

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA  
MATERI MENGENAL BENTUK GEOMETRI  
MELALUI METODE *INDEX CARD MATCH*  
DI TK AL-ULYA RAJABASA  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd)



**Oleh :**

**ANA FIDIANI  
NPM : 1811070191**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA  
MATERI MENGENAL BENTUK GEOMETRI  
MELALUI METODE *INDEX CARD MATCH*  
DI TK AL-ULYA RAJABASA  
BANDAR LAMPUNG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi  
Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S.Pd)

**Oleh :**  
**ANA FIDIANI**  
**NPM : 1811070191**

**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dosen Pembimbing 1 : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I.**

**Dosen Pembimbing II : Reiska Primanisa, M.Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1445 H / 2023 M**

## ABSTRAK

Berdasarkan hasil pra penelitian, kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung belum berkembang sangat baik karena masih ada anak yang responnya belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru. Kemudian kurangnya media yang digunakan sehingga membuat anak mudah jenuh saat mengikuti pembelajaran dan anak masih belum benar dalam menyebutkan bentuk-bentuk geometri. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri melalui metode index card match pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan 2 siklus dilakukan tingkat pencapaian 75% anak berkembang sangat baik (BSB). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini menggunakan 1 orang guru kelas, peserta didik Taman Kanak-Kanak AL-Ulya kelompok B yang berjumlah 12 anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri melalui metode index card match meningkat. Peningkatan dapat dilakukan pada data penelitian dari 12 anak setelah melakukan tindakan pada siklus 1 terdapat berkembang sangat baik (BSB) ada 2 anak 16,6%. Pada siklus II terdapat yang berkembang sangat baik (BSB) ada 10 anak 83,3%. Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah melampaui standar keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu anak yang berkembang sangat baik mencapai 75%. Hasil kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah menggunakan metode index card match mengalami peningkatan yang sangat baik, hal ini terlihat dari hasil pra penelitian anak yang berkembang sangat baik tidak ada, kemudian setelah dilakukan siklus I, siklus II anak yang berkembang sangat baik (BSB) mencapai 83,3%

**Kata kunci :** Meningkatkan Kemampuan Kognitif, mengenal bentuk geometri, index card match

## ABSTRACT

*Based on the results of the research, the authors found that in AL-Ulya Kindergarten, the cognitive ability to recognize geometric shapes had not developed very well because they saw that there were still children whose responses were still not focused on the material provided by the teacher, and some even chose to tell stories with their peers rather than see or pay attention to the learning material provided by the teacher. Then the lack of media used makes children easily bored when participating in learning and children are still not correct in mentioning geometric shapes. This study aims to improve cognitive ability to recognize geometric shapes through index card match media in group B children at AL-Ulya Rajabasa Kindergarten Bandar Lampung.*

*This study used the classroom action research (PTK) method using the Kemmis and MC Taggart models Data collection techniques were carried out by observation, interviews and documentation. The subject of this study used 1 class teacher, group B AL-Ulya Kindergarten students, totaling 12 children.*

*The results of the study show that increasing cognitive ability to recognize geometric shapes through index card match media increases. Improvements can be made to research data from 12 children after carrying out actions in cycle I there were very good development (BSB) there were 2 children 16.6%. In cycle II there were those who developed very well (BSB) there were 10 children 83.3%. This research was stopped until cycle II because it had exceeded the standard of success that had been previously set, namely children who developed very well, reaching 75%. Based on the results of research in cycle I, cycle II, the writer can conclude that knowing geometric shapes through index card match media can improve the cognitive abilities of children in group B at AL-Ulya Kindergarten Rajabasa Bandar Lampung. The results of the children's ability to recognize geometric shapes before and after using index card match media have increased very well, this can be seen from the results of the pre-research that there were no children who developed very well, then after cycle I, cycle II the children developed very well ( BSB) reached 83.3%*

*Keywords: Improving Cognitive Ability, recognizing geometric shapes, index card match*

## SURAT PERNYATAAN

saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ana Fidiani  
Npm : 1811070191  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Index Card Match Di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusunan saya sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang dirujukan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apakah di lain waktu adana penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusunan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat di maklumi.

Bandar Lampung, 20 Juni 2023

Penulis



Ana Fidiani





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Tlp. (0721) 703289**

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : "MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF PADA MATERI MENGENAL  
BENTUK GEOMETRI MELALUI  
METODE INDEX CARD MACTH DI TK  
AL-ULYA RAJABASA BANDAR  
LAMPUNG"**

**Nama : ANA FIDIANI**  
**NPM : 1811070191**  
**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

**Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I**  
**NIP. 196306121993032002**

**Reiska Primanisa, M.Pd.**  
**NIP. -**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dr. Agus Jatmiko, M.Pd**  
**NIP. 196208231999031001**





**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung 35131 Telp.(0721)703260

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA MATERI MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI METODE INDEX CARD MACTH DI TK AL-ULYA RAJABASA BANDAR LAMPUNG.”** disusun oleh Nama : **ANA FIDIANI NPM: 1811070191**, Jurusan: **Pendidikan Islam Anak Usia Dini** telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah pada hari/tanggal: **Rabu, 26 Juli 2023**.

