



**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN MENYUSUN BENTUK GEOMETRI
DI TK PLUS AL-HUJJAH KERANJINGAN SUMBERSARI JEMBER TAHUN
PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

Oleh

**Dwi Riastuti
NIM 120210205085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**



**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN MENYUSUN BENTUK GEOMETRI
DI TK PLUS AL-HUJJAH KERANJINGAN SUMBERSARI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Dwi Riastuti
NIM 120210205085

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2016**

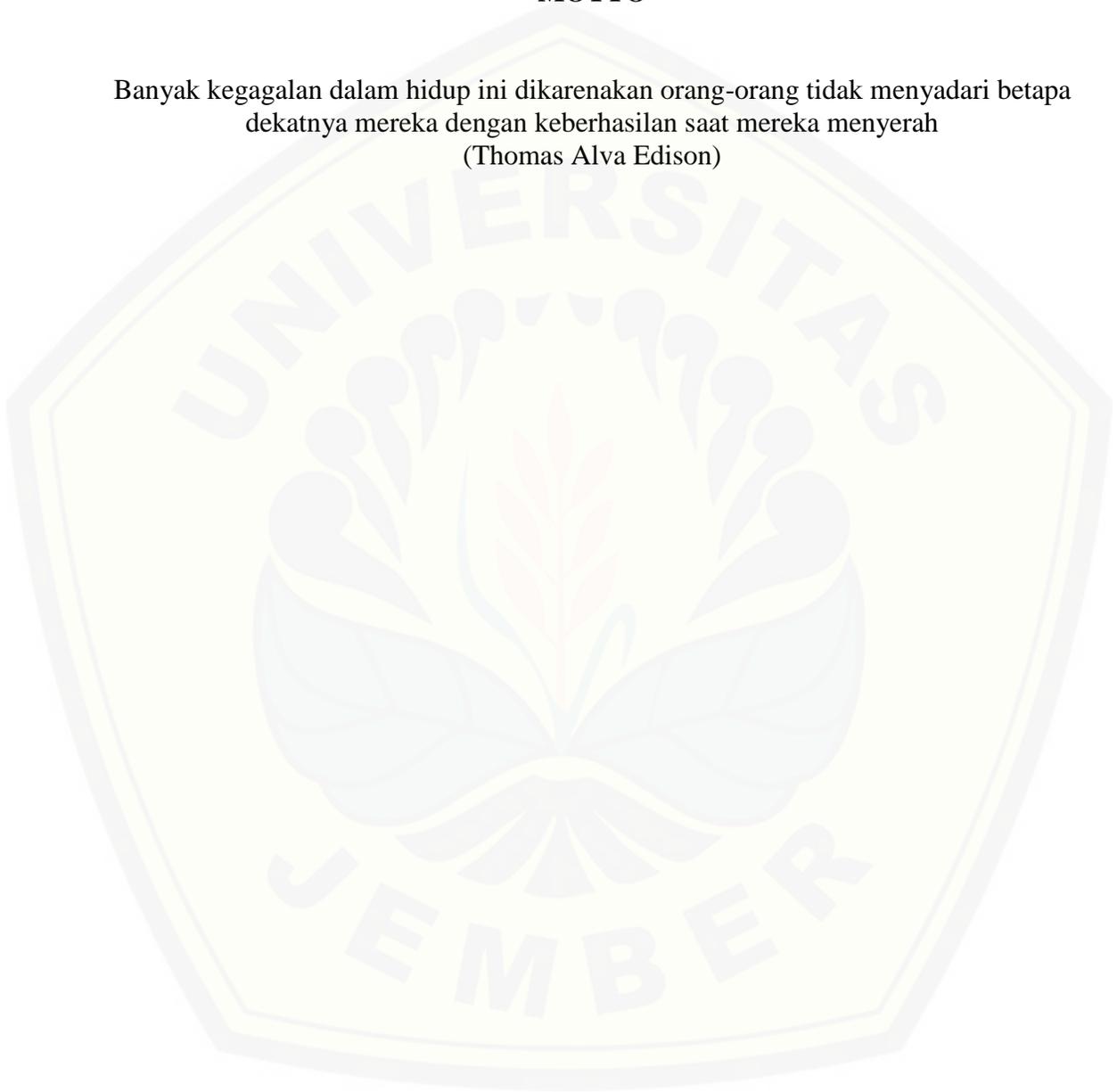
PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- 1) Ayah saya Sujianto, ibu saya Sriatun Pujiastuti, dan kakak saya Dhihin Riasmawan yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan doa sepenuh hati;
- 2) Guru-guru saya sejak Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi; dan
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

MOTTO

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah
(Thomas Alva Edison)



^{*)} Harun, Rasyid. 2009. *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. [Http: //edukasi. Kompasiana. com/2009/02/05/531087. html](http://edukasi.kompasiana.com/2009/02/05/531087.html). [25 Mei 2016].

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwi Riastuti

NIM : 120210205085

Program Studi : Pendidikan Guru Anak Usia Dini

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Menyusun Bentuk Geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana saja, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana saja serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 30 Mei 2016
Yang menyatakan,

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

SKRIPSI

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN MENYUSUN BENTUK GEOMETRI
DI TK PLUS AL-HUJJAH KERANJINGAN SUMBERSARI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh
Dwi Riastuti
NIM 120210205085

Pembimbing

Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

Pembimbing II: Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

PENGAJUAN

**PENINGKATAN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK B2
MELALUI PERMAINAN MENYUSUN BENTUK GEOMETRI
DI TK PLUS AL-HUJJAH KERANJINGAN SUMBERSARI JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Dwi Riastuti
NIM : 120210205085
Angkatan : Tahun 2012
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 8 Agustus 1994
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.
NIP 195508131981031003

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.
NIP 196107291988022001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Menyusun Bentuk Geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : 30 Mei 2016

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M.Pd.

NIP 195610031982122001

Anggota I,

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd.

NIP 196107291988022001

Anggota II,

Drs. Syarifuddin, M.Pd.

NIP 195905201986021001

Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

NIP 195508131981031003

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember,

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.

NIP 195405011983031005

RINGKASAN

Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Menyusun Bentuk Geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; Dwi.Riastuti; 120210205085; 66 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangatlah pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat baik dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena pada usia ini perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Salah satunya adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki anak kelompok B2 dalam menyusun, mengenal, dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran). Melalui permainan menyusun bentuk geometri diharapkan perkembangan kognitif anak dapat meningkat, karena di dalam permainan tersebut mengajarkan tentang bentuk-bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa perkembangan kognitif anak masih rendah. Hal ini disebabkan karena tugas-tugas yang diberikan guru pada saat pembelajaran hanya terpaku pada lka dan pembelajaran kurang bervariasi. Hanya 6 anak dari 25 anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik, sedangkan 19 anak lainnya cenderung lebih lama dalam menyelesaikan tugasnya, dan masih banyak memerlukan bantuan guru kelas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: 1) bagaimanakah penerapan permainan menyusun bentuk geometri anak kelompok B2 untuk meningkatkan perkembangan kognitif di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?; dan 2) bagaimanakah peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B2 melalui permainan menyusun bentuk di TK Plus Al-hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?. Tujuan penelitian ini adalah: 1) mendeskripsikan penerapan permainan

menyusun bentuk geometri anak kelompok B2 yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; dan 2) meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 melalui permainan menyusun bentuk geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember. Subjek penelitian yang dilakukan adalah anak kelompok B2 yang terdiri atas 25 anak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model Hopkins. Setiap siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan menyusun bentuk geometri dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember tahun pelajaran 2015/2016, nilai rata-rata prasiklus 48,5, siklus I 71,3, siklus II 86,6.

Saran untuk guru : 1) hendaknya menerapkan permainan menyusun bentuk geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif; dan 2) hendaknya melakukan strategi permainan menyusun bentuk geometri yang berbeda agar anak lebih tertarik. Saran untuk kepala sekolah :1) hendaknya melengkapi fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran; 2) hendaknya menyarankan kepada guru untuk selalu melakukan kegiatan yang berbeda dalam pembelajaran kognitif; dan 3) hendaknya memberikan fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran agar semua aspek pembelajaran dapat berkembang. Saran untuk peneliti lain yaitu : 1) hendaknya dijadikan penelitian ini sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis; dan 2) hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan pula dalam pengembangan penelitian yang tidak sejenis.

PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Menyusun Bentuk Geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku Dosen Pembimbing II;
- 4) Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini (PG PAUD) dan selaku Dosen Penguji I;
- 5) Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Drs. Syarifuddin, M.Pd., selaku dosen penguji II, serta Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis selama menjadi mahasiswa;
- 7) Ibu Siti Zulaikah, S.Pd., selaku kepala sekolah TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember yang telah memberikan izin penelitian;
- 8) Ibu Citra Isrul Mahalani, S.Pd., selaku guru kelompok B2 yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;

- 9) Ayah saya Sujianto dan Ibu saya Sriatun Pujiastuti yang tiada lelah membimbing saya, yang senantiasa mendoakan saya;
- 10) Kakak saya Dihin Riasmawan yang selalu memberi semangat saya;
- 11) Sahabat saya Nur Ardi Setiawan yang selalu setia menemani dan selalu memberi semangat saya,
- 12) Saudara-saudara saya yang selalu memberikan semangat untuk segera lulus;
- 13) Sahabat-sahabat saya Dwi Mercy Fajrin, Ayu Rahmad Jayanti, Vivi Septia Budi Hastuti, Retno Ayu kusuma Wardani, Yuni Asih, Ita Wahyuni, dan Winda Neni yang selalu mendampingi saya kapanpun dan dimanapun saya butuhkan;
- 14) Teman-teman angkatan pertama PG PAUD, terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan indah selama masa kuliah ini;
- 15) Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak.

Sungguh saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah lah yang mampu membalas dan hanya Allah lah sebaik-baiknya pemberi balasan.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 30 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN PEMBIMBINGAN	vi
HALAMAN PENGAJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Perkembangan Kognitif	8
2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif	8
2.1.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	9
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	12
2.2 Hakikat Permainan	14

2.2.1 Makna Bermain.....	14
2.2.2 Ciri-ciri Bermain.....	16
2.2.3 Manfaat Bermain Bagi Anak.....	18
2.2.4 Tahapan Perkembangan Bermain.....	20
2.3 Hakikat Geometri.....	21
2.3.1 Pengertian Geometri.....	21
2.3.2 Tahap-tahap Belajar Geometri.....	22
2.3.3 Manfaat Pengenalan Geometri.....	23
2.4 Pengertian Permainan Menyusun Bentuk Geometri.....	24
2.5 Hubungan Permainan Menyusun Bentuk Geometri dengan Perkembangan Kognitif.....	25
2.6 Penelitian yang Relevan.....	25
2.7 Kerangka Berfikir.....	26
2.8 Hipotesis Tindakan.....	26
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	27
3.1 Tempat, Waktu Penelitian.....	27
3.2 Subjek Penelitian.....	27
3.3 Definisi Operasional.....	27
3.3.1 Perkembangan Kognitif.....	28
3.3.2 Permainan Menyusun Bentuk Geometri.....	28
3.4 Jenis Penelitian.....	28
3.5 Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	28
3.5.1 Tindakan Pendahuluan.....	29
3.5.2 Pelaksanaan Siklus I.....	30
3.5.3 Pelaksanaan Siklus II.....	32
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.6.1 Observasi.....	33
3.6.2 Dokumentasi.....	33
3.6.3 Wawancara.....	33

3.6.4 Tes	34
3.7 Teknik Analisis Data	35
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Penerapan Permainan Menyusun Bentuk Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	41
4.1.1 Hasil dan Pembahasan Pra Siklus	41
4.1.2 Hasil dan Pembahasan Siklus I	46
4.1.3 Hasil dan Pembahasan Siklus II	51
4.2 Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Menyusun Bentuk Geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.....	56
4.3 Hubungan Aktivitas Belajar Anak dengan Nilai Hasil Belajar Permainan Menyusun Bentuk Geometri Anak Kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember.....	58
4.4 Temuan Penelitian	60
BAB 5. PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Pedoman pemberian skor aktivitas anak.....	35
3.2 Pedoman penilaian aktivitas anak	36
3.3 Kriteria penilaian keaktifan anak	37
3.4 Pedoman pemberian skor perkembangan kognitif.....	37
3.5 Pedoman penilaian perkembangan kognitif.....	37
3.6 Kriteria penilaian.....	39
4.1 Perbandingan nilai perkembangan kognitif secara klasikal pada pra siklus, siklus I, dan siklus II	57
4.2 Analisis aktivitas dan hasil belajar anak kelompok B2.....	59

DAFTAR GAMBAR

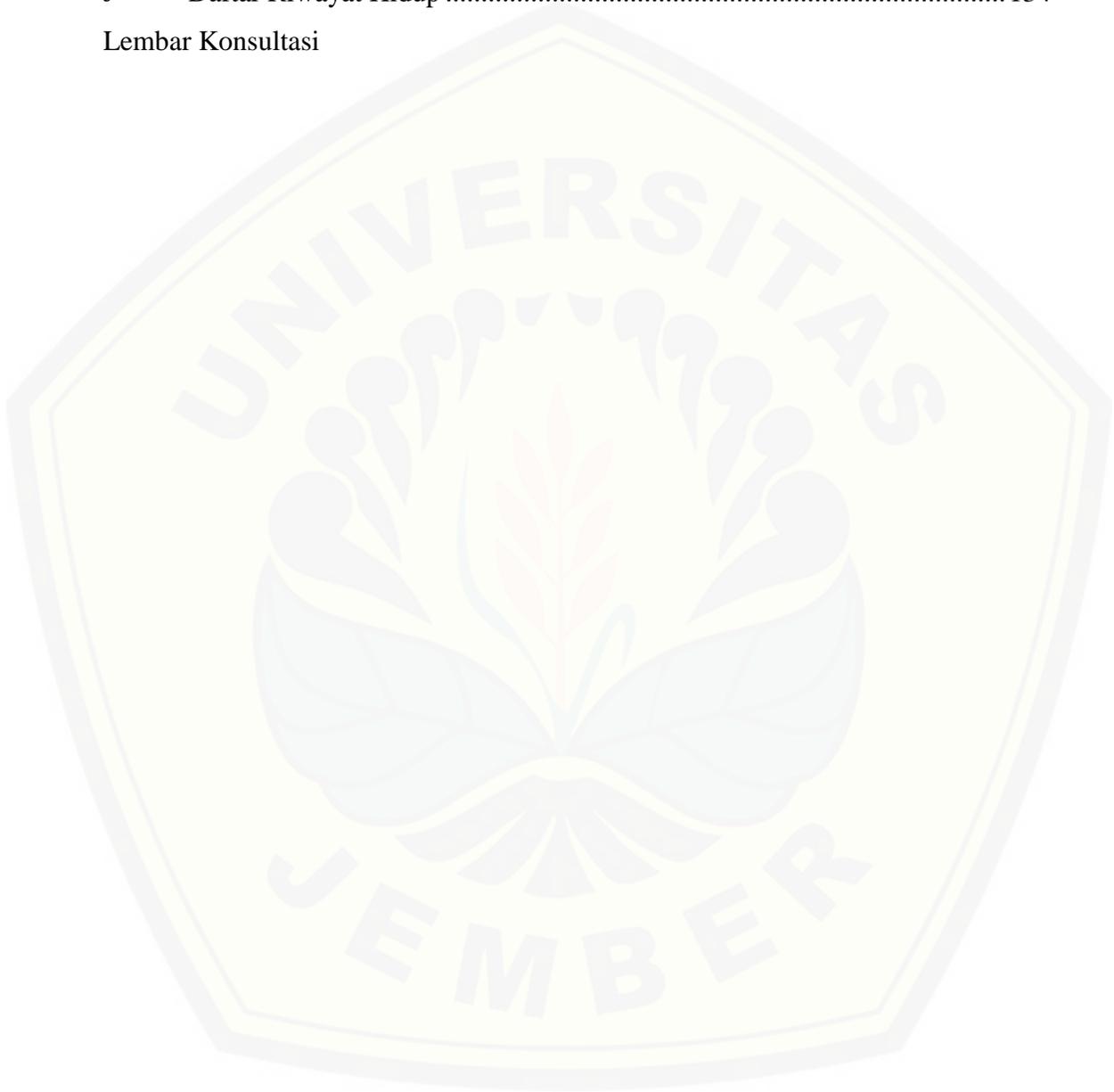
	Halaman
2.1 Kerangka Berfikir.....	26
3.1 Model Penelitian Tindakan Kelas Oleh Hopkins.....	29
4.1 Grafik perbandingan ketuntasan belajar dan nilai rata-rata kelas anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 pada pra siklus, siklus I, dan siklus II	58
4.2 Grafik hubungan aktivitas dengan hasil belajar anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 pada pra siklus, siklus I, dan siklus II.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A Matrik Penelitian.....	67
B Pedoman Pengumpulan Data	69
C Pedoman dan Hasil Wawancara.....	71
C.1 Pedoman Wawancara Guru	71
C.1a Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan	71
C.1b Pedoman Wawancara Guru Setelah Tindakan.....	72
C.2 Pedoman Wawancara Anak	73
C.2a Pedoman Wawancara Anak Sebelum Tindakan	73
C.2b Pedoman Wawancara Aktivitas Anak Setelah Tindakan	74
C.3 Hasil Wawancara Guru	75
C.3a Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan.....	75
C.3b Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus I.....	77
C.3c Hasil Wawancara Guru Setelah Tindakan Siklus II	78
C.4 Hasil Wawancara Anak	79
C.4a Hasil Wawancara Anak Sebelum Tindakan	79
C.4b Hasil Wawancara Anak Setelah Tindakan Siklus I	81
C.4c Hasil Wawancara Anak Setelah Tindakan Siklus II.....	82
D Pedoman dan Hasil Observasi.....	85
D.1 Pedoman Observasi.....	85
D.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru Sebelum Tindakan	85
D.1b Pedoman Observasi Kegiatan Guru Setelah Tindakan	87
D.2 Pedoman Observasi Aktivitas Anak	89
D.2a Pedoman Observasi Aktivitas Anak Sebelum Tindakan	89
D.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru	93
D.3a Hasil Observasi Kegiatan Guru Setelah Tindakan Siklus I	93

	D.3b Hasil Observasi Kegiatan Guru Setelah Tindakan Siklus II.....	95
	D.4 Hasil Observasi Aktivitas Anak.....	97
	D.4a Hasil Observasi Aktivitas Anak Setelah Tindakan Siklus I	97
	D.4b Hasil Observasi Kegiatan Guru Setelah Tindakan Siklus II.....	101
E	Dokumentasi	105
	E.1 Daftar Nama Anak.....	105
	E.2 Profil Sekolah	106
	E.3 Daftar Nama Guru	107
	E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) Prasiklus.....	108
	E.5 Hasil Belajar Anak Prasiklus	110
F	Perangkat Pembelajaran.....	115
	F.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Siklus I.....	115
	F.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) SiklusII.....	117
G	Nilai Hasil Belajar Anak	120
	G.1 Nilai Hasil Belajar Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 Setelah Pelaksanaan Tindakan (Siklus I).....	120
	G.2 Nilai Hasil Belajar Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 Setelah Pelaksanaan Tindakan (Siklus II)	125
H	Hasil Pekerjaan Anak.....	130
	H.1 Hasil Pekerjaan Anak Siklus I	130
	H.2 Hasil Pekerjaan Anak SiklusII.....	131
I	Foto Pelaksanaan Tindakan.....	132

I.1	Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	132
I.2	Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus II.....	133
J	Daftar Riwayat Hidup	134
Lembar Konsultasi		



BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan mengenai: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan penelitian; dan (4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangatlah pesat. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat baik dibandingkan dengan usia-usia selanjutnya karena pada usia ini perkembangan kecerdasannya sangat luar biasa. Usia ini berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan, baik secara jasmani maupun rohaninya (Mulyasa, 2012:16), oleh karena itu pendidikan yang baik merupakan hal yang wajib dilaksanakan pada masa ini.

