktivitas-aktivitas untuk memahami lingkungannya. Tahap kedua adalah tahap ikonik di mana ia melihat dunia atau lingkungannya melalui gambar-gambar atau visualisasi verbal. Tahap terakhir adalah tahap simbolik, di mana ia mempunyai gagasan secara abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika; komunikasi dilakukan dengan bantuan sistem simbol.¹⁸ Pengembangan kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains.¹⁹

Makin dewasa makin dominan pula sistem simbol seseorang. Untuk belajar sesuatu, Bruner berpendapat tidak perlu menunggu sampai anak mencapai suatu tahap perkembangan tertentu. Apabila bahan yang diberikan sudah diatur dengan baik, maka individu dapat belajar meskipun umurnya belum memadai.

¹⁸ *Ibid*, h. 191.

¹⁹ Khadijah, *Op.cit.*, h. 50.

Dengan kata lain, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya. Penerapan sistem ini dalam dunia pendidikan disebut “kurikulum spiral” di mana satu obyek diberikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi dengan materi yang sama tetapi tingkat kesukaran yang bertingkat, dan materinya disesuaikan pula dengan tingkat perkembangan kognisi seseorang.

Prinsip-prinsip belajar Bruner adalah sebagai berikut. Makin tinggi tingkat perkembangan intelektual, makin meningkat pula ketidaktergantungan individu terhadap stimulus yang diberikan. Pertumbuhan seseorang tergantung pada perkembangan kemampuan internal untuk menyimpan dan memproses informasi. Data atau informasi yang diterima dari luar perlu diolah secara mental.²⁰

Perkembangan intelektual meliputi peningkatan kemampuan untuk mengutarakan pendapat dan gagasan melalui simbol. Untuk mengembangkan kognisi seseorang diperlukan interaksi yang sistematis antara pengajar dan pembelajar. Dalam Perkembangan kognisi seseorang, semakin tinggi tingkatannya semakin meningkat pula kemampuan untuk memikirkan beberapa alternatif secara serentak dan kemampuan untuk memberikan perhatian terhadap beberapa stimuli dan situasi sekaligus.²¹

²⁰Yaumi, (2013), *Kecerdasan Jamak*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 20.

²¹Muhammad Wendi, (2013), *Memahami Cara Anak - Anak Belajar*, Jakarta: Visi Media, h. 24.

c. Teori-Teori Kognitif Anak Usia Dini Menurut Ahli

Teori kognitif berhubungan dengan bagaimana kita memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi.²²

Teori teori intelegensi diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Teori Uni Factor

Teori ini dikenal sebagai teori kapasitas umum, menurut teori ini intelegensi merupakan kapasitas atau kemampuan umum

2) Teori Two Factor

Intelegensi berdasarkan suatu faktor mental umum

3) Teori Multi Factor

Teori ini mengatakan intelegensi terdiri dari bentuk hubungan neural antara stimulus dengan respon.

4) Teori Sampling

Goldfrey H. Thomson mengajukan teorinya yang disebut dengan teori sampling. Menurut teori ini, “intelegensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Intelegensi terbatas pada sampel dari kemampuan atau pengalaman dunia nyata”.²³

Teori kognitif adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai. Dengan

²²Lefrancois Kholis, (2009), *Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak*, Surabaya: Gramediacitra, h. 22.

²³ *Ibid*, h. 34

kata lain, kognisi menunjuk pada konsep tentang pengenalan. “Teori kognitif menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena ada variabel penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang”.²⁴

Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual siswa, “faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Perbedaan tersebut misalnya pada bakat, minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya”.²⁵

Mengenai teori belajar kognitif dalam hal ini Kognisi Sosial, mendasari pemikiran bahwa budaya berperan penting dalam belajar seseorang.

Budaya adalah penentu perkembangan, tiap individu berkembang dalam konteks budaya, sehingga proses belajar individu dipengaruhi oleh lingkungan utama budaya keluarga. Budaya lingkungan individu membelajarkannya apa dan bagaimana berpikir. Konsep dasar teori ini diringkas sebagai berikut:

- a) Budaya memberi sumbangan perkembangan intelektual individu melalui dua cara, yaitu melalui (i) budaya dan (ii) lingkungan budaya. Melalui budaya banyak isi pikiran (pengetahuan) individu diperoleh seseorang, dan melalui lingkungan budaya sarana adaptasi intelektual bagi individu berupa proses dan sarana berpikir bagi individu dapat tersedia.
- b) Perkembangan kognitif dihasilkan dari proses dialektis (proses percakapan) dengan cara berbagi pengalaman belajar dan pemecahan

²⁴Mulyati, (2005), *Kecerdasan Berfikir Anak*. Jakarta: Pustaka Media, h. 21.

²⁵ khadijah, *Op.cit.*, h. 48.

masalah bersama orang lain, terutama orangtua, guru, saudara sekandung dan teman sebaya.

- c) Awalnya orang yang berinteraksi dengan individu memikul tanggung jawab membimbing pemecahan masalah; lambat-laun tanggung jawab itu diambil alih sendiri oleh individu yang bersangkutan.
- d) Bahasa adalah sarana primer interaksi orang dewasa untuk menyalurkan sebagian besar perbendaharaan pengetahuan yang hidup dalam budayanya.
- e) Seraya bertumbuh kembang, bahasa individu sendiri adalah sarana primer adaptasi intelektual; ia berbahasa batiniah (*internal language*) untuk mengendalikan perilaku.
- f) Internalisasi merujuk pada proses belajar. Menginternalisasikan pengetahuan dan alat berpikir adalah hal yang pertama kali hadir ke kehidupan individu melalui bahasa.
- g) Terjadi *zone of proximal development* atau kesenjangan antara yang sanggup dilakukan individu sendiri dengan yang dapat dilakukan dengan bantuan orang dewasa.
- h) Karena apa yang dipelajari individu berasal dari budaya dan banyak di antara pemecahan masalahnya ditopang orang dewasa, maka pendidikan hendaknya tidak berpusat pada individu dalam isolasi dari budayanya.

Interaksi dengan budaya sekeliling dan lembaga-lembaga sosial sebagaimana orangtua, saudara sekandung, individu dan teman sebaya yang lebih cakap sangat memberi sumbangan secara nyata pada perkembangan intelektual individu.²⁶

²⁶ Budiningsih, (2004), *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka, h. 34.

Asumsi yang mendasari teori belajar kognitif adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Bruner, (*discovery learning*), berpikir intuitif tidak pernah dikembangkan di sekolah, bahkan mungkin dihindari karena dianggap tidak perlu. Sebaliknya di sekolah banyak dikembangkan cara berfikir analitis, padahal berfikir intuitif sangat penting untuk ahli matematika, biologi, fisika, dll. Selanjutnya dikatakan bahwa setiap disiplin ilmu mempunyai konsep-konsep, prinsip-prinsip dan prosedur yang harus dipahami sebelum seseorang mulai belajar. Cara terbaik untuk belajar adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif hingga akhirnya sampai pada satu kesimpulan.²⁷

d. Teori perkembangan kognitif dalam pandangan islam

Di dalam ajaran islam juga dijelaskan bahwa manusia pada saat dilahirkan tidak mengetahui apapun, tetapi Allah membekalinya dengan kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa, dan hati untuk mendapatkan pengetahuan . penjelasan ini dapat ditemui dalam al-Quran surat an-Nahl/16:78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya: *Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.*

Ibnu katsir menafsirkan ayat di atas ini bahwa:

²⁷Bruner, Luthfi. (2004), *Discovery Learning*, Jakarta: Surakarta, h. 13

kemampuan mendengar, melihat, dan berpikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuannya mendengar, melihat, dan akalnya akan semakin mampu membedakan baik dan buruk, benar dan salah. Hikmah di ciptakan kemampuan berpikir manusia secara bertahap agar dia mampu menjalankan ketaatannya kepada Tuhan.²⁸

Kemampuan manusia berkembang sesuai dengan usianya sehingga di dalam ajaran islam dijelaskan bahwa anak-anak tidak dibebani dosa atas perbuatannya. hal ini berdasarkan pada kemampuan berpikir manusia dalam menerima syariat islam. Rasulullah menunjukkan sikap memahami perkembangan kemampuan berpikir pada anak-anak, ketika hasan dan husein cucu Rasulullah pernah naik ke punggung Rasulullah ketika beliau sedang sholat .beliau memperpanjang sujudnya, sampai kedua cucunya tersebut turun dari punggungnya. Beliau tidak menegur cucunya sebab beliau memahami hal yang dilakukan Hasan dan Husein bukan sebuah kesalahan karena mereka belum memahami tidak boleh mengganggu orang yang sholat .

Rasulullah juga pernah menjawab pertanyaan anak-anak ketika mereka bertanya dimana Tuhan. Rasulullah menjawab Tuhan ada di langit. Jawaban Rasulullah ini menunjukkan bahwa tidak boleh apriori dengan pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan anak-anak, sebab bertanya merupakan kunci mendapat pengetahuan. Allah berfirman dalam Al-Quran surat As-Saffat/37:154-156 sebagai berikut:

مَا لَكُمْ كَيْفَ تَحْكُمُونَ ۝ ١٥٤ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ ۝ ١٥٥ أَمْ لَكُمْ سُلْطٰنٌ مُّبِينٌ ۝ ١٥٦

²⁸ Masganti sit, (2015), *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 72

Artinya: *Apakah yang terjadi padamu? Bagaimana (caranya) kamu menetapkan?maka apakah kamu tidak memikirkan? Atau apakah kamu mempunyai bukti yang nyata?*

Di dalam tafsir kementrian agama dijelaskan :

ayat ini merupakan kecaman terhadap orang-orang yang tidak menggunakan pikirannya untuk menganalisa ciptaan Allah. Kemampuan mempertanyakan segala sesuatu tumbuh dan berkembang sangat pesat pada masa anak-anak, maka orangtua tidak boleh memangkas perkembangan tersebut dengan sikap merendahkan pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan anak.²⁹

Sehubungan dengan itu di dalam Al – Qur’an Surah Ali Imran ayat

190- 191 Allah juga menjelaskan pentingnya kognitif bagi kehidupan manusia yang berbunyi :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۚ ۱۹۰ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۱۹۱

Artinya: *Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka.”(QS. Ali Imran: 190-191).*

Menurut riwayat Abu Ishak al-Maqariy, Abdullah bin Hamid, Ahmad bin Muhammad bin Yahya al-Abidiy, Ahmad bin Najdah, Yahya bin Abdul Hamid al-Mahany, Ya’kub al-Qumy, Ja’far bin Abi al-Mughirah, Sa’id bin Jubair dari Ibn ‘Abbas, bahwa orang Quraisy Yahudi berkata; Apakah ayat-ayat yang telah

²⁹ *Ibid*, h. 74

dibawa oleh Musa? Mereka menjawab: tongkat dan tangannya putih bagi orang yang melihatnya. Selanjutnya mereka datang kepada orang-orang Nasrani dan berkata: Bagaimanakah dengan yang dibawa Isa terhadapmu? Mereka menjawab: menyembuhkan orang yang lepra dan penyakit kulit serta menghidupkan orang mati. Kemudian mereka datang kepada Nabi dan berkata: Coba Engkau ubah bukit Shafa ini menjadi emas untuk kami, maka turunlah ayat tersebut.

Pada ayat tersebut terlihat bahwa orang yang berakal (*Ulu al-Bab*) adalah orang yang melakukan dua hal itu yaitu *tazakkur* yakni mengingat (Allah), dan *tafakkur*, memikirkan (ciptaan Allah). Sementara Imam Abi al-Fida Isma'il mengatakan bahwa yang dimaksud dengan *Ulu al-Bab* adalah *al-'uqul al-tamm al-zakiyah al-latiy tudrak al-asy-yabihamqaiqiha 'ala jalyatiha wa laisa ka al-shamm al-bukm al-la-dzina laa ya' qilun : yaitu orang-orang yang akalanya sempurna dan bersih yang dengannya dapat ditemukan berbagai keistimewaan dan kegunaan mengenai sesuatu, tidak seperti orang yang buta dan gagu yang tidak dapat berfikir. Dengan melakukan dua hal tersebut ia sampai kepada hikmah yang berada dibalik proses mengingat (*tazakkur*) dan berfikir (*tafakkur*), yaitu mengetahui, memahami dan menghayati bahwa dibalik fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di dalamnya menunjukkan adanya Sang Pencipta, Allah SWT*

2. Teori Pengenalan Bentuk Dasar Geometri Anak Usia Dini

a. Pengertian Geomet

Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu “ge” yang berarti bumi dan “metrein” yang berarti mengukur.³⁰ Pengembangan geometri anak usia dini adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran.

Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Mengukur benda dengan sederhana
- 2) Menggunakan bahasa dengan ukuran seperti besar, kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah
- 3) Menciptakan bentuk geometri
- 4) Mencocokkan gambar berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.
- 5) Memilih benda berdasarkan bentuk, warna, dan ukurannya.
- 6) Membandingkan benda berdasarkan besar, kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah.
- 7) Mengukur benda secara sederhana
- 8) Mengerti dan menggunakan bahasa ukuran seperti besar, kecil, panjang-pendek, tinggi-rendah
- 9) Menyebut benda di kelas sesuai dengan bentuk geometri
- 10) Mencontoh bentuk geometri
- 11) Menyebut, menunjukkan, mengelompokkan bentuk lingkaran, segitiga dan segiempat
- 12) Menyusun menara dari kubus

³⁰ *Op.cit*, h. 5

13) Mengenal ukuran panjang, berat, isi

14) Meniru pola dengan empat kubus.³¹

b. Bentuk- Bentuk Dasar Geometri

Membangun konsep geometri pada anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk ,menyelidiki bangunan, dan memisahkan gambar-gambar biasa seperti segitiga, segiempat dan lingkaran belajar konsep letak seperti di atas, di bawah, di kiri, dan di kanan.³²

Bentuk bentuk dasar geometri berdasarkan teori diatas yang harus diketahui anak adalah sebagai berikut:

1) Segitiga

Segitiga adalah salah satu bentuk geometri yang harus dikenalkan kepada anak guna mengembangkan kognitifnya di bidang geometri anak usia dini.

2) Lingkaran

Lingkaran adalah bentuk geometri yang bulat dan sebagai bentuk dasar yang harus dikenalkan kepada anak.

3) Segiempat

Segiempat adalah bentuk geometri yang bisa dibilang berbentuk kotak, bentuk ini harus dikenalkan kepada anak guna mengembangkan kognitifnya di bidang bentuk geometri anak usia dini.

³¹ *Ibid* , h. 5

³² Agung Triharsono, (2013), *Permainan kreatif dan edukatif anak usia dini*, Yogyakarta: Andi, h. 50

Jadi dari bentuk dasar geometri ini di harapkan anak dapat mengenalnya dengan cara menyebut, menunjukan dan mengelompokan bentuk tersebut sesuai dengan pasangannya.