**TIM PENGUJI MUNAQOSAH**

**Ketua Sidang** : **Prof. Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.si** 

**Sekretaris** : **Karin Ariska, M.Pd** 

**Penguji Utama** : **Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd** 

**Penguji Pendamping I** : **Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I** 

**Penguji Pendamping II** : **Reiska Primanisa, M.Pd** 

**Dekan Fakultas Tarbiyah**

**Prof. Dr. H. Nirya Diana, M.Pd** 

**NIP. 196408281988032002**



## MOTTO

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجَدِّدْ لَهُم بِآيَاتِي هَيَ  
أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَن ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: ” Serulah kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik (mau’izhah hasanah) dan bantahlah (jidal) mereka dengan cara yang terbaik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”  
(An-Nahl 125)



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil'alamin dengan mengucap puji syukur atas kehadiran Allah SWT, segala kerendahan dan ketulusan hati, saya persembahkan sebagai tanda bukti, hormat, dan cinta serta terimakasih sebesar-besarnya kepada orang yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam hidup saya sehingga terselesaikan tugas akhir skripsi ini. Saya persembahkan karya tulis ini kepada:

1. Kepada orang tua saya tercinta, ayahanda Suwandi dan Ibu Nursiti yang telah mengasuh, membesarkanku serta mendidik dengan kasih sayang yang tak mungkin terbalas dengan apapun, selalu memberi dukungan nasehat, yang senantiasa memberikan bimbingan, mengarahkanku, mengawasi, mendoakanku, memberi materi serta senantiasa menemanikan keberhasilanku.
2. Adikku tesayang Fitri Ani yang selalu memberikan dukungan serta doa dan semangat dalam keberhasilanku.
3. Keluarga besar saya yang selalu memberikan nasehat, dukungan motivasi untuk menyelesaikan skripsi saya.
4. Almamater Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang telah mengajarkan saya untuk belajar istiqomah dan berfikir serta bertindak lebih baik, dan juga telah mengajarkan kepada saya sebuah arti kesabaran untuk mencapai kesuksesan.

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis bernama Ana fidiani, penulis dilahirkan di Baradatu pada tanggal 28 Oktober 1999, penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara dari pasangan Ayahanda Suwandi dan Ibunda Nursiti. Penulis tinggal di kp. Mekar asri, kecamatan baradatu, kabupaten way kanan, lampung

Pada usia 7 tahun penulis memulai pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 1 SDN Mekar Asri selama duduk di bangku sekolah dasar penulis pernah mengikuti ekstrakurikuler pramuka dan pernah mengikuti lomba kemah antar kecamatan mendapatkan kejuaraan ke-1 pada tahun 2010 penulis lulus pada tahun 2012. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Baradatu, penulis juga pernah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler drum band dan paskibraka pada tahun 2013 penulis pernah mengikuti perlombaan drum band dan mendapatkan juara ke-2 antar provinsi, penulis lulus pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan SMK YP 17 Baradatu, penulis juga pernah mengikuti ekstrakurikuler pramuka dan lulus pada tahun 2018.

Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di strata satu (S1) pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung prodi PIAUD kelas E tahun akademik 2018/2019, mulai pada tahun 2018 sampai selesai. Penulis mengikuti PBAK pada tahun 2018, mengikuti pembelajaran semester 1-6, KKN di daerah Baradatu, Way Kanan dan PPL di TK AL-Kau tsar Rajabasa Bandar Lampung pada tahun 2022.

## KATA PENGANTAR

Bismilahirrahmanirrahim Syukur Alhamdulillah penelitian aturkan kehadiran Allah SWT. Karena atas berkah, rahmat, taufiq, hidayah dan inayah-nya maka selesailah penulisan karya ilmiah yang sederhana ini. Sebuah karya ilmiah yaitu skripsi dengan judul: “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media *Index Card Match* Di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung”. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjanah S. Pd selesai dengan baik.

Peneliti ingin menyatakan bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, baik yang bersifat moral spiritual, materi maupun imaterial. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Bapak Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) dan ibu Yulan Puspita Rini, MA selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini terimakasih atas pertunjukan dan arahan yang kalian diberikan selama masa study di UIN Raden Intan Lampung.
3. Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I selaku pembimbing I dan bunda Reiska Primanisa, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan terutama dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menuntut ilmu di fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Bapak dan ibu pegawai perpustakaan yang senantiasa meminjamkan buku kepada peneliti demi terselesainya penulisan skripsi ini

Penulis

Ana Fidiani



1811070191

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A.Penegasan Judul .....	1
B.Latar Belakang Masalah .....	2
C.Identifikasi Area dan Fokus Penelitian .....	7
D.Batasan Penelitian .....	7
E.Rumusan Masalah.....	8
F.Tujuan Penelitian .....	8
G.Manfaat Penelitian.....	8
H.Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	9
I.Sistematika Penulisan .....	14
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A.Kajian Teori .....	16
1.Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini .....	16
B.Mengenal Bentuk Geometri.....	25
a.Pengertian Geometri Anak Usia Dini .....	25
b.Tahapan Belajar Geometri Anak Usia Dini .....	28
c. Jenis-Jenis Bentuk Geometri Anak Usia Dini.....	29
C.Metode Pembelajaran Index Card Match.....	31
a.Pengertian Metode Pembelajaran Index Card Match.....	31
b.Langkah-langkah Metode Pembelajaran Index Card Match .....	33



c.Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran Index Card Match .....	34
D.Kerangka Berfikir.....	35
E.Model Tindakan.....	37
F.Hipotesis Tindakan .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A.Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
B.Metode dan Rancangan Siklus Penelitian .....	40
C.Subjek Penelitian .....	41
D.Peran dan Posisi Peneliti .....	41
E.Tahapan Intervensi Tindakan.....	41
F.Hasil Intervensi Tindakan yang Diharapkan .....	42
G.Instrumnn Pengumpulan Data .....	43
H.Teknik Pengumpulan Data .....	45
I. Keabsahan Data .....	47
J.Analisis dan Interpretasi Data .....	47
K.Pengembangan Perencanaan Tindakan.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBEHASAN</b>	
A.Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	49
1. Pelaksanaan Siklus I .....	42
a. Pertemuan I.....	49
b. Pertemuan II.....	50
c. Pertemuan III .....	51
d. Pertemuan IV .....	52
2. Pelaksanaan Siklus II .....	53
1.Pertemuan I.....	53
2.Pertemuan II .....	55
3.Pertemuan III.....	56
4.Pertemuan IV.....	56
3. Kesimpulan Dari Siklus I dan II.....	58
B.Analisis Data .....	85
C. Pembahasan .....	85
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A.Kesimpulan .....	92
B.Rekomendasi .....	92
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Indikator Perkembangan Kognitif .....	4
Tabel 1. 2	Hasil Observasi Awal Dalam Mengenal Bentuk Geometri.....	6
Tabel 1. 3	Tolak Ukur Penilaian.....	9
Tabel 1. 4	Tabel Hasil Persentase Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.....	6
Tabel 3. 1	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Penilaian Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung .....	44
Tabel 4. 1	Hasil Meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri melalui media index card match pada anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung Pada Siklus I (Pertemuan I) .....	52
Tabel 4. 2	Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Index Card Match pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung Pada Siklus 1 (Pertemuan II) .....	57
Tabel 4. 3	Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Index Card Match Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung Pada Siklus I (Pertemuan III) .....	61
Tabel 4. 4	Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Index Card Match pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL Ulya Rajabasa Bandar Lampung Pada Siklus 1 (Pertemuan IV) .....	66
Tabel 4. 5	Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Index Card Match pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung Pada Siklus II (Pertemuan I).....	71
Tabel 4. 6	Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Index Card Match pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung Pada Siklus II (Pertemuan II) .....	75