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat penting karena tanpa pendidikan seseorang tidak akan memiliki pondasi kehidupan. Seperti yang tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 alenia ke 4 yang memiliki suatu tujuan “untuk mencerdaskan kehidupan bangsa” (Asmawati, 2010:1.4), yaitu memberikan kesempatan yang sama bagi seluruh warga negara untuk memperoleh pendidikan, karena pentingnya pendidikan bagi seluruh bangsa maka harus dimulai sejak dini melalui Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).

“Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan 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” (dalam Fadlillah, 2012:66).

Di dalam pendidikan anak usia dini, terdapat aspek-aspek perkembangan yaitu perkembangan fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa, dan moral agama.

Anak memiliki tahapan perkembangan yang harus dilalui salah satunya ialah perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011:47) menyatakan bahwa “kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa”. Kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui panca inderanya dengan mengeksplor lingkungan sekitar. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktifitas belajarselalu berhubungan dengan mengingat dan berfikir.

Kegiatan yang dapat menunjang perkembangan kognitif anak adalah melalui bermain. Menurut pendapat Montolalu (2011:1.2) “bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Bermain membantu anak mengenal dunianya, mengenal konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan ketrampilan sosial, dan membentuk perilaku”. “Sambil bermain anak-anak juga belajar berbagai kemampuan dasar, ketrampilan motorik, berbahasa dan daya pikir dan bermasyarakat (Wiryasumarta, 2003:47)”. Oleh karena itu melalui bermain ini perkembangan kognitif anak mudah berkembang, karena dalam kesehariannya anak tidak dapat terlepas dari kegiatan bermain. Karena dengan bermain anak mampu mengenal lingkungan sekitarnya, mengeksplor kemampuannya, menemukan pengetahuan-pengetahuan barunya dan belajar berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Tetapi dalam melakukan kegiatan bermain tersebut anak harus tetap dalam pengawasan orang-orang yang lebih dewasa/orang tua, karena anak belum bisa memilih mana permainan yang baik dan tidak atau permainan yang berbahaya atau tidak. Jadi peran orang yang lebih dewasa atau orang tua sangat diperlukan agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan saat anak bermain.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah permainan menyusun bentuk geometri. Permainan menyusun bentuk geometri merupakan permainan yang didalamnya mengajarkan/mengenalkan kepada

anak tentang berbagai bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran). Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri (Slamet Suyanto, 2005: 55). Dengan mengenalkan berbagai macam bentuk geometri kepada anak akan memudahkan untuk mencapai perkembangan kognitifnya. Kohn (2003 :76) “memberikan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata”.

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

Mengajarkan tentang geometri kepada anak usia dini sangat bermanfaat karena dengan mengenal geometri dapat membantu anak dalam memahami, menggambarkan benda-benda disekitarnya, dan secara tidak langsung anak dapat belajar matematika. Cara mengembangkan kemampuan tersebut, antara lain mengenalkan benda-benda yang ada disekitar anak yang bentuknya seperti bentuk geometri, misalnya koin, bola, buku, lemari, meja,dsb lalu mengajarkan anak untuk menghitung benda-benda tersebut agar kemampuan matematikanya dapat berkembang. Anak juga akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika menganmati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi. Oleh karena itu, Perkembangan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan menyusun bentukgeometri yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengenal, menunjuk, dan mengetahui bentuk-bentuk geometri, serta memberikan sejak dini landasan berupa konsep-konsep dasar geometri.

Di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember pada kelompok B2 dari 25 anak ada 19 anak yang mengalami kemampuan kognitif cukup rendah, hal ini

dapat ditemukan pada saat pembelajaran, anak belum bisa menyebutkan mana itu segitiga, persegi, persegi panjang, dan lingkaran. Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan kognitif pada anak tersebut adalah tugas-tugas yang diberikan oleh guru hanya terpaku pada lka dan kurang bervariasi, jadi anak mudah merasa bosan dan capek sehingga tidak semangat dalam melaksanakan tugas selanjutnya. Seharusnya metode yang digunakan adalah praktek secara langsung yang melibatkan anak dan dalam pembelajaran guru harus pandai untuk memvariasikan model pembelajaran untuk anak didik, agar anak tidak mudah bosan dan selalu bersemangat untuk melaksanakan tugas-tugas pembelajaran.

Dilihat dari permasalahan yang terdapat di atas, permainan menyusun bentuk geometri dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak, dengan permainan ini anak akan merasa senang untuk melaksanakan pembelajaran. Permainan menyusun bentuk geometri ini bertujuan untuk mengenalkan berbagai macam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran), memupuk sifat kerja sama, serta mengasah perkembangan kognitif dan kecerdasan matematika anak. Dalam permainan ini, kerja tiap anak dalam satu kelompok akan kelihatan. Kecerdasan interpersonal anak akan terpupuk. Anak juga dapat mengetahui ragam bentuk geometri. Setelah permainan berakhir guru harus menanyakan kepada masing-masing anak tentang bentuk geometri, agar anak benar-benar memahami tentang bentuk geometri. Penulis menggunakan permainan menyusun bentuk geometri ini agar kemampuan kognitif anak dapat berkembang secara sempurna.

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan maka diangkat judul penelitian **“Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Menyusun Bentuk Geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat di rumuskan permasalahan dalam penelitian. Rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan permainan menyusun bentuk geometri anak kelompok B2 untuk meningkatkan perkembangan kognitif di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 Bagaimanakah peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B2 melalui permainan menyusun bentuk di TK Plus Al-hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka didapatkan tujuan penelitian. Tujuan penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Mendeskripsikan penerapan permainan menyusun bentuk geometri anak kelompok B2 yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.
- 1.3.2 Meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 melalui permainan menyusun bentuk geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan diatas maka didapatkan manfaat penelitian. Manfaat penelitian tersebut adalah sebagai berikut.

1.4.1 Bagi Anak

- a. Melalui permainan menyusun bentuk geometri ini anak dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya
- b. Melalui permainan menyusun bentuk geometri ini anak dapat menemukan pengetahuan, mengenal bentuk geometri
- c. Melalui permainan menyusun bentuk geometri kerja sama anak dapat tercipta
- d. Melalui permainan menyusun bentuk geometri ini anak dapat mencapai kecerdasan matematikanya
- e. Melalui permainan menyusun bentuk geometri ini anak dapat menghasilkan karya yang dibutuhkan
- f. Anak dapat meningkatkan prestasi belajarnya secara optimal
- g. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik akan menambah minat dan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran.

1.4.2 Bagi Guru

- a. Meningkatkan kinerja guru dan rasa percaya diri dalam mengembangkan pengetahuan serta profesionalisme dalam mengajar.
- b. Memudahkan mengetahui kelebihan serta kekurangan dari masing-masing anak.
- c. Memudahkan seorang guru untuk melatih ketrampilan serta kesabaran dalam melaksanakan pembelajaran tentang bentuk geometri.
- d. Mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui strategi permainan menyusun bentuk geometri.
- e. Membangkitkan kreativitas guru dalam menerapkan serta menciptakan inovasi dalam proses pembelajaran.

1.4.3 Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan mutu serta wawasan yang berkaitan dengan program-program Pendidikan Anak Usia Dini.
- b. Meningkatkan kualitas pendidikan sebagai pelaksanaan dalam proses pembelajaran.
- c. Hasil penelitian dapat menumbuhkan suasana belajar yang efektif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

1.4.4 Bagi Peneliti

- a. Membuka wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak.
- b. Memberikan informasi tentang bermain pada anak melalui permainan menyusun bentuk geometri.
- c. Menambah pengetahuan tentang metode bermain dalam pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak, khususnya perkembangan kognitif.
- d. Memberikan informasi tentang belajar mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan menyusun bentuk geometri.
- e. Dijadikansalah satu pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di TK.
- f. Menambah wawasan tentang penelitian karya tulis ilmiah
- g. Menambah pengalaman tentang penelitian karya tulis ilmiah.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. Dijadikansumber rujukan dan perbandingan.
- b. Memberikan motivasi untuk membuat model-model permainan dalam pembelajaran yang lebih menarik.
- c. Digunakansebagai bahan pengembangan untuk melaksanakan penelitian berikutnya dengan permasalahan yang sejenis

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut mencakup: (1) hakikat perkembangan kognitif; (2) hakikat permainan; (3) hakikat geometri; (4) pengertian permainan menyusun bentuk geometri; (5) hubungan permainan menyusun bentuk geometri dengan perkembangan kognitif; (6) penelitian yang relevan; (7) kerangka berfikir; dan (8) hipotesis tindakan. Berikut masing-masing uraiannya.

2.1 Hakikat Perkembangan Kognitif

Pembahasan mengenai perkembangan kognitif berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian perkembangan kognitif; (2) tahap-tahap perkembangan kognitif; (3) faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif.

2.1.1 Pengertian Perkembangan Kognitif

Salah satu bidang perkembangan kemampuan dasar anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif memungkinkan anak untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang dialaminya.

Beberapa ahli pendidikan mendefinisikan kognitif dalam berbagai pendapat. Seperti halnya definisi menurut Gardner (dalam Susanto, 2011:47) mengemukakan bahwa intelegensi sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih. Menurut Binet (dalam Kurnia, 2014: 32) juga menyatakan bahwa hakikat kognitif memiliki 3 sifat yaitu :

- a. Kecerdasan untuk menetapkan dan mempertahankan (memperjuangkan) tujuan tertentu. Jadi semakin cerdas seseorang maka akan semakin cakap membuat tujuan sendiri dan tidak hanya menunggu perintah saja.
- b. Kemampuan untuk mengadakan penyesuaian dalam rangka mencapai tujuan tersebut.
- c. Kemampuan untuk melakukan autokritik, kemampuan untuk belajar dari kesalahan-kesalahan yang dibuat.

Selanjutnya menurut Mulyasa (2012:25): “kognitif sering disinonimakan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu masalah”. Menurut Soemanto (dalam Fadillah, 2012:102): “kognitif yaitu tindakan mengenal atau memikirkan situasi dimana tingkah laku itu terjadi”.

“Kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masalah, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya, Desmita, (dalam Farida, 2014: 7)”.

Sejalan dengan pendapat Piaget yang mengatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan hasil gabungan dari kedewasaan otak dan sistem saraf, serta adaptasi pada lingkungan. Menurut piaget (dalam Izzaty,dkk,2008: 34-35), menggunakan lima istilah dalam menggambarkan dinamika perkembangan kognitif, yaitu:

- a. Skema, skema menunjukkan struktur mental, pola pikir yang digunakan seseorang untuk mengatasi situasi tertentu yang ada di lingkungan.
- b. Adaptasi, merupakan proses menyesuaikan pemikiran dengan memasukkan informasi baru ke dalam pemikiran individu.
- c. Asimilasi, yaitu memasukkan informasi-informasi baru ke dalam pengetahuan yang sudah ada. Dalam asimilasi skema yang sudah ada tidak mengalami perubahan.

- d. Akomodasi, meliputi penyesuaian pada skema yang sudah ada terhadap masuknya informasi baru, dalam akomodasi terjadi perubahan dalam skema yang sudah ada.
- e. Equilibration, merupakan kompensasi untuk gangguan eksternal. Perkembangan intelektual menjadi suatu kemajuan yang terus-menerus yang bergerak dari satu ketidakseimbangan struktural ke keseimbangan struktur yang baru yang lebih tinggi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan, perkembangan kognitif merupakan proses kemampuan berfikir seseorang untuk memperoleh pengetahuan, memikirkan dan mengetahui situasi, serta dapat memecahkan suatu masalah yang di hadapinya.

2.1.2 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Secara umum seseorang memperoleh kecakapan intelektual, melalui proses mencari keseimbangan berkaitan dengan apa yang mereka rasakan, ketahui, dan dari satu sisi yang mereka lihat suatu fenomena baru sebagai pengalaman atau persoalan. Agar seseorang dapat mengembangkan dan menambah pengetahuannya, Piaget (dalam Farida, 2014:9) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif menjadi 4 yaitu:

- a. Tahap Sensorimotor (umur 0-2 tahun)

Pertumbuhan kemampuan anak tampak dari kegiatan motorik dan persepsinya yang sederhana. Ciri pokok perkembangannya berdasarkan tindakan, dan dilakukan langkah demi langkah.

- b. Tahap Praoperasional (umur 2-7/8 tahun)

Ciri pokok dalam perkembangan tahap ini adalah penggunaan atau bahasa tanda, dan mulai berkembangnya konsep-konsep intuitif tahap ini dibagi menjadi dua yaitu praoperasional dan intuitif. Praoperasional (umur 2-4 tahun), anak telah mampu menggunakan bahasa dalam mengembangkan konsepnya, walaupun masih sangat sederhana. Tahap intuitif (umur 4-7/8 tahun) anak telah memperoleh pengetahuan berdasarkan pada kesan yang agak abstrak. Dalam menarik

kesimpulan sering tidak diungkapkan dengan kata-kata tetapi mengungkapkan isi hatinya secara simbolik terutama bagi yang memiliki pengalaman luas.

c. Tahap Operasional Konkret (7 atau 8-11-12 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, dan ditandai adanya *reversible* dan kekekalan.

d. Tahap Operasional Formal (11/12-18 tahun)

Ciri pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berfikir abstrak dan logis dengan menggunakan pola berfikir “kemungkinan”. Model berfikir ilmiah dengan tipe hipotetico-deduktive dan inductive sudah dimiliki anak dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.

Sebagaimana yang telah dijelaskan diatas mengenai tahap-tahap perkembangan kognitif, Piaget (dalam Trianto, 2011:16) menjelaskan terdapat empat tahap dalam perkembangan kognitif anak usia dini yaitu sebagai berikut :

a. Tahap Sensorimotor

Dimulai dari usia 0-2 tahun dan anak masih bersifat egosentris, kemampuan anak masih terbatas pada gerakan refleks bahasa awal, waktu sekarang, dan ruang yang dekat saja.

b. Tahap Praoperasional

Dimulai dari usia 2-7 tahun. Perkembangan kemampuan kognitif pada tahap praoperasional ditandai dengan belajar menggunakan simbol namun pemikiran anak masih belum sistematis atau pemikiran anak usia dini masih statis dan belum dapat berpikir secara abstrak.

c. Tahap Operasional Konkret

Dimulai dari usia 7-11 tahun. Anak mulai mengembangkan proses berfikir secara sistematis, namun anak masih belum dapat mengacu pada obyek-obyek yang konkret.

d. Tahap Operasional Formal

Dimulai dari usia 11 tahun. Tahap ini anak sudah mampu berpikir secara deduktif, induktif, menganalisis mensintesis, mampu berpikir abstrak, dan berpikir reflektif serta memecahkan berbagai persoalan yang ada.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kognitif Anak Usia Dini berada pada tahap praoperasional. Tahap praoperasional adalah tahap berpikir anak usia dini dengan cara pemikiran sendiri, anak sudah menggunakan logikanya dalam berfikir, dan apa yang sebelumnya diperoleh anak akan dikembangkan kembali dalam bentuk representasi mental, seperti anak belajar belajar dari hal-hal yang sederhana misalnya anak belajar dari apa yang dilihat, didengar, dicium, dan diraba, dan anak mulai mengerti dasar-dasar mengelompokkan sesuatu.

2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Susanto (2011: 59-60) menjelaskan tentang faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif adalah sebagai berikut :

a. Faktor hereditas/keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan.

b. Faktor lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke, Locke berpendapat bahwa, manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih belum ada tulisan atau noda sedikit pun. Teori ini dikenal luas dengan sebutan teori *tabula rasa*.

c. Faktor kematangan

Tiap organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis (usia kalender)

d. Faktor pembentukan

Pembentukan ialah segala keadaan di luar diri seorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembentukan dapat dibedakan menjadi pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.

e. Faktor minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik lagi. Adapun bakat diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud.

f. Faktor kebebasan

Kebebasan yaitu keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebarkan) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah-masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas Nur'aini, dkk (2008: 1.25-1.26) juga menjelaskan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Hereditas / keturunan, bahwa setiap anak yang lahir sudah membawa kecerdasan yang diberikan oleh kedua orang tuanya.
- b. Faktor Lingkungan, lingkungan yang mempengaruhi pengalamannya. Misalnya anak terbiasa terkurung didalam rumah akan berbeda pengetahuannya dengan anak yan terbiasa bermain di halaman dengan teman sebayanya.
- c. Kematangan, anak dikatakan matang apabila organ fisiknya siap menerima rangsangan/stimulus dari lingkungan sekitarnya. Contohnya anak dengan usia 1 tahun akan matang dalam belajar mengenal rasa, anak dengan usia 2 tahun akan mulai mengenal rasa dan warna, anak dengan usia 3 tahun akan mengenal berbagai bentuk, anak dengan usia 4 tahun akan memiliki rasa ingin tahu tentang suatu cara kerja benda, anak dengan usia 5 tahun sudah senang dalam

kegiatan eksploratif, namun jika anak belum matang maka anak akan kesulitan dalam mempelajarinya.

- d. Pembentukan, pembentukan diri dapat dipengaruhi oleh kesengajaan (sekolah/formal) dan ketidaksengajaan (pengaruh alam sekitar). Pembentukan di sekolah formal dan lingkungan sekitar sangat berpengaruh dalam kecerdasan anak.
- e. Minat dan Bakat, minat dan bakat akan memudahkan anak dalam mempelajari suatu hal. Anak mudah mempelajari sesuatu apabila anak berminat dengan suatu hal tersebut. Misalnya anak yang memiliki minat dan bakat menari maka anak tersebut akan mudah mempelajari tarian tersebut.
- f. Kebebasan, kebebasan manusia dalam berpikir secara luas, memudahkan anak memilih metode tertentu dalam menyelesaikan masalah sesuai kebutuhannya. Misalnya saat dikelas anak dibebaskan dalam memilih permainan yang dia sukai dan memecahkan masalah dalam permainan tersebut dengan caranya sendiri.

Berdasarkan pendapat kedua ahli, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini adalah faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, kematangan, pembentukan, minat dan bakat dan kebebasan.

2.2 Hakikat Permainan

Pembahasan mengenai hakikat permainan berturut-turut diuraikan mengenai: (1) makna bermain; (2) ciri-ciri bermain; (3) manfaat bermain bagi anak; (4) tahapan perkembangan bermain.

2.2.1 Makna Bermain

Bermain mempunyai arti yang sangat penting bagi kehidupan seorang anak. Dapat dikatakan bahwa setiap anak yang sehat selalu mempunyai dorongan untuk bermain sehingga dapat dipastikan bahwa anak yang tidak bermain pada umumnya dalam keadaan sakit, jasmaniah ataupun rohaniyah.

Menurut Montolalu (2011:1.2) “bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Bermain membantu anak mengenal dunianya, mengenal konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan ketrampilan sosial, dan membentuk perilaku”.

Pramono, (dalam Farida, 2014:15) menjelaskan bahwa bermain bagi anak merupakan suatu kebutuhan, bukan suatu hal pengisi waktu luang. Dengan bermain anak bisa mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri mereka.

Mayke S. Tedjasaputra, (dalam Triharsono, 2013: 3) menyatakan bahwa bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat berguna untuk anak, misalnya ketika anak memperoleh pengalaman dalam membina hubungan dengan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, menyalurkan perasaan-perasaan tertekan, dan lain-lain. Bermain merupakan cara anak mengkomunikasikan dirinya ke dunia luar mengingat kemampuan berbicara mereka belum sebaik orang dewasa.