3. Hakikat Pembelajaran Kooperatif

a. Definisi Pembelajaran Kooperatif

Cooperative learning berasal dari kata *Cooperative* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. *Cooperative learning* adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan pada faham konstruktivisme. Menurut Isjoni “*cooperative learning* merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda”.³³ Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Syafaruddin mengatakan “pembelajaran kooperatif adalah suatu jenis khusus dari aktivitas kelompok yang berusaha untuk memajukan pembelajaran dan keterampilan sosial dengan kerjasama tiga konsep yaitu: 1) penghargaan kelompok, 2) pertanggung jawaban, 3) peluang yang sama untuk berhasil.”³⁴ Menurut Ibrahim, strategi pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang membantu siswa mempelajari isi akademik dan hubungan sosial. Kagan mendefinisikan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi instruksional yang melibatkan interaksi siswa secara kooperatif dalam

³³ Isjoni, (2009), *Cooperative Learning, Efektivitas Belajar Kelompok*, Bandung: Alfabeta, h. 14

³⁴ Syafarudddin, (2003), *Pembelajaran Quantum Teaching*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 201

mempelajari suatu topik sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Jacob menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu metode instruksional dimana siswa dalam kelompok kecil bekerjasama dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas akademik”.³⁵

Menurut Syarifuddin untuk mencapai hasil yang maksimal dalam pembelajaran ada lima unsur model pembelajaran kooperatif yaitu: a) saling ketergantungan positif, b) tanggung jawab individu, c) tatap muka, d) keterampilan bekerja sama, e) pembentukan kelompok.³⁶ Saling ketergantungan positif yaitu pandangan bahwa seseorang adalah berkaitan dengan orang lain dalam satu cara, seseorang tidak berhasil jika anggota kelompok lain juga tidak berhasil, itu artinya keuntungan kerja mereka adalah keuntungan bersama. Interaksi yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan sumber belajar, atau saling ketergantungan peran.

Tanggung jawab individu adalah setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik terhadap tugas yang sudah diberikan kepada siswa tersebut. Karena itu kunci keberhasilan kerja kelompok dalam pembelajaran kooperatif adalah penetapan guru dalam penyusunan tugasnya seperti penguasaan bahan, pemberian tugas dan pengolahan kelompok belajar. Adapun cara umum yang digunakan untuk menyusun tanggung jawab siswa adalah dengan memberikan suatu tes individu kepada setiap pelajar, dan menseleksi secara random hasil tes-tes pelajaran untuk memasukkannya dalam kelompok.

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertemu muka dan

³⁵ Masitoh dan Laksmi Dewi, (2009), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, h. 232

³⁶ Syarifuddin, (2005), *Manajemen Pembelajaran*, Jakarta: Quantum Teaching, h. 120

berdiskusi. Kegiatan ini menuntut setiap anggota dalam kelompok belajar dapat saling bertatap muka sehingga mereka dapat melakukan dialog dengan saling melengkapi pengetahuan, tidak hanya dengan guru tetapi juga sesama siswa. Interaksi tatap muka ini adalah menumbuhkan perasaan untuk saling membantu, dan memotivasi satu sama lainnya dalam proses belajar mengajar. Maka dengan demikian, dapat memungkinkan siswa menjadi sumber belajar bagi sesamanya.

Kerjasama adalah mencakup kepemimpinan, pengambilan keputusan, membangun kepercayaan, komunikasi dan keterampilan manajemen konflik diperlukan bagi siswa yang bekerja sama secara produktif. Dalam kelompok belajar kooperatif, setiap anggota harus dibekali dengan keterampilan berkomunikasi sebelum masuk dalam kelompok. Pengajar perlu menyampaikan cara-cara berkomunikasi, karena tidak semua siswa mempunyai keahlian mendengarkan dan berbicara. Keberhasilan suatu kelompok juga tergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan untuk mengutarakan pendapat mereka. Proses komunikasi antar anggota ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Pembelajaran kooperatif ini juga menekankan pada kesadaran siswa perlunya belajar berpikir, menyelesaikan masalah dan belajar untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan terhadap siswa lain, sehingga setiap siswa senang menyumbangkan pengetahuannya kepada orang lain dalam kelompok dan saling

membantu dalam menguasai bahan pelajaran.

b. Prinsip Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif ini terdiri dari tiga prinsip yang menjadi pendekatan agar diasumsikan mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, yaitu pendekatan belajar aktif, konstruktivistik, dan kooperatif.

1) Belajar Aktif

Belajar aktif, ditunjukkan dengan adanya keterlibatan intelektual dan emosional yang tinggi dalam proses belajar, tidak sekedar aktifitas semata. Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi, mengemukakan pendapat dan idenya, melakukan eksplorasi terhadap materi yang sedang dipelajari serta menafsirkan hasilnya secara bersama-sama di dalam kelompok. Siswa dibebaskan untuk mencari berbagai sumber belajar yang relevan. Kegiatan demikian memungkinkan siswa berinteraksi aktif dengan lingkungan dan kelompoknya, sebagai media untuk mengembangkan pengetahuannya.

2) Pendekatan Konstruktivistik

Pendekatan konstruktivistik dalam strategi pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa untuk mampu membangun pengetahuannya secara bersama-sama di dalam kelompok. Mereka didorong untuk menemukan dan mengkonstruksi materi yang sedang dipelajari melalui diskusi, observasi, atau percobaan. Siswa menafsirkan bersama-sama apa yang mereka temukan atau mereka bahas. Dengan cara demikian, materi pelajaran dapat dibangun bersama dan bukan sebagai transfer dari guru. Pengetahuan dibentuk bersama berdasarkan pengalaman serta interaksinya dengan lingkungan di dalam kelompok belajar, sehingga terjadi saling

memperkaya diantara anggota kelompok. Ini berarti, siswa didorong untuk membangun makna dari pengalamannya, sehingga pemahaman terhadap fenomena yang dipelajari meningkat. Mereka didorong untuk memunculkan berbagai sudut pandang terhadap materi atau masalah yang sama, untuk kemudian membangun sudut pandang atau mengkonstruksi pengetahuannya secara bersama pula. Hal ini merupakan realisasi dari hakikat konstruktivisme dalam pembelajaran.

3) Pendekatan Kooperatif

Pendekatan kooperatif mendorong dan memberi kesempatan kepada siswa untuk terampil berkomunikasi. Artinya, siswa didorong untuk mampu menyatakan pendapat atau idenya dengan jelas, mendengarkan orang lain dan menanggapi dengan tepat, meminta *feedback* serta mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan baik. Siswa juga mampu membangun dan menjaga kepercayaan, terbuka untuk menerima dan memberi pendapat serta ide-idenya, mau berbagi informasi dan sumber, mau memberi dukungan pada orang lain dengan tulus. Siswa juga mampu memimpin dan terampil mengelola kontroversi menjadi situasi *problem solving*, mengkritisi ide bukan orangnya.

Sedangkan prinsip dari pembelajaran kooperatif adalah:

- a) Kemampuan kerjasama
- b) Otonomi kelompok
- c) Interaksi bersama
- d) Keikutsertaan bersama
- e) Tanggung jawab individu

- f) Ketergantungan positif
- g) Kerjasama merupakan suatu nilai.³⁷

4. Pembelajaran Kooperatif *Make a Match*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Make a Match*

Model pembelajaran *Make A Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dimana “model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”.³⁸

Karakteristik model pembelajaran *Make a Match* adalah “memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan model *Make a Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut”.³⁹

Perintah nabi agar memberikan pelajaran kepada para pendidik bahwa di dalam melaksanakan tugas pendidikan, para guru/pendidik dituntut untuk menciptakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.⁴⁰ berupaya membuat peserta didik untuk merasa betah dan senang tinggal di sekolah bersamanya, dan bukan sebaliknya justru memberikan kesan seram agar para siswa takut dan segan kepadanya karena sikap demikian justru akan membuat siswa tidak betah tinggal di sekolah dan sekaligus akan sulit untuk bisa mencintai para

³⁷ *Ibid*, h. 235-236

³⁸ Imas Kurniangsih, (2016), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena, h. 55

³⁹ Aris Shoimin, (2014), *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 98

⁴⁰ Ismail SM, (2008), *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, Semarang : Rasail Media Group, h. 13

guru beserta semua ilmu ataupun pendidikan yang di berikan kepada mereka, seperti pada hadis nabi berikut ini:

مِنْ أَصْحَابِهِ فِي بَعْضِ أَمْرِهِ قَالَ بَشِّرُوا وَلَا تُنْفَرُوا وَيَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا (رواه مسلم)

Dari Abu Burdah dari Abu Musa, ia berkata Rasulullah SAW ketika mengutus salah seorang sahabat di dalam sebagian perintahnya Rasulullah SAW bersabda berilah mereka kabar gembira dan janganlah mereka dibuat lari dan permudahkanlah manusia dalam soal-soal agama dan janganlah mempersukar mereka (HR. Imam Muslim).

Hadist diatas menjelaskan bahwa proses pembelajaran harus dibuat dengan semudah mungkin dan sekaligus menyenangkan agar para peserta didik tidak tertekan secara psikologis dan merasa bosan dengan suasana di kelas. Dengan pemilihan metode yang sesuai dan tepat maka berjalannya proses pembelajaran akan mudah dan menyenangkan bagi peserta didik. Suasana pembelajaran yang mudah dan menyenangkan ini akan mempengaruhi minat belajar peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan dapat tercapai dengan maksimal.⁴¹

Model Pembelajaran *Make a Match* artinya model pembelajaran mencari pasangan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Make a Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Langkah berikutnya adalah guru membagi siswa menjadi 3 kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi jawaban. Sedangkan kelompok ketiga berfungsi sebagai kelompok penilai. Aturlah posisi

⁴¹ Juwariyah, (2010) *Hadist Tarbawi*, Yogyakarta: TERAS, h. 105

kelompok-kelompok tersebut sedemikian sehingga berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua.

Jika masing-masing kelompok telah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kelompok kedua bergerak mencari pasangannya masing-masing sesuai dengan pertanyaan atau jawaban yang terdapat dikartunya. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Ketika mereka berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka. Diskusi dilakukan oleh siswa yang membawa kartu yang berisi pertanyaan dan siswa yang membawa kartu yang berisi jawaban.

Pasangan yang telah terbentuk wajib menunjukkan pertanyaan dan jawaban kepada kelompok penilai. Kelompok penilai kemudian membaca apakah pasangan pertanyaan dan jawaban itu cocok. Setelah penilai selesai dilakukan, aturlah sedemikian rupa kelompok pertama dan kelompok kedua bersatu kemudian memposisikan dirinya menjadi kelompok penilai. Sementara kelompok penilai pada sesi pertama dibagi menjadi dua kelompok. Sebagian anggota memegang kartu yang berisi pertanyaan dan sebagian lagi memegang kartu yang berisi jawaban. Kemudian posisikan mereka seperti huruf U. Guru kembali membunyikan peluitnya menandai pemegang kartu pertanyaan dan kartu jawaban bergerak untuk mencari pasangannya. Apabila masing-masing siswa telah menemukan pasangannya, maka setiap pasangan menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban maupun penilai

mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan dan jawaban yang mereka pasang telah cocok atau tidak. Demikian halnya dengan penilai, mereka juga belum mengetahui secara pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan dan jawaban yang diberikan. Berdasarkan situasi inilah guru memfasilitasi siswa untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasangkan pertanyaan dan jawaban dan melaksanakan penilaian.⁴²

b. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Make a Match*

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Make a Match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu merupakan kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap anak mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap anak memiliki jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap anak mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap anak mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan/penutup.⁴³
- 9) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartu dengan temannya akan di suruh bernyanyi atau diberi hukuman yang edukatif dan disepakati bersama⁴⁴

⁴² Istarani, (2011), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan : Media Persada, h. 63-64.

⁴³ Tukiran Taniredja Dkk, (2011), *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Bandung: Alfabeta, h. 106

⁴⁴ Imas Kurniangsih, (2016), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Jakarta: Kata Pena, h. 71

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Make a Match*

Siswa terlibat langsung dalam menjawab soal yang disampaikan kepadanya melalui kartu.

- a) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
- b) Menghindari kejenuhan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- c) Pembelajaran lebih menyenangkan karena melibatkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru.
- d) Mampu menciptakan suasana belajar aktif dan menyenangkan
- e) Mater pembelajaran yang disampaikan lebih menarik perhatian siswa
- f) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa mencapai taraf ketuntasan belajar secara klasikal
- g) Suasana kegembiraan akan tumbuh dalam proses pembelajaran
- h) Kerjasama antar sesama siswa terwujud dengan dinamis
- i) Munculnya dinamika gotong royong yang merata diseluruh siswa.

2.) Kekurangan Model Pembelajaran *Make a Match*

- a) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.
- b) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- c) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
- d) Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi.⁴⁵
- e) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan

⁴⁵ *Op.cit*, h. 65

- f) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran
- g) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai
- h) Pada kelas dengan anak yang banyak jika kurang bijaksana dalam menyikapi maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- i) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kiri kanannya.⁴⁶

B. Kerangka Berpikir

Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berpikir melalui pusat susunan syaraf sehingga membuat anak dapat mengenal suatu hal mengenai bentuk dasar geometri .Apabila kemampuan kognitif anak mengalami suatu gangguan tentu akan mengakibatkan terhambatnya bagian/ aspek perkembangan anak yang lain. Raudhatul Athfal kelompok B adalah anak yang berada pada usia 5-6 tahun. Pada usia ini sering disebut juga masa keemasan (*golden age*) karena pada masa ini anak lebih mudah dalam menyerap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk dasar geometri sangatlah penting dikembangkan pada anak agar anak dapat mengetahui bentuk dasar geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat yang banyak dilihatnya dilingkungan tempat tinggalnya. Dan hal ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan anak khususnya dalam bidang pengenalan bentuk geometri anak usia dini.

⁴⁶ *Ibid*, h. 58

Rendahnya kemampuan kognitif dalam hal mengenal bentuk geometri siswa RA AL-FARABI Tanjung Selamat kecamatan Sunggal akibat komunikasi yang dibangun guru dalam proses pembelajaran tidak berjalan efektif, karena strategi pembelajaran yang hanya bertumpu kepada aktivitas mengajar guru menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, dan kurang memiliki pengetahuan konsep yang luas terhadap materi pelajaran. Dalam keadaan seperti ini, guru harus melakukan upaya atau tindakan-tindakan nyata untuk merubahnya. Tindakan tersebut dapat berupa penggunaan strategi pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran terlaksana, yaitu model *Make a Match*, khususnya materi pengenalan bentuk geometri.

Model *Make a Match* adalah pembelajaran yang menuntut kemampuan dan pemahaman guru tentang pelaksanaan pembelajaran efektif, sekaligus memiliki keterampilan khusus dalam mengelola kelas, sedangkan dari siswa, pemahaman terhadap model *Make a Match* bergantung penjelasan yang diberikan guru. Apabila hal itu dilakukan, maka pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dengan hasil yang baik pula. Maka berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan terhadap kemampuan kognitif pada materi pengenalan bentuk geometri di RA AL-FARABI Tanjung Selamat kecamatan Sunggal sebagaimana telah dikemukakan pada latar belakang tulisan ini, maka tidak salah kiranya bahwa untuk mengoptimalkan kemampuan pengenalan bentuk geometri siswa, diperlukan tindakan pembelajaran dengan melibatkan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan pembelajaran model *Make a Match*, interaksi dan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan efektif karena tercipta

komunikasi dua arah, yaitu komunikasi guru dengan siswa saat guru menjelaskan materi pelajaran yang diikuti dengan mencari pasangan beberapa kata tertentu, dan komunikasi siswa dengan siswa yaitu terbentuknya interaksi belajar untuk saling memberikan pengertian dan pemahaman di antara para siswa.