Tabel 4. 7 Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Index Card Match pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung Pada Siklus II (Pertemuan III) .....	79
Tabel 4. 8 Hasil Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Index Card Match pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung Pada Siklus II (Pertemuan IV) .....	83
Tabel 4. 9 Rekapitulasi presentase meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri melalui media indexcard match pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Rajabasa Bandar Lampung.....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Kerangka Berpikir.....	35
Gambar 2. 2	Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan MC.Taggart.....	37
Gambar 4. 1	Grafik Perkembangan Meningkatkan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Siklus I dan Siklus II Pesrta Didik Yang Berkembang Sesuai Harapan Kelompok B TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung .....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil TK AL-ULYA
- Lampiran 2 Wawancara Dengan Guru Di TK AL-ULYA  
RajabasaBandar Lampung
- Lampiran 3 Pedoman Observasi Penilaian Meningkatkan  
Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri  
Pada Anak Kelompok B di TK AL-Ulya Rajabasa  
Bandar Lampung
- Lampiran 4 Surat permohonan mengadakan penelitian
- Lampiran 5 Surat Balasan Dari Sekolah

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Penegasan Judul

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan maksud dari judul skripsi ini supaya tidak menimbulkan kesalah pahaman bagi pembaca dalam memahami judul tersebut. Skripsi ini berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media *Index Card Match* di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung”. Adapun Istilah-istilah yang perlu dijelaskan sebagai berikut :

### 1. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.<sup>1</sup> Kognitif adalah kemampuan berpikir seorang diantaranya kemampuan intelektual yang berhubungan dengan kecerdasan seseorang untuk mengingat, dan menilai melalui pusat susunan syaraf seseorang, kecerdasan kognitif yang ada di dalam diri anak sejak lahir akan tetapi belum berkembang dengan begitu baik.

### 2. Mengenal Bentuk Geometri

Mengenal bentuk geometri menurut pendapat Triharso menyatakan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk dan gambar-gambar seperti, lingkaran, segi empat, segitiga.<sup>2</sup> pengenalan bentuk geometri itu

---

<sup>1</sup>Yesi Novitasari, ‘Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"’, *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.01 (2018), 82–90 <<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>>.

<sup>2</sup> Faulia Nurul Ulfa, Ruli Hafidah, and Nurul Kusuma Dewi, ‘Mengenal Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking

sendiri merupakan pengenalan harus dilakukan oleh anak yang sama halnya dengan pengenalan bentuk benda dilingkungan sekitar.

### 3. Motode Pembelajaran *Index Card Match*

Motode pembelajaran *Index Card Match* atau mencari pasangan di kembangkan oleh Lorns Curran “model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”.<sup>3</sup> Proses pembelajaran akan lebih menarik dan sebagai besar siswa sangat berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan kreatifitas siswa akan tampak saat siswa mencari pasangan kartu masing-masing. hal ini dapat mengembangkan kognitif anak melalui proses mencari pasangan bentuk geometri.

## B. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan kesempatan emas bagi anak untuk belajar, sehingga disebut usia emas (*golden age*), pada masa ini anak memiliki kemampuan untuk belajar yang luar biasa.<sup>4</sup> pada saat itu perkembangan otak sebagai pusat kecerdasan terjadi sanga pesat. setelah lahir sel-sel saraf mengalami mielinasi dan membentuk jalinan yang kompleks sehingga nantinya anak berfikir logis dan rasional. Sebagaimana terdapat dalam AL-Qur’an surat AL-Khafi:46 sebagai berikut :

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَيْتُ الْمَصْلُوحُ حَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ

أَمْلاً ﴿٤٦﴾

---

Stick Pada Anak Usia Dini’, *Kumara Cendekia*, 8.1 (2020), 82 <<https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.39354>>.

<sup>3</sup> Imas Kurniasih Ady Jai, Berlin Serly, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* (Surabaya: Kata Pena, 2017)hlm 55.

<sup>4</sup> Uswatun Hasanah, ‘Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2016), 717–33 <<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>>.

Artinya : “Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya di sisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan”. (Q.S AL-Khafi :46).<sup>5</sup>

Kognitif adalah kemampuan berpikir seorang diantaranya kemampuan intelektual yang berhubungan dengan kecerdasan seseorang untuk mengingat, dan menilai melalui pusat susunan syaraf seseorang, kecerdasan kognitif yang ada di dalam diri anak sejak lahir akan tetapi belum berkembang dengan begitu baik. Menurut Piaget “anak-anak menjalani tahapan perkembangan kognitif sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa”.<sup>6</sup>

Lestari K.W mengatakan kemampuan mengenal bentuk geometri ialah kemampuan anak untuk mengenal, menunjukkan, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda yang ada disekitar anak berbentuk geometri berupa lingkaran, persegi, dan segitiga. menurut Lailatul dan Maliev pengenalan bentuk geometri itu sendiri merupakan pengenalan harus dilakukan oleh anak yang sama halnya dengan pengenalan bentuk benda dilingkungan sekitar.<sup>7</sup>

Banyak guru di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung jarang menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orangtua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain. Banyak temuan dalam penerapan metode pembelajaran *Index Card Match*, dimana permainan mencari pasangan (*Index Card Match*) ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak,

---

<sup>5</sup> Departemen Agama RI, *Al-Quran Tajwid Dan Terjemahan* (Bandung, 2006).