Mutiah (2010:91) mengatakan bahwa “bermain adalah kegiatan yang paling penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak”. Nur’aini, dkk (2008:10) juga berpendapat bahwa “bermain adalah dunia tawa dan canda, bermain tidak hanya dibutuhkan oleh anak kecil orang dewasa pun akan tenggelam dalam gelak tawa bila masuk dunia permainan”.

“Sejalan juga dengan pendapat Vygotsky, (dalam Latif, 2013: 78) mengatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Vygotsky menjelaskan ketika anak bermain akan menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya, sehingga bermain merupakan cara berfikir anak dan cara anak untuk memecahkan masalah. bermain juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau aktivitas seseorang yang mengandung rasa senang tanpa adanya paksaan, serta lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir”.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah diuraikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan yang dilakukan secara spontan atau tanpa sebuah paksaan yang dapat membantu pelakunya untuk mengenal dunianya, berimajinasi, mengembangkan sebuah konsep-konsep baru, serta memecahkan sebuah masalah.

2.2.2 Ciri-ciri bermain

Bermain memiliki ciri-ciri khas yang dapat membedakannya dari kegiatan lain. Kegiatan bermain bagi anak-anak, menurut beberapa ahli, memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Bermain selalu menyenangkan (*Pleasurable*) dan meningkatkan atau menggembirakan (*enjoyable*). Bahwa ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriangannya, bermain tetaplah bernilai positif bagi pemainnya.
- b. Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, motivasi bermain adalah motivasi intrinsik. Ini berarti anak bermain bukan karena mereka melakukan tugas yang diberikan oleh orang lain, tetapi semata-mata karena anak memang ingin melakukannya.
- c. Bermain bersifat spontan dan suka rela. Kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa.
- d. Bermain melibatkan peran aktif semua peserta. Kegiatan bermain terjadi karena adanya keterlibatan semua anak sesuai peran dan giliran masing-masing.
- e. Bermain juga bersifat nonliteral, pura-pura, atau tidak senyatanya. Kegiatan bermain mempunyai kerangka tersendiri dan memisahkannya dari kehidupan nyata (*realitas*) sehari-hari.
- f. Bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya, kegiatan bermain memiliki aturan sendiri yang hanya ditentukan oleh para pemainnya. Aturan itu dibuat sesuai kebutuhan.
- g. Bermain bersifat aktif semua kegiatan bermain menuntut keaktifan anak yang bermain. Bermain bukanlah kegiatan yang pasif, meskipun adakalanya bermain tidak memerlukan keterlibatan fisik secara aktif.
- h. Bermain bersifat fleksibel. Artinya, anak dapat dengan bebas memilih dan beralih ke kegiatan bermain apa saja yang mereka inginkan, Musfiroh (dalam Farida, 2013:18).

Selanjutnya menurut Montolalu (2011: 2.4-2.5) mengungkapkan beberapa ciri bermain sebagai berikut:

- a. Bermain adalah sukarela

- b. Bermain adalah pilihan anak
- c. Bermain adalah kegiatan yang menyenangkan
- d. Bermain adalah simbolik
- e. Bermain adalah aktif melakukan kegiatan.

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Rubin,dkk (dalam Tedjasaputra, 2001: 16-17) beberapa ciri-ciri bermain, yaitu:

- a. Bermain didorong oleh motivasi

Anak akan bermain apabila hal itu benar-benar memuaskan baginya, bukan untuk mendapatkan hadiah atau karena perintah orang lain.

- b. Bermain dipilih bebas oleh anak

Anak tidak bisa dipaksa untuk bermain, sekalipun mungkin dilakukan dengan cara yang halus. Anak yang dipaksa dalam melakukan permainan cenderung menganggap permainan itu sebagai pekerjaan, bukan sebagai bermain. Kegiatan tersebut dapat disebut bermain jika anak diberi kebebasan sendiri untuk memilih aktivitasnya.

- c. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan

Anak merasa gembira dan bahagia dalam melakukan aktivitas bermain, tidak menjadi tegang atau stres, biasanya ditandai dengan tertawa dan komunikasi yang hidup.

- d. Bermain tidak selalu harus menggambarkan hal yang sebenarnya

Anak usia dini sering dikaitkan dengan fantasi dan imajinasi mereka. Anak mampu membangun suatu dunia yang terbuka bagi berbagai kemungkinan yang ada, sesuai dengan mimpi-mimpi indah dan kreativitas mereka yang kaya.

- e. Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik maupun psikologis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan beberapa ciri-ciri bermain, yaitu bermain dilakukan secara sukarela, bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak, bermain adalah pilihan anak, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, dan bermain adalah cara aktif melakukan kegiatan.

2.2.3 Manfaat Bermain Bagi Anak

Adapun manfaat bermain bagi anak menurut, Montolalu (2011:1.18) adalah sebagai berikut :

- a. Bermain memicu kreativitas, dalam lingkungan bermain yang aman dan menyenangkan, bermain memacu seorang anak untuk memukan suatu ide serta menggunakan daya khayalnya.
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak, bermain merupakan sebuah media yang sangat penting bagi proses berfikir anak. bermain membantu perkembangan kognitif anak.
- c. Bermain bermanfaat menanggulani konflik, pada anak usia TK tingkah laku yang sering muncul ke permukaan adalah tingkah laku menolak, bersaing, agresif, bertengkar, meniru, kerja sama, egois, simpatik, marah, ngambek, dan berkeinginan untuk diterima oleh lingkungan sosial mereka.
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati, empati adalah pengenalan perasaan, pikiran, dan sikap orang lain, dan juga dikatakan pengenalan jiwa orang lain.
- e. Bermain bermanfaat mengasah pancaindra, kelima indra yaitu penglihatan, penciuman, pengucapan, dan perabaan merupakan alat-alat yang vital yang perlu diasah sejak anak masih bayi.
- f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan), Sigmund Freud bapak psikonalisis mengemukakan bahwa anak menggunakan bermain sebagai salah satu cara untuk mengatasi masalah, konflik, dan kecemasannya.
- g. Bermain itu melakukan penemuan, ini artinya bermain dapat menghasilkan ciptaan baru. Anak mana pun, usia berapa pun, saat bermain sedang menciptakan sesuatu yang baru,sesuatu yang belum pernah diciptakan sebelumnya.

Permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangankehidupan anak-anak, ada tiga fungsi utama dari permainan sebagai berikut:

- a. Fungsi kognitif, permainan sangat membantu perkembangan kognitif anak. melalui permainan, anak-anak menjelajahi lingkungannya, mempelajari objek-objek di sekitarnya, dan belajar memecahkan masalah yang dihadapinya.
- b. Fungsi sosial, permainan dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. khususnya dalam permainan fantasi dengan memerankan suatu peran, anak dapat belajar memahami orang lain dan peran-peran yang akan ia mainkan dikemudian hari setelah tumbuh menjadi orang dewasa.
- c. Fungsi emosi, permainan memungkinkan anak untuk memecahkan masalah emosionalnya, belajar mengatasi kegelisahan dan knflik batin yang dialaminya, Hetheringthon dan Parke (dalam Desmita, 2010:141-142).

“Triharsono (2013: 10-13) juga mengemukakan bahwa bermain mempunyai manfaat bagi perkembangan anak antara lain, mempengaruhi perkembangan fisik anak, bermain dapat digunakan sebagai terapi, bermain dapat meningkatkan pengetahuan anak, bermain melatih penglihatan dan pendengaran, bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak, bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak, dan bermain mempengaruhi nilai moral anak”.

Sejalan dengan pendapat diatas, Tedjasaputra (dalam Vebianti, 2013:19-20) menjelaskan beberapa manfaat permainan seperti berikut:

1. Untuk perkembangan aspek fisik
2. Untuk perkembangan motorik kasar dan motorik halus
3. Untuk perkembangan aspek sosial
4. Untuk perkembangan aspek emosi
5. Untuk perkembangan aspek kognitif
6. Untuk mengasah ketajaman penginderaan
7. Untuk mengembangkan keterampilan

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat bermain adalah dapat menunjang segala aspek perkembangan anak meliputi aspek fisik, motorik, sosial emosional, moral, kreativitas, dan kognitif. Bermain juga bermanfaat untuk menanggulangi sebuah konflik, mengasah pancaindra serta sebagai media terapi atau pengobatan.

2.2.4 Tahapan Perkembangan Bermain

Menurut Montolalu (2011:2.14) mengungkapkan tahapan perkembangan bermain secara umum, adalah sebagai berikut:

a. Tahap manipulatif

Tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun. Bermain anak menggunakan alat-alat atau benda yang ia pegang. Anak melakukan penyelidikan dengan cara membolak-balik, meraba-raba, melemparnya dan memungutnya kembali, dan lain sebagainya.

b. Tahap simbolis

Tahap simbolis adalah anak yang berumur 3-4 tahun. Peralihan tahap manipulatif ke tahap simbolis hampir tidak terlihat perbedaannya karena anak pada tahap simbolis kadang-kadang kembali lagi melakukan kegiatan seperti yang dilakukan pada tahap manipulatif.

c. Tahap eksplorasi

Pada tahap ini anak sering bermain sendiri, ia lebih senang tidak berteman dalam bermain.

d. Tahap eksperimen

Anak ini pada umumnya berusia 4-5 tahun. Pada tahap eksperimen perhatian anak mulai tertuju pada kegiatan bentuk dan ukuran.

e. Tahap dapat dikenal

Usia anak pada tahap ini adalah 5-6 tahun. Bermain pada tahap ini, bentuk-bentuk yang dibuat anak sudah realistis, artinya bentuk-bentuk yang dibuatnya sudah dapat dimengerti oleh orang lain yang melihatnya karena sudah mirip dengan bentuk sesungguhnya.

Sejalan dengan pendapat Rubin, dkk (dalam Tedjasaputra, 2001:28-30) mengemukakan tahapan perkembangan bermain, yaitu:

- a. Bermain fungsional (*functional play*), bermain seperti ini biasanya dilakukan pada anak usia 1-2 tahun berupa gerakan bersifat sederhana dan berulang-ulang. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan atau tanpa alat.

- b. Bermain membangun (*constructive play*), bermain membangun dapat dilihat pada anak usia 3-6 tahun. Kegiatan bermain ini anak dapat membentuk sesuatu, menciptakan bangunan dengan alat permainan yang tersedia.
- c. Bermain pura-pura (*make-believe play*), kegiatan bermain ini dilakukan oleh anak berusia 3-7 tahun. Dalam bermain pura-pura anak menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpai atau dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Permainan dengan peraturan (*games with rules*), kegiatan bermain ini umumnya dilakukan anak pada usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah dapat memahami aturan permainan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan tahapan-tahapan perkembangan bermain yaitu tahapan umum dan tahap perkembangan kegiatan anak. Tahapan umum perkembangan bermain ada lima, yaitu tahap manipulatif, tahap simbolis, tahap eksplorasi, tahap eksperimen, dan tahap dapat dikenal. Sedangkan untuk tahap perkembangan kegiatan bermain anak yaitu bermain fungsional, bermain membangun, bermain pura-pura, bermain dengan aturan.

2.3 Hakikat Geometri

Pembahasan mengenai hakikat geometri berturut-turut diuraikan mengenai: (1) pengertian geometri; (2) tahap-tahap belajar geometri; (3) manfaat pengenalan geometri.

2.3.1 Pengertian Geometri

Pengertian geometri menurut Bird (2004:142) adalah bagian dari matematika yang membahas mengenai titik, garis, bidang, dan ruang. Geometri berhubungan dengan konsep-konsep abstrak yang diberi simbol-simbol. Kohn (2003:76) memberikan pengertian “geometri adalah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata”.

“Ide dasar dari bentuk geometri adalah titik, garis, dan bidang yang merupakan pijakan awal dari geometri. Titik adalah bentuk paling dasar

dari geometri. Garis adalah sebuah garis lurus yang dibayangkan sebagai sekumpulan titik-titik. Bidang, dianggap sebagai kumpulan titik yang tak terhingga jumlahnya yang membentuk permukaan rata yang melebar kesegala arah (Ismunanto, 2011:14)".

Suyanto (2005:165), juga menyatakan bahwa geometri yaitu mengenal bentuk luas, volume, dan area. Membangun konsep geometri pada anak dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bentuk-bentuk, menyelidiki bangun dan memisahkan gambar-gambar biasa, seperti segi empat, lingkaran, dan segitiga.

"Geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali oleh sebuah konsep pangkal, yakni titik. Kemudian titik digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun menjadi sebuah bidang. Pada bidang akan dapat mengkonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Kemudian segi banyak dapat digunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang. (Antonius, 2006:135)".

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa geometri merupakan suatu ilmu di dalam sistem matematika yang di dalamnya mempelajari garis, ruang, volume yang bersifat abstrak dan berkaitan satu sama lain, mempunyai garis dan titik sehingga menjadi sebuah simbol seperti bentuk persegi, segitiga, lingkaran, dan lain-lain.

2.3.2 Tahap-tahap Belajar Geometri

Van Hiele (dalam Ruseffendi, 1991:161-163) berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, yaitu sebagai berikut.

a. Tahap Pengenalan

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

b. Tahap Analisis

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

c. Tahap Pengurutan

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

d. Tahap Deduksi

Pada tahap ini, berfikir deduktifnya sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Pada tahap ini, siswa sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, misalnya dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara induktif itu mungkin bisa keliru.

e. Tahap Keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting.

2.3.3 Manfaat Pengenalan Geometri

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud adalah berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat pembelajaran tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang ril dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambungan. Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya.

Menurut Wahyudi (2005:109) bahwa pengenalan geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:

- a. Anak akan mengenali bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang
- b. Anak akan membedakan bentuk-bentuk
- c. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya

- d. Akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

2.4 Pengertian Permainan Menyusun Bentuk Geometri

Menurut Susanto (2012:63) permainan menyusun bentuk geometri merupakan permainan menciptakan bentuk dari kepingan bentuk geometri, contohnya bentuk rumah, serta menyebut benda-benda yang ada dikelas sesuai dengan bentuk geometri. Pendapat lain yang di jelaskan oleh Tedjasaputra (2001:86) permainan menyusun bentuk-bentuk geometri adalah permainan menyusun beberapa bentuk geometri untuk mempelajari ruang, ukuran-ukurannya, dan sifat-sifatnya.

Sejalan dengan pendapat Lathif (2013: 116) menjelaskan bahwa permainan menyusun bentuk geometri merupakan pembelajaran yang dibuat permainan untuk lebih menarik kemauan anak sehingga anak lebih cepat memahami dan mengenal bentuk-bentuk geometri, baik itu bangun datar dan bangun ruang.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan menyusun bentuk geometri dalam penelitian ini merupakan permainan yang didalamnya mengajarkan tentang berbagai macam bentuk geomteri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) kemudian menyusun menyusun bentuk geometri menjadi sebuah hasil karya.

2.5 Hubungan Permainan Menyusun Bentuk Geometri dengan Perkembangan Kognitif

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan proses kemampuan berfikir seseorang untuk memperoleh pengetahuan, memikirkan dan mengetahui situasi, serta dapat memecahkan suatu masalah yang di hadapinya. Hal ini serupa dengan pendapat Mulyasa (2012: 25) yang menyatakan bahwa :“kognitif sering disinonimkan dengan intelektual karena prosesnya banyak berhubungan dengan berbagai konsep yang telah dimiliki anak dan berkenaan dengan kemampuan berfikirnya dalam memecahkan suatu masalah”.

Berdasarkan hal di atas dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan yang dapat memicu perkembangannya serta pola berfikir anak, salah satunya dengan kegiatan permainan menyusun bentuk geometri. Mengenal bentuk geometri anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk, menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda disekitar berdasarkan bentuk geometri (Suyanto, 2005: 55). Dengan demikian kegiatan permainan menyusun bentuk geometri ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini, khususnya anak kelompok B2 TK Plus Al-hujjah Keranjingan Sumpersari Jember.

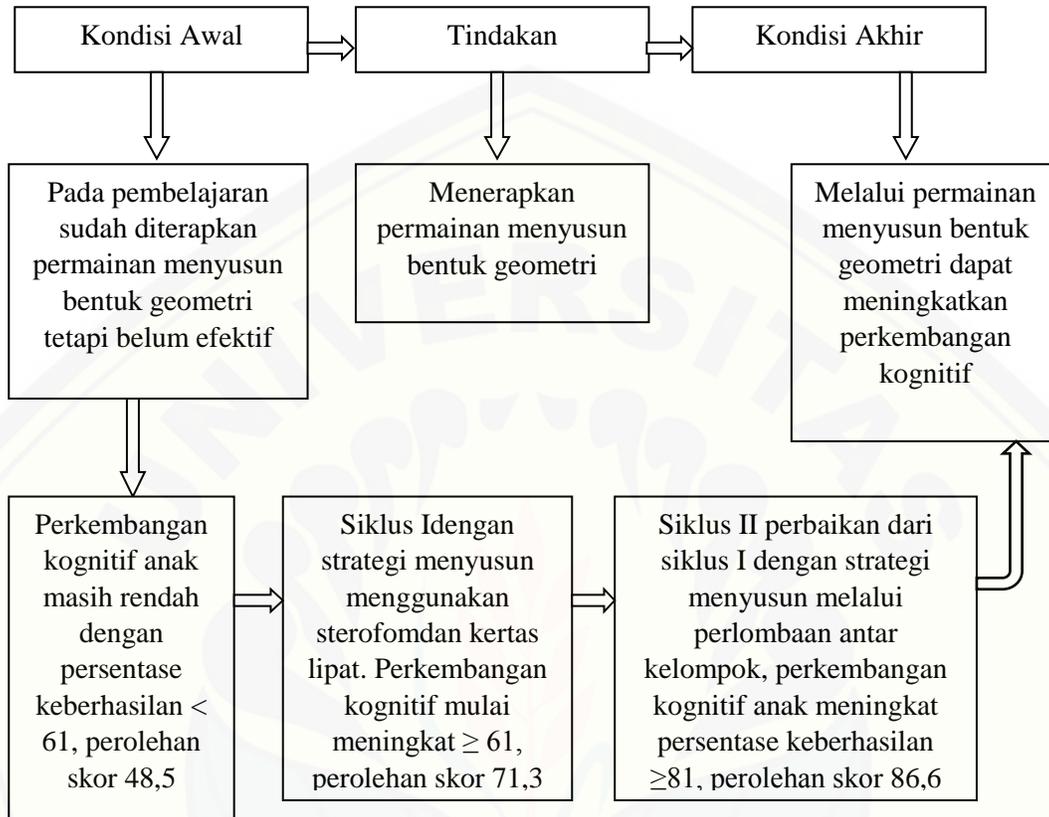
2.6 Penelitian yang Relevan

Fathonah Siti (2014 :89) melaksanakan penelitian melalui 2 siklus. Hasil penelitian pada siklus I rata-rata persentase yang diperoleh anak sebesar 60% yang kemampuannya sudah berkembang sesuai harapan, tetapi belum mencapai tingkat keberhasilan yang di tetapkan peneliti. Hal ini disebabkan anak masih belum paham terhadap apa yang harus dilakukan dalam pelaksanaan membaca permulaan dan kurang jelas guru dalam memberikan penjelasan. Hasil penelitian pada siklus II telah diperoleh persentase keberhasilan anak sebesar 80% yang kemampuan membaca permulaan sudah berkembang sangat pesat dan berhasil sesuai indikator yang telah ditetapkan.

Janna Irma L (2014 :63) melaksanakan penelitian melalui 2 siklus. Hasil penelitian pada siklus I rata-rata persentase yang diperoleh anak sebesar 62,08% sehingga berada pada kriteria BSH (berkembang sesuai harapan). Hasil penelitian pada siklus II telah diperoleh persentase keberhasilan anak sebesar 82,71% yang memiliki rata-rata anak sudah berada pada kriteria BSB (berkembang sangat baik).

Berdasarkan kedua penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini dapat dilakukan dengan permainan konstruktif yaitu permainan menyusun bentuk-bentuk geometri.