C. Penelitian yang relevan

1. Penelitian oleh Sri Utami Ningsih dengan judul penerapan metode kooperatif model *Make a Match* yang dilaksanakan oleh guru di sekolah terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa, Menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan metode kooperatif model *Make a Match* yang dilaksanakan oleh guru di sekolah terhadap motivasi belajar Al-Qur'an Hadits siswa. Adapun pengaruh yang ditimbulkan oleh variabel X terhadap Variabel Y adalah sebanyak 78%. Dilakukan dengan dua siklus.
2. Penelitian oleh Pesta dengan judul pengaruh strategi pembelajaran *Index Card Match* terhadap hasil belajar akuntansi siswa pada pokok bahasan jurnal. Menyimpulkan bahwa dari hasil analisis data yang diperoleh yaitu nilai rata-rata tes hasil belajar siswa kelas eksperimen 69,75 dengan standar deviasi 9,054 dan nilai rata-rata kelas kontrol 59,25 dengan standar deviasi 8,66.
3. Penelitian oleh Putu diah menyimpulkan bahwa dengan menggunakan metode *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil

belajar anak dari 50.2% mencapai 80,6% dengan kategori tinggi melebihi kriteria yang ditetapkan yaitu 75%.

4. Penelitian oleh Ana menyimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penerapan model *Make a Match* terhadap kognitif anak dalam permainan mencari pasangan. Adapun pengaruh yang ditimbulkan variabel x terhadap y adalah 86,5 % melalui dua siklus penelitian.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan dari setiap penelitian. Mulai dari penggunaan strategi dan materi walaupun penelitian di atas berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan, namun masih memiliki hubungan yang dapat mendukung penelitian ini. penelitian ini lebih menekankan pada peningkatan kognitif anak melalui model pembelajaran *Make A Match* di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal..

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “melalui model pembelajaran *Make a Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam materi pengenalan bentuk geometri di Raudhatul Athfal AL-FARABI Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Tahun 2016/2017.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengungkapkan permasalahan tentang pembelajaran kognitif pada materi mengenal bentuk geometri dengan strategi *Make A Match* pada siswa Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal .

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif karena: (1) menggunakan latar belakang alami sebagai sumber data langsung dan penelitian merupakan alat pengumpul data utama, (2) analisis data secara induktif, (3) bersifat diskriptif, karena data yang dikumpulkan berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati sehingga yang dikumpulkan berkemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti, (4) adanya kriteria untuk keabsahan data.⁴⁷

Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pemilihan jenis PTK (Classroom Action Research) karena peneliti terlibat langsung dan sudah merupakan tugas peneliti sebagai pendidik yang harus selalu berusaha meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian Tindakan Kelas adalah sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman

⁴⁷ Moeleong, L,J, (1995). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya, h. 4-7

terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan. serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan.⁴⁸

Menurut Ebbut sebagaimana dikutip dalam Wiriadmadja Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan pembelajaran berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut.⁴⁹

Dalam penelitian ini prosedur penelitian dimulai dengan siklus I setelah dilaksanakan tes awal. Hasil tes awal diteliti dan diketahui kesulitan siswa dalam memahami bentuk bentuk geometri. Penelitian ini akan mengungkap persoalan yang terjadi dalam pembelajaran kognitif dengan strategi *Make A Match* pada materi pengenalan bentuk bentuk geometri. Peneliti berada di sekolah dari awal sampai akhir penelitian guna mengetahui keadaan siswa, merumuskan tindakan selanjutnya, memantau dan melaporkan hasil penelitian.

B. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan sunggal, Kabupaten Deli Serdang T.A 2016-2017 yang berjumlah 16 anak.

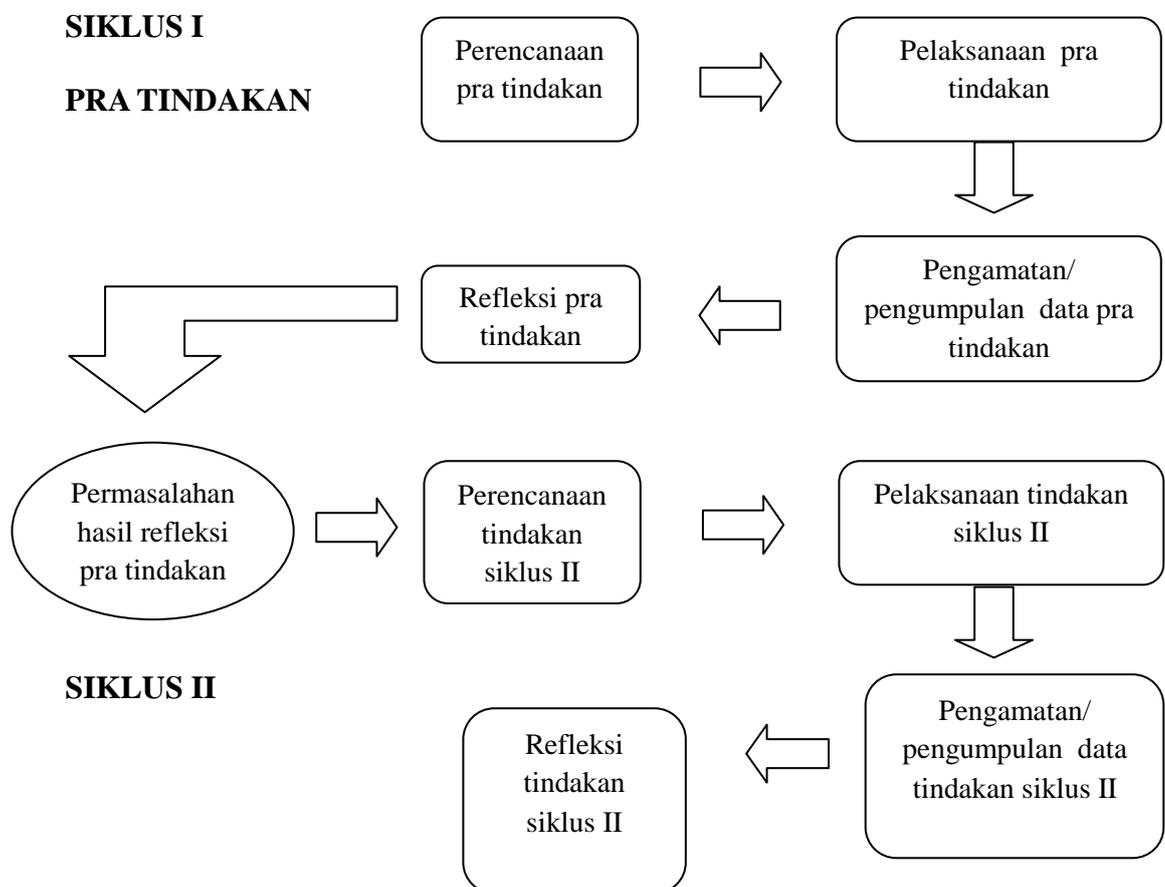
⁴⁸ Masnur, Muslich. (2009). *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 8-9

⁴⁹ Wiriadmadja, (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya, h.12.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Al-Farabi Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2016/2017 dan waktu penelitian direncanakan selama bulan Februari dan Maret 2017 pada Semester Genap.

D. Prosedur Penelitian



Gambar: bagan Arikunto

Langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 3 tahap. Secara rinci langkah-langkah penelitian tindakan ini sebagai berikut:

1. Pra Siklus

Pada pelaksanaan pra siklus ini peneliti melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional yaitu dengan ceramah dan tanya jawab.

2. Siklus I

a. Perencanaan:

- 1) Menyusun RPPH.
- 2) Menyusun LOS (Lembar Observasi Siswa).
- 3) Menyusun kelompok untuk diskusi

b. Pelaksanaan dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada scenario dan LOS diantaranya:

- a) Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- b) Guru membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- c) Guru memberi gambar materi bentuk bentuk geometri di kartu, yang berisi potongan gambar dan pasangan gambar
- d) Guru membagi siswa kepada dua kelompok
- e) Guru memberikan kartu kepada masing-masing kelompok untuk bereksplorasi dalam kegiatan *Make A Match*.

- f) Setelah siswa menemukan pasangan kartu, minta dua orang atau lebih bergantian untuk menyebutkan kartu yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain.
 - g) Guru mempersilahkan siswa yang lain mengomentari hasil pasangan kartu tersebut
 - h) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.
- 2) Observasi dengan melakukan format observasi, mengamati keaktifan siswa pada proses pelaksanaan strategi *Make A Match* pada pengembangan kognitif materi pengenalan bentuk-bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal dengan menggunakan format LOS
- 3) Refleksi
- a) Menilai hasil tindakan dengan menggunakan format LOS.
 - b) Melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan.
 - c) Melakukan pertemuan dengan guru/observer dan siswa untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario strategi pembelajaran, LOS dan lain-lain.
 - d) Memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus berikutnya.

4) Siklus II

Setelah melakukan evaluasi tindakan I, maka dilakukan tindakan II. Peneliti mengamati proses penerapan strategi *Make A Match* pada pengembangan kognitif materi pengenalan bentuk-bentuk geometri Di Raudhatul Athfal Al-Farabi

Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal yang berlangsung di dalam kelas. Langkah-langkah siklus II adalah sebagai berikut :

1) Perencanaan

- a) Mengidentifikasi masalah yang ada di siklus I.
- b) Menyusun RPPH.
- c) Menyusun LOS (Lembar Observasi Siswa).
- d) Menyusun Kelompok diskusi.

2) Pelaksanaan tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan tahap ini yaitu pengembangan rencana tindakan II dengan melaksanakan tindakan upaya lebih meningkatkan semangat belajar siswa dalam proses pelaksanaan strategi *Make A Match* pada pengembangan kognitif materi pengenalan bentuk-bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal yang telah direncanakan.

Pelaksanaan dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada individu dan Lembar Observasi Siswa diantaranya:

- e) Guru membuat potongan-potongan kertas sejumlah siswa yang ada dalam kelas.
- f) Guru membagi kertas-kertas tersebut menjadi dua bagian yang sama.
- g) Guru memberi kartu, yang berisi gambar bentuk geometri.
- h) Guru mempersilakan siswa untuk mengambil kartu dan mencari kartu pasangannya.

- i) Setelah siswa menemukan pasangan dan duduk berdekatan, minta setiap pasangan secara bergantian untuk menyebutkan bentuk gambar kartu yang diperoleh dengan keras kepada teman-teman yang lain.
 - j) Guru mempersilahkan siswa yang lain mengomentari hasil bacaan.
 - k) Akhiri proses ini dengan membuat klarifikasi dan kesimpulan.
- 4) Observasi

Peneliti mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan model pembelajaran. mendiskusikan tentang tindakan II yang telah dilakukan mencatat kelemahan baik ketidaksesuaian antara skenario dengan respon dari siswa yang mungkin tidak diharapkan

- 5) Refleksi
- a) Tes evaluasi proses pelaksanaan strategi *Make A Match* pada pengembangan kognitif materi pengenalan bentuk-bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal pada siswa.
 - b) Menganalisis hasil pengamatan untuk memperoleh gambaran bagaimana dampak dari tindakan yang dilakukan hal apa saja yang perlu diperbaiki sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan yang telah dilakukan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, penugasan (tes), dan wawancara. Adapun kegiatan yang diamati yaitu, menyebutkan, menunjukan, mengelompokan. Setiap hari anak akan di beri materi tentang pengenalan geometri.

Di bawah ini adalah beberapa metode pengumpulan data yang digunakan

peneliti, sebagai berikut:

1. Lembar Observasi

Observasi yang dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan pembelajaran mulai dari awal pelaksanaan tindakan sampai berakhirnya pelaksanaan tindakan, dengan menggunakan instrumen.

Tabel 3.1 Aspek Perkembangan Kognitif Anak

Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri	Capaian Perkembangan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri	Indikator
Mengenal bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat	Dapat mengenal, menyebut dan memasangkan bentuk geometri	1) Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 2) Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat. 3) Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat
Menyatakan berkompeten melakukan sesuatu.	Peran aktif siswa atas tugas yang diberikan	1) Anak dapat melakukan kegiatan <i>Make A Match</i> dengan lancar tanpa terlihat ada kendala seperti malu-malu dan tidak berani dalam melakukan kegiatan

		<p>tersebut dan sesuai langkah-langkahnya.</p> <p>2) Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar.</p> <p>3) Anak mau melakukan kegiatan <i>Make A Match</i> dari awal hingga selesai</p>
--	--	--

Tabel 3.2 Lembar Observasi Mengenai Profil Sekolah

No	Pernyataan	Keterangan
1.	Nama Lengkap Sekolah	
2.	Tahun Didirikannya Sekolah	
3.	Nomor Izin Operasional Sekolah	
4.	Nomor Surat Izin Operasional (SIOP)	
5.	Nomor Statistik Sekolah (NSS)	
6.	Nomor Izin Operasional Dinas Dikpora Kab. Deli Serdang	
7.	NPSN	
8.	Jumlah Anak Tiap Kelompok	
9.	Alamat Sekolah	
10.	Waktu Pelaksanaan Sekolah	
11.	Akreditasi Sekolah	
12.	Jumlah Ruangan di Sekolah	
13.	Jumlah Permainan Outdoor	
14.	Jumlah Permainan Indoor	
15.	Ukuran Luas Halaman Sekolah	
16.	Ukuran Luas tiap Kelas	

- b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak dapat menyebutkan dua bentuk bentuk dari geometri lingkaran dan segitiga saja.
- c) Nilai 3 = Berkembang Baik (Cukup Baik) didapat apabila anak dapat menyebutkan tiga bentuk geometri misalnya lingkaran, segitiga, segiempat.
- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak dapat menyebutkan tiga bentuk geometri dan berani tampil didepan.

Pada indikator kedua penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 2) Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat.
- a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak hanya dapat mengenal dan menyebutkan satu bentuk benda geometri saja.
- b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak mengenal dan menyebutkan dua bentuk benda geometri.
- c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak dapat mengenal dan menyebutkan tiga bentuk benda geometri (lingkaran, segitiga, segiempat)
- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak dapat mengenal dan menyebutkan tiga bentuk atau lebih benda yang berbentuk geometri secara lancar dan tepat.

Pada indikator ketiga penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 3) Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat

- a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak hanya dapat memasangkan satu pasang bentuk benda geometri saja dari 5 pasang gambar geometri
- b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak memasangkan dua atau tiga bentuk benda geometri dari 5 pasang gambar
- c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak dapat memasangkan empat pasang bentuk dari 5 soal pasang gambar
- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak memasangkan lima pasang gambar bentuk geometri dari lima soal gambar pasang secara tepat dan rapih

b.Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri: Berkompeten Melakukan Sesuatu

Pada indikator pertama penilaiannya adalah sebagai berikut:

- 1) Anak dapat melakukan kegiatan *Make A Match* dengan lancar tanpa terlihat ada kendala seperti malu-malu dan tidak berani dalam melakukan kegiatan tersebut dan sesuai langkah-langkahnya.
 - a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak sama sekali tidak mau mengerjakan kegiatan *Make A Match*
 - b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dengan malu malu
 - c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dengan berani namun masih terlihat malu.

- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dengan berani tanpa malu-malu

Pada indikator kedua penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 2) Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar.
- a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak sama sekali tidak mau mengerjakan dan menunjukkan kartu pasangannya
- b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *make a match* dan menunjukkan namun masih kurang tepat.
- c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dan mau menunjukkan hasil yang benar namun masih malu-malu.
- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak mengerjakan tugas *Make A Match* dan mau menunjukkan hasil yang benar secara berani.