<sup>6</sup> Ariyanti Novelia Candra, Gian Fitria Anggraini, Ari Sofia, ‘Gaya Pengasuh Orang Tua Pada Anak Usia Dini’, *Jurnal Pendidikan Anak*, 3.2 (2017).

<sup>7</sup> Desti Helfianti, Ria Novianti, and Yeni Solfiah, ‘Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) Untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun’, *Journal of Education Research*, 2.1 (2021), 19–26 <<https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.42>>.



hal ini dapat dilihat pada saat anak mendapatkan kartu yang dipegang yaitu jenis kartu bergambar geometri, lalu anak mencocokkan dan mencari pasangan kartu bentuk sesuai ukuran, jenis, dan bentuknya yang dipegang oleh temannya. permainan ini sesuai dengan indikator yang ingin dicapai yaitu memasang benda sesuai bentuk ukuran dan jenisnya dan indikator menyebut, menunjukkan dan mengelompokan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat.

Pada kondisi kognitif khususnya materi mengenal bentuk geometri di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung melihat masih ada anak yang responnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru dan bahkan ada yang memilih bercerita dengan teman sebaya dibanding melihat atau memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu dalam tahapan pemahaman anak-anak cenderung tidak dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan. Berdasarkan obeservasi keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak.<sup>8</sup>

**Tabel 1.1**  
**Indikator Perkembangan Kognitif**

<b>Lingkup Perkembangan</b>	<b>Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan</b>
	<b>Usia 5-6 Tahun</b>
Kognitif (Berpikir kongkrit)	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk
	2. Mengkasifikasi benda berdasarkan ukuran
	3. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
	4. Mengklasifikasikan benda kedalam bentuk yang sama

---

<sup>8</sup> Hasil observasi pra penelitian

*Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.*<sup>9</sup>

Berdasarkan tabel diatas, aspek perkembangan kognitif anak usia dini ternyata memiliki beberapa cakupan yang sangat luas. Oleh karenanya, agar tercapainya suatu penelitian yang sesuai dengan yang diharapkan. Adapun alasan lain yang melatar belakangi peneliti untuk membatasi penelitian ini pada aspek konsep bentuk karena berdasarkan survey yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa anak didik di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung masih banyak yang belum mencapai standar penilaian dalam mengerjakan tugas seperti membedakan antara banyak dan sedikit dari suatu benda, anak masih banyak terlihat bingung saat mengelompokkan atau mencocokkan benda sesuai bentuk, membedakan bentuk geometri masih belum beraturan. Selain itu anak didik banyak yang terlihat bosan, ngantuk, kurang tertarik, dan bahkan ada yang masih main sendiri saat guru menjelaskan suatu materi pembelajaran.<sup>10</sup>

Berdasarkan hasil pra penelitian tanggal 03 Februari 2023 di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung dapat diketahui bahwa di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung sudah menerapkan pengenalan bentuk geometri, namun melalui penerapan model pembelajaran menggambar bentuk, dalam pelaksanaannya pendidik belum sepenuhnya melaksanakan langkah-langkah dalam penerapan pengenalan bentuk geometri dengan tepat seperti masih kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran. Penulis telah melakukan observasi saat pra penelitian terhadap kemampuan

---

<sup>9</sup> Peraturan Pemerintah RI, 'Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah', *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1.69 (2022), 5–24.

<sup>10</sup> RELA NASTITA, 'Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Ra Al-Ulya 3 Bandar Lampung', *Skripsi*, 2019, 29.

mengenal bentuk geometri pada anak usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampng.<sup>11</sup>

**Tabel 1. 2**  
**Hasil Observasi Awal Dalam Megenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung**

No	Nama	Indikator Perencanaan Perkembangan						Ket
		1		2	3		4	
		1	2	3	4	5	6	
1	AO	MB	MB	MB	MB	BB	BB	BB
2	AG	MB	MB	MB	BSH	BB	BB	MB
3	SL	BSH	MB	MB	MB	BB	BB	BB
4	MD	BSH	MB	MB	MB	MB	MB	BSH
5	AS	BSH	MB	MB	BB	MB	MB	BB
6	KO	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB
7	AR	BSH	MB	BB	MB	MB	BB	MB
8	MA	MB	MB	MB	MB	MB	BB	BB
9	IF	NB	MB	MB	BB	MB	BB	BB
10	FE	BSH	MB	MB	MB	BB	BB	BB
11	JS	BSH	MB	MB	MB	BB	BB	BB
12	HD	BSH	MB	BSH	BB	MB	MB	BSH

*Sumber : Laporan Hasil Perkembangan Mengenal Bentuk Geometri di Taman Kanak-Kanak AL- Ulya Rajabasa Bandar Lampung.*<sup>12</sup>

Dari tabel diatas terlihat hanya sebagian kecil anak yang memiliki kemampuan mengenal bentuk geometri yang masih rendah, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri anak belum berkembang ada 2 anak (17 %), yang mulai berkembang ada 7 (58%), yang berkembang sesuai harapan ada 3 anak (25%). Oleh karena itu, beranjak dari data ini mendorong

<sup>11</sup> A.A. Carin, R.B Sund, and Bhriгу K Lahkar, 'Evektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) Terhadap Kemampuas Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Al-Ulua 3 Rajabasa Bandar Lampung', *Journal of Controlled Release*, 11.2 (2018), 430–39.

<sup>12</sup> nel arianty, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak', 14.02 (2014), 144–50.

peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak kelompok B melalui metode pembelajaran *Index Card Match*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung, menyatakan terdapat kurangnya pengetahuan perkembangan kognitif, kurangnya media pembelajaran, dan kurangnya kreatif guru. Melihat permasalahan dan juga beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas sesuai dengan yang terjadi saat ini seperti di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung. Dengan begitu penulis pun tertarik untuk meneliti secara langsung mengenai penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* sebagai salah satu cara untuk dapat meningkatkan kemampuan bentuk geometri pada anak di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengambil Judul “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Pembelajaran *Index Card Match* di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung”.