2.7 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

2.8 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu jika guru menerapkan permainan menyusun bentuk geometri dalam pembelajaran, maka kemampuan kognitif anak kelompok B2 di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 akan meningkat.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian, dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab ini diuraikan mengenai metode penelitian, yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian. Metode penelitian yang dimaksud mencakup: (1) tempat dan waktu penelitian; (2) subjek penelitian; (3) definisi operasional; (4) jenis penelitian; (5) Rancangan dan Prosedur Penelitian; (6) metode pengumpulan data; (7) analisis data.

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi yang menjadi sasaran kegiatan pelaksanaan penelitian. Tempat dalam penelitian ini yaitu di TK Plus Al-Hujjah dengan alamat Jalan Sriwijaya No.XXX/5, Kelurahan Keranjingan, Kecamatan Sumbersari, Kabupaten Jember.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

3.2 Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B2 di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Jumlah anak kelompok B2 seluruhnya berjumlah 24 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 11 anak perempuan,

3.3 Definisi Operasional

Definisi operasional diperlukan untuk menghindari terjadinya kesalahan dalam mengartikan beberapa variabel dalam penelitian ini. Adapun definisi operasional dari variabel yang digunakan adalah sebagai berikut.

3.3.1 Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan yang dimiliki anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember dalam menyusun, mengenal, dan menyebutkan bentuk-bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran)

3.3.2 Permainan Menyusun Bentuk Geometri

Permainan Menyusun Bentuk Geometri dalam penelitian ini merupakan permainan yang didalamnya mengajarkan tentang berbagai macam bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran) kemudian menyusun bentuk geometri tersebut menjadi suatu hasil karya.

3.4 Jenis Penelitian

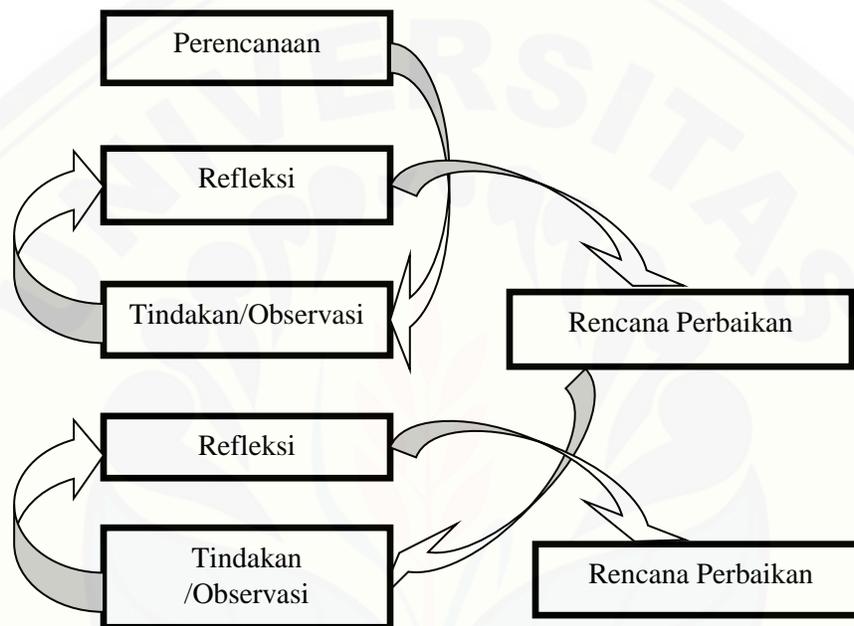
Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teknis analisis data kualitatif dan kuantitatif. Menurut (Masyhud, 2014:172). Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) secara umum dapat diartikan sebagai suatu tindakan (*action research*) yang diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember pada anak kelompok B2 tahun pelajaran 2015/2016 yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan menyusun bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran). Harapan dari tindakan yang dilakukan tersebut dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak secara maksimal.

3.5 Rancangan dan Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu dengan siklus berkelanjutan. Hal ini diharapkan agar dalam melaksanakan proses belajar mengajar, perkembangan kognitif anak dapat meningkat. Penelitian tindakan kelas ini pada setiap siklusnya terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan,

tindakan, observasi, refleksi. Siklus pertama dilakukan sebagai acuan refleksi pada siklus selanjutnya.

Prosedur penelitian ini menggunakan model skema spiral dari Hopkins yang terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Berikut adalah alur Penelitian Tindakan Kelas menurut model Hopkins.



Gambar 3.1 Rancangan PTK Hopkins (Arikunto dalam Dimiyati, 2013:122).

3.5.1 Tindakan Pendahuluan

Sebagai langkah awal sebelum pelaksanaan siklus terlebih dahulu dilakukan tindakan pendahuluan. Tindakan pendahuluan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Meminta izin penelitian kepada kepala sekolah TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember dan guru kelas kelompok B2.
- Mengumpulkan daftar nama anak kelompok B2.

- c. Meninjau perkembangan kognitif anak khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada semester pertama tahun pelajaran 2015/2016.
- d. Mengadakan wawancara dengan guru kelas kelompok B2, untuk mengetahui pengalaman guru dalam menggunakan metode pembelajaran, yang digunakan selama ini dalam proses pembelajaran.
- e. Menentukan alokasi waktu dan jadwal pelaksanaan kegiatan.

3.5.2 Pelaksanaan Siklus I

Siklus I merupakan pelaksanaan tindakan yang dilakukan yaitu meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui permainan menyusun bentuk-bentuk geometri. Pada siklus ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan pelaksanaan yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Berikut uraian dari 4 tahapan tersebut.

1) Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan ini meliputi:

- a) Menyusun jadwal pelaksanaan tindakan dengan melakukan diskusi bersama guru.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sesuai dengan tema dan sub tema pembelajaran.
- c) Mempersiapkan instrumen penelitian.
- d) Mempersiapkan media yang akan digunakan.
- e) Mempersiapkan lembar observasi kegiatan guru dan anak.
- f) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto.
- g) Melakukan simulasi pembelajaran permainan menyusun bentuk geometri.

2) Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti bertindak sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan menyusun bentuk-bentuk geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjangi Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Siklus I ini dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

a. Kegiatan awal

Kegiatan guru dan anak

1. Guru mengkondisikan anak dan anak melaksanakannya
2. Guru mempersiapkan anak untuk berbaris di halaman untuk kegiatan senam dan anak melaksanakannya
3. Guru mengucapkan salam dan anak menjawab salam dari guru
4. Guru memimpin untuk berdo'a sebelum kegiatan dilaksanakan dan anak melakukan doa bersama sebelum kegiatan dilaksanakan.
5. Guru menanyakan kabar anak dan anak menjawabnya
6. Guru mengabsen kehadiran anak dan anak melaksanakan absensi
7. Guru memberikan apersepsi dan anak mendengarkan apersepsi dari guru.

b. Kegiatan inti

- Kegiatan Guru

1. Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran
2. Guru melakukan tanya jawab dengan anak
3. Guru menjelaskan prosedur kegiatan yang akan dilaksanakan
4. Guru membagikan tugas

- Kegiatan Anak

1. Anak mendengarkan materi yang dijelaskan guru
2. Anak menjawab pertanyaan guru
3. Anak mendengarkan prosedur yang dijelaskan guru
4. Anak melaksanakan tugas yang diberikan guru

c. Kegiatan bebas

1. Merapikan mainan
2. Cuci tangan (sebelum dan sesudah makan)
3. Makan dan minum (berdo'a sebelum dan sesudah makan dan minum)
4. Bermain bebas

d. Kegiatan penutup

1. Mengaji, maabar

2. Tanya jawab kegiatan satu hari
 3. Menyanyi/bercerita
 4. Menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari
 5. Berdo'a setelah belajar
- 3) Observasi

Pada tahap pelaksanaan (action) berlangsung, dilaksanakan observasi sesuai dengan lembar observasi guru dan anak. Kaitannya dengan hal tersebut, guru kelompok B2 dan teman sejawat yang akan bertindak sebagai observer untuk mencatat semua aktivitas anak dan guru dalam proses pembelajaran. Penagamatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran aktivitas anak dan guru dalam pembelajaran dikelas sehingga peneliti bisa mengetahui peningkatan aktivitas anak dan guru dari siklus I.

4) Refleksi

Refleksi dilakukan untuk menganalisis, memahami, menjelaskan, dan menyimpulkan data hasil pengamatan terhadap penelitian yang telah dilaksanakan. Data tersebut diperoleh dari kegiatan wawancara, observasi, dan hasil tes anak dengan kriteria yang telah ditetapkan dalam analisis data sehingga akan diperoleh informasi mengenai apa yang telah terjadi pada setiap siklus, dan dijadikan sebagai acuan untuk perencanaan tindakan yang selanjutnya.

3.5.3 Pelaksanaan Siklus II

Siklus II merupakan lanjutan dari siklus I. Siklus ini dilakukan jika pada siklus I masih ada kekurangan dan perlu perbaikan pada siklus II. Pelaksanaan pada siklus II juga terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

3.6 Metode Pengumpulan Data

Menurut Wardhani (2007:2.21) pengumpulan data dilakukan oleh guru sebagai peneliti selama proses pelaksanaan tindakan. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, dan metode non tes. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

3.6.1 Metode Observasi

Menurut Sanjaya (2009:86), observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau diteliti. Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi langsung. Data yang diperoleh dari kegiatan observasi yaitu data guru selama proses pembelajaran berlangsung. Observer dalam penelitian ini adalah guru kelas kelompok B2 dan teman sejawat.

3.6.2 Metode Dokumentasi

Menurut Dimiyati (2013:97-98), dokumentasi adalah teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, notulen rapat, leger nilai, agenda, dan lain-lain. Metode dokumentasi digunakan karena untuk memperoleh data baik secara tertulis maupun foto. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data yang digunakan sebagai sumber informasi dalam penelitian. Data-data tersebut diantaranya daftar nama anak, profil sekolah, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dan nilai hasil perkembangan anak.

3.6.3 Metode Wawancara

Menurut Sanjaya (2009:96), wawancara merupakan teknik mengumpulkan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka ataupun melalui saluran media tertentu. Metode wawancara bertujuan untuk memperoleh data secara

lebih detail dan menyeluruh. Metode wawancara dipilih untuk mengetahui proses pembelajaran kaitannya untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak yang dilakukan guru selama ini, dalam penelitian ini wawancara dilakukan sebelum dan sesudah tindakan. Wawancara yang dilakukan sebelum tindakan dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana guru melakukan pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak selama ini serta untuk mengetahui tanggapan guru kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 tentang kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya. Sedangkan wawancara setelah tindakan untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti.

3.6.4 Metode Tes

Tes merupakan instrumen data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek perkembangan kognitif, atau tingkat penguasaan materi pembelajaran, (Sanjaya, 2009:99) jenis tes yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu tes perbuatan. Sanjaya (2009:101) menyatakan bahwa, tes perbuatan adalah tes dalam bentuk peragaan yang cocok digunakan ketika guru ingin mengetahui kemampuan dan ketrampilan siswa mengenai sesuatu, misalnya ketrampilan menyusun suatu media. Metode tes perbuatan yang dilakukan di TK biasanya menggunakan unjuk kerja. Unjuk kerja yang dilakukan berupa permainan *menyusun bentuk geometri* yang dilakukan anak dalam menyusun bentuk-bentuk geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran, dan segitiga). Beberapa hal yang akan dinilai dalam unjuk kerja tersebut yaitu kelancaran dalam menyusun bentuk geometri, kemampuan untuk mengenal bentuk geometri, dan kemampuan menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 melalui permainan menyusun bentuk geometri.

Selanjutnya tes lisan merupakan teknik pengumpulan data yang diperoleh dari kemampuan anak menceritakan hasil karya yang telah dibuatnya. Hal yang dinilai pada saat tes lisan yaitu kemampuan anak dalam menyebutkan benda-benda yang berbentuk geometri. Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 melalui permainan menyusun bentuk geometri.

3.7 Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data kuantitatif. Analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari lembar wawancara sebelum dan sesudah tindakan, selain itu juga diperoleh dari lembar observasi pada saat pelaksanaan tindakan dalam pelaksanaan pembelajaran, sedangkan analisis data deskriptif kuantitatif dipergunakan untuk mengelola skor anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 pada prasiklus, siklus I, siklus II. Hasil analisis yang diperoleh melalui analisis data deskriptif kuantitatif juga analisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif, hal ini digunakan untuk menggambarkan kualitas angka yang diperoleh.

Penilaian aktivitas belajar anak selama mengikuti kegiatan permainan menyusun bentuk geometri dalam pembelajaran kognitif dilakukan dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.1 Pedoman pemberian skor aktivitas anak

No	Nama	Indikator penilaian aktivitas anak			Skor	Nilai	
		Memperhatikan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan dari guru	Mengerjakan tugas		Aktivitas Anak	Kategori
		3	3	3	9	100	Sangat aktif

Tabel 3.2 Pedoman penilaian aktivitas anak

Indikator Penilaian	Aktivitas Anak	Skor
Memperhatikan penjelasan guru	Anak tidak mau memperhatikan penjelasan guru	1
	Anak memperhatikan penjelasan guru tetapi masih berbicara sendiri dengan temannya	2
	Anak aktif memperhatikan penjelasan guru	3
Menjawab pertanyaan dari guru	Anak tidak mau menjawab pertanyaan dari guru	1
	Anak menjawab pertanyaan guru dengan dorongan dari guru	2
	Anak aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3
Mengerjakan tugas	Anak tidak mau mengerjakan tugas	1
	Anak mau mengerjakan tugas namun masih belum fokus	2
	Anak aktif mengerjakan tugas	3

Skor yang diperoleh kemudian diolah untuk mengukur tingkat keaktifan anak dalam pembelajaran. Pengelolaan skor yang didapatkan menggunakan rumus:

$$P_i = \frac{\sum s_{rt}}{\sum s_i} \times 100$$

Keterangan:

P_i = Prestasi individu (keaktifan anak)

S_{rt} = Skor riil tercapai (skor keaktifan yang diperoleh)

S_i = Skor ideal yang dapat dicapai individu

100 = konstanta

(sumber: Masyud, 2014: 284)

Kriteria penilaian aktivitas anak dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Kriteria penilaian keaktifan anak

Kategori Keaktifan	Skor
Sangat Aktif	81-100
Aktif	61-80
Cukup Aktif	41-60
Kurang Aktif	21-40
Sangat kurang Aktif	0-20

(Sumber: Masyhud, 2014)

Pemberian skor tes perbuatan tentang peningkatan perkembangan kognitif anak melalui permainan menyusun bentuk geometri dilakukan dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.4 Pedoman pemberian skor perkembangan kognitif

No	Nama	Indikator penilaian perkembangan kognitif			Skor	Nilai Anak	Kualifikasi
		Mengenal bentuk geometri	Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Menyusun bentuk geometri			
		4	4	4	12	100	Sangat baik

Pemberian penilaian tentang perkembangan kognitif anak melalui permainan menyusun bentuk geometri dilakukan dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.5 Pedoman penilaian perkembangan kognitif

Indikator Penilaian	Kemampuan kognitif	Skor
Mengenal bentuk geometri	Anak belum mampu mengenal bentuk geometri	1
	Anak mampu mengenal bentuk geometri dengan bantuan guru	2
	Anak mampu mengenal 2 bentuk geometri	3

Indikator Penilaian	Kemampuan kognitif	Skor
	Anak mampu mengenal semua bentuk geometri	4
Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Anak belum mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	1
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri dengan bantuan guru	2
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri sebanyak 3	3
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri sebanyak 4	4
Menyusun bentuk geometri	Anak belum mampu menyusun bentuk geometri	1
	Anak mampu menyusun bentuk geometri dengan bantuan teman dan guru	2
	Anak mampu menyusun bentuk geometri tanpa bantuan teman dan guru tetapi belum benar	3
	Anak mampu menyusun semua bentuk geometri dengan benar	4

Skor yang diperoleh kemudian diolah untuk mengukur tingkat keberhasilan anak. pengolahan skor secara individu dalam penelitian ini menggunakan rumus:

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan :

Pi : prestasi individu

Srt : skor riil tercapai

Si : skor ideal yang dapat dicapai individu

100 : konstanta

(sumber: Masyhud, 2014:284)

Selanjutnya untuk mengetahui nilai rata-rata anak secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

(sumber: Magsun, dkk, 1992:28)

Untuk mengetahui persentase ketuntasan anak dalam pembelajaran dapat menggunakan rumus frekuensi relatif sebagai berikut:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi yang didapatkan

Ft = frekuensi total

(sumber: Magsun, dkk, 1992:22)

Berikut ini adalah kriteria penilaian kegiatan permainan menyusun bentuk geometri dengan menggunakan persentasi, baik secara individu maupun secara kelompok.

Tabel 3.6 Kriteria Penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	31-60
Kurang	21-40
Sangat kurang	0-20

(sumber Masyhud, 2014:289)

Kriteria keberhasilan dari proses meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk geometri melalui *permainan menyusun bentuk geometri* baik secara individu maupun klasikal yaitu:

- apabila nilai tes yang diperoleh anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjangan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 secara individu mencapai ≥ 61 , maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan; dan
- apabila nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai ≥ 61 , maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil. Artinya permainan menyusun bentuk geometri

dalam pembelajaran di kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan perkembangan kognitif dalam mengenal bentuk geometri.

Tabel 3.4 Pedoman Tes Lisan

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Siapa yang tau jam dinding itu bentuknya apa ?	
2.	Coba sebutkan benda apa saja yang berbentuk persegi dan persegi panjang?	

BAB 5. PENUTUP

Di dalam Bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Berikut masing-masing uraiannya.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tindakan yang telah dilakukan pada pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan menyusun bentuk geometri selama 2 siklus, serta hasil analisis dan refleksi maka dapat diperoleh kesimpulan yang menggambarkan keseluruhan hasil penelitian tindakan kelas sebagai upaya meningkatkan perkembangan kognitif pada anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016. Kesimpulan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

- 5.1.1 Penerapan permainan menyusun bentuk geometri dalam pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan permainan menyusun bentuk geometri dengan menyusun menggunakan media sterofom yang sudah dipotong bentuk geometri (persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran), tetapi pada siklus II menggunakan strategi yang berbeda yaitu permainan dengan perlombaan antar kelompok untuk memicu kemauan anak dan semangat anak melaksanakan pembelajaran.
- 5.1.2 Melalui permainan menyusun bentuk geometri, perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kelas pra siklus

48,5, nilai rata-rata kelas pada siklus I meningkat menjadi 71,3 dan nilai rata-rata kelas pada siklus II meningkat 86,6.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan sebagaimana dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran-saran. Saran-saran yang dimaksud adalah sebagai berikut:

5.2.1 Bagi guru

- a. Hendaknya menerapkan permainan menyusun bentuk geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif.
- b. Hendaknya mencoba melakukan strategi permainan menyusun bentuk geometri yang berbeda agar anak lebih tertarik dan bersemangat lagi untuk melaksanakan pembelajaran.

5.2.2 Bagi kepala sekolah

- a. Hendaknya melengkapi fasilitas yang dapat menunjang pembelajaran permainan menyusun bentuk geometri;
- b. Hendaknya menyarankan kepada guru untuk selalu melakukan kegiatan yang berbeda dalam pembelajaran kognitif; dan
- c. Hendaknya memberikan fasilitas yang dapat menunjang proses pembelajaran agar semua aspek pembelajaran dapat berkembang.