Pada indikator ketiga penilaiannya adalah sebagai berikut :

- 3) Anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai
- a) Nilai 1 = Belum Berkembang (Kurang Baik) didapat apabila anak tidak mau sama sekali melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal sampai akhir
- b) Nilai 2 = Mulai Berkembang (Baik) didapat apabila anak mau mengikuti kegiatan *Make A Match* hanya di awal saja di akhir tidak mau.
- c) Nilai 3 = Berkembang Sesuai Harapan (Cukup Baik) didapat apabila anak mau mengikuti kegiatan *Make A Match* di awal hingga selesai.

- d) Nilai 4 = Berkembang Sangat Baik (Sangat Baik) didapat apabila anak mau Mengikuti kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai dengan antusias

Tabel 3.4

**Lembar Observasi Kegiatan Aktivitas Guru Ketika Menggunakan Model
*Make A Match***

Aspek	Indikator	Penilaian			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok				
B. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan				

	<p>pembelajaran terurut</p> <p>3. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i></p> <p>4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien</p>				
C. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	<p>1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran</p> <p>2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa</p>				
D. Komunikasi dengan siswa	<p>1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat</p> <p>2. Memberi respon</p>				

	atas pertanyaan siswa 3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat				
E. Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran 2. Mengevaluasi				
JUMLAH					

Skala penilaian :

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali.

2.Wawancara

Yaitu mengadakan tanya jawab secara langsung kepada responden. wawancara dilakukan untuk menggali informasi dari guru serta kegiatan pembelajaran berikut kendala-kendala yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran.

F. Teknik Analisis data

Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data. Maka diperoleh skor tertinggi dan skor terendah. Skor tinggi (ST) = 4, Skor

rendah (SR) = 1. Pengisian data dengan cara mengkoreksi seperti tiap deskriptor di atas setelah dilakukan dua kali pertemuan. Selanjutnya disusun penyajian data yang berupa tabel frekuensi.

Tabel 3.5 Interpretasi Perkembangan Moral Anak

Skor	Interpretasi
100-81	Sangat baik(BSB)
80-61	Baik(BSH)
60-41	Cukup(MB)
40-0	Kurang(BB)

Pendekatan Sturges

Keterangan:

BSB= Berkembang Sangat Baik

BSH= Berkembang Sesuai Harapan

MB= Mulai Berkembang

BB= Belum Berkembang

Selanjutnya untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan perkembangan moral anak dilakukan analisis persentase, dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% \text{ (Rosmala Dewi)}$$

Keterangan :

P = Persentase perkembangan moral anak

F = Jumlah Anak yang mengalami perubahan

N = Jumlah keseluruhan anak.

Tindakan dikatakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada tingkatan presentasi keterangan baik. Untuk mengukur keberhasilan penerapan Model *Make A Match* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri dilihat dari persentase yang sama untuk menentukan berhasil atau tidaknya tindakan yaitu pada presentase dengan keterangan baik.⁵⁰

G. Jadwal Penelitian

Penelitian dilaksanakan mulai Januari-Februari di Raudhatul Athfal AL-FARABI Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal. Yang diperlihatkan pada tabel 3.5 sebagai berikut:

Tabel 3.6 Jadwal Penelitian

Kegiatan	Bulan/Minggu																		
	November			Desembrer				Januari				Februari				Maret			
	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengesahan Judul	X																		
Meminta izin kepala sekolah untuk melaksanakan penelitian	X																		
Observasi Awal		X																	
Penyusunan Proposal			X																

⁵⁰ Saleh, (2004), *Pendekatan Sturgess*, Jakarta: Majelis Luhur, h. 4.

dapat dikatakan berhasil jika 1) perhatian anak dalam belajar materi geometri meningkat dan 2) perkembangan kognitif mengenal bentuk- bentuk geometri anak meningkat.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal (RA) Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal. RA Al-Farabi adalah lembaga yang bernaung di bawah Departemen Agama dan berdiri pada tahun 2012. Bangunan RA ini merupakan milik sendiri dan mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Ini dapat dilihat dari penambahan ruang belajar, sarana dan prasarana serta tenaga pengajar yang cukup.

Lokasi sekolah RA Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal ini dibatasi oleh perumahan penduduk pada bagian sebelah kanan, dan bagian sebelah kiri dan bersatu gedung dalam naungan Yayasan Pendidikan Muttaqin Al-Farabi. Luas ruangan kelas RA 6 x 5 m², berlantai keramik, berdinding permanen, ventilasi udara dan pencahayaan yang cukup. Jumlah siswanya 16 orang yang terdiri dari 9 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Sarana dan prasarana pembelajaran yang ada di kelas terdiri dari papan tulis, spidol, lemari, 8 meja dan 16 kursi siswa, serta 1 meja guru dan kursinya permianan indoor seperti *puzzle*, kartu angka, dan lego.

B. Deskripsi Pratindakan

1. Proses Pembelajaran

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan kognitif anak pada materi mengenai bentuk geometri dan kemampuan anak dalam melakukan sesuatu. Hal ini sebagai langkah awal sebelum diadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan, pada akhirnya akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui model pembelajaran *Make A Match*. Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Pada tahap ini peneliti dan kolaborator mengamati kemampuan kognitif anak di Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas sambil bernyanyi. Kemudian guru memimpin doa di depan kelas. Setelah usai berdoa anak-anak diharuskan menjawab pertanyaan guru agar bisa masuk ke dalam kelas. Setelah itu guru mengarahkan anak dalam kegiatan tahfiz sebelum melakukan proses belajar mengajar, setelah tahfiz guru juga mengkondisikan anak untuk mendengarkan persepsi guru tentang bentuk- bentuk Geometri. Anak-anak diajak tanya jawab tentang bentuk- bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat, bagaimana bentuknya dan apa saja benda yang berbentuk geometri. Setelah itu anak diberikan gambar geometri lalu menggambar ulang di papan tulis

b. Kegiatan Inti

Setelah guru melakukan apersepsi dan tanya jawab serta pratiknya, kemudian guru mengajak anak untuk menyebutkan kembali bentuk- bentuk yang digambar di papan tulis. setiap anak diberikan gambar lalu menyebutkan bentuk dan nama dari gambar tersebut . Anak-anak juga dibagi dalam dua kelompok, kelompok apel sebagai penggambar bentuk geometri dan kelompok jeruk sebagai penyebut nama bentuk yang gambarkan. Sebelumnya guru menjelaskan kepada anak-anak bagaimana langkah-langkah membuat bentuk geometri. Guru menyediakan peralatan berupa gambar pasang . Selanjutnya guru memberi contoh kepada anak-anak benda benda yang berbentuk geometri.

Kemudian secara berkelompok anak-anak menggambar seperti apa yang dicontohkan oleh guru. Kegiatan percobaan berkelompok tersebut masih belum berjalan dengan lancar, anak-anak bingung dan masih melihat gambar teman sebelahnya dan ada yang sama sekali tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya. Selanjutnya guru mengkondisikan anak-anak agar tenang dan dapat mengikuti kegiatan selanjutnya.

Kegiatan belajar anak selanjutnya adalah menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yaitu memasang gambar pasang yang terdiri dari 5 gambar soal 5 gambar jawaban

Dengan menarik garis gambar lalu mencari pasangan gambar tersebut.

c. Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir diisi dengan menyanyikan lagu anak, membaca surah pendek dan berdiskusi kembali tentang apa yang telah dipelajari dihari tersebut. Berdoa sebelum pulang, lalu salam.

1) Hasil Observasi Kemampuan kognitif Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Anak Pratindakan

Hasil observasi kemampuan kogniti materi mengenal bentuk-bentuk geometri anak pratindakan Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal yang dilakukan pada tanggal 21 Mei 2014 dengan menggunakan instrumen lembar observasi *checklist* disajikan dalam tabel di bawah ini:

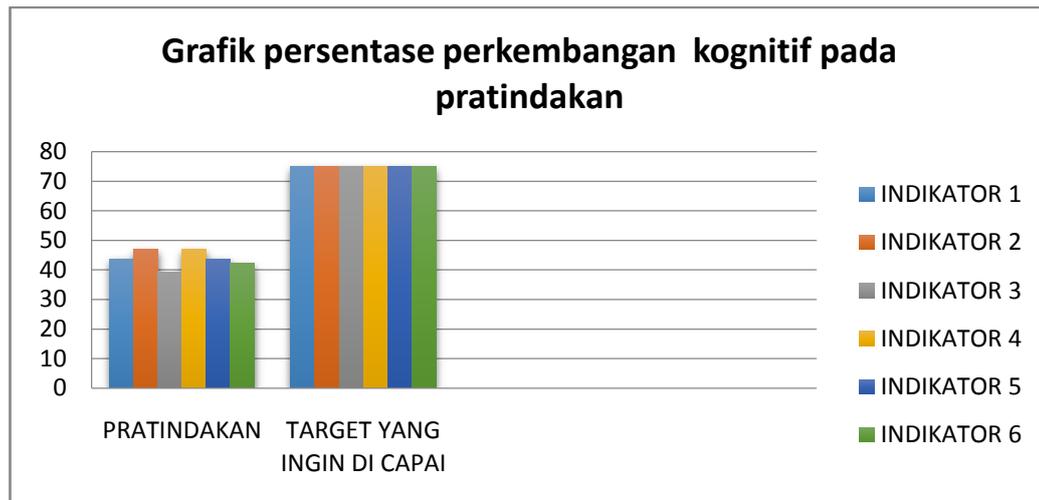
Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan

No	Aspek Kemampuan	Persentasi
1	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	43,75 %
2	Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga,	46,88%
3	Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat	39,06%
4	Anak mau melakukan kegiatan tanpa	46,88%

	malu- malu dan berani	
5	Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar	43,75%
6	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	42,19%
Rata-rata		43,75%
Indikator Keberhasilan		75.00%

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri di sekolah masih kurang optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk - bentuk geometri anak Kelompok B Raudhatul Athfal Al- Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal melalui model pembelajaran *Make A Match*.

Dari data pada tabel 4.1 yang berupa hasil observasi pratindakan kemampuan kognitif anak Kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 4.1. Grafik Persentase Kemampuan Kognitif Pratindakan

2) Hasil Pra Tindakan

Hasil observasi pratindakan dengan menggunakan instrumen *checklist* pada tanggal 22 Februari 2016 pada Kelompok B RA Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri di Kelompok B RA Al-Farabi mendapatkan perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 43,75%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 46,87%, dan anak dapat memasang bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 39,06%. Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani 46,87%, anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar 43,75%, dan pada anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai 42,19%. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh adalah cukup baik dengan nilai rata- rata 43,75% dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%.

Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti bersama guru kelas menemukan beberapa permasalahan yang kemudian dijadikan oleh peneliti sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan dalam pembelajaran pada Siklus I. Beberapa permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- a) Indikator Anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat, anak masih belum optimal terlihat pada anak yang sebagian besar anak belum tahu nama bentuk- bentuk di sekitarnya . Hanya satu dua anak yang dapat menyebutkan dengan baik. Terlihat mereka masih bingung dengan nama bentuk yang ditunjukkan peneliti dan ketika disuruh menyebutkan nama benda hanya diam.
- b) Indikator Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat belum optimal, Anak masih banyak yang tidak tahu bentuk benda disekitarnya, anak hanya mengenal benda namun tidak tahu apa nama bentuknya.
- c) Indikator anak dapat memasangkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat masih kurang optimal. Banyak anak yang tidak tahu memasangkan bentuk-bentuk geometri yang sama, dan banyak anak yang tidak menyelesaikan soal lembar kerja siswa sampai selesai.
- d) Indikator anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani belum berjalan optimal. Karena alasan terbesar ketika diobservasi saat itu karena masih bingungnya anak mengenai materi *Make A Match* sehingga keberanian anak kurang.

- e) Indikator anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar pun masih belum optimal. Masih banyak anak yang tidak mau menunjukkan hasilnya dikarenakan malu karena banyak yang tidak benar.
- f) Indikator Anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai jauh dari kata optimal, karena anak masih bingung dengan materi baru yang jarang di kenalkan guru, sehingga anak terus bermain dan acuh terhadap kegiatan

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif mengenal bentuk-bentuk geometri anak Kelompok B masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk-bentuk geometri anak Kelompok B. Peneliti memiliki target pencapaian penelitian peningkatan kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri anak Kelompok B yaitu 75%.

1. Hasil Penelitian

a. Data Hasil Kegiatan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada hari Senin tanggal 27 Februari 2017, Selasa tanggal 28 Februari 2017, dan Rabu tanggal 29 Februari 2017. Setiap pertemuan anak akan dikenalkan bentuk geometri melalui kartu pasang bentuk yang sesuai tema rekreasi dengan sub tema pantai, gunung dan mall. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan *Make A Match* yaitu menetapkan bahan dan alat yang dilakukan sebelum kegiatan *Make A Match*,

menetapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan *Make A Match*.

1) Perencanaan

Selanjutnya setelah mengetahui kesulitan-kesulitan yang dialami siswa peneliti terlebih dahulu menyusun perencanaan untuk pemecahan masalah bagi siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- a) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RPPH).
- b) Menyusun Lembar Kerja Siswa berupa gambar yang akan didiskusikan (LKS).
- c) Membuat lembar observasi untuk kegiatan Pelaksanaan Pembelajaran dan aktivitas belajar siswa selama pembelajaran.
- d) Merancang pembagian kelompok dibagi menjadi 2 kelompok dari 16 siswa.
- e) Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam akhir pelajaran.

2) Pelaksanaan

Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Kemudian mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match* di dalam kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Siswa dibagi dalam 2 kelompok yang terdiri dari 8 orang dalam satu kelompok.

- b) Menjelaskan materi bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*.
- c) Memberikan waktu kepada siswa untuk tanya jawab.
- d) Memberikan beberapa kartu pasangan kepada setiap kelompok untuk melakukan eksplorasi.
- e) Meminta setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan meminta siswa dari kelompok lain untuk memberikan tanggapan.
- f) Membuat kesimpulan hasil pembelajaran.
- g) Di akhir pertemuan Siklus I peneliti memberi tes hasil belajar berupa lembar kerja siswa sebagai evaluasi terhadap siswa

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 23 Januari 2017 dengan tema Pantai. Saat kegiatan inti, salah satunya adalah kegiatan *Make A Match* bentuk geometri Anak mengikuti apersepsi guru mengenai bentuk- bentuk geometri dan contoh benda benda yang berentuk geometri. Pada pertemuan I kegiatan *Make A Match*-nya mengenai benda benda yang berbentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di pantai

Pada pertemuan pertama pada hari Senin 27 Februari 2017 setiap kelompok terdiri dari 8 anak sehingga terdapat 2 kelompok dalam satu kelas yaitu kelompok apel dan kelompok jeruk. Bahan dan alat yang sudah disediakan oleh guru dan peneliti yaitu, kartu gambar. Anak mempunyai tugas masing-masing sesuai dengan deskripsi guru yaitu tiap anak diberikan gambar lalu mencari pasangannya.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 28 Februari 2017 dengan tema rekreasi dan Sub temanya Gunung. Aspek kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri yang dilaksanakan pada pertemuan kedua adalah mencari bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di gunung sesuai dengan gambar yang disediakan guru. Setelah selesai anak diberikan tugas oleh guru untuk mempresentasikan hasil gambar *Make A Match* tersebut.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu 1 Maret 2017 dengan tema yang sama yaitu rekreasi dengan sub tema *Mall*. Pada pertemuan ketiga anak memasang gambar benda yang berbentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di mall, Guru mendeskripsikan pembagian tugas tiap anak yaitu satu memegang kartu soal satu memegang kartu gambar. Anak bersamasama menyelesaikan tugas yang diberikan dengan arahan dari guru. Di akhir siklus ada lembar kerja anak berupa memasang gambar yang merupakan gabungan dari gambar pantai, gunung, dan *Mall*.