### **C. Identifikasi Area dan Fokus Penelitian**

Identifikasi penelitian ini berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas adalah :

1. Kurangnya media pembelajaran yang di gunakan
2. Kurangnya pengetahuan perkembangan kognitif
3. Kurangnya kreatif guru

### **D. Batasan Penelitian**

Batasan penelitian dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri melalui metode *index card match* di tk al-ulya rajabasa bandar lampung

### **E. Rumusan Masalah**

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah penerapan metode pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia dini di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung ?

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran *Index Card Match* dapat meningkatkan kemampuan geometri pada anak di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung.
2. Untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri sebelum dan sesudah menggunakan metode pembelajaran *Index Card Match*.

### **G. Manfaat Penelitian**

Dengan diketahui melalui metode *Index Card Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak dalam mengenal bentuk geometri, maka hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah manfaat bagi semua pihak.

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini berguna sebagai khazanah ilmu pengetahuan bidang pendidikan formal dan non formal sebagai dasar pendahuluan bagi yang akan membahas permasalahan yang serupa dengan penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa

Untuk mengembangkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk geometri.

- b. Bagi Guru

Menambah wawasan guru tentang model pembelajaran yang mampu menambah kemampuan kognitif pada anak dan menjadi referensi guru dalam melakukan kegiatan melatih kognitif anak.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini semoga dapat diaplikasikan dan dikembangkan oleh sekolah serta menjadi bahan evaluasi kinerja guru.

## H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1.5

### Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Metode dan Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
1	Penelitian Oleh Safira & Fidesrinur dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun”	Berdasarkan hasil penelitian yaitu rata-rata ketercapaian pada siklus I dalam mencocokkan 84%, mengelompokkan sebesar 55%, menyebutkan sebesar 52,2%, dan menggambar bentuk geometri sebesar 33,2% sedangkan rata-rata ketercapaian pada siklus II dalam mencocokkan sebesar 90,4%, megelompokkan sebesar 85.9%, menyebutkan sebesar 90,5% dan menggambar	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya gunakan sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya ambil adalah penelitian terdahulu menggunakan media Maze Geometri sedangkan pada penelitian saya melalui Index Card Match.

		bentuk geometri sebesar 77,5%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media maze geometri dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia 4-5 tahun di BKB PAUD Melur.13		
2	Oleh Aisyah Izza Hamida & Choirun Nisak Aulina. Dengan judul ‘Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini’	Berdasarkan hasil penelitian hitung adalah 22,8 dan tabel adalah 2,063, sehingga hitung > tabel. Dengan ini menunjukkan bahwa ada pengaruh mwdia tagram terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun. Mengenal bentuk geometri anak	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya gunakan adalah sama-sama menggunakan penlitian tindakan kelas (PTK).	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya ambil adalah penelitian terlebih dahulu meneliti anak usia 4-5 tahun sedangkan saya akan meneliti anak usia 5-6 tahun.

<sup>13</sup> Safira Safira and Fidesrinur Fidesrinur, ‘Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun’, *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1.1 (2021), 1 <<https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562>>.

		usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 1 Sedati dengan menggunakan rumus $N$ Gain dengan hasil 8,125. 14		
3	Penelitian Oleh Widia Nurjanah. Dengan judul “Widia Nurjanah, ‘Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Make a Match”	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran Make A Match dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Miftahul Huda. Dengan persentase awal sebelum menggunakan model Make A Match 43,75% setelah menggunakan di	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang saya gunakan adalah sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), dan sama menggunakan 2 siklus.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya gunakan adalah penelitian terlebih dahulu menggunakan model pembelajaran Make A Match sedangkan pada penelitian saya menggunakan model pembelajaran Index Card Match

<sup>14</sup> Aisyah Izza Hamida Akemad Wahyudi and Choirun Nisak Aulina, ‘Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini’, *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.02 (2021), 8–16 <<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>>.



		siklus 1 menjadi 62,67% dan ketuntasan meningkat di Siklus II menjadi 81.51% dari indikator keberhasilan 75%. <sup>15</sup>		
4	Penelitian Oleh Elan, dkk. Dengan judul “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri”	Berdasarkan hasil penelitian yaitu berdasarkan data yang di peroleh dan hasil analisis, disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam merancang rencana dan melaksanakan pembelajaran sangat baik, dan ada perkembangan dari setiap tindakan siklus 1 sampai siklus III. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya gunakan adalah sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK)	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya gunakan adalah model pembelajarannya berbeda, penelitian terlebih dahulu menggunakan media Puzzle sedangkan pada penelitian saya menggunakan model pembelajaran Index Card Match. Dan siklus yang di

<sup>15</sup> Widia Nurjanah, ‘Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Make a Match’, *Jurnal El-Audi*, 3.2 (2022), 62–77 <<https://doi.org/10.56223/elaudi.v3i2.54>>.

		geometri dengan menggunakan media puzzle lebih baik dari siklus I sampai siklus III, dibandingkan dengan menggunakan media kerts (LKA). 16		gunakan berbeda.
5	Penelitian Oleh Candra Mochamad Surya,Dkk. Dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok a Melalui Metode Tebak Gambar”	Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan kemampuan mengenal bentuk geometri memiliki presentase yang cukup baik. Sebelum tindakan dilakukan pemahaman bentuk geometri hanya sebesar 33%. Yang meningkat pada tindakan siklus I menjadi 40%, peningkatan	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya gunakan adalah sama-sama menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK).	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan saya gunakan adalah penelitian terlebih dahulu menggunakan metode tebak gambar sedangkan pada penelitian saya menggunakan model pembelajaran Index Card Match. Dan siklus yang di

<sup>16</sup> Elan Elan, Dindin Abdul Muiz L, and Feranis Feranis, ‘Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri’, *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), 66–75 <<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>>.