5.2.3 Untuk peneliti lain

- a. Hendaknya penelitian ini dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis; dan
- b. Hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan pula dalam pengembangan penelitian yang tidak sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius, C.P. 2006. Memahami Konsep Matematika Secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Asmawati, Luluk, dkk.2010. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bird, Johne. 2004. Matematika Dasar: Teori dan Aplikasi Praktis. Jakarta: Erlangga.
- Desmita, 2010. Psikologi Perkembangan. Bandung: Remaja Rosdakarya Bandung.
- Dimiyati, J. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Farida, 2014. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Dengan Bentuk-bentuk Geometri di PAUD Melati Sumber Malang Wringin Bondowoso Tahun Pelajaran 2012-2013”. Tidak Diterbitkan. Skripsi. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember.
- Fhatonah, Siti. Pengembangan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk-bentuk Geometri Melalui Bermain Dengan Media Balok TK Plosokerep 3 Kecamatan Karangmalang Sragen Tahun Pelajaran 2013/2014. [Jurnal Online]. http://eprint.ums.ac.id/28670/14/11.Naskah_JURNAL_Publikasi_Bu_Siti_Fat.pdf. [21Februari2016].
- Ismunamto, S, dkk. 2011. *Ensiklopedia Matematika*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Izzaty, R.E, dkk. 2008. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press.
- Jannah, Irma, L. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Bentuk-bentuk Geometri Pada Kelompok A TK Melati Bawang Tahun Pelajaran 2013/2014. [Jurnal Online]. http://eprints.ums.ac.id/29392/1/Halaman_Depan.pdf. [21Februari2016].

- Kohn, Ed,MS. 2003. *Cliffs Quick Review Geometry*. Bandung: Pakar Raya.
- Kurnia, Dita.S. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Klasifikasi Berdasarkan Warna Bentuk dan Ukuran pada Kelompok B6 TK Dharma Wanita Persatuan Kota Bengkulu Tahun Pelajaran 2013-2014”. Tidak Diterbitkan. Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Montolalu, B.E.F, dkk. 2011. *Bernain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa, H.E. 2012. *Managemen Paud*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Mutiah, D. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana.
- Negoro, 2003. *Pengenalan geometri pada anak*. [http:// dunia anak balita. blogspot. Com / 2014 / 01 / pengenalan-bentuk-geometri-pada-anak. html](http://duniaanakbalita.blogspot.com/2014/01/pengenalan-bentuk-geometri-pada-anak.html). diakses tanggal 14 April 2014.
- Nur’aini, Y, Sujiono dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ruseffendi, 1991. *Dasar-dasar Matematika Modern Untuk Guru*. Bandung: Tarsito.
- Sanjaya, H.W. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Tedjasaputra, M.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.

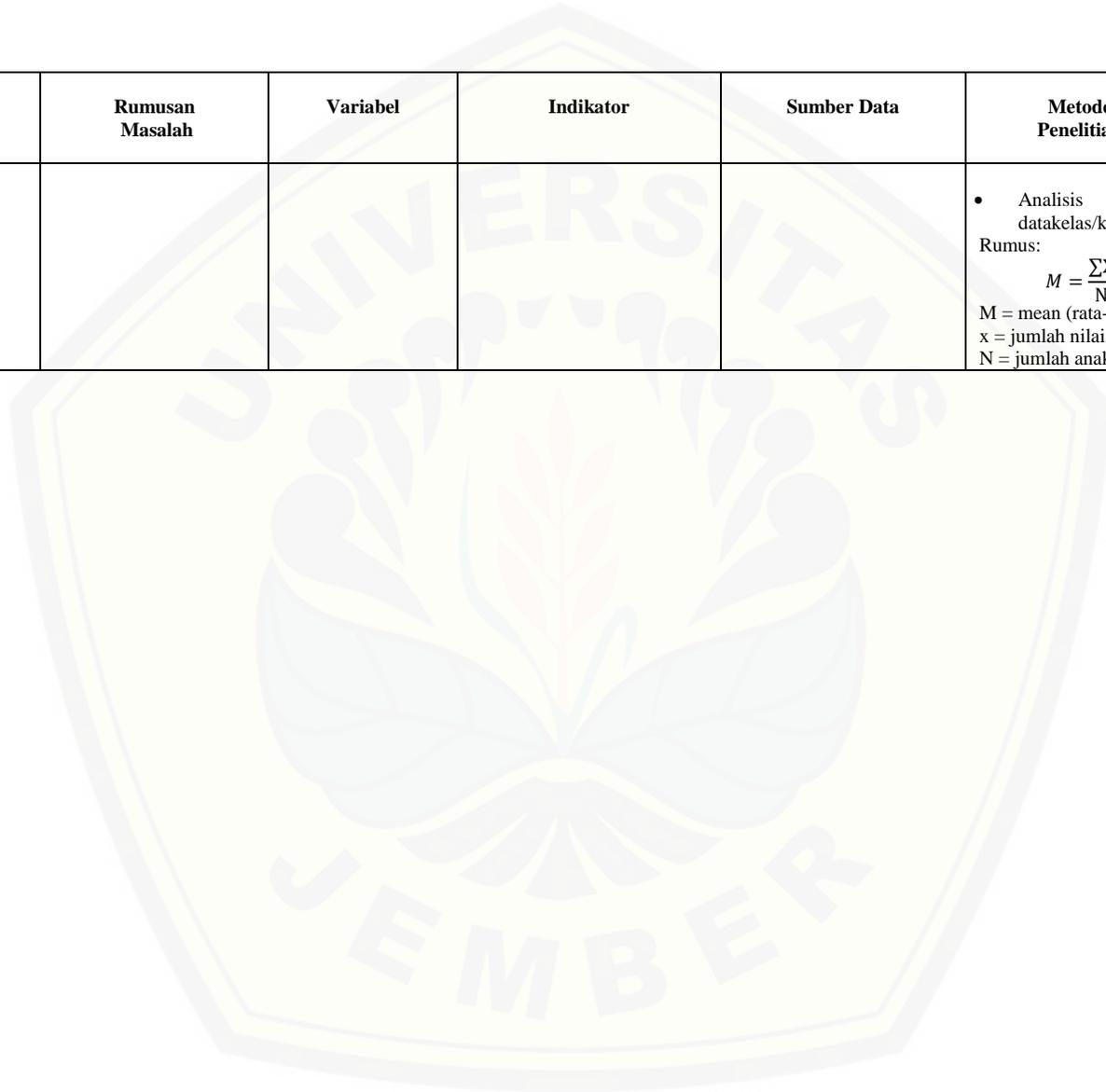
- Trianto, 2011. *Desain Pengembangan Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Triharsono, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offser.
- Vebianti, I.N. 2013. Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Konstruktif pada Siswa Kelompok B2 di RA Sunan Pandanaran. [Jurnal Online]. <http://eprints.uny.ac.id/15422/1/SKRIPSI%20INOVIA.pdf>. [24 Februari 2016].
- Wahyudi. 2005. Permainan Puzzle. [http:// yhanapратиwi. files. wordpress. com. 2014/03/puzzle. pdf](http://yhanapратиwi.files.wordpress.com/2014/03/puzzle.pdf).
- Wardhani, I. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wiryasumarta, Y. 2003. *Perilaku Anak Usia Dini Kasus dan Pemecahannya*. Yogyakarta: Kanisius.

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penilaian
Peningkatan Perkembangan Kogitif Anak Kelompok B2 Melalui Permainan Menyusun Bentuk Geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah penerapan permainan menyusun bentuk geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 ? 2. Bagaimanakah peningkatan perkembangan kognitif anak kelompok B2 melalui permainan menyusun bentuk geometri di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 ? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan menyusun bentuk geometri 2. Perkembangan Kognitif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan menyusun bentuk geometri <ol style="list-style-type: none"> a. Berlari menyusun bentuk-bentuk geometri b. Menempel bentuk-bentuk geometri c. Kerjasama menyusun bentuk-bentuk geometri 2. Perkembangan kognitif <ol style="list-style-type: none"> a. Mengenal bentuk geometri b. Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri c. Menyusun bentuk geometri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subjek Penelitian : Siswa kelpmok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 2. Informan : Guru Kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 3. Dokumen 4. Literatur/perpustakaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penentuan daerah penelitian: TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember 2. Jenis penelitian: penelitian tindakan kelas (PTK) 3. Metode pengumpulan data: <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi d. Tes (unjuk kerja) 4. Analisis data: <ol style="list-style-type: none"> a. Data kualitatif b. Data kuantitatif <ul style="list-style-type: none"> • Analisis data individu/anak Rumus: $Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$ Ket: Pi= Prestasi Individu Sri= Skor riil tercapai Si= Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu 	<p>Jika guru menerapkan permainan menyusun bentuk geometri dalam pembelajaran, maka perkembangan kognitif anak Kelompok B2 di TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 akan meningkat.</p>

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis Penilaian
					<ul style="list-style-type: none"> Analisis data kelas/kelompok Rumus: $M = \frac{\sum X}{N}$ M = mean (rata-rata) x = jumlah nilai anak N = jumlah anak	



LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA**PEDOMAN PENGUMPULAN DATA****1. Metode Observasi**

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Kegiatan pembelajaran perkembangan kognitif	Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.
2	Kegiatan anak selama mengikuti proses pembelajaran melalui permainan menyusun bentuk geometri	Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.

2. Metode Dokumentasi

No	Data yang diambil	Sumber Data
1	Daftar nama siswa kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.	Dokumen
2	Daftar perolehan hasil belajar anak dalam pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif (sebelum tindakan).	Dokumen
3	Profil sekolah TK Ilmu Al-Qur'an Sempusari Kaliwates Jember	Dokumen
4	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	Dokumen

3. Metode Wawancara

No	Data yang diambil	Sumber data
1	Informasi tentang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas dalam pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif anak melalui pemberian tugas, seperti menghubungkan benda dengan lambang bilangan, menunjukkan	Guru kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.

No	Data yang diambil	Sumber data
	jumlah sama/tidak sama, dan menyebutkan hasil penjumlahan yang diterapkan guru kelompok B2 selama ini.	
2	Tanggapan guru tentang pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui pemberian tugas.	Guru kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.
3	Tanggapan anak tentang pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui pemberian tugas.	Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.
4	Kesulitan yang dihadapi anak selama pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui pemberian tugas keterampilan.	Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.
5	Tanggapan guru tentang pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif dengan melalui 1 kegiatan saja yaitu permainan menyusun bentuk geometri	Guru kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Jember Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.
6	Tanggapan anak tentang pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui 1 kegiatan saja yaitu permainan menyusun bentuk geometri	Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Jember Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.
7	Kesulitan yang dihadapi anak selama pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui 1 kegiatan saja yaitu permainan menyusun bentuk geometri	Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Jember Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016.

4. Metode Tes Perbuatan (Unjuk Kerja)

No.	Data yang diambil	Sumber data
1	Skor hasil tes peningkatan perkembangan kognitif melalui permainan menyusun bentuk geometri	Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016
2	Skor hasil tes lisan dalam menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016

LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA

C.1 Pedoman Wawancara Guru

C.1.a Pedoman Wawancara Guru Sebelum Tindakan

Tujuan : 1. Untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif anak yang dilaksanakan guru kelompok B2 selama ini; dan
 2. Untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan yang pernah digunakan sebelumnya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelas kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Citra Isrul Mahalani, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan pembelajaran perkembangan kognitif yang diterapkan oleh ibu selama ini?	
2	Bagaimana tanggapan ibu tentang pembelajaran perkembangan kognitif dengan pemberian tugas?	
3	Apabila melaksanakan permainan menyusun bentuk geometris sebagai kegiatan pendukung perkembangan kognitif, apakah menurut ibu anak akan senang mengikuti pembelajaran?	

Jember

Guru Kelompok B2,

Pewawancara,

Citra Isrul Mahalani, S.Pd

Dwi.Riastuti
 NIM 120210205085

C.1.b Pedoman Wawancara Guru Sesudah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru kelompok B2 tentang permainan menyusun bentuk geometri dalam pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif anak

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Citra Isrul Mahalani S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai pembelajaran permainan menyusun bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitif yang baru saja dilaksanakan?	
2	Menurut ibu apa kelemahan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016?	
3	Apa saran ibu kaitanya dengan pelaksanaan pembelajaran yang saya lakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Jember tahun pelajaran 2015/2016?	

Jember.....

Guru Kelompok A2

Pewawancara,

Citra Isrul Mahalani S.Pd

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

C.2 Pedoman Wawancara Anak

C.2.a Pedoman Wawancara Anak Sebelum Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya yang dilakukan guru sebelumnya

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama :

No. Absen :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang mengerjakan tugas menghubungkan benda dengan lambang bilangan, menunjukkan jumlah sama/tidak sama, menyebutkan hasil penjumlahan?	
2	Apakah kamu bisa mengerjakan tugas menghubungkan benda dengan lambang bilangan, menunjukkan jumlah sama/tidak sama, menyebutkan hasil penjumlahan?	

Jember.....
Pewawancara,

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

C.2.b Pedoman Wawancara Anak Sesudah Tindakan

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang permainan menyusun bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitif sesudah dilakukan tindakan

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama :

No. Absen :

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa kamu senang dengan permainan menyusun bentuk geometri?	
2	Permainan menyusun bentuk geometri ini membuat capek kamu tidak?	

Jember.....
Pewawancara,

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

C.3 Hasil Wawancara Guru

C.3.a Hasil Wawancara Guru Sebelum Tindakan

Tujuan : 1. Untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif anak yang dilaksanakan guru kelompok B2 selama ini; dan
2. Untuk mengetahui tanggapan guru tentang kegiatan yang pernah digunakan sebelumnya.

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelas kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Citra Isrul Mahalani S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimanakah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif yang diterapkan ibu selama ini?	Dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak biasanya saya melakukan beberapa kegiatan dalam satu hari misalnya menghubungkan titik menjadi sebuah gambar, mencari jejak, penjumlahan matematika sederhana.
2	Bagaimana tanggapan ibu tentang pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif?	Baik, dalam mengerjakan tugas tersebut anak-anak merasa sangat senang, akan tetapi hasil yang diperoleh belum memuaskan karena mungkin kegiatannya terlalu banyak jadi anak-anak merasa capek dan konsentrasinya terganggu.
3	Media apa saja yang selama ini ibu gunakan untuk melaksanakan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak?	Disini sudah ada LKS, jadi untuk pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak tinggal mengikuti yang ada dalam lks.

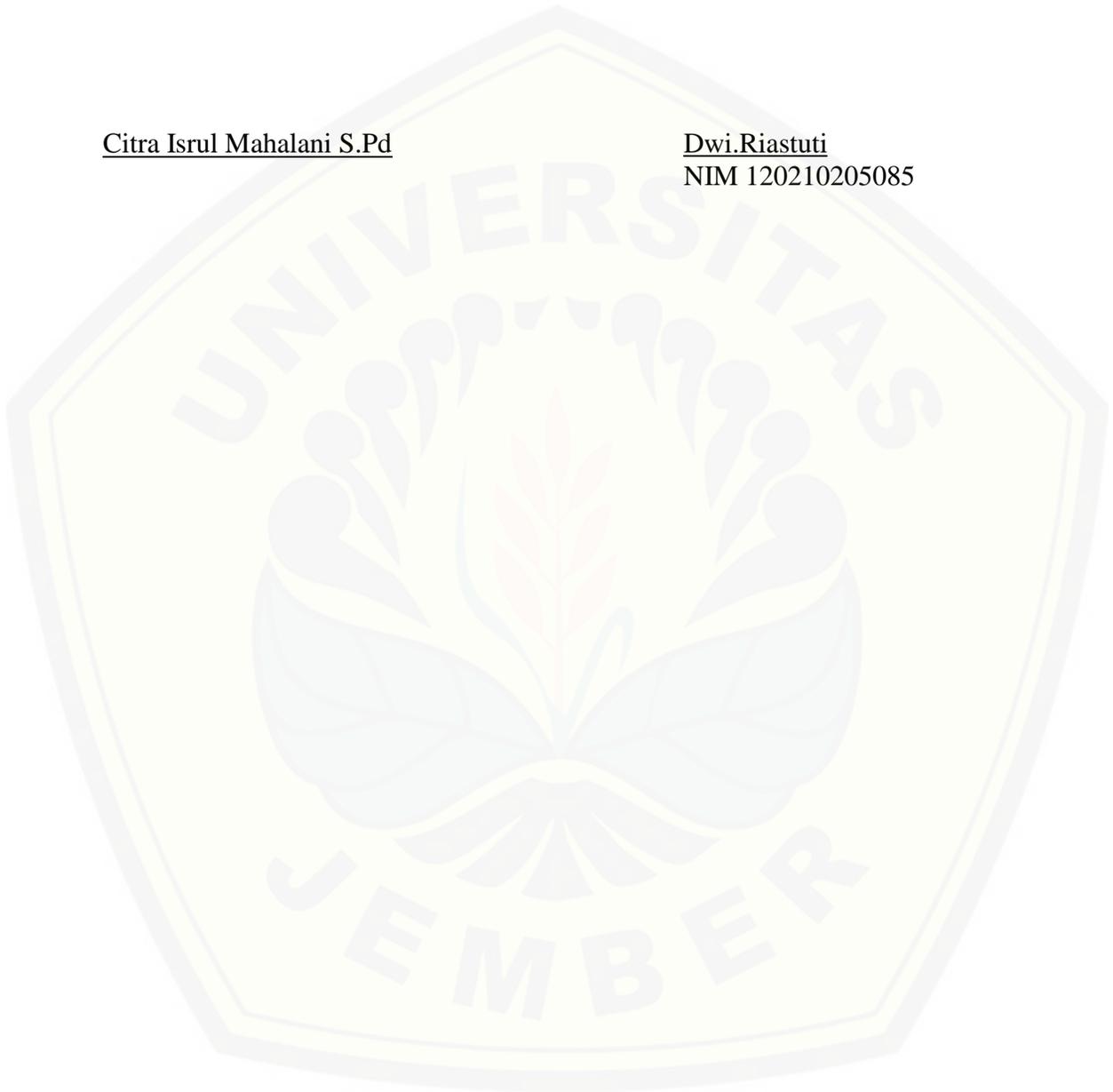
Guru Kelompok B2

Jember 28 November 2015

Pewawancara,

Citra Isrul Mahalani S.Pd

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085



C.3.b Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus I

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru kelompok B2 tentang pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Citra Isrul Mahalani, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai pembelajaran permainan menyusun bentuk geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif yang baru saja dilaksanakan?	Menurut saya sangat baik, karena pembelajaran menyusun bentuk geometri ini membuat anak senang karena pembelajarannya dengan bermain.
2	Menurut ibu apa kekurangan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016?	Pada saat mengerjakan tugas seharusnya anak dibuat menjadi lebih banyak kelompok dan masing-masing kelompok disediakan meja-meja.
3	Apa saran ibu kaitanya dengan pelaksanaan pembelajaran yang saya lakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Jember tahun pelajaran 2015/2016?	Ketika menjelaskan prosedur pengerjaan tugas harus lebih jelas/detail.

Guru Kelompok B2, Jember 17 Maret 2016

Pewawancara,

Citra Isrul Mahalani S.Pd

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

C.3.c Hasil Wawancara Guru Sesudah Tindakan Siklus II

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru kelompok B2 tentang pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Citra Isrul Mahalani, S.Pd.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai permainan menyusun bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 yang baru saja saya laksanakan?	Sudah sangat baik, semua anak senang dan semangat, cara menjelaskan materi juga sudah baik.
2	Menurut ibu apa kelebihan pelaksanaan pembelajaran melalui permainan menyusun bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016?	Teknik yang dilakukan sudah bagus, anak-anak juga sudah dibagi menjadi beberapa kelompok sehingga lebih mudah untuk mengkondisikan, mengamati maupun melakukan penilaian.
3	Apa saran ibu kaitanya dengan pelaksanaan pembelajaran permainan menyusun bentuk geometri yang saya lakukan untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Jember tahun pelajaran 2015/2016?	Tetap mempertahankan dan dapat meningkatkan lagi kreatifitas jika kelak sudah terjun langsung menjadi seorang guru.