3) Observasi

Proses pembelajaran Siklus I dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak tampak antusias saat mengetahui mengenai pembelajaran yang akan dilakukan yaitu dengan model *Make A Match* atau memasang gambar. Pada saat pembagian tugas beberapa anak tidak bersedia mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, banyak anak bermain dengan kawan sebangkunya sehingga pada Siklus I pemberian tugas ditentukan oleh anak. Guru kembali mengkondisikan anak untuk kembali melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Make A Match*

Anak mulai mengerjakan tugas dan terlihat beberapa anak antusias mengerjakan tugasnya, sedangkan beberapa anak tampak asik bermain sendiri, dan beberapa hanya melihat saja temannya bekerja dengan alasan tidak dapat mengerjakan tugasnya. Pada pertemuan pertama anak-anak masih terlihat bingung dengan kegiatan pembelajaran yang diikutinya, akan tetapi seiring berjalannya waktu anak-anak sudah terbiasa dan tampak senang mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *Make A Match*. Hal tersebut terlihat setiap akhir kegiatan anak selalu meminta untuk mengulangi kegiatan *Make A Match* tersebut.

Berdasarkan pengamatan selama penggunaan model *Make A Match* pada Siklus I, awalnya anak belum paham dengan kegiatan yang berjalan sehingga saat kegiatan *Make A Match* tidak berjalan lancar, beberapa anak sulit untuk mengerti apa bentuk gambar tersebut sehingga harus dilakukan pengulangan agar anak lebih memahaminya. Akibat dari ketidakpahaman anak, banyak yang masih bermain dengan teman yang duduk didekatnya dan adapula yang saling bercerita.

Terjadi beberapa konflik dan masalah seperti bertengkar dengan temannya, anak belum dapat menerima pasangan kartu yang di pegang oleh temannya, hal itu disebabkan karena anak tidak mau berteman dengan temannya tersebut. Kemudian dalam pembagian tugas kepada tiap anak, Guru cenderung meneruti permintaan anak. Beberapa anak justru lebih memilih menghindar atau diam saja ketika dibimbing untuk menyelesaikan masalah. Beberapa anak sudah terlihat dewasa dalam menghadapi konflik atau masalah mengenai dirinya atau temannya di kelas. Hal tersebut ditunjukkan dengan mau mengikuti kegiatan *Make A Match* tersebut.

Peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri anak dikelompok B RA Al-Farabi sudah terlihat saat kegiatan dengan menggunakan model *Make A Match*, sehingga pada siklus I ini terlihat bahwa anak sudah mengalami peningkatan daripada awal pelaksanaan kegiatan *Make A Match* menggunakan kartu pasang gambar. Anak yang tadinya hanya diam saja pada saat kegiatan melihat guru menerangkan gambar bentuk geometri, kini setelah dilaksanakan kegiatan *Make A Match* dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* selama beberapa hari sudah mulai menunjukkan inisiatif untuk bertanya dan ingin melakukannya, terlihat beberapa orang anak yang awalnya jarang mendengarkan guru, menjadi fokus saat guru menerangkan bentuk-bentuk geometri sesuai dengan tema. Sedangkan beberapa anak yang lain masih terlihat belum mencapai indikator penilaian.

Kemampuan kognitif anak di kelompok B RA Al-Farabi masih ada yang terlihat bingung, tidak dapat melakukan kegiatan *Make A Match* secara benar. Kemudian anak yang antusias dalam melakukan kegiatan *Make A Match* masih sedikit. Selanjutnya, anak yang mengerjakan tugas *Make A Match* dengan benar tanpa bantuan guru juga masih belum banyak. Begitu pula masih banyak anak yang belum bisa menyebutkan nama dan bentuk benda geometri sesuai tema tersebut.

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri setelah melaksanakan kegiatan memasang kartu dengan menggunakan model

pembelajaran *Make A Match*. Hasil observasi pada Siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil Observasi kegiatan kemampuan kognitif Pada Tindakan Siklus I

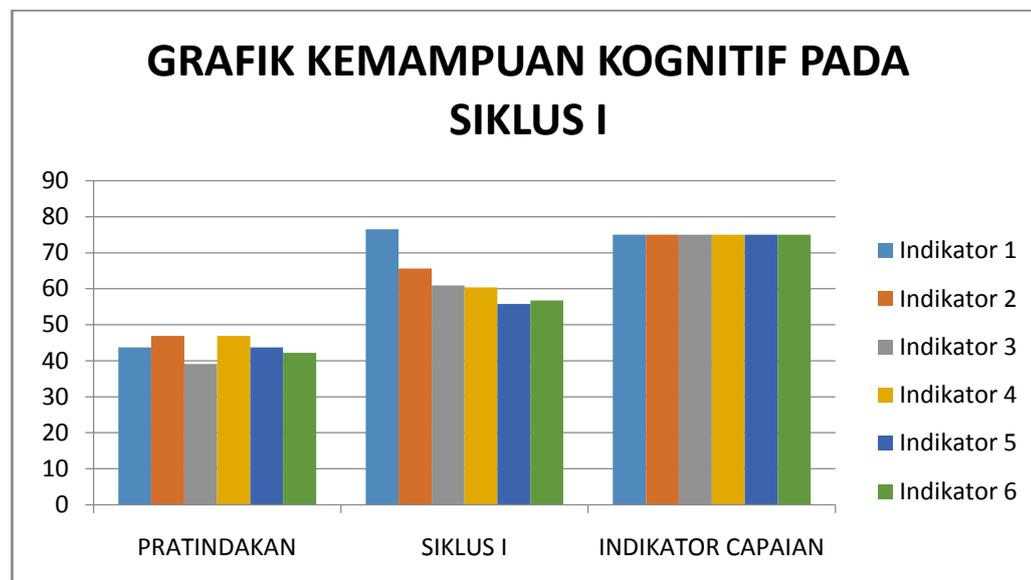
No	Aspek yang di Amati	Siklus I			Jumlah Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Pertemuan				
		1	2	3		
1	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	68,75%	76,56%	84,38%	76,56%	Baik (BSH)
2	Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.	59,38%	68,75%	68,75%	65,63%	Baik (BSH)
3	Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat	53,13%	59,38%	70,31%	60,94%	Cukup (MB)
4	Anak mau melakukan kegiatan	56,25%	60,94%	64,06%	60,42%	Cukup

	tanpa malu- malu dan berani					(MB)
5	Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar	53,13%	54,69%	59,38%	55,75%	Cukup (MB)
6	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	51,56%	56,25%	62,50%	56,72%	Cukup (MB)
Rata-rata		57,03%	62,76%	68,23%	62,67%	Baik (BSH)
Indikator Keberhasilan					75%	Baik (BSH)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri pada anak masih belum optimal, dapat diketahui perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 76,56%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 65,63%, dan anak dapat memasangkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 60,94%. Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani 60,42%, anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar 55,73%, dan pada anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai 56,77%.. Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai

62,67%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%. Dari data pada Tabel yang berupa hasil observasi Siklus I kemampuan kognitif anak di Kelompok B dapat diperjelas melalui grafik berikut ini:

Gambar 4.2. Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Anak Pada Siklus I



Pada saat yang sama, selama proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match*, peneliti meminta bantuan kepada guru inti untuk melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan format lembar observasi yang telah dipersiapkan. Hasil pengamatan guru kelas tentang kegiatan pelaksanaan pembelajaran selama siklus I dirangkum pada tabel berikut ini :

Tabel 4.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
F. Membuka Pelajaran	4. Menarik perhatian siswa 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran 6. Membagi dan menyusun kelompok		X	X	X
G. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	5. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 6. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 7. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> 8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien		X	X	X
H. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	3. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 4. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa			X	X

I. Komunikasi dengan siswa	4. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 5. Memberi respon atas pertanyaan siswa 6. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat		X	X	
J. Menutup Pelajaran	3. Merangkum isi pelajaran 4. Mengevaluasi		X	X	
JUMLAH			3	10	1

Dari tabel di atas dapat diketahui persentase hasil pengamatan sebagai berikut : $p = \frac{40}{56} \times 100\% = 71,43\%$ dan kategori penilaian adalah baik. Dengan demikian peneliti sudah melakukan 71,43% dari seluruh indikator yang harus dilaksanakan dengan baik dengan indikator keberhasilan 75%.

4) Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru pada akhir Siklus I, secara umum kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada Siklus I belum mencapai 75% dari jumlah anak hingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada Siklus II.

Adapun permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung adalah sebagai berikut:

- a) Anak masih bingung dengan materi geometri yang tidak pernah dikenalkan guru secara khusus sebelumnya.
- b) Anak masih suka bercerita dan mengganggu teman saat proses kegiatan *Make A Match* berlangsung .
- c) Anak masih suka berebut kartu pasang geometri yang diberikan guru sehingga ada yang sampai bertengkar lalu tidak mau ikut kegiatan
- d) Kurangnya pemberian motivasi dan penguatan kepada anak saat tindakan atau pembelajaran di sekolah.

Proses pembelajaran pada Siklus I masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk mencapai hasil yang optimal. Diperlukan beberapa langkah-langkah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang akan dilakukan pada Siklus II. Berikut langkah-langkah perbaikan yang akan dilaksanakan pada Siklus II:

- a) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain baik dengan lagu maupun permainan.
- b) Guru melakukan berbagai tindakan pada Siklus II yang tidak dilakukan pada Siklus I, yaitu memberi kartu pasang kepada tiap-tiap anak agar anak tidak rebutan dan lebih kondusif saat tindakan dan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas berlangsung.
- c) Melakukan variasi gambar tugas sesuai tema yang telah ditentukan oleh guru agar anak tidak begitu jenuh.
- d) Pada Siklus II guru perlu merubah cara memasangkan kartu jika pada siklus 1 guru membagi kartu angka kepada kelompok untuk anak bereksplorasi memasangkannya di siklus II Guru memberi pada masing-

masing anak, lalu anak di bariskan menjadi dua barisan satu barisan pemegang gambar soal dan satu barisan gambar jawaban, anak berlari dan mencari pasangan kartu yng dipegang oleh temannya yang lain.

1. Tindakan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

- 1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) bersama guru tentang materi yang diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) digunakan oleh guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan pada Siklus II.
- 2) Mempersiapkan rancangan model *Make A Match* untuk Siklus II.
- 3) Menyiapkan tema yang akan digunakan dalam kegiatan *Make A Match*, menyiapkan alat dan bahan, menetapkan rancangan penugasan oleh guru.
- 4) Mempersiapkan lembar observasi yang akan digunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung.
- 5) Menyiapkan kelengkapan peralatan dokumentasi kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung seperti kamera/*handphone*.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus II peneliti berkolaborasi dengan guru. Tugas guru adalah mengamati, menilai, dan mendokumentasikan kegiatan anak ketika sedang melakukan kegiatan memasang kartu Make A Match. Tugas peneliti yakni melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disusun bersama guru. Sebelum dilaksanakan kegiatan *Make A Match* pada Siklus II seperti biasa guru melaksanakan kegiatan pra pengembangan seperti penyiapan alat dan bahan sebelum kegiatan *Make A Match* dilaksanakan, membuat aturan *Make A Match* , dan menyusun deskripsi tugas anak. Berikut deskripsi pelaksanaan tindakan Siklus II:

Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 8 Maret 2017 dengan tema yang sama rekreasi dan sub tema yang sedikit berbeda pantai cermin. Anak-anak di bawa bernyanyi di awal setelah itu anak di bagi menjadi 2 kelompok dan tiap-tiap anak diberi kartu pasang gambar, kelompok apel sebagai pemegang kartu soal dan kelompok jeruk sebagai pemegang kartu jawaban. Selanjutnya anak dijelaskan dan diarahkan mengenai kegiatan *Make A Match*. Guru memberi penguatan disela-sela kegiatan ketika anak terlihat kesulitan dalam melakukan kegiatan *Make A Match*

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 9 Maret 2017, dengan Tema Rekreasi dan Sub Tema Berastagi. Pertemuan kedua anak-anak mulai tertarik dengan kegiatan *Make A Match*, sehingga anak tidak sabar untuk memasang kartu bersama teman-temannya ,guru dan anak bersama melakukan kegiatan dan kali ini kegiatan dilakukan diluar kelas tepatnya diteras kelas, seperti sebelumnya guru membagi dua kelompok, kelompok apel pemegang kartu

jawaban dan kelompok jeruk pemegang kartu soal, dan instruksi dan peraturan *Make A Match* di jelaskan sebelum kegiatan, tidak lupa memberi penguatan dan motivasi kepada anak untuk dapat melakukan kegiatan *Make A Match* kartu pasang gambar dengan baik dan benar.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 10 Maret 2017, pada pertemuan ketiga anak-anak mulai mengetahui aturan apa yang diberikan guru sebelum kegiatan *Make A Match*. Alat dan bahan yang ditambahkan adalah lembar kerja siswa untuk lebih mengenalkan kepada anak apa saja benda-benda yang berbentuk geometri yang ada di pantai, gunung dan *mall*, Lembar kerja yang diberikan berupa lima gambar soal dan lima gambar jawaban yang akan dihubungkan dengan anak yaitu anak mencari pasangan gambar-gambar bentuk geometri tersebut dengan benda-benda yang ada sesuai dengan tema lalu di hubungkan dengan menarik garis. Kemudian setelah itu anak diminta untuk menjelaskan nama gambar dan apa bentuk dari gambar tersebut. Selain itu, guru memberikan penjelasan dan pengarahan kepada anak-anak bahwa disekitar kita banyak benda-benda yang berbentuk geometri, seperti bentuk lingkaran seperti bola, bentuk segitiga seperti gunung, dan bentuk segiempat seperti papan tulis kita.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak selesai dalam kegiatan *Make A Match*. Seluruh anak terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan sudah mengikuti kegiatan *Make A Match* sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Mulai dari mengenal bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat sudah baik. Antusias anak

terlihat pada Siklus II karena anak sudah mulai memahami peraturan dalam kegiatan *Make A Match*, anak sangat senang karena bisa berlomba-lomba memasang kartu bersama teman-teman dan guru memberikan motivasi dan penguatan pada akhir kegiatan belajar.

Sebelum diadakan kegiatan *Make A Match* kartu pasang geometri, guru terlebih dahulu mengajak anak untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri apa saja yang sudah kita pelajari, selanjutnya guru memberitahukan mengenai tugas yang akan dikerjakan oleh anak-anak. Anak-anak tampak senang karena sebelumnya pada Siklus I anak sudah mengalami kegiatan pemberian tugas dan anak kini mulai terbiasa. Saat guru memberikan aturan awalnya anak-anak tampak ada yang kurang senang karena kegiatan *Make A Match* yang terus di ulang, tetapi guru memberi penguatan atau motivasi kepada anak sehingga anak mau kembali melakukan kegiatan *Make A Match* dengan baik dan benar. Hampir semua anak yang terdiri dari 16 orang 9 laki-laki dan 7 perempuan sudah menunjukkan kedua aspek dan ke enam indikator kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada skor 3 dan 4 yaitu sesuai dengan indikator. Anak merasa senang karena selain pembelajaran yang berbeda dari biasanya juga anak sudah mulai memahami nama dan bentuk- bentuk benda disekitarnya.