		<p>kembali menjadi 85% dan telah memenuhi indikator pencapaian keberhasilan minimal 85% dengan katagori baik sekali. Anak kelompok A sudah mampu mengenal, menunjukan, kompetensinya dalam mengejar sehingga pemahaman anak pada materi yang diajarkan dapat lebih. Pemahaman melalui metode tebak gambar adalah salah satunya. 17</p>		<p>gunakan berbeda.</p>
--	--	--	--	-------------------------

### **I. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasa yang ada dalam skripsi ini secara menyeluruh, maka perlu adanya sistematika penulisan yang merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut.

---

<sup>17</sup> Candra Mochamad Surya, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok a Melalui Metode Tebak Gambar', *Jurnal Tahsinia*, 2.1 (2021), 78–89.

1. Bagian Awal Skripsi  
Bagian awal memuat sampul depan , halaman sampul, halaman abstrak, halaman pernyataan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman motto, halaman persembahan, halaman riwayat hidup, halaman kata pengantar, halaman, daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar dan halaman daftar lampiran.
2. Bagian Utama Skripsi, yang terdiri atas bab dan sub bab yakni:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini terdiri dari penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, bahkan batasan masalah, fokus dan sub fokus, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini terdiri dari teori yang digunakan dalam penelitian, model tindakan dan hipotesis tindakan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini terdiri dari tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, rancangan siklus penelitian, subjek penelitian, peran dan posisi peneliti, tahap intervensi tindakan, hasil intervensi tindakan yang di harapkan, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, keabsahan data, analisis dan interpretasi data, dan pengembangan perencanaan tindakan.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian pembahasan yang terdiri dari deskripsi data hasil penelitian , analisis dan pembahasan.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan rekomendasi dari seluruh penelitian yang telah di lakukan.

Bagian Akhir Kripsi

Bagian akhir skripsi berisikan tentang daftar rujukan dan lampiran.

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Kajian Teori

#### 1. Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

##### a. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Istilah “cognitive” berasal dari kata cognition yang artinya adalah pengertian, mengerti. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal di dalam pusat susunan syaraf pada saat manusia sedang berfikir. Pengertian cognition (kognisi) adalah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan otak untuk memecahkan suatu masalah.<sup>1</sup>Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelligence) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan pada ide-ide belajar.<sup>2</sup> Menurut Piaget kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah anak memahami angka sehingga anak dapat menyebutkan lambang bilangan, anak sudah dapat memecahkan masalah yang dihadapkannya dalam kehidupan sehari-hari, anak sudah memahami sebab akibat, dan anak sudah mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk dan ukuran (3 variasi).<sup>3</sup>

Menurut Krause, Bochner & Duchesne perkembangan kognitif kemampuan seseorang dalam berpikir, mempertimbangkan, memahami dan mengingat tentang segala hal disekitar kita yang melibatkan proses mental

---

<sup>1</sup> Jhon Santrock, *Live Human Development* (Jakarta: Erlangga, 2012), h, 27.

<sup>2</sup> Hani Quroisin, “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri Dengan Menggunakan Media Alam Sekitar di TK PGRI 79/03 Ngalian Semarang”. (*Skripsi Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2015*), h. 18.

<sup>3</sup> Dianne E. Papalia, Sally, & Ruth., *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 324

seperti menyerap, mengorganisasi dan dan mencerna segala informasi.<sup>4</sup>

Menurut Vygotsky kemampuan anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Kognitif anak di dapat tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa atau teman sebayanya.<sup>5</sup> Selanjutnya Gagne mengemukakan kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir. Kemampuan kognitif ini berkembang secara bertahap, sejalan dengan perkembangan fisik dan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf.<sup>5</sup> Selanjutnya Montolalu menyatakan bahwa kemampuan yang diharapkan pada anak usia 5-6 tahun dalam aspek perkembangan kognitif, yaitu mampu untuk berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat. Aspek perkembangan kognitif ini salah satunya yaitu anak dapat menyebutkan 7 bentuk seperti lingkaran, bujur sangkar, segitiga, segi panjang, segi enam, belah ketupat, trapesium.<sup>6</sup> Selanjutnya Piaget dalam Sujiono bahwa perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun masuk dalam perkembangan berpikir praoperasional konkret pada saat sifat egosentris pada anak semakin nyata. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi objek, simbol, termasuk kata-kata yang merupakan karakteristik penting tahap ini.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Salmiaty, Nurbaity dan Desy Mulia Sari, "Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahmah Kota Banda Aceh)", Jurnal ISSN 2355-102X, Vol. 3 No. 1 (Maret 2016), h. 45.

<sup>5</sup> Sudarna, PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berbakarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, Dan Social) (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), h. 11-12.

<sup>6</sup> Rahma Daniati, "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim", Jurnal Spektrum PLS, Vol. 1 No. 4 (April 2014), h. 238.

<sup>7</sup> Ni Made Wiwin Rositawati, A. A Gde Agung, I Nyoman Jempel. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbatuan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif", *e- Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PG-PAUD*, Vol. 2 No. 1 (2014), h. 3.

Nilawati Tajuddin menyatakan bahwa kognitif menurut Piaget dapat dipahami dari sudut pandang mengapa dan bagaimana kemampuan- kemampuan berubah dari waktu ke waktu. Menurut Piaget perkembangan kognitif sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan. Sebagaimana dijelaskan Nilawati Tajuddin bahwa menurut Piaget kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah harus mengenal simbol, misalnya mengenal bentuk geometri, mengenali warna, memahami perbedaan ukuran, bisa memahami menghitung angka.<sup>8</sup>

Menurut Rini Hildayani dalam bukunya menyatakan bahwa perkembangan kognitif menurut Piaget anak usia 3-6 tahun anak berada pada masa praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berpikir dalam simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Berpikir dengan simbol berarti anak sudah dapat menggambarkan hal dalam pikirannya tanpa kehadiran benda tersebut.<sup>9</sup>

Menurut Gunarti, kognitif adalah kemampuan verbal, kemampuan untuk memecahkan masalah, kemampuan untuk beradaptasi dan belajar dari pengalaman hidup sehari-hari. Adapun menurut William, kognitif adalah bagaimana cara individu bertindak yang cepat lambat individu didalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya.<sup>10</sup>

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan memperoleh, menggunakan pengetahuan untuk rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Nilawati Tajuddin, *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran* (Depok: Herya Media, 2014), h. 139

<sup>9</sup> 10 Rini Hildayani, *Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004), h. 9.10.