Guru Kelompok B2, Jember 17 Maret 2016

Pewawancara,

Citra Isrul Mahalani S.Pd

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

C.4 Hasil Wawancara Anak**C.4.a Hasil Wawancara Anak Sebelum Tindakan****Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Rendah**

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitif yang dilakukan guru sebelumnya
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Dyar Athaillah Azzan F
- No. Absen : 9

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang menghubungkan benda dengan lambang bilangan, menunjukkan jumlah sama/tidak sama, dan menyebutkan hasil penjumlahan?	Tidak.
2	Apakah kamu bisa menghubungkan benda dengan lambang bilangan, menunjukkan jumlah sama/tidak sama, dan menyebutkan hasil penjumlahan?	Bisa, tapi capek soalnya tadi disuruh mengerjakan banyak sama bu guru dan aku tidak bisa cepat mengerjakannya.

Jember, 28 November 2015

Pewawancara,

Dwi.Riastuti

NIM 120210205051

Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Baik

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya yang dilakukan guru sebelumnya
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Herlianto Al Baddawiyah
- No. Absen : 13

No	pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang menghubungkan benda dengan lambang bilangan, menunjukkan jumlah sama/tidak sama, dan menyebutkan hasil penjumlahan?	Senang.
2	Apakah kamu bisa menghubungkan benda dengan lambang bilangan, menunjukkan jumlah sama/tidak sama, dan menyebutkan hasil penjumlahan?	Bisa, meskipun banyak yang dikerjakan.

Jember, 28 November 2015
Pewawancara

Dwi Riastuti
NIM 120210205085

C.4.b Hasil Wawancara Anak Sesudah Tindakan Siklus I**Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Rendah**

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang permainan menyusun bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitif sesudah dilakukan tindakan
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Adzania Maritza Elora Josyan
- No. Absen : 2

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang dengan permainan menyusun bentuk geometri?	Tidak.
2	Apakah kamu bisa permainan menyusun bentuk geometri?	Bisa.
3	Apakah kamu tidak capek dengan permainan menyusun bentuk geometri?	Capek, aku tidak suka.

Jember, 2 Mei 2016
Pewawancara,

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Baik

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang permainan menyusun bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitif sesudah dilakukan tindakan
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Daffa Perwira Ndongesia
- No. Absen : 6

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang dengan permainan menyusun bentuk geometri?	Senang.
2	Apakah kamu bisa permainan menyusun bentuk geometri?	Bisa.
3	Apakah kamu tidak capek dengan permainan menyusun bentuk geometri?	Tidak.

Jember, 2 Mei 2016
Pewawancara,

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

C.4.c Hasil Wawancara Anak Sesudah Tindakan Siklus II**Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Rendah**

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang permainan menyusun bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya sesudah dilakukan tindakan
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumber Sari Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Adzania Maritza Elora Josyan
- No. Absen : 2

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang dengan permainan menyusun bentuk geometri?	Tidak.
2	Apakah kamu bisa permainan menyusun bentuk geometri?	Bisa tadi kan aku dibantu sama bu guru.
3	Apakah kamu tidak capek dengan permainan menyusun bentuk geometri?	Capek, aku tidak suka.

Jember, 3 Mei 2016
Pewawancara,

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

Pedoman Wawancara Anak yang Mendapatkan Nilai Baik

- Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang permainan menyusun bentuk geometri dalam meningkatkan perkembangan kognitifnya sesudah dilakukan tindakan
- Jenis : Wawancara bebas
- Responden : Anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016
- Nama : Daffa Perwira Ndongesia
- No. Absen : 6

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu senang dengan permainan menyusun bentuk geometri?	Iya, aku senang.
2	Apakah kamu bisa permainan menyusun bentuk geometri?	Bisa.
3	Apakah kamu tidak capek dengan permainan menyusun bentuk geometri?	Aku tidak capek, karena aku senang.

Jember, 3 Mei 2016
Pewawancara,

Dwi.Riastuti
NIM 120210205085

LAMPIRAN D. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI**D.1 Pedoman Observasi****D.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<i>Pra pembelajaran</i>			
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)		
2	Menyiapkan media pembelajaran		
3	Memeriksa kesiapan anak		
<i>Kegiatan Awal</i>			
4	Mengucapkan salam dan mengabsen anak		
5	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran		
6	Memberikan apersepsi		
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
<i>Kegiatan Inti</i>			
8	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran		
9	Melakukan tanya jawab kepada anak tentang materi pembelajaran		
10	Memberikan tugas kepada siswa		
11	Menjelaskan prosedur mengerjakan tugas		
12	Membagikan lembar kerja siswa		
<i>Kegiatan Penutup</i>			
13	Review kegiatan satu hari		
14	Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari		
15	Berdoa dan mengucapkan salam		
Jumlah			

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

$$\text{Presentase keterlaksanaan kegiatan guru } fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember,.....
Pengamat,

.....

D.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru Setelah Tindakan**LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<i>Pra pembelajaran</i>			
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)		
2	Menyiapkan media pembelajaran		
3	Memeriksa kesiapan anak		
<i>Kegiatan Awal</i>			
4	Mengucapkan salam dan mengabsen anak		
5	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran		
6	Memberikan apersepsi		
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
<i>Kegiatan Inti</i>			
8	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran		
9	Melakukan tanya jawab kepada anak tentang materi pembelajaran		
10	Memberikan tugas kepada siswa		
11	Menjelaskan prosedur mengerjakan tugas		
12	Membagikan lembar kerja siswa		
<i>Kegiatan Penutup</i>			
13	Review kegiatan satu hari		
14	Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari		
15	Berdoa dan mengucapkan salam		
Jumlah			

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$

Keterangan:

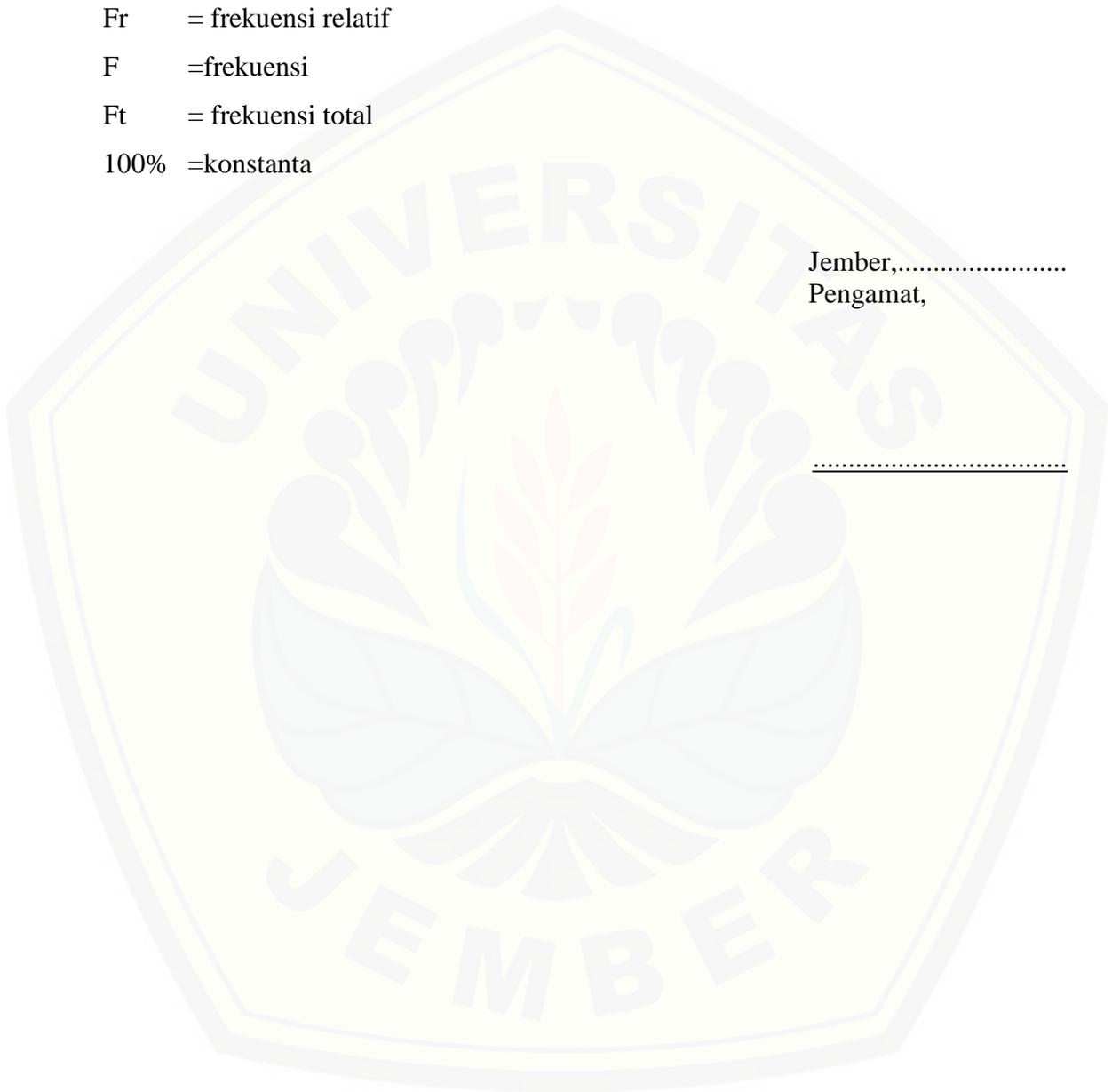
Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember,.....
Pengamat,



- Pedoman penilaian aktivitas anak

Indikator Penilaian	Aktivitas Anak	Skor
Memperhatikan penjelasan guru	Anak tidak mau memperhatikan penjelasan guru	1
	Anak memperhatikan penjelasan guru tetapi masih berbicara sendiri dengan temannya	2
	Anak aktif memperhatikan penjelasan guru	3
Menjawab pertanyaan guru	Anak tidak mau menjawab pertanyaan dari guru	1
	Anak menjawab pertanyaan dengan dorongan guru	2
	Anak aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3
Mengerjakan tugas yang diberikan	Anak tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan	1
	Anak mau mengerjakan tugas tetapi masih sambil bermain dan berbicara dengan teman	2
	Anak aktif mengerjakan tugas	3

Berdasarkan skor aktivitas anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai aktivitas anak secara individu menggunakan rumus:

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individual (keaktifan anak)

Srt = skor riil tercapai (skor ktivitas yang diperoleh)

Si = skor ideal yang dapat dicapai individu

Untuk rata-rata kelas, aktivitas anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = mean

x = nilai

N = jumlah anak

Kategori penilaian aktivitas anak baik secara individu maupun klasikal dapat dilihat pada tabel berikut:

Kriteria penilaian

Kategori keaktifan	Skor
Sangat aktif	81-100
Aktif	61-80
Cukup aktif	41-60
Kurang aktif	21-40
Sangat kurang aktif	0-20

Jember,.....
Pengamat,

.....

D.3 Hasil Observasi Kegiatan Guru**D.3.a Hasil Observasi Kegiatan Guru Sesudah Tindakan Siklus I****LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<i>Pra pembelajaran</i>			
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)	✓	
2	Menyiapkan media pembelajaran	✓	
3	Memeriksa kesiapan anak	✓	
<i>Kegiatan Awal</i>			
4	Mengucapkan salam dan mengabsen anak	✓	
5	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran	✓	
6	Memberikan apersepsi	✓	
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
<i>Kegiatan Inti</i>			
8	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran	✓	
9	Melakukan tanya jawab kepada anak tentang materi pembelajaran	✓	
10	Memberikan tugas kepada siswa	✓	
11	Menjelaskan prosedur mengerjakan tugas	✓	
12	Membagikan lembar kerja siswa	✓	
<i>Kegiatan Penutup</i>			
13	Review kegiatan satu hari	✓	
14	Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari	✓	
15	Berdoa dan mengucapkan salam	✓	
Jumlah		15	0

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru $fr = \frac{f}{ft} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Untuk jawaban “ ya” $fr = \frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$

Untuk jawaban “tidak” $fr = \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F =frekuensi

Ft = frekuensi total

100% =konstanta

Jember, 2 Mei 2016

Pengamat, ,

Citra Isrul Mahalani, S.Pd.

D.3.b Hasil Observasi Kegiatan Guru Sesudah Tindakan Siklus II

LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

No	Aspek yang Diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
<i>Pra pembelajaran</i>			
1	Menyiapkan kelas (menata tempat duduk anak)	✓	
2	Menyiapkan media pembelajaran	✓	
3	Memeriksa kesiapan anak	✓	
<i>Kegiatan Awal</i>			
4	Mengucapkan salam dan mengabsen anak	✓	
5	Berdoa sebelum kegiatan pembelajaran	✓	
6	Memberikan apersepsi	✓	
7	Menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
<i>Kegiatan Inti</i>			
8	Menjelaskan materi pembelajaran sesuai dengan tema pembelajaran	✓	
9	Melakukan tanya jawab kepada anak tentang materi pembelajaran	✓	
10	Memberikan tugas kepada siswa	✓	
11	Menjelaskan prosedur mengerjakan tugas	✓	
12	Membagikan lembar kerja siswa	✓	
<i>Kegiatan Penutup</i>			
13	Review kegiatan satu hari	✓	
14	Menyampaikan pesan dan tema pembelajaran esok hari	✓	
15	Berdoa dan mengucapkan salam	✓	
Jumlah		15	0

Petunjuk pengisian: berilah tanda centang (✓) pada kolom keterlaksanaan untuk kriteria “ya” jika aspek yang diamati muncul dan kriteria “tidak” jika aspek yang diamati tidak muncul.

Presentase keterlaksanaan kegiatan guru $fr = \frac{f}{ft} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Untuk jawaban “ya” $fr = \frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$

Untuk jawaban “tidak” $fr = \frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi

Ft = frekuensi total

100% = konstanta

Jember, 18 Maret 2016

Pengamat,

Citra Isrul Mahalani S.Pd

D.4 Hasil Observasi Aktivitas Anak

D.4.a Hasil Observasi Anak Sesudah Tindakan Siklus I

Perolehan Skor Hasil Observasi Aktivitas Anak Kelompok B2 Pada Siklus I

No.	Nama	Indikator Penilaian Aktivitas Anak			Skor	Nilai Aktivitas Anak	Kategori Keaktifan	Nilai Hasil Belajar Anak	Kualifikasi
		Memperhatikan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan guru	Mengerjakan tugas					
1.	Abdu	1	1	2	4	44,4	Cukup Aktif	75	Baik
2.	Adzania	2	3	2	7	77,7	Aktif	33,3	Kurang
3.	Afghan	2	2	2	6	66,6	Aktif	75	Baik
4.	Angger	1	2	2	5	55,5	Cukup Aktif	91,6	Sangat baik
5.	Azzahra	1	2	2	5	55,5	Cukup Aktif	75	Baik
6.	Daffa	2	2	2	6	66,6	Aktif	83,3	Sangat baik
7.	Desti	2	2	2	6	66,6	Aktif	75	Baik
8.	Dheka	1	2	2	5	55,5	Cukup Aktif	91,6	Sangat baik
9.	Athailah	3	3	2	8	88,8	Sangat Aktif	33,3	Kurang
10.	Fadhil	1	2	2	5	55,5	Cukup Aktif	66,6	Baik
11.	Faviandra	1	1	2	4	44,4	Kurang Aktif	58,3	Cukup
12.	Filza	2	3	2	7	77,7	Aktif	75	Baik
13.	Herliyanto	2	3	2	7	77,7	Aktif	66,6	Baik
14.	Amelia	2	2	2	6	66,6	Aktif	83,3	Sangat baik
15.	Malikha	3	2	3	8	88,8	Sangat Aktif	58,3	Cukup
16.	Mikka	2	2	2	6	66,6	Aktif	75	Baik
17.	Farel Dwi	3	2	3	8	88,8	Sangat Aktif	83,3	Sangat baik
18.	Farhan	1	2	2	5	55,5	Cukup Aktif	75	Baik
19.	Muh Panji	2	2	2	6	66,6	Aktif	50	Cukup
20.	Nandhi	1	2	2	5	55,5	Cukup Aktif	75	Baik

No.	Nama	Indikator Penilaian Aktivitas Anak			Skor	Nilai Aktivitas Anak	Kategori Keaktifan	Nilai Hasil Belajar Anak	Kualifikasi
		Memperhatikan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan guru	Mengerjakan tugas					
21.	Natasya A	2	2	2	6	66,6	Aktif	75	Baik
22.	Natasya P	1	1	2	4	44,4	Kurang Aktif	66,6	Baik
23.	Cherly	2	2	2	6	66,6	Aktif	91,6	Sangat baik
24.	Sabrina	1	1	2	4	44,4	Cukup Aktif	83,3	Sangat baik
25.	Rafadiansa	2	2	2	6	66,6	Aktif	66,6	Baik
Jumlah						1609,5	-	1782,3	-
Rata-rata nilai kelas						64,38	Aktif	71,3	Baik

- Pedoman penilaian aktivitas anak

Indikator Penilaian	Aktivitas Anak	Skor
Memperhatikan penjelasan guru	Anak tidak mau memperhatikan penjelasan guru	1
	Anak memperhatikan penjelasan guru tetapi masih berbicara sendiri dengan temannya	2
	Anak aktif memperhatikan penjelasan guru	3
Menjawab pertanyaan guru	Anak tidak mau menjawab pertanyaan dari guru	1
	Anak menjawab pertanyaan dengan dorongan guru	2
	Anak aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3
Mengerjakan tugas yang diberikan	Anak tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan	1
	Anak mau mengerjakan tugas tetapi masih sambil bermain dan berbicara dengan teman	2
	Anak aktif mengerjakan tugas	3

Berdasarkan skor aktivitas anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai aktivitas anak secara individu menggunakan rumus:

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individual (keaktifan anak)

Srt = skor riil tercapai (skor ktivitas yang diperoleh)

Si = skor ideal yang dapat dicapai individu

Untuk rata-rata kelas, aktivitas anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = mean

x = nilai

N = jumlah anak

Kategori penilaian aktivitas anak baik secara individu maupun klasikal dapat dilihat pada tabel berikut:

Kriteria penilaian

Kategori keaktifan	Skor
Sangat aktif	81-100
Aktif	61-80
Cukup aktif	41-60
Kurang aktif	21-40
Sangat kurang aktif	0-20

Pengamat 1,

Ita Wahyuni
NIM 120210205093

Jember, 2 Mei 2016
Pengamat 2,

Vivi Septia Budi H
NIM 120210205084

D.4.b Hasil Observasi Anak sesudah Tindakan Siklus II

Perolehan Skor Hasil Observasi Aktivitas Anak Kelompok B2 Pada Siklus II

No.	Nama	Indikator Penilaian Aktivitas Anak			Skor	Nilai Aktivitas Anak	Kategori Keaktifan	Nilai Hasil Belajar Anak	Kualifikasi
		Memperhatikan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan guru	Mengerjakan tugas					
1.	Abdu	2	1	2	5	55,5	Cukup Aktif	91,6	Sangat Baik
2.	Adzania	3	3	2	8	88,8	Sangat Aktif	50	Cukup
3.	Afghan	3	2	2	7	77,7	Aktif	83,3	Sangat Baik
4.	Angger	2	2	3	7	77,7	Aktif	100	Sangat Baik
5.	Azzahra	2	2	2	6	66,6	Aktif	91,6	Sangat Baik
6.	Daffa	3	3	2	8	88,8	Sangat Aktif	100	Sangat Baik
7.	Desti	3	2	3	8	88,8	Sangat Aktif	91,6	Sangat Baik
8.	Dheka	2	2	3	7	77,7	Aktif	100	Sangat Baik
9.	Athaillah	3	3	3	9	100	Sangat Aktif	58,3	Cukup
10.	Fadhil	2	2	3	7	77,7	Aktif	75	Baik
11.	Faviandra	3	2	2	7	77,7	Aktif	83,3	Sangat Baik
12.	Filza	3	2	3	8	88,8	Sangat Aktif	83,3	Sangat Baik
13.	Herliyanto	3	2	3	8	88,8	Sangat Aktif	75	Baik
14.	Amelia	2	2	3	7	77,7	Aktif	91,6	Sangat Baik
15.	Malikha	3	2	3	8	88,8	Sangat Aktif	83,3	Sangat Baik
16.	Mikka	3	2	3	8	88,8	Sangat Aktif	83,3	Sangat Baik
17.	Farel Dwi	3	3	3	9	100	Sangat Aktif	100	Sangat Baik
18.	Farhan	2	2	2	6	66,6	Aktif	91,6	Sangat Baik
19.	Muh Panji	3	2	3	8	88,8	Sangat Aktif	91,6	Sangat Baik