Anak sudah mengetahui bentuk-bentuk geometri khususnya lingkaran, segitiga, segiempat dengan baik . Anak menunjukkan sikap disiplin yang sangat baik, pada akhir pertemuan pada Siklus II terdapat 13 anak yang dapat mengetahui nama-nama bentuk geometri. Hal tersebut dapat terlihat ketika anak diberi gambar geometri oleh peneliti langsung oleh peneliti langsung disebutkan nama bentuknya tersebut.

Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat mengalami peningkatan yang baik, anak-anak mulai bisa menyebut nama bentuk gambar yang diperlihatkan guru dengan tepat dan antusias . Namun, yang diam saja juga ada dikarenakan anak pada waktu dikenalkan *Make A Match* tidak mendengarkan dengan baik sehingga dia tidak tahu salah satu bentuk geometri.

Anak yang dapat memasang bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat, pada kartu gambar dan lembar kerja mengalami peningkatan yang baik, pada Siklus II anak-anak mulai terlihat bisa memasang kartu pasang walau di beri waktu singkat oleh guru dan hasilnya juga sangat baik. Terdapat 13 anak yang dapat menghubungkan gambar dengan baik Sedangkan 3 anak masih belum mencapai indikator, terlihat anak masih bersalahan dalam memasngkan atau menghubungkan gambar geometri. Anak hanya betul 3 dari 5 soal yang diberikan guru

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran telah diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat setelah melaksanakan kegiatan *Make A Match*. Berikut hasil observasi Siklus II:

Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

		Siklus II	Jumlah	Kriteria

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan			Rata-rata	Penilaian
		1	2	3		
1	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	87,50%	92,19%	98,44%	92,71%	Sangat baik(BSB)
2	Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga,dan segiempat.	81,25%	87,50%	92,19%	86,98%	Sangat Baik (BSB)
3	Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segi empat	71,88%	78,13%	90,63%	80,21%	Baik (BSH)
4	Anak mau melakukan kegiatan tanpa malu-malu dan berani	71,88%	78,13%	82,81%	77,60%	Baik (BSH)
5	Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar	67,19%	76,56%	84,38%	76,04%	Baik (BSH)
6	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	67,19%	75,00%	84,38%	75,52%	Baik (BSH)

Rata-rata	74,48%	81,25%	88,80%	81,51%	Sangat Baik (BSB)
Indikator Keberhasilan				75%	Baik (BSH)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri pada anak masih belum optimal, dapat diketahui perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 92,71%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 86,98%, dan anak dapat memasangkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 80,21%. Sedangkan berkompoten dalam melakukan sesuatu yaitu anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani 77,60%, anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar 76,04%, dan pada anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai 75,52%.. Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai 81,51%. Hasil tersebut telah mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%.

Selama proses tindakan Siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* peneliti masih tetap meminta bantuan guru Inti untuk melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran menggunakan format lembar observasi yang telah disiapkan. Hasil pengamatan pada Siklus II dipaparkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok			X	X
B. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 3. Melaksanakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> 4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien				X
C. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa				X

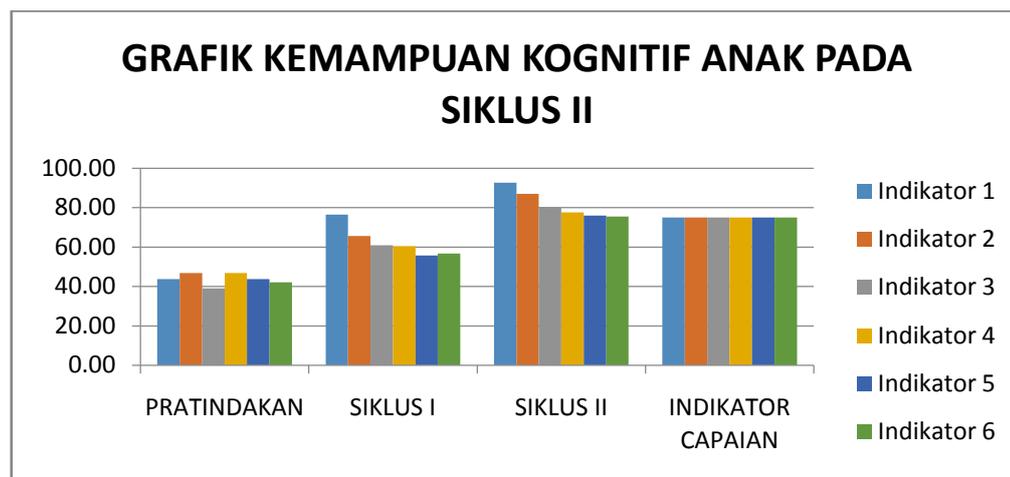
3. Komunikasi dengan siswa	1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 2. Memberi respon atas pertanyaan siswa 3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat			X X	X
4. Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran 2. Mengevaluasi				X X
JUMLAH				4	10

Dari tabel di atas dapat diketahui persentase hasil pengamatan sebagai berikut: $p = \frac{52}{56} \times 100\% = 92,86\%$ dan kategori penilaian adalah baik sekali. Dengan demikian peneliti sudah melakukan 92,86% dari seluruh indikator.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi pada Siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model *Make A Match* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri telah mencapai keberhasilan yaitu 81,51% dari indikator keberhasilan sebesar 75%. Hal tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Dari data pada Tabel 4.3 yang berupa hasil observasi Siklus II kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri Anak kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di berikut ini:



Gambar 4.3. Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus II

Berdasarkan grafik di atas dapat terlihat adanya peningkatan hasil pada setiap Siklus serta pencapaian indikator yang telah berhasil pada Siklus II yang mencapai 80,12%. Hasil yang ditunjukkan pada Siklus II juga lebih bagus bila dibandingkan dengan Siklus I karena presentase Siklus II lebih besar daripada presentase Siklus I.

Pembelajaran pada Siklus II telah diadakan perbaikan-perbaikan untuk mencapai indikator. Perbaikan tersebut antara lain, pemberian kartu pasang kepada tiap-tiap anak, adanya aturan dalam melakukan kegiatan *Make A Match*, adanya pemberian pengarahan kepada anak-anak melalui instruksi agar anak dapat

melakukan kegiatan *Make A Match* dengan baik dan benar. Pergantian tugas yang diberikan guru dan pemberian motivasi atau penguatan. Melalui perbaikan-perbaikan yang telah dilakukan dalam pembelajaran pada Siklus II maka telah mencapai indikator yang telah ditentukan.

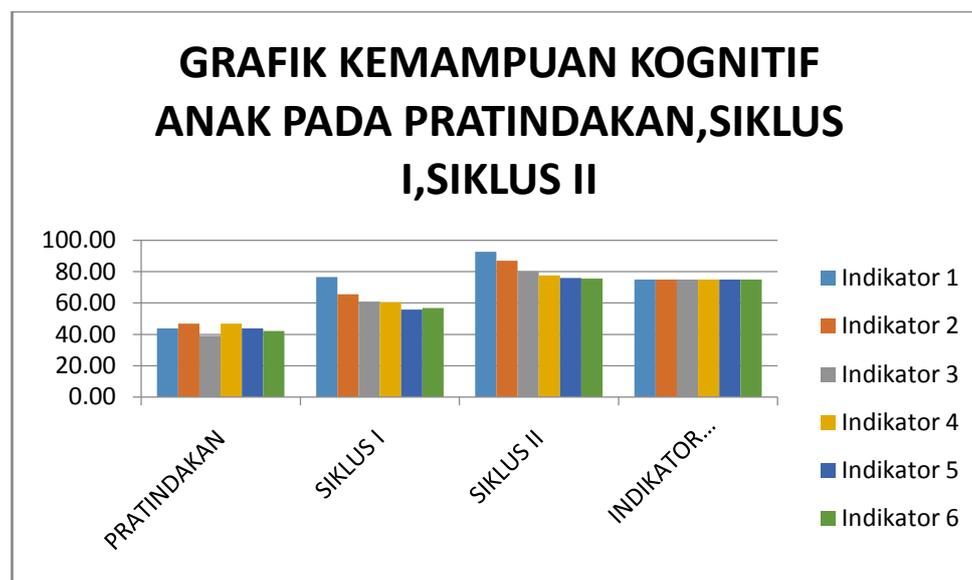
Berdasarkan hasil diatas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri. Dengan demikian kemampuan kognitif anak usia dini melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al- Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B Raudhatul Athfal Al-Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal Pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri . Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan. Nilai rata-rata kelas sebesar 43,75% . Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 62,67%. Pada Siklus II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 81,51%. Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model

pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan hasil refleksi Siklus I dan Siklus II yang telah dilakukan oleh peneliti, maka terjadi perubahan peningkatan kemampuan kognitif yang terlihat selama penelitian dengan mudah dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 4.4 Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Pratindekan, Siklus I, Siklus II.

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata indikator yang tuntas dan belum tuntas, Persen klasikal yang mengalami tuntas dan belum tuntas dari tes awal, Siklus I hingga Siklus II. Adapun peningkatannya adalah saat tes awal nilai rata-rata 43,75% , Setelah dilakukan tindakan penerapan model pembelajaran *Make A Match* nilai rata-rata meningkat 18,92% dari nilai awal menjadi 62,67% pada Siklus I. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II nilai rata-rata kelas meningkat 18,84% dari Siklus I menjadi 81,51% pada Siklus II.

Berdasarkan hasil di atas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri. Dengan demikian kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk–bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak di Raudhatul athfal Al – Farabi Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk - bentuk geometri di Kelompok B Raudhatul Athfal Tanjung Selamat Kecamatan Sunggal dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase perkembangan kognitif anak sebelum tindakan sebesar 43,75%
2. mengalami peningkatan pada Siklus I pertemuan I menjadi 57,03%, pertemuan II menjadi 62,76%, pertemuan III menjadi 68,23% dan rata-rata pada Siklus I sebesar 62,67%. Pertemuan III menjadi 68,23% dan rata-rata pada Siklus I sebesar 62,67%. Dan pada Pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik pada pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 74,48%, pertemuan II menjadi 81,25%, pertemuan III menjadi 88,80% dan rata-rata pada Siklus II sebesar 81,51%.
3. Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Al- Farabi Tanjung Selamat Kecamatan

Sunggal. dengan persentase awal sebelum menggunakan model *Make A Match* 43,75% setelah menggunakan di Siklus I menjadi 62,67% dan ketuntasan meningkat di Siklus II menjadi 81.51 % dari indikator keberhasilan 75%.

B. Saran

Sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada guru diimbau agar dalam pembelajaran kognitif mengenal bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat hendaknya menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dalam proses belajar mengajar. Karena melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* siswa lebih termotivasi dan berminat dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan mengasikkan dan menyenangkan dan kemampuan kognitif dapat meningkat.
2. Kepada Kepala Sekolah diharapkan untuk lebih memperhatikan kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di dalam kelas sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai, dan disarankan Kepala Sekolah untuk lebih memperhatikan ketersediaan alat, media maupun bahan untuk pelaksanaan praktek dalam rangka membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.
3. Kepada siswa diharapkan untuk selalu giat dan semangat dalam belajar. Tidak malu atau takut bertanya kepada guru jika ada hal-hal yang kurang dimengerti.

4. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin melakukan jenis penelitian yang sama sebaiknya dilaksanakan dengan memperbaiki tahapan-tahapannya sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Arikunto Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas* Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Arikunto. *Perencanaan Pembelajaran*. Surakarta: Citra Pustaka, 2006.
- Asrul,Sitorus Dkk. *Strategi Pendidikn Anak Usia Dini Dalam Membina Sdm Yang Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Bruner, Luthfi. *Discovery Learning*. Jakarta: Semarang, 2004.
- Budiningsih. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka,2004.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung:Remaja Rosdakarya, 2009.
- H. Abdul. *Hadis Tarbawi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2012.
- H.Abuddin. *Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan(Tafsir Al-Ayat Al-Tarbawiy)*. Jakarta: Raja Wali Pers, 2004.
- Isjoni. *Cooperative Learning, Efektivitas Belajar Kelompok*. Bandung: Alfabeta, 2004
- Istarani. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, 2011
- Khadijah. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016
- Kurniangsih, Imas. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Kata Pena, 2016
- Lefrancois, Kholis. *Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak*. Surabaya: Gramedia Citra, 2009
- Masitoh, Laksmi Dewi. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama Ri, 2009
- Wendi, Muhammad. *Memahami Cara Anak-Anak Belajar*. Jakarta: Visi Media, 2013
- Mulyati. *Kecerdasan Berfikir Anak*. Jakarta: Pustaka Media, 2005
- Mustaqim. *Penalaran Dalam Berfikir*. Surabaya: Cipta Pustaka, 2006.
- Saleh. *Pendekatan Sturgess*. Jakarta: Majelis Luhur, 2004.
- Santrock, John W. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Shoimin, Aris. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2014.

- Silitonga, Maulin Pasar. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Medan: Fak. Mipa Unimed, 2011.
- Sit, Masganti. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing, 2010.
- Sit, Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2015.
- Suhardjono. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Citra Pustaka, 2007.
- Sujiono Dkk. *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*. Yogyakarta :Nusa Jaya Permai, 2008.
- Syafaruddin. *Pembelajaran Quantum Teaching*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003
- Syarifuddin. *Manajemen Pembelajaran*. Jakarta: Quantum Teaching, 2005
- Tukiran, Tanirejda Dkk. *Model- Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta, 2011
- Uu Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 14
- Yaumi, *Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013
- Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak- Kanak*, Jakarta: Kencana, 2011.

LAMPIRAN

Tabel 3.2 Lembar Observasi Mengenai Profil Sekolah

No	Pernyataan	Keterangan
1.	Nama Lengkap Sekolah	Raudhatul athfal al-farabi
2.	Tahun Didirikannya Sekolah	16 februari 2012
3.	Nomor Izin Operasional Sekolah	AHU-2525.AH.01.04 TAHUN 2012
4.	Nomor Surat Izin Operasional (SIOP)	009 tahun 2012
5.	Nomor Statistik Sekolah (NSS)	101212070371
6.	Nomor Izin Operasional Dinas Dikpora Kab. Deli Serdang	421.9/1542/PLS/2012
7.	NPSN	69864759
8.	Jumlah Anak Tiap Kelompok	8
9.	Alamat Sekolah	TANJUNG SELAMAT no.177 KECAMATN SUNGGAL
10.	Waktu Pelaksanaan Sekolah	SENIN- SABTU
11.	Akreditasi Sekolah	BELUM TERAKREDITASI
12.	Jumlah Ruangan di Sekolah	2
13.	Jumlah Permainan Outdoor	4
14.	Jumlah Permainan Indoor	3
15.	Ukuran Luas Halaman Sekolah	7 x 5 m
16.	Ukuran Luas tiap Kelas	6 x 5 m
17.	Visi Sekolah dan Misi Sekolah	<p>VISI: Mewujudkan generasi unggul dan shalih-shalihah</p> <p>MISI: Mencetak lulusan yang unggul, berakhlakul karimah, dan bertaqwa kepada ALLAH SWT</p>
18	Provinsi	Sumatera Utara
19	Kode Pos	20352
20	Telp. Sekolah	081362232237
21	E-mail	alfarabimuttaqin@gmail.com

LAMPRAN 2**LEMBAR WAWANCARA GURU**

Peneliti : Bagaimana menurut ibu kemampuan kognitif siswa/i di Raudhatul Athfal Al-Farabi pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran,segitiga,segiempat?