<sup>10</sup> Rifa'atul Mahmudah, Rahma Hasibuan, "Pengaruh Media Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Islam Asfiah Lidah Wetan Surabaya", *Jurnal PAUD Teratai*, Vol. 06 No. 03 (2017), h. 2.

<sup>11</sup> Anggraini, W., Nasirun, M., & Yulidesni. (2020). *Penerapan Strategi Pemecahan Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif*

Perkembangan kognitif atau intelektual merupakan perkembangan pikiran, yakni bagian otak yang dipakai untuk mengetahui, mengenali, memahami, dan menalar suatu objek. Menurut pendapat ahli Sujiono menjelaskan salah satu bidang pengembangan sangat penting kesiapan belajar dikemudian hari adalah kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir.<sup>12</sup> Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif adalah proses interaksi yang berlangsung antara anak dan juga pandangan perseptual terhadap sebuah benda atau kejadian di suatu lingkungan anak. Menurut teori Jean Piaget anak-anak usia dini membangun pengetahuan mereka melalui eksplorasi aktif pada anak terhadap lingkungannya. Perkembangan kognitif anak adalah salah satu aspek yang dapat mempengaruhi pada pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini tersebut.<sup>13</sup>

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar<sup>14</sup>. Selain itu, Patmonodewo mengemukakan perkembangan kognitif menunjukkan terjadinya perubahan tentang cara berpikir anak. Kemampuan anak untuk menyelaraskan cara berpikirnya agar ia mampu menyelesaikan masalah merupakan tolak ukur dari perkembangan kognitifnya.

*Pada Anak Kelompok B.* Jurnal Ilmiah Potensia, 5(1), 31–39.  
<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia>

<sup>12</sup> Heri, M., & Ariana, P. A. (2018). *Pengaruh Media Flashcard Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 3-4 Tahun Di Tpa Yayasan Pantisila Paud Santo Rafael Singaraja.* Jurnal Kesehatan MIDWINERSLION, 3(2), 3–4

<sup>13</sup> Dadan Suryana (2022). *Pengaruh Metode Eksperimen Sains Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,* 6(3), 1169-1179

<sup>14</sup> Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A. (2019). *Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka.* Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 77.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>



Sedangkan menurut Bruner menjelaskan perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan kemampuan berpikir yang berkembang secara bertahap<sup>15</sup>.

Kognitif merupakan proses mental yang terjadi dalam diri atau pikiran seseorang, sehingga proses kognitif atau aktivitas kognitif tidak dapat diamati (unobservable)<sup>16</sup>. Perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya dengan kemampuan berfikir ini anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut<sup>17</sup>. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, memecahkan suatu masalah untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa yang kedepannya berkembang secara bertahap.

Menurut Piaget perkembangan kognitif anak Taman Kanak-Kanak berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mampu berfikir kongkrit (nyata). Dengan demikian guru dalam kegiatan mengajarnya perlu menggunakan media pembelajaran dengan pertimbangan bahwa salah satu nilai yang dikandungnya yaitu mengkongkritkan sesuatu yang abstrak. Media yang dipilih hendaknya disesuaikan karakteristik perkembangan anak. Salah satu media yang menyenangkan dan dapat mengoptimalkan perkembangan

---

<sup>15</sup> Iswantinegtyas, V. (2021). *Perkembangan Kognitif Anak Selama Belajar Di Rumah. Efektor*, 8(1), 9–20. <https://doi.org/10.29407/e.v8i1.15835>

<sup>16</sup> Jend, J. (2020). *Universitas Negeri Gorontalo Press Anggota IKAPI*. [www.ung.ac.id](http://www.ung.ac.id)

<sup>17</sup> Heny Wulandari (2021). *Pengembangan Kognitif & Kreativitas Anak Usia Dini* Yayasan Perkumpulan Jam'iyah Nahdatul Ulama Jakarta, h.2

kognitif anak usia dini adalah media bentuk geometri.<sup>18</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat penulis simpulkan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir dan berhubungan dengan tingkat kecerdasan yang sebagian besar ditentukan oleh manipulasi dan interaksi aktif anak dengan lingkungan yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional dimana anak sudah dapat mengenal simbol, mengklasifikasikan benda, memahami angka dan memahami sebab-akibat dalam memecahkan masalah.

#### **b. Karakteristik Perkembangan Kognitif**

Dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak diperlukan pemahaman tentang karakteristik dari perkembangan kognitif, upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan kognitif yang ada pada anak. Menurut rahma yang dikutip oleh srianis, pada fase perkembangan kognitif ini banyak hal yang dapat dikembangkan seperti lambing bilangan, konsep bilangan, memecahkan masalah sederhana, warna, mengenal bentuk, ukuran pola dan sebagainya.

Dijelaskan juga bahwa karakter khusus anak usia dini mencakup sebagai berikut :

- 1) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah
- 2) Suka memuji diri sendiri
- 3) Kalau tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, tugas atau pekerjaan itu dianggap tidak penting

---

<sup>18</sup> I Gusti Bagus Prapatma Satwam Wibawa, Siti Zulaikha, I Wayan Sujana, “ Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbatuan Media Bahan Kardus Bentuk Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B TK Ganesha Denpasar”, *e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha*, Vol.3 No. 1(2015), h.3

- 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, jika hal itu menguntungkan dirinya
- 5) Suka meremehkan orang lain
- 6) Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
- 7) Ingin tahu, ingin belajar dan realistis
- 8) Timbul minat kepada pelajaran-pelajaran khusus
- 9) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya disekolah