No.	Nama	Indikator Penilaian Aktivitas Anak			Skor	Nilai Aktivitas Anak	Kategori Keaktifan	Nilai Hasil Belajar Anak	Kualifikasi
		Memperhatikan penjelasan guru	Menjawab pertanyaan guru	Mengerjakan tugas					
20.	Nandhi	2	2	2	6	66,6	Aktif	91,6	Sangat Baik
21.	Natasya A	2	2	3	7	77,7	Aktif	91,6	Sangat Baik
22.	Natasya P	2	1	2	5	55,5	Cukup Aktif	75	Baik
23.	Cherly	3	2	3	7	77,7	Aktif	100	Sangat Baik
24.	Sabrina	2	2	2	6	66,6	Aktif	100	Sangat Baik
25.	Rafadiansa	2	2	3	7	77,7	Aktif	83,3	Sangat Baik
Jumlah						1998,2	-	2165,9	-
Rata-rata nilai kelas						80	Aktif	86,6	Sangat Baik

- Pedoman penilaian aktivitas anak

Indikator Penilaian	Aktivitas Anak	Skor
Memperhatikan penjelasan guru	Anak tidak mau memperhatikan penjelasan guru	1
	Anak memperhatikan penjelasan guru tetapi masih berbicara sendiri dengan temannya	2
	Anak aktif memperhatikan penjelasan guru	3
Menjawab pertanyaan guru	Anak tidak mau menjawab pertanyaan dari guru	1
	Anak menjawab pertanyaan dengan dorongan guru	2
	Anak aktif menjawab pertanyaan yang diajukan guru	3
Mengerjakan tugas yang diberikan	Anak tidak mau mengerjakan tugas yang diberikan	1
	Anak mau mengerjakan tugas tetapi masih sambil bermain dan berbicara dengan teman	2
	Anak aktif mengerjakan tugas	3

Berdasarkan skor aktivitas anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai aktivitas anak secara individu menggunakan rumus:

$$Pi = \frac{\sum Srt}{\sum Si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individual (keaktifan anak)

Srt = skor riil tercapai (skor ktivitas yang diperoleh)

Si = skor ideal yang dapat dicapai individu

Untuk rata-rata kelas, aktivitas anak dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M = mean

x = nilai

N = jumlah anak

Kategori penilaian aktivitas anak baik secara individu maupun klasikal dapat dilihat pada tabel berikut:

Kriteria penilaian

Kategori keaktifan	Skor
Sangat aktif	81-100
Aktif	61-80
Cukup aktif	41-60
Kurang aktif	21-40
Sangat kurang aktif	0-20

Pengamat 1,

Ita Wahyuni
NIM 120210205093

Jember, 3 Mei 2016
Pengamat 2,

Vivi Septia Budi H.
NIM 120210205084

LAMPIRAN E. LEMBAR DOKUMENTASI**E.1 Daftar Nama Anak Kelompok B2**

**DAFTAR NAMA ANAK KELOMPOK B2 TK PLUS AL-HUJJAH
KERANJINGAN SUMBERSARI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

No	Nama Anak	Jenis kelamin	
		L	P
1	Abdu Hanaf	√	
2	Adzania Maritza Elora Josyian		√
3	Ahmad Afghan Nur Cahyo	√	
4	Angger Loemba Y	√	
5	Azzahra Syaquinna Aprilia		√
6	Daffa Perwira Indonesia	√	
7	Desti Ariska W		√
8	Dheka Arana M	√	
9	Dyar Athaillah Azzan F	√	
10	Fadhil Hardyan	√	
11	Faviandra Hafidz	√	
12	Filza Hafiizah H		√
13	Herlianto Al Baddawiyah	√	
14	Jesica Amelia		√
15	Malikha Bulqis C		√
16	Mikka Fawwaz A	√	
17	Moch. Farel Dwi	√	
18	Muh Farhan I	√	
19	Muh Panji Eka F	√	
20	Nandhiasari Kusuma A		√
21	Natasya Ayuningtias		√
22	Natasya Putri L		√
23	Phebe Cheryl Thalita Arya		√
24	Sabrina Almira Shalihah S		√
25	Ziqri Rafadiansyah Cahyadi	√	
Jumlah		14	11

E.2 Profil Sekolah**PROFIL SEKOLAH**

1. Nama Lembaga : TK PLUS AL-HUJJAH
 2. Jenis Program : TAMAN KANAK-KANAK
 3. Tahun Berdiri : 1999
 4. Alamat Lengkap
 - Jalan : SRIWIJAYA XXX/5
 - Rt/ Rw/ Dusun : -
 - Desa/ Kelurahan : KERANJINGAN
 - Kecamatan : SUMBERSARI
 - Kabupaten : JEMBER
 - Provinsi : JAWA TIMUR
 5. Penanggung Jawab Kelembagaan
 - Nama Lengkap : Sayyid Husein Bin Ali Alkaff
 - Jabatan : Ketua Yayasan
 - No Telp/ Hp : 08179684821
 6. Penanggung Jawab Pengelolaan/ Kepala
 - Nama Lengkap : Siti Zulaika S.Pd
 - Jabatan : Kepala TK
 - No Telp/ Hp : 0817543275
 7. Ijin Kelembagaan/ Yayasan
 - Dikeluarkan Oleh : Dinas Pendidikan
 - Nomor : 421.1/512/413/2014
 - Tanggal/ Bulan/ Tahun : 05-02-2014
 8. NPWP Lembaga
 - Nomor : 03.160.748.4-626.000
 - Nama Lembaga yang Tertera di NPWP : YAY.TK PLUS AL-HUJJAH
 9. Rekening Bank An. Lembaga
 - Nama Bank : Bank Jatim
 - No Rekening : 0032757707
 - Nama Lembaga yang ada direkening : TK Plus Al-Hujjah
- Alamat : Jl. Sriwijaya xxx/ 5

E.3 Daftar Nama Guru**Daftar Nama Guru TK Plus Al-Hujjah**

No	Nama	P/L	Jabatan
1	Siti Zulaikah, S.Pd.	P	Kepala sekolah
2	Sri Hastutik, S.Pd.	P	Guru
3	Lilik Komariyah, S.Pd	P	Guru
4	Citra Rosul Mahalani, S.Pd.	P	Guru
5	Dwi Ratana Hendrawati, S.Pd.	P	Guru
6	Risa Fanani, S.Pd.	P	Guru
7	Ika Puji Astutik	P	Guru
8	Khalilah Narjies	P	Guru
9	Nita Tri Nugraheni	P	Guru
10	Emi Ermawati	P	Guru
11	Yuliana Retno Ningsih	P	Guru

E.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Pra siklus

RPPH (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN)

Semester / bulan / Minggu ke : I / September / VII
Hari / Tanggal : Rabu, 16 September 2015
Kelompok / Usia : B / 5-6 Tahun
Tema / Sub Tema : Lingkunganku / orang-orang yang ada disekolah

Materi :

1. Mengetahui perilaku baik
2. Mengetahui keaksaraan awal
3. Mengetahui benda-benda disekitar
4. Mengembangkan motorik halus dan kasar
5. Taat terhadap aturan
6. Mencerminkan sikap estetis
7. Mengetahui orang-orang yang ada di sekolah

Alat dan bahan :

1. Pensil
2. Lks (lembar kerja siswa)
3. Rautan pensil
4. Lem
5. Pita

Pembukaan :

1. Penerapan SOP pembukaan
2. Mengamati lingkungan (gedung sekolah)
3. Menyanyikan lagu “sekolah”
4. Menggunakan kata tolong, terima kasih, dan maaf dalam setiap kesempatan

Inti :

1. Selalu minta maaf jika berbuat salah kepada teman
2. Menebali garis putus-putus sehingga membentuk kata “sekolahku”
3. Menghubungkan benda2 sesuai dengan lambang bilangannya
4. Menghias gambar sekolah dengan rautan pensil
5. Tertib menunggu giliran masuk kelas
6. Menyanyikan Lagu “sekolahku”

Kegiatan Bebas :

1. Merapikan mainan
2. Diskusi tentang perasaan diri selama melakukan kegiatan bermain
3. Menceritakan dan menunjukkan hasil karyanya
4. Penguatan pengetahuan yang didapat anak
5. Bila ada perilaku yang kurang tepat harus didiskusikan bersama.

Penutup :

1. Mengaji, mabar
2. Tanya jawab kegiatan satu hari
3. Bernyanyi /bercerita
4. Menginformasikan kegiatan untuk esok hari
5. Berdoa setelah belajar

Rencana evaluasi :

1. Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
2. Teknik pencatatan (anekdot record, catatan observasi, hasil karya)

Mengetahui,
Kepala TK

Jember, 15 September 2015
Guru Kelompok B2

Siti Zulaikah, S.Pd.

Citra Isrul M, S.Pd.

E.5 Hasil Belajar Anak Kelompok B2 Sebelum Tindakan Pra Siklus

Daftar Nilai Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016

No	Nama	Indikator			Skor	Nilai	Kualifikasi				
		Menghubungkan benda dengan lambang bilangan	Menunjukkan jumlah sama /tidak sama	Menyebutkan hasil penjumlahan			SB	B	C	K	SK
1	Abdu Hanaf	2	2	1	5	41,6			√		
2	Adzania Maritza Elora Josyian	2	2	2	6	50			√		
3	Ahmad Afghan Nur Cahyo	1	1	1	3	25				√	
4	Angger Loemba Y	3	1	1	5	41,6			√		
5	Azzahra Syaquinna Aprilia	3	3	1	7	58,3			√		
6	Daffa Perwira Indonesia	2	1	3	6	50			√		
7	Desti Ariska W	1	1	1	3	25				√	
8	Dheka Arana M	1	4	3	8	66		√			
9	Dyar Athaillah Azzan F	1	1	1	3	25				√	
10	Fadhil Hardyan	3	1	2	6	50			√		
11	Faviandra Hafidz	3	3	1	7	58,3			√		

No	Nama	Indikator			Skor	Nilai	Kualifikasi				
		Menghubungsn benda dengan lambang bilangan	Menunjukkan jumlah sama /tidak sama	Menyebutkan hasil penjumlahan			SB	B	C	K	SK
12	Filza Hafiizah H	3	3	2	8	66		√			
13	Herlianto Al Baddawiyah	4	3	2	9	75		√			
14	Jesica Amelia	1	1	2	4	33,3				√	
15	Malikha Bulqis C	3	3	3	9	75		√			
16	Mikka Fawwaz A	2	1	1	4	33,3				√	
17	Moch. Farel Dwi	1	2	1	4	33,3				√	
18	Muh Farhan I	1	4	2	7	58,3			√		
19	Muh Panji Eka F	2	1	1	4	33,3				√	
20	Nandhiasari Kusuma A	2	2	4	8	66		√			
21	Natasya Ayuningtias	2	1	4	7	58,3			√		
22	Natasya Putri L	2	1	1	4	33,3				√	
23	Phebe Cheryl Thalita Arya	3	2	3	8	66		√			
24	Sabrina Almira Shalihah S	1	2	2	5	41,6			√		
25	Ziqri Rafadiansyah Cahyadi	1	4	2	6	50			√		
Jumlah						1.213,7		6	11	8	
Rata-rata						48,54	-	-	√	-	-

E.4.a Pedoman Penilaian Perkembangan Kognitif Anak Pra Siklus

Indikator Penilaian	Kriteria penilaian	Skor
Menghubungkan benda dengan lambang bilangan	Anak belum mampu menghubungkan benda dengan lambang bilangan	1
	Anak mulai mampu menghubungkan benda dengan lambang bilangan	2
	Anak sudah mampu menghubungkan benda dengan lambang bilangan	3
	Anak mampu menghubungkan benda dengan lambang bilangan dengan sangat baik	4
Menunjukkan jumlah yang sama/tidak sama	Anak belum mampumenunjukkan jumlah yang sama/tidak sama	1
	Anak mulai mampumenunjukkan jumlah yang sama/tidak sama	2
	Anak sudah mampumenunjukkan jumlah yang sama/tidak sama	3
	Anak mampumenunjukkan jumlah yang sama/tidak sama dengan sangat baik	4
Menunjukkan hasil penambahan	Anak belum mampumenunjukkan hasil penambahan	1
	Anak mulai mampumenunjukkan hasil penambahan	2
	Anak sudah mampu menunjukkan hasil penambahan	3
	Anak mampu menunjukkan hasil penambahan dengan sangat baik	4

Berdasarkan nilai anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai anak secara individu, nilai anak secara klasikal dan persentase ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

- Rumus pengolahan nilai anak secara individu

$$Pi = \frac{\sum S_{rt}}{\sum S_i} \times 100$$

Keterangan :

Pi = prestasi individu

S_{rt} = skor riil tercapai

S_i = skor ideal yang dapat dicapai individu

100 = konstanta

- Rumus pengolahan nilai anak secara klasikal

$$M = \frac{\sum X}{N} = \frac{1.213,7}{89} = 48,5$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

- Rumus pengolahan persentase ketuntasan hasil belajar

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi relatif

F = frekuensi yang didapatkan

Ft = frekuensi total

- a. Persentase anak tuntas belajar

$$fr = \frac{6}{25} \times 100\% = 24\%$$

- b. Persentase anak tidak tuntas

$$fr = \frac{19}{25} \times 100\% = 76\%$$

Kriteria penilaian perkembangan kognitif anak baik secara individu maupun klasikal dapat dilihat pada tabel berikut.

Kriteria penilaian

Kualifikasi	Skor
Sangat baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat kurang	0-20

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran meningkatkan kreativitas sebelum dilakukan tindakan baik secara individu maupun klasikal, yaitu:

- a. Secara individu terdapat 6 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan persentase 24% dan terdapat 19 anak yang

memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan memperoleh persentase 76%; dan

- b. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 46,1 dan belum mencapai ≥ 61 , artinya pembelajaran pada kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumbersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan dikatakan belum berhasil atau masih rendah sehingga perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan.

Mengetahui,
Kepala TK

Jember, 16 September 2015
Guru Kelompok B2

Siti Zulaikah, S.Pd

Citra Isrul Mahalani, S.Pd

F. Rencana Kegiatan Harian Siklus I

**RENCANA KEGIATAN HARIAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016
TK DARUS SHOLAH JEMBER
KELOMPOK B2**

Kelompok : B2
Semester/Minggu : 2/VII
Tema : Lingkunganku
Sub tema : Bagian-bagian rumah
Hari/tanggal : 2 Mei 2016
Alokasi Waktu : 07.30-10.00

1 Pembukaan

- a. Salam pagi hari : menyambut kedatangan setiap anak dengan rasa kasih sayang dan senyuman
- b. Ikrar dan berdoa : anak dan guru melakukan kegiatan berdoa bersama
- c. Jurnal pagi : menanyakan situasi dan kondisi anak, menggerakkan badan, bernyanyi dan membicarakan kegiatan yang akan dilakukan

2 Inti

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan		Penilaian
		Materi	Metode	Media	Guru	Anak	
Menyebutkan ciptaan tuhan (M.A 1)	Anak mampu menyebutkan n macam-macam ciptaan tuhan setelah guru memberikan penjelasan	Macam-macam ciptaan tuhan	Bercakap-cakap	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan macam-macam ciptaan tuhan Guru menunjukan gambar ciptaan tuhan 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mendengarka guru saat menjelaskan Anak memperhatikan saat menerapkan 	Observasi
Tanya jawab tentang bagian-bagian rumah (B.9)	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang bagian-bagian rumah	Bagian-bagian rumah	Lisan	Guru dan anak	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan bagian-bagian rumah Guru melakukan tanya jawab mengenai bagian-bagian rumah 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mendengarkan guru saat menjelaskan Anak dapat menjawab pertanyaan guru 	Observasi
Menyebut lambang bilangan 1-24	Anak mampu berhitung	Lambang bilangan	Lisan	Guru dan anak	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran anak dengan cara 	<ul style="list-style-type: none"> Anak berhitung secara urut 	Observasi

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan		Penilaian
		Materi	Metode	Media	Guru	Anak	
(K.12)	bilangan 1-24				berhitung satu per satu		
Menyusun bentuk geometri (F.18)	Anak dapat mengembangkan kemampuan motorik dan kreasinya	Bagian-bagian rumah	Pemberian tugas	Kertas lipat Sterofom lem Tusuk gigi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyuruh anak untuk mengerjakan tugas menyusun bentuk geometri 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengerjakan tugas menyusun bentuk geometri 	Unjuk kerja
Senang menolong (S.3)	Meningkatkan keakraban	silaturahmi	Demonstrasi	Anak	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan observasi pada saat anak melakukan permainan menyusun bentuk geometri 	<ul style="list-style-type: none"> Anak menolong teman yang membutuhkan pertolongan 	Observasi

3 Penutup

- d. Jurnal siang : rewiuw kegiatan satu hari, umpan balik dan memberikan informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan esok hari untuk memotivasi anak
- e. Berdoa sebelum pulang serta salam perpisahan kepada guru dan teman

Guru kelas B2

Citra Isrul Mahalani S.Pd.

Jember, 1 Mei 2016
Mahasiswa,

Dwi Riastuti

Mengetahui,
Kepala TK,

Siti Zulaikah, S.Pd.

F.3 Rencana Kegiatan Harian Siklus II

**RENCANA KEGIATAN HARIAN TAHUN PELAJARAN 2015/2016
TK DARUS SHOLAH JEMBER
KELOMPOK B2**

Kelompok : B2
Semester/Minggu : 2/VII
Tema : Lingkunganku
Sub tema : Bagian-bagian rumah
Hari/tanggal : 3 Mei 2016
Alokasi Waktu : 07.30-10.00

1. Pembukaan

- a. Salam pagi hari : menyambut kedatangan setiap anak dengan rasa kasih sayang dan senyuman
- b. Ikrar dan berdoa : anak dan guru melakukan kegiatan berdoa bersama
- c. Jurnal pagi : menanyakan situasi dan kondisi anak, menggerakkan badan, bernyanyi dan membicarakan kegiatan yang akan dilakukan

2. Inti

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan		Penilaian
		Materi	Metode	Media	Guru	Anak	
Menyebutkan ciptaan tuhan (M.A 1)	Anak mampu menyebutkan macam-macam ciptaan tuhan setelah guru memberikan penjelasan	Macam-macam ciptaan tuhan	Bercakap-cakap	Gambar	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan macam-macam ciptaan tuhan Guru menunjukan gambar ciptaan tuhan 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mendengarkan guru saat menjelaskan Anak memperhatikan saat menerapkan 	Observasi
Tanya jawab tentang bagian-bagian rumah (B.9)	Anak mampu menjawab pertanyaan tentang bagian-bagian rumah	Bagian-bagian rumah	Lisan	Kertas hvs Lem Meja Kertas lipat	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan bagian-bagian rumah Guru melakukan tanya jawab mengenai bagian-bagian rumah 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mendengarkan guru saat menjelaskan Anak dapat menjawab pertanyaan guru 	Observasi
Menyebut lambang bilangan 1-24	Anak mampu berhitung	Lambang bilangan	Lisan	Guru dan anak	<ul style="list-style-type: none"> Guru mengabsen kehadiran anak dengan cara berhitung satu per 	<ul style="list-style-type: none"> Anak berhitung secara urut 	Observasi

Indikator	Tujuan	Strategi Pembelajaran			Pengalaman belajar dan urutan kegiatan		Penilaian
		Materi	Metode	Media	Guru	Anak	
(K.12)					satu		
Menyusun bentuk geometri (F.18)	Anak dapat mengembangkan kemampuan motorik dan kreasinya	Bagian-bagian rumah	Pemberian tugas	Kertas lipat Sterofom lem Tusuk gigi	<ul style="list-style-type: none"> Guru menyuruh anak untuk mengerjakan tugas menyusun bentuk geometri 	<ul style="list-style-type: none"> Anak mengerjakan tugas menyusun bentuk geometri 	Unjuk kerja
Senang menolong (S.3)	Meningkatkan keakraban	silaturahmi	Demonstrasi	Anak	<ul style="list-style-type: none"> Guru melakukan observasi pada saat anak melakukan permainan menyusun bentuk geometri 	<ul style="list-style-type: none"> Anak menolong teman yang membutuhkan pertolongan 	Observasi

3. Penutup

- d. Jurnal siang : rewiuw kegiatan satu hari, umpan balik dan memberikan informasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan esok hari untuk memotivasi anak
- e. Berdoa sebelum pulang serta salam perpisahan kepada guru dan teman

Guru kelas B2

Citra Isrul Mahalani S.Pd.