Guru inti : anak disini pada dasarnya pinter-pinter, tapi untuk Kemampuan kognitif anak di Raudhatul Athfal Al-Farabi beraneka ragam, ada yang pintar, sedang, dan ada juga yang kurang tetapi rata-rata kemampuan untuk kognitif di bentuk-bentuk geometri rendah, karena saya tidak pernah khusus ngajarin materi itu, jadi mungkin anak banyak yang gak tau ntik tuh.

Peneliti : Apakah ibu sering mengalami kesulitan dalam menghadapi anak dalam proses pembelajaran?

Guru inti : Pasti ada, sebagai seorang guru kita harus pandai mencari tahu dan mengetahui hal-hal apa yang harus dilakukan untuk mengatasi kesulitan tersebut

Peneliti : Bagaimana cara ibu untuk mengatasi kesulitan yang terjadi di dalam kelas?

Guru inti : Cara saya dalam menagatasi kesulitan itu adalah kita harus memberi

perlakuan khusus kepada anak tersebut. Seperti menanyakan masalah apa yang dihadapinya dan kita mencari solusi dalam mengatasi masalah tersebut, jika anak bosan di bawah dengan bernyanyi atau senam otak yang ringan.

Peneliti : Apakah anak sering mengalami kesulitan dalam menerima materi geometri

dan menyelesaikan soal-soal yang ibu berikan?

Guru inti mereka : Itu semua tergantung dari kemampuan anaknya. Terkadang

sulit untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan terutama dalam hal kognitif jika soal-soalnya sudah terlalu tinggi atau belum pernah dikenalkan anak,memasangkan dengan jumlah yang terlalu banyak, kadang itu buat mereka bingung.

Peneliti : Upaya apa yang ibu lakukan bila sudah terjadi hal tersebut?

Guru inti tidak : Saya mencoba untuk menjelaskan kembali bagian mana yang

mereka kuasai atau yang kurang mereka pahami dengan cara yang lebih muda di bandingkan contoh dari buku/majalah anak.

Peneliti : Pernahkah ibu menerapkan model pembelajaran *Make A Match*

(mencari pasangan)?

Guru inti : Saya tidak pernah menerapkan model pembelajaran *Make A Match*

(mencari pasangan) secara khusus, tapi kalau tugas mencari pasangan itu mau juga ada di buku majalah anak tapi kalau pakai kartu itu belum pernah.

Diketahui oleh,

Tanjung Selamat, 22 februari 2017

Guru inti

Peneliti

Eva yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

LAMPIRAN 3

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU KETIKA MENGGUNAKAN
MAKE A MATCH

(SIKLUS I)

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
K. Membuka Pelajaran	7. Menarik perhatian siswa 8. Menjelaskan tujuan pembelajaran 9. Membagi dan menyusun kelompok		X	X	X
L. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	9. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 10. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 11. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> 12. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien		X	X	X
M. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	5. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 6. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa			X	X
N. Komunikasi dengan siswa	7. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 8. Memberi respon atas pertanyaan siswa			X	

	9. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat		X	X	
O. Menutup Pelajaran	5. Merangkum isi pelajaran 6. Mengevaluasi			X X	
JUMLAH			3	10	1

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali

Observer

(.....)

Lampiran 4

**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU KETIKA MENGGUNAKAN
MAKE A MATCH**

(SIKLUS II)

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
D. Membuka Pelajaran	4. Menarik perhatian siswa 5. Menjelaskan tujuan pembelajaran 6. Membagi dan menyusun kelompok			X X	X
E. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	5. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 6. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 7. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> 8. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien				X X X
F. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	4. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 5. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa				X X
6. Komunikasi dengan siswa	5. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 6. Memberi respon atas pertanyaan siswa 7. Mengembangkan keberanian siswa dalam				X

	mengemukakan pendapat			X	
				X	
8. Menutup Pelajaran	3. Merangkum isi pelajaran 4. Mengevaluasi				X
					X
JUMLAH				4	10

Skor 1, jika guru tidak melaksanakan

Skor 2, jika guru melaksanakan kegiatan dengan cukup baik

Skor 3, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik

Skor 4, jika guru melaksanakan kegiatan dengan baik sekali

Observer

(.....)

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) Siklus I

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
Hari/Tanggal : Senin, 20 februari 2017
Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Gunung
Pendekatan : Kelompok

A. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

B. Materi Pelajaran

1. Materi kegiatan
 - a. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit anak
 - b. Bernyanyi liburan
 - c. Menyebutkan benda yang ada di gunung yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - d. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di gunung
2. Materi pembiasaan
 - a. Bersyukur kepada Allah
 - b. Mengucapkan salam
 - c. Membuang sampah pada tempatnya.
 - d. Menanamkan sikap mandiri

C. Alat, Bahan, dan Sumber

1. LKS,
2. Gambar gunung
3. Kartu gambar geometri (*make a match*)

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan (30 menit)
 - a. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - b. Bernyanyi liburan ke gunung
 - c. Mengamati gambar gunung
 - d. Berdiskusi apa saja yang ada di gunung
 - e. Berdiskusi jumlah orang yang ada di gunung sesuai gambar
 - f. Memiliki sikap kreatif
 - g. Memiliki sikap mandiri
2. Kegiatan Inti (60 menit)
 - a. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - b. Bernyanyi lagu gunung
 - c. Menghitung benda yang di gunung berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - d. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di gunung
 - e. Anak bereksplorasi dengan kartu pasangan lalu mempresentasikan hasilnya
3. *Recalling* (15)
 - a. Merapihkan mainan
 - b. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - c. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - d. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
 - e. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
 - a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
 - a. Evaluasi
 - b. Informasi kegiatan besok hari
 - c. Doa setelah belajar

E. Rencana Penilaian

1. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa gunung sebagai ciptaan Allah
2. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki

3. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.
4. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di gunung
5. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
6. Seni	3.15, 4.15	a. Anak benyanyi "liburan ke gunung" b. Dapat mewarnai gambar gunung

2. Teknik Penilaian

- a. Catatan hasil karya
- b. Observasi/ Pengamatan
- c. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 12 Februari 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswa/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
 Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
 Hari/Tanggal : Selasa, 21 februari 2017
 Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ pantai
 Pendekatan : Kelompok

F. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

G. Materi Pelajaran

3. Materi kegiatan
 - e. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit anak
 - f. Bernyanyi liburan
 - g. Menyebutkan benda yang ada di pantai yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - h. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di pantai
 - i. Mewarnai gambar pantai
4. Materi pembiasaan
 - e. Bersyukur kepada Allah
 - f. Mengucapkan salam
 - g. Membuang sampah pada tempatnya.
 - h. Menanamkan sikap mandiri

H. Alat, Bahan, dan Sumber

4. LKS,
5. Gambar pantai
6. Kartu gambar geometri (*make a match*)

I. Kegiatan Pembelajaran

4. Pembukaan (30 menit)
 - h. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - i. Bernyanyi liburan ke pantai

- j. Mengamati gambar pantai
 - k. Berdiskusi apa saja yang ada di pantai
 - l. Berdiskusi jumlah orang yang ada di pantai sesuai gambar
 - m. Memiliki sikap kreatif
 - n. Memiliki sikap mandiri
5. Kegiatan Inti (60 menit)
- f. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - g. Bernyanyi lagu pantai
 - h. Menghitung benda yang di pantai berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - i. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di pantai.
 - j. Anak bereksplorasi dengan kartu pasangan lalu mempresentasikan hasilnya.
6. *Recalling* (15)
- f. Merapihkan mainan
 - g. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - h. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - i. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
 - j. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
- d. Evaluasi
 - e. Informasi kegiatan besok hari
 - f. Doa setelah belajar

J. Rencana Penilaian

3. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
7. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa pantai sebagai ciptaan Allah
8. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
9. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.

10. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di pantai
11. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
12. Seni	3.15, 4.15	c. Anak benyanyi "liburan ke pantai" d. Dapat mewarnai gambar pantai

4. Teknik Penilaian

- d. Catatan hasil karya
- e. Observasi/ Pengamatan
- f. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 13 Februari 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswa/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
 Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
 Hari/Tanggal : Rabu, 22 februari 2017
 Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ Mall
 Pendekatan : Kelompok

A. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki prilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

B. Materi Pelajaran

1. Materi kegiatan
 - a. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit ana
 - b. Bernyanyi liburan
 - c. Menyebutkan benda yang ada di Mall yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - d. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di Mall
2. Materi pembiasaan
 - a. Bersyukur kepada Allah
 - b. Mengucapkan salam
 - c. Membuang sampah pada tempatnya.
 - d. Menanamkan sikap mandiri

C. Alat, Bahan, dan Sumber

1. LKS,crayon
2. Gambar Mall
3. Gambar kartu pasang (*Make A Match*)

D. Kegiatan Pembelajaran

1. Pembukaan (30 menit)
 - o. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - p. Bernyanyi liburan ke Mall
 - q. Mengamati gambar Mall
 - r. Berdiskusi apa saja yang ada di Mall
 - s. Berdiskusi jumlah orang yang ada di Mall sesuai gambar

- t. Memiliki sikap kreatif
- u. Memiliki sikap mandiri
- 7. Kegiatan Inti (60 menit)
 - k. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - l. Bernyanyi lagu Mall
 - m. Menghitung benda yang di Mall berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - n. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di Mall.
 - o. Anak bereksplorasi dengan kartu pasangan lalu mempresentasikan hasilnya
 - p. Memasangkan gambar dengan lembar kerja anak
- 8. *Recalling* (15)
 - k. Merapihkan mainan
 - l. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - m. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - n. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
 - o. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
- 4. Istirahat (30 menit)
 - a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
- 5. Penutup (30 menit)
 - g. Evaluasi
 - h. Informasi kegiatan besok hari
 - i. Doa setelah belajar

2. Rencana Penilaian

3. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
13. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa Mall sebagai ciptaan Allah
14. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
15. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.
16. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat

		yang terdapat di Mall
17. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
18. Seni	3.15, 4.15	e. Anak benyanyi “liburan ke Mall”

4. Teknik Penilaian

- g. Catatan hasil karya
- h. Observasi/ Pengamatan
- i. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 14 Februari 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswi/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)
Siklus II

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
Hari/Tanggal : Senin, 13 februari 2017
Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
Tema/Sub Tema : Rekreasi/ pantai
Pendekatan : Berpasangan

K. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

L. Materi Pelajaran

5. Materi kegiatan
 - j. Tanya jawab tentang tempat liburan favorit anak
 - k. Bernyanyi liburan
 - l. Menyebutkan benda yang ada di pantai yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - m. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di pantai
 - n. Mewarnai gambar pantai
6. Materi pembiasaan
 - i. Bersyukur kepada Allah
 - j. Mengucapkan salam
 - k. Membuang sampah pada tempatnya.
 - l. Menanamkan sikap mandiri

M. Alat, Bahan, dan Sumber

7. LKS, crayon
8. Gambar pantai
9. Kartu gambar geometri (*make a match*)

N. Kegiatan Pembelajaran

9. Pembukaan (30 menit)
 - v. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - w. Bernyanyi liburan ke pantai
 - x. Mengamati gambar pantai
 - y. Berdiskusi apa saja yang ada di pantai

- z. Berdiskusi jumlah orang yang ada di pantai sesuai gambar
 - aa. Memiliki sikap kreatif
 - bb. Memiliki sikap mandiri
10. Kegiatan Inti (60 menit)
- q. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - r. Bernyanyi lagu pantai
 - s. Menghitung benda yang di pantai berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - t. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di pantai.
 - u. Guru menyiapkan kartu bentuk geometri untuk dipasang
 - v. Guru membagi kartu kepada masing-masing siswa
 - w. Siswa di bagi menjadi dua kelompok satu kelompok memegang kartu jawaban dan satu kelompok lagi memegang kartu soal lalu mencari pasangan
 - x. Evaluasi tes anak
11. *Recalling* (15)
- p. Merapikan mainan
 - q. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - r. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - s. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
 - t. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
- j. Evaluasi
 - k. Informasi kegiatan besok hari
 - l. Doa setelah belajar

O. Rencana Penilaian

5. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
19. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa pantai sebagai ciptaan Allah
20. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
21. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk

		dn fungsinya.
22. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di pantai
23. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
24. Seni	3.15, 4.15	f. Anak benyanyi “liburan ke pantai” g. Dapat mewarnai gambar pantai

2. Teknik Penilaian

- j. Catatan hasil karya
- k. Observasi/ Pengamatan
- l. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 20 Februari 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswa/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
 Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
 Hari/Tanggal : Selasa, 14 februari 2017
 Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ gunung
 Pendekatan : Berpasangan

P. Tujuan /KompetensiInti/Kompetensi Dasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap kreatif
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

Q. Materi Pelajaran

7. Materi kegiatan
 - o. Tanya jawab tentang tempat liburan atau gunung yang pernah dikunjungi anak
 - p. Bernyanyi liburan
 - q. Menyebutkan benda yang ada di gunung yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - r. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di pantai
 - s. Diskusi kelompok
8. Materi pembiasaan
 - m. Bersyukur kepada Allah
 - n. Mengucapkan salam
 - o. Membuang sampah pada tempatnya.
 - p. Menanamkan sikap mandiri

R. Alat, Bahan, dan Sumber

10. LKS,
11. Kartu gambar geometri (*make a match*)

S. Kegiatan Pembelajaran

12. Pembukaan (30 menit)
 - cc. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - dd. Bernyanyi liburan ke gunung
 - ee. Mengamati apa saja yang ada digunung

- ff. Berdiskusi apa saja yang ada di pantai
 - gg. Memiliki sikap kreatif
 - hh. Memiliki sikap mandiri
13. Kegiatan Inti (60 menit)
- y. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
 - z. Bernyanyi lagu naik naik ke puncak gunung
 - aa. Menghitung benda yang di gunung berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
 - bb. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di pantai.
 - cc. Guru menyiapkan kartu bentuk geometri untuk dipasang
 - dd. Guru membagi kartu kepada masing-masing siswa
 - ee. Siswa di bagi menjadi dua kelompok satu kelompok memegang kartu soal dan satu kelompok kartu jawaban lalu mencari pasangan
14. *Recalling* (15)
- u. Merapihkan mainan
 - v. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
 - w. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
 - x. Menceritakan dan menunjukkan hasil diskusi
 - y. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
 - b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
- m. Evaluasi
 - n. Informasi kegiatan besok hari
 - o. Doa setelah belajar

T. Rencana Penilaian

6. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
25. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa gunung sebagai ciptaan Allah
26. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
27. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasang benda sesuai dengan bentuk dan fungsinya.

28. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di pantai
29. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
30. Seni	3.15, 4.15	Anak benyanyi “naik naik ke puncak gunung”

7. Teknik Penilaian

- m. Catatan hasil diskusi
- n. Observasi/ Pengamatan
- o. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 21 Februari 2017

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Guru

Mahasiswa/ Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN
(RPPH)

Nama Lembaga : RA AL-FARABI
 Semester/Bulan/Minggu : II /Februari/ dua
 Hari/Tanggal : Rabu, 15 februari 2017
 Kelompok Usia : B (usia 5-6 tahun)
 Tema/Sub Tema : Rekreasi/ mall
 Pendekatan : Berpasangan

U. Tujuan /KompetensiInti/KompetensiDasar

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan Sikap Mandiri
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)
- 4.6 Menyampaikan tentang benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri lainnya)

V. Materi Pelajaran

9. Materi kegiatan
 - t. Tanya jawab tentang mall yang pernah dikunjungi anak
 - u. Bernyanyi liburan
 - v. Menyebutkan benda yang ada di pantai yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat
 - w. Memasangkan benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang ada di pantai
 - x. Bercerita tentang MALL
10. Materi pembiasaan
 - q. Bersyukur kepada Allah
 - r. Mengucapkan salam
 - s. Membuang sampah pada tempatnya.
 - t. Menanamkan sikap mandiri

W. Alat, Bahan, danSumber

12. LKS, crayon
13. Gambar Benda benda yang ada di mall
14. Kartu gambar geometri (*make a match*)

X. KegiatanPembelajaran

15. Pembukaan (30 menit)
 - ii. Sesuai dengan SOP Pembukaan
 - jj. Bernyanyi liburan
 - kk. Mengamati gambar Mall
 - ll. Berdiskusi apa saja yang ada di mall

- mm. Berdiskusi jumlah orang yang ada di mall sesuai gambar
- nn. Memiliki sikap kreatif
- oo. Memiliki sikap mandiri
16. Kegiatan Inti (60 menit)
- ff. Tanya jawab tentang benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat pada gambar
- gg. Bernyanyi lagu liburan
- hh. Menghitung benda yang di pantai berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.
- ii. Menyebutkan nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat di Mall sesuai yang ditunjuk guru.
- jj. Guru menyiapkan kartu bentuk geometri untuk dipasang
- kk. Guru membagi kartu kepada masing-masing siswa
- ll. Siswa di bagi menjadi dua kelompok satu kelompok memegang kartu jawaban dan satu kelompok lagi memegang kartu soal lalu mencari pasangan.
17. *Recalling* (15)
- z. Merapikan mainan
- aa. Diskusi mengenai perasaan diri selama melaksanakan kegiatan main
- bb. Bila ada perilaku yang kurang tepat di diskusikan bersama
- cc. Menceritakan dan menunjukkan hasil karya
- dd. Penguatan pengetahuan yang di dapat anak
4. Istirahat (30 menit)
- a. Cuci tangan, berdoa, makan, minum
- b. Bermain dengan menggunakan APE luar
5. Penutup (30 menit)
- p. Evaluasi
- q. Informasi kegiatan besok hari
- r. Doa setelah belajar

Y. Rencana Penilaian

8. Indikator Penilaian

Lingkup Perkembangan	Kompetensi Dasar	Indikator
31. Nilai Agama dan Moral	1.1	Menyadari bahwa pantai sebagai ciptaan Allah
32. Motorik	2.1	Anak dapat berlari, berjalan, dan anak dapat mengkoordinasikan gerakan tangan dan kaki
33. Kognitif	3.6, 4.6	Dapat mengetahui jumlah benda, dapat memasangkan benda sesuai dengan bentuk

		dn fungsinya.
34. Bahasa	3.12, 4.12	Dapat mengetahui nama-nama benda yang berbentuk lingkaran, segitiga dan segiempat yang terdapat di pantai
35. Sosial Emosional	2.10	Menghargai alam ciptaan Tuhan
36. Seni	3.15, 4.15	h. Anak benyanyi “liburan ke pantai” i. Dapat mewarnai gambar pantai

9. Teknik Penilaian

- p. Catatan hasil karya
- q. Observasi/ Pengamatan
- r. Skala pencapaian perkembangan

Tanjung Selamat, 22 Februari 2017

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru

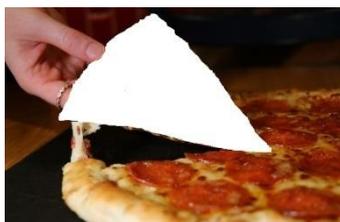
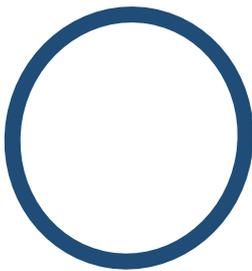
Mahasiswa/Peneliti

Nur Aisah, S.Pd.I

Eva Yulida, S.Pd.I

Nurul Amelia

Contoh Penugasan
Pasangkanlah benda bentuk geometri dengan gambar yang sesuai serta sebutkan bentuk dan nama benda tersebut



LAMPIRAN

Lembar Observasi Pratindakan

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat				kegiatan make a match dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.				Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar				Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai				Total skor	Persentasi (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam		✓			✓					✓				✓				✓				✓			11	45,83
2	Andini Pratiwi		✓				✓				✓				✓				✓				✓			12	50,00
3	Arpa Adilla	✓				✓				✓				✓				✓				✓				6	25.00

4	Dea Aisah Amira			✓			✓			✓			✓				✓			15	62,50
5	Eka Wahyudi	✓			✓			✓			✓			✓			✓			7	29,17
6	Faisal Amri		✓			✓			✓			✓					✓			10	41,67
7	Maulana Qalil	✓				✓			✓			✓					✓			8	33,33
8	M.rafky Rambe		✓				✓				✓			✓			✓			13	54,17
9	Raiyan Aqillah		✓			✓			✓			✓					✓			12	50,00
10	Rafkah Ardian	✓				✓					✓			✓			✓			7	29,17
11	T. Azillah	✓				✓					✓				✓		✓			11	45,83
12	Tria Marina	✓				✓					✓				✓			✓		8	33,33
13	Vicy Hanifah	✓				✓					✓						✓			8	33,33
14	Zahira Hamzah		✓				✓				✓				✓			✓		14	58,33
15	Zharif F. Arkan			✓		✓					✓				✓			✓		13	54,17
16	Zakia Azmi			✓		✓					✓				✓			✓		13	54,17
JUMLAH		28			30			25			30			28			27			168	700,00

PERSEN	43,75	46,87	39,06	46,87	43,75	42,18	43,75	43,75
--------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

LAMPIRAN

Lembar Observasi Siklus I (Pertemuan 1)

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat mengenali bentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat				kegiatan make a match dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.				Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar				Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai				Total skor	Persentasi (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam			✓				✓			✓				✓				✓					✓		15	62,50
2	Andini Pratiwi			✓			✓				✓				✓				✓				✓			13	54,17

3	Arpa Adilla		✓			✓			✓			✓			✓			✓			12	50,00	
4	Dea Aisah Amira			✓			✓			✓			✓			✓			✓			18	75,00
5	Eka Wahyudi			✓			✓		✓			✓			✓							11	45,83
6	Faisal Amri		✓			✓			✓			✓			✓				✓			12	50,00
7	Maulana Qalil			✓			✓			✓			✓						✓			12	50,00
8	M.rafky Rambe			✓			✓				✓		✓			✓						14	58,33
9	Raiyan Aqillah		✓			✓			✓					✓		✓						13	54,17
10	Rafkah Ardian		✓			✓			✓				✓			✓						8	33,33
11	T. Azillah			✓			✓			✓				✓		✓						14	58,33
12	Tria Marina			✓			✓			✓				✓		✓						14	58,33
13	Vicy Hanifah			✓			✓			✓			✓						✓			12	50,00
14	Zahira Hamzah			✓			✓			✓			✓			✓				✓		18	75,00
15	Zharif F. Arkan			✓			✓			✓			✓			✓				✓		17	70,83
16	Zakia Azmi			✓			✓			✓			✓			✓				✓		16	66,67

JUMLAH	44	38	34	36	34	33	219	912,50
PERSEN	68,75	59,37	53,12	56,25	53,12	51,56	57,03	57,03

Lembar Observasi Siklus 1 (Pertemuan 2)

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat				kegiatan make a match dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.				Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar				Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai				Total skor	Persentasi (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam			✓				✓				✓				✓				✓				✓		17	70,83

2	Andini Pratiwi			✓			✓			✓				✓				✓			14	58,33
3	Arpa Adilla			✓		✓			✓					✓				✓			13	54,17
4	Dea Aisah Amira				✓		✓			✓				✓						✓	19	79,17
5	Eka Wahyudi		✓			✓			✓					✓					✓		10	41,67
6	Faisal Amri			✓		✓			✓					✓					✓		13	54,17
7	Maulana Qalil			✓			✓			✓				✓					✓		13	54,17
8	M.rafky Rambe			✓			✓			✓				✓					✓		16	66,67
9	Raiyan Aqillah				✓		✓			✓				✓					✓		18	75,00
10	Rafkah Ardian		✓			✓			✓					✓					✓		9	37,50
11	T. Azillah			✓			✓			✓				✓					✓		16	66,67
12	Tria Marina			✓			✓			✓				✓					✓		15	62,50
13	Vicy Hanifah			✓			✓			✓				✓					✓		14	58,33
14	Zahira Hamzah				✓		✓			✓				✓					✓		19	79,17
15	Zharif F. Arkan			✓			✓			✓				✓					✓		18	75,00

		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Ahmad Azzam			✓				✓				✓				✓				✓				✓		21	87,50
2	Andini Pratiwi			✓				✓				✓				✓				✓			✓			16	66,67
3	Arpa Adilla			✓				✓				✓				✓				✓			✓			15	62,50
4	Dea Aisah Amira			✓				✓				✓				✓								✓		21	87,50
5	Eka Wahyudi		✓																							12	50,00
6	Faisal Amri			✓				✓				✓								✓			✓			19	79,17
7	Maulana Qalil			✓				✓				✓				✓				✓			✓			19	79,17
8	M.rafky Rambe			✓				✓				✓				✓				✓			✓			19	79,17
9	Raiyan Aqillah			✓				✓				✓				✓							✓			18	75,00
10	Rafkah Ardian		✓					✓				✓				✓						✓				13	54,17
11	T. Azillah			✓				✓				✓				✓				✓			✓			20	83,33
12	Tria Marina			✓				✓				✓				✓				✓			✓			19	79,17
13	Vicy Hanifah			✓				✓				✓				✓						✓				16	66,67

14	Zahira Hamzah			✓			✓			✓			✓			✓			✓	19	79,17
15	Zharif F. Arkan			✓			✓			✓			✓			✓			✓	20	83,33
16	Zakia Azmi			✓			✓			✓			✓			✓			✓	19	79,17
JUMLAH		56			52			46			46			43			43			286	1191,67
PERSEN		87,5			81,25			71,87			71,87			67,18			67,18			74,48	74,48

Lembar Observasi Siklus II (Pertemuan 2)

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	uk lin gk ara	a be nd a va	nd a ya ng be	tan pa ter lih at	sil ge o me tri	M ak e A M atc h	Total	Persentasi
----	-----------	------------------------	--------------------------	---------------------------	-------------------------------	-----------------------------	------------------------------------	-------	------------

																						skor	(%)				
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam				✓				✓				✓				✓				✓				✓	22	91,67
2	Andini Pratiwi				✓			✓				✓				✓				✓				✓		17	70,83
3	Arpa Adilla			✓				✓				✓				✓				✓				✓		16	66,67
4	Dea Aisah Amira				✓				✓				✓				✓				✓				✓	22	91,67
5	Eka Wahyudi			✓				✓				✓				✓				✓				✓		16	66,67
6	Faisal Amri				✓				✓				✓				✓				✓				✓	22	91,67
7	Maulana Qalil				✓				✓				✓				✓				✓				✓	21	87,50
8	M.rafky Rambe				✓				✓				✓				✓				✓				✓	22	91,67

9	Raiyan Aqillah			✓		✓		✓			✓			✓			✓	20	83,33
10	Rafkah Ardian		✓			✓		✓		✓			✓			✓		15	62,50
11	T. Azillah			✓			✓		✓			✓			✓		21	87,50	
12	Tria Marina			✓		✓		✓			✓		✓			✓	20	83,33	
13	Vicy Hanifah		✓			✓		✓			✓		✓			✓	17	70,83	
14	Zahira Hamzah		✓			✓		✓			✓		✓			✓	20	83,33	
15	Zharif F. Arkan			✓			✓		✓			✓			✓		21	87,50	
16	Zakia Azmi			✓			✓		✓			✓			✓		20	83,33	
JUMLAH		59		56		50		50		49		48		312		1300,00			
PERSEN		92,18		87,5		78,12		78,12		76,56		75		81,25		81,25			

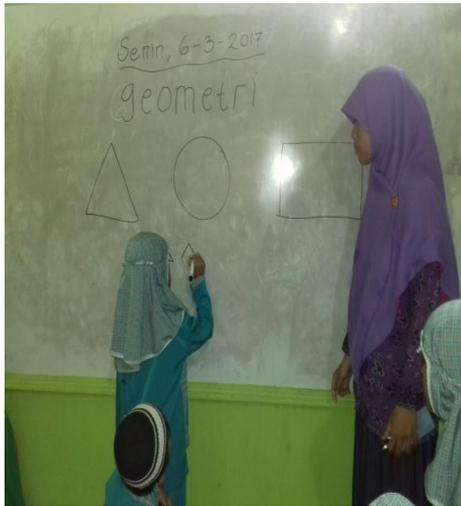
Lembar Observasi Siklus II (Pertemuan 3)

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak pada Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri melalui Model *Make A Match*

No	Nama Anak	Anak dapat menggambar bentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat				Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat				kegiatan make a match dengan lancar tanpa terlihat ada kendala dan sesuai langkah-langkahnya.				Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar				Anak mau melakukan kegiatan <i>Make a Match</i> dari awal hingga selesai				Total skor	Persentasi (%)
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4						
1	Ahmad Azzam				✓				✓				✓				✓				✓				✓	23	95,83
2	Andini Pratiwi				✓				✓				✓			✓				✓				✓		21	87,50
3	Arpa Adilla				✓			✓				✓			✓					✓			✓			17	70,83
4	Dea Aisah Amira				✓				✓				✓				✓			✓					✓	23	95,83
5	Eka Wahyudi				✓			✓				✓				✓			✓				✓			17	70,83
6	Faisal Amri				✓				✓				✓			✓					✓				✓	23	95,83
7	Maulana Qalil				✓				✓				✓			✓				✓					✓	22	91,67

8	M.rafky Rambe				✓				✓				✓					✓	24	100,00	
9	Raiyan Aqillah				✓				✓				✓					✓	21	87,50	
10	Rafkah Ardian			✓				✓				✓						✓	16	66,67	
11	T. Azillah				✓				✓				✓					✓	22	91,67	
12	Tria Marina				✓				✓				✓					✓	23	95,83	
13	Vicy Hanifah				✓				✓				✓					✓	22	91,67	
14	Zahira Hamzah				✓				✓				✓					✓	23	95,83	
15	Zharif F.Arkan				✓				✓				✓					✓	23	95,83	
16	Zakia Azmi				✓				✓				✓					✓	21	87,50	
JUMLAH		63			59			58			53			54			54			341	1420,83
PERSEN		98,43			92,18			90,62			82,81			84,37			84,37			88,80	88,80

Dokumentasi Pratindakan



Anak Menggambarkan Bentuk Geometri



Peneliti Menjelaskan Bentuk-Bentuk Geometri Kepada Siswa



Pemberian Arahan Mengenai Lembar Kerja Siswa



Siswa Mengerjakan Lembar Kerja Siswa

Dokumentasi Siklus I

Kegiatan make a match



Kegiatan make a match anak



Kegiatan *Make A Match* Anak



Pembagian Lembar Kerja Siswa

Kegiatan *Make A Match* Anak



Siswa Mengerjakan Lembar kerja

Dokumentasi siklus II



Anak Menunjukkan Hasil *Make A Match*



Kegiatan Anak Dalam *Make A Match*