Mengetahui,
Kepala TK,

Siti Zulaikah, S.Pd.

Jember, 1 Mei 2016
Mahasiswa,

Dwi Riastuti

LAMPIRAN G. NILAI HASIL BELAJAR ANAK

**G.1 Nilai Hasil Belajar Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan
Sumbersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 (Siklus I)**

No	Nama	Indikator Penilaian			Skor	Nilai Anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengenal bentuk geometri	Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Menyusun bentuk geometri			SB	B	C	K	SK	Ya	Tidak
1	Abdu Hanaf	3	3	3	9	75		✓				✓	
2	Adzania Maritza Elora	2	1	1	4	33,3				✓			✓
3	Ahmad Afghan Nur C	3	2	4	9	75		✓				✓	
4	Angger Loemba Y	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
5	Azzahra Syaquinna A	2	3	4	9	75		✓				✓	
6	Daffa Perwira Ndongesia	3	3	4	10	83,3	✓					✓	
7	Desti Ariska Wulandari	4	2	3	9	75		✓				✓	
8	Dheka Arana Mahardika	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
9	Dyar Athaillah Azzan F.	1	1	2	4	33,3				✓			✓
10	Fadhil Hardyan	2	2	4	8	66,6		✓				✓	
11	Faviandra Hafidz Albar	2	2	3	7	58,3			✓			✓	✓
12	Filza Hafizah Hariyadi	4	3	2	9	75		✓				✓	
13	Herliyanto Al B	3	2	3	8	66,6		✓				✓	
14	Jesica Amelia	3	3	4	10	83,3	✓					✓	
15	Malikha Bulqish Camalia	2	2	3	7	58,3			✓				✓
16	Mikka Fawwaz Arkan	2	4	3	9	75		✓				✓	
17	Moch. Farel Dwi F	4	3	3	10	83,3	✓					✓	
18	Muh Farhan Ismail S.	3	2	4	9	75		✓				✓	
19	Muh Panji Eka Farras	2	2	2	6	50			✓				✓
20	Nandhiasari Kusuma A	4	2	3	9	75		✓				✓	
21	Natasya Ayuningtyas	2	3	4	9	75		✓				✓	

No	Nama	Indikator Penilaian			Skor	Nilai Anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengenal bentuk geometri	Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Menyusun bentuk geometri			SB	B	C	K	SK	Ya	Tidak
22	Natasya Putri Liandita	3	2	3	8	66,6		✓				✓	
23	Phebe Cherly Talitha A	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
24	Sabrina Almira Shalihah	4	3	3	10	83,3	✓					✓	
25	Ziqri Rafadiansah C	4	2	2	8	66,6		✓				✓	
Jumlah					214	1782,3	7	13	3	2		20	5
Nilai Rata-rata						71,3							

G.1.a Pedoman Penilaian Perkembangan Kognitif

Indikator Penilaian	Kemampuan kognitif	Skor
Mengenal bentuk geometri	Anak belum mampu mengenali bentuk geometri	1
	Anak mampu mengenali bentuk geometri dengan bantuan guru	2
	Anak mampu mengenali 2 bentuk geometri	3
	Anak mampu mengenali semua bentuk geometri	4
Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Anak belum mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	1
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri dengan bantuan guru	2
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri sebanyak 3	3
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri sebanyak 4	4
Menyusun bentuk geometri	Anak belum mampu menyusun bentuk geometri	1
	Anak mampu menyusun bentuk geometri dengan bantuan teman dan guru	2
	Anak mampu menyusun bentuk geometri tanpa bantuan teman dan guru tetapi belum benar	3
	Anak mampu menyusun semua bentuk geometri dengan benar	4

Berdasarkan nilai anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai anak secara individu dan presentase ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor riil tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi Relatif

F= frekuensi yang didapatkan

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

a. Presentase anak tuntas belajar

$$fr = \frac{20}{25} \times 100\% = 80\%$$

b. Presentase anak tidak tuntas belajar

$$fr = \frac{5}{25} \times 100\% = 20\%$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{1782,3}{25} = 71,3$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif setelah dilakukan tindakan siklus I baik secara individu maupun klasikal, yaitu:

- Secara individu terdapat 20 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 80% dan terdapat 5 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan memperoleh presentase sebesar 20%; dan
- Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 71,3 dan sudah mencapai ≥ 61 , artinya pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan menyusun bentuk geometri anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Summersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan berhasil karena

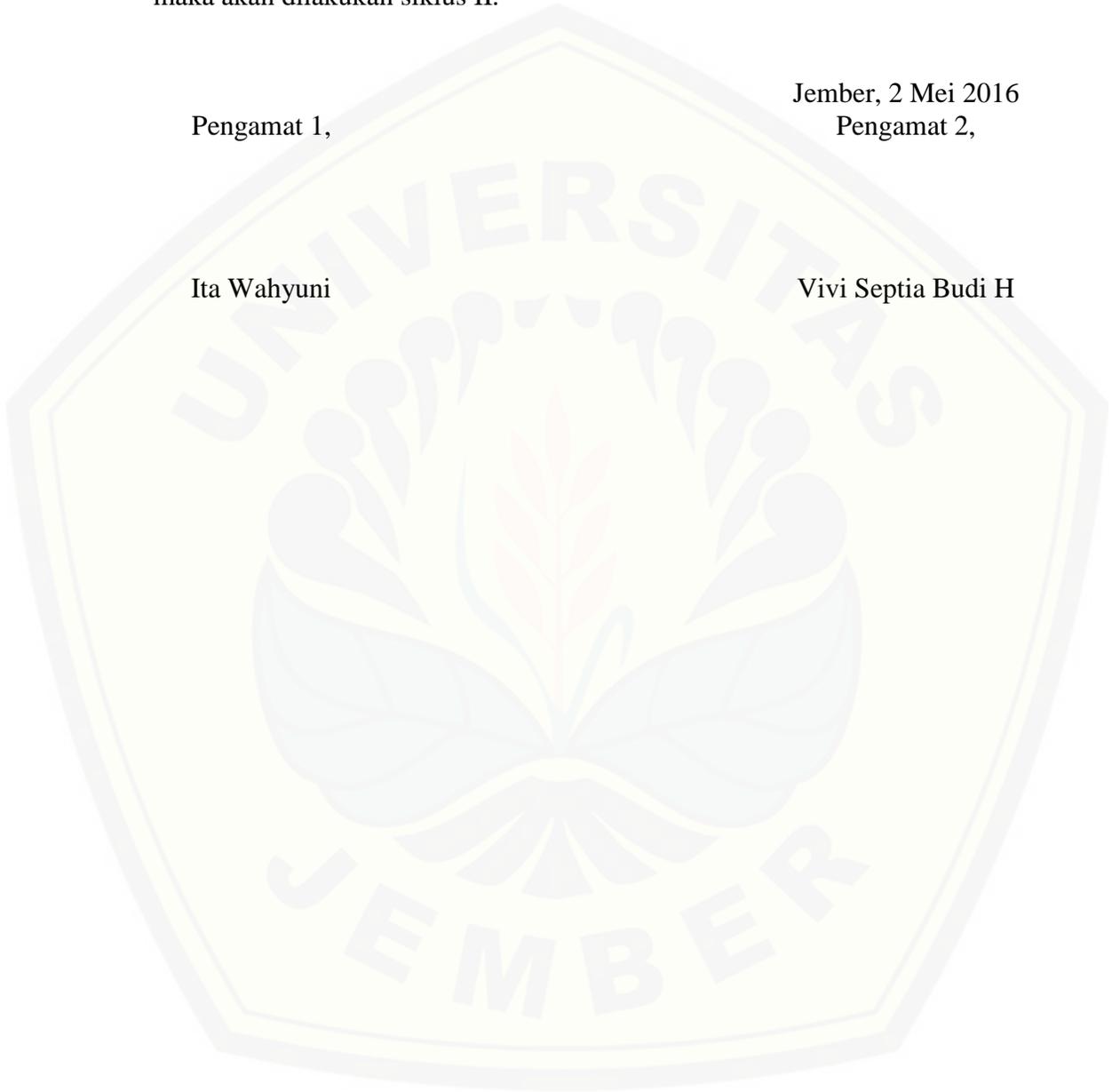
nilai yang diperoleh sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan, namun untuk lebih memantapkan agar nilai rata-rata yang diperoleh lebih maksimal, maka akan dilakukan siklus II.

Pengamat 1,

Ita Wahyuni

Jember, 2 Mei 2016
Pengamat 2,

Vivi Septia Budi H



G.2 Hasil Belajar Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 (Siklus II)

No	Nama	Indikator Penilaian			Skor	Nilai Anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengenal bentuk geometri	Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Menyusun bentuk geometri			SB	B	C	K	SK	Ya	Tidak
1	Abdu Hanaf	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
2	Adzania Maritza Elora J	2	2	2	6	50			✓				✓
3	Ahmad Afghan Nur Cahyo	3	3	4	10	83,3	✓					✓	
4	Angger Loemba Y	4	4	4	12	100	✓					✓	
5	Azzahra Syaquinna Aprilia	4	4	3	11	91,6	✓					✓	
6	Daffa Perwira Ndongesia	4	4	4	12	100	✓					✓	
7	Desti Ariska Wulandari	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
8	Dheka Arana Mahardika	4	4	4	12	100	✓					✓	
9	Dyar Athaillah Azzan F.	2	2	3	7	58,3			✓				✓
10	Fadhil Hardyan	3	3	3	9	75		✓				✓	
11	Faviandra Hafidz Albar	3	3	4	10	83,3	✓					✓	
12	Filza Hafizah Hariyadi	4	2	4	10	83,3	✓					✓	
13	Herliyanto Al Baddawiyah	4	2	3	9	75		✓				✓	
14	Jesica Amelia	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
15	Malikha Bulqish Camalia	3	3	4	10	83,3	✓					✓	
16	Mikka Fawwaz Arkan	3	3	4	10	83,3	✓					✓	
17	Moch. Farel Dwi F	4	4	4	12	100	✓					✓	
18	Muh Farhan Ismail S.	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
19	Muh Panji Eka Farras	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
20	Nandhiasari Kusuma A	3	4	4	11	91,6	✓					✓	
21	Natasya Ayuningtyas	4	3	4	11	91,6	✓					✓	
22	Natasya Putri Liandita	3	3	3	9	75		✓				✓	
23	Phebe Cherly Talitha Arya	4	4	4	12	100	✓					✓	

No	Nama	Indikator Penilaian			Skor	Nilai Anak	Kualifikasi					Ketuntasan	
		Mengenal bentuk geometri	Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Menyusun bentuk geometri			SB	B	C	K	SK	Ya	Tidak
24	Sabrina Almira Shalihah	4	4	4	12	100	✓					✓	
25	Ziqri Rafadiansah Cahyadi	4	3	3	10	83,3	✓					✓	
Jumlah					260	2165,9	20	3	2			23	2
Nilai Rata-rata						86,6							

G.2.a Pedoman Penilaian Perkembangan Kognitif

Indikator Penilaian	Kemampuan kognitif	Skor
Mengenal bentuk geometri	Anak belum mampu mengenali bentuk geometri	1
	Anak mampu mengenali bentuk geometri dengan bantuan guru	2
	Anak mampu mengenali 2 bentuk geometri	3
	Anak mampu mengenali semua bentuk geometri	4
Menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	Anak belum mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri	1
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri dengan bantuan guru	2
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri sebanyak 3	3
	Anak mampu menyebutkan benda-benda berbentuk geometri sebanyak 4	4
Menyusun bentuk geometri	Anak belum mampu menyusun bentuk geometri	1
	Anak mampu menyusun bentuk geometri dengan bantuan teman dan guru	2
	Anak mampu menyusun bentuk geometri tanpa bantuan teman dan guru tetapi belum benar	3
	Anak mampu menyusun semua bentuk geometri dengan benar	4

Berdasarkan nilai anak pada tabel tersebut dapat diketahui nilai anak secara individu dan presentase ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

Pi = prestasi individu

Srt = skor riil tercapai

Si = Skor ideal yang dapat dicapai oleh individu

100 = konstanta

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

Fr = frekuensi Relatif

F= frekuensi yang didapatkan

Fr= frekuensi total

100%= konstanta

a. Presentase anak tuntas belajar

$$fr = \frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$$

b. Presentase anak tidak tuntas belajar

$$fr = \frac{2}{25} \times 100\% = 8\%$$

Untuk mengetahui nilai rata-rata kelas dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N} = \frac{2165,9}{25} = 86,6$$

M = mean

x = jumlah nilai anak

N = jumlah anak

Dapat disimpulkan bahwa kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif setelah dilakukan tindakan siklus II baik secara individu maupun klasikal, yaitu:

- Secara individu terdapat 23 anak yang memperoleh nilai ≥ 61 sehingga dikatakan tuntas dalam pembelajaran dengan presentase 92% dan terdapat 2 anak yang memperoleh nilai ≤ 61 sehingga dikatakan belum tuntas dalam pembelajaran dengan memperoleh presentase sebesar 8%.
- Nilai rata-rata kelas yang diperoleh yaitu 86,6 dan sudah mencapai ≥ 61 , artinya pembelajaran meningkatkan perkembangan kognitif melalui permainan menyusun bentuk geometri anak kelompok B2 TK Plus Al-Hujjah Keranjingan Sumpersari Jember tahun pelajaran 2015/2016 yang dilakukan berhasil karena nilai yang

diperoleh sudah memenuhi kriteria yang telah ditentukan dan nilai rata-rata kelas yang diperoleh dari siklus I dan siklus II terjadi peningkatan.

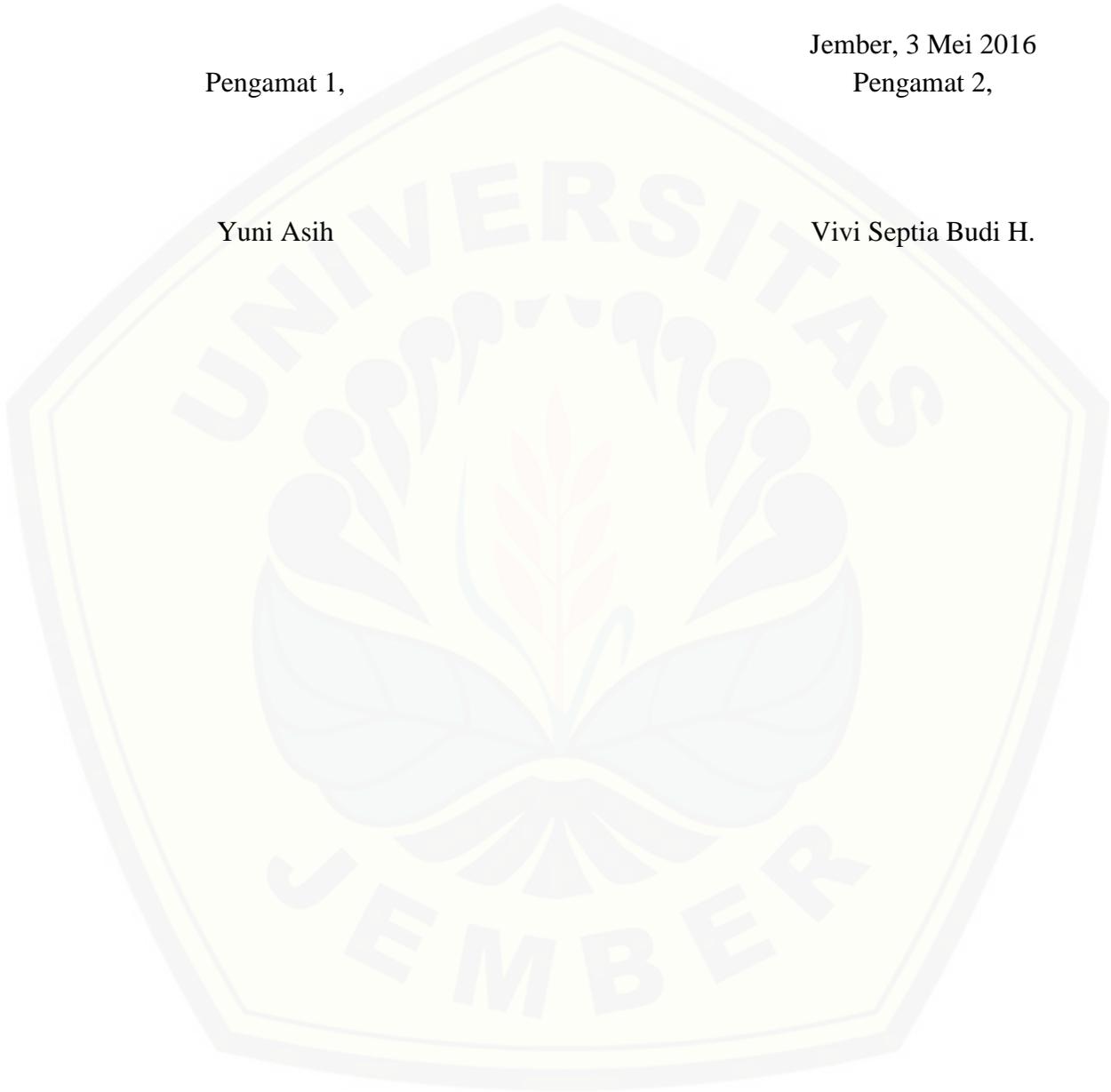
Pengamat 1,

Yuni Asih

Jember, 3 Mei 2016

Pengamat 2,

Vivi Septia Budi H.



LAMPIRAN H. HASIL PEKERJAAN ANAK

H.1 Hasil Pekerjaan Anak Siklus I



H.2 Hasil Pekerjaan Anak Siklus II



LAMPIRAN I. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN

I.1 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I



1.2 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus II



LAMPIRAN J. DAFTAR RIWAYAT HIDUP**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

1. Identitas Diri

Nama : Dwi Riastuti
 Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 8 Agustus 1994
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Nama Ibu : Sriatun Pujiastuti
 Alamat : RT 04/RW 01 Dusun Sukorejo, Desa Sukomaju,
 Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi.
 Email : Dwi.Riastuti@yahoo.com

2. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1	TK Dharma Wanita 1 Sukonatar	2000	Banyuwangi
2	SDN 1 Sukonatar	2006	Banyuwangi
3	SMP Negeri 1 Cluring	2009	Banyuwangi
4	SMA Negeri 1 Srono	2012	Banyuwangi
5	Universitas Jember	2016	Jember