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa penting dalam memahami karakteristik perkembangan kognitif, agar digunakan sebagai alat tolak ukur untuk mengetahui bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan kemampuannya sesuai dengan karakteristik anak. Dengan begitu dapat setelah mengetahui karakteristik maka akan melihat factor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif usia 3 sampai 6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu: (a) Menggunakan simbol. Dimana anak tidak harus kontak sensorimotor dengan objek. Anak dapat membayangkan objek atau orang tersebut memiliki sifat yang berbeda dengan yang sebenarnya. (b) Memahami identitas. Dimana anak memahami bahwa perubahan yang terjadi tidak merubah karakter ilmiah. (c) Memahami sebab akibat. Dimana anak memahami bahwa suatu peristiwa ada sebabnya. (d) Mampu mengklasifikasi. Anak mengelompokkan objek, orang, suatu peristiwa kedalam kategori yang bermakna. (e) Memahami angka. Dimana anak dapat menghitung dan memahami angka. Karakteristik perkembangan kognitif anak tahap praoperasional menurut Sujiono, antara lain: mengelompokkan benda yang memiliki persamaan, menghitung 1-20, mengenal bentuk-bentuk sederhana, memahami konsep makna berlawanan, mampu membedakan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar, memasang dan menyebutkan benda, mencocokkan bentuk-bentuk sederhana,

mengklasifikasi angka, tulisan, buah dan sayur, mengenal huruf kecil dan besar, mengenal warna-warna.<sup>19</sup>

Selanjutnya menurut Piaget dalam Diane ada beberapa kemampuan perkembangan kognitif pada tahap ini, sebagai berikut:

1) Menggunakan simbol

Anak tidak harus berada berada dalam kondisi kontak sensorikmotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Contoh: anak dapat menggunakan kursi sebagai perumpamaan angka empat terbalik.

2) Mampu mengklasifikasi

Anak mengorganisir objek, orang dan peristiwa kedalam kategori yang memiliki makna. Contoh: anak dalam memilih benda dalam kelompok ukuran “besar dan kecil”.

3) Memahami angka

Anak dapat menghitung dan bekerja dengan angka. Contoh: anak membagi permen dengan teman-temannya dan menghitung permen tersebut untuk memastikan setiap orang mendapatkan jumlah yang sama.

4) Memahami huruf abjad

Anak dapat mengetahui dan dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Contoh: Kemampuan anak dalam memahami dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan depan dari sebuah kata.

Indikator tersebut sama halnya dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa dalam perkembangan kognitif untuk anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional konkrit. Cirri/karakteristik utama perkembangan kognitif usia ini yakni anak mulai mempresentasikan benda-benda

---

<sup>19</sup> Wulandari Retnaningrum, “Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Bermain Memancing”, Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat, Vol. 3. No. 2

menggunakan pemikiran simbolis, belum mampu menggunakan logis, dan menganggap setiap benda yang tak hidup memiliki perasaan.

Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain:

- a) Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong- penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.
- b) Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan obyek nyata atau melalui visualisasi gambar.
- c) Dapat menumpuk balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- d) Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- e) Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- f) Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- g) Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari suatu cerita.
- h) Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
- i) Mengenali dan menyebutkan angka 1-10.

### **c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif AUD**

Banyak factor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun, setidaknya factor yang mempengaruhi perkembangan kognitif sebagai berikut:

#### **1) Faktor Genetik (Hereditas)**

Teori hereditas yang dipelopiri oleh seseorang ahli filsafat Schopenhauer mengatakan bahwa manusia lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungan dikatakan pula, taraf intelegensi sudah ditentukan sejanak dilahirkan.

## 2) Faktor Lingkungan

Teori lingkungan atau empirisme dipelopori oleh John Locke mengatakan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci seperti kertas putih yang masih bersih atau belum ada noda sedikit pun. Teori ini dikenal dengan sebutan *tabularasa*. Menurut John Locke perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Berdasarkan pendapat Locke, taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

## 3) Faktor Kematangan

Teori organ (fisik maupun psikis) dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

## 4) Factor Pembukaan

Pembukaan ialah segala keadaan diluar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Pembukaan dapat dibedakan menjadi pembukaan sengaja atau sekolah formal dan pembukaan tidak sengaja pengaruh alam sekitar. Sehingga manusia berbuat intelegensi karena untuk mempertahankan hidup ataupun dalam bentuk penyesuaian diri.<sup>20</sup>

## B. Mengenal Bentuk Geometri

### a. Pengertian Geometri Anak Usia Dini

Lestari K.W menyatakan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri ialah kemampuan anak untuk mengenal, menunjukkan, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar anak berbentuk geometri berupa lingkaran, persegi, dan segitiga.<sup>21</sup> Sedangkan pengenalan bentuk geometri itu sendiri merupakan pengenalan yang

---

<sup>20</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2011), 59-60

<sup>21</sup> Helfianti, Novianti, and Solfiah.

harus dilakukan oleh anak yang sama halnya dengan pengenalan bentuk benda di lingkungan sekitar, karena saling berkaitan satu sama lain, seperti bentuk jendela, koin, meja dan lain-lain, bertujuan untuk memenuhi kebutuhan anak untuk bermain

Balfanz menyatakan bahwa geometri adalah bidang matematika yang melibatkan bentuk, ukuran, posisi, arah, dan gerakan dan menggambarkan dan mengklasifikasikan benda-benda di sekitar mereka. Secara historis, geometri adalah salah satu daerah pertama matematika diajarkan kepada anakanak.<sup>22</sup> Geometri adalah mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar- gambar seperti segiempat, lingkaran, segitiga. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan pengenalan geometri merupakan bagian dari matematika dalam klasifikasi perkembangan kognitif untuk mengenal, menunjukkan, menyebutkan, serta mengumpulkan benda-benda yang ada di sekitar anak berbentuk geometri yang berupa lingkaran, persegi, dan segitiga seperti bentuk jendela, koin, meja dan lain-lain.

Selanjutnya Garnerd yang dikutip IndiraAyu Chorine menyatakan bahwa pengenalan bentuk geometri yang baik, selain dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya, anak dapat memahami lingkungannya. Selain itu anak mampu berfikir matematis logis dan mampu memahami konsep sederhana dalam sehari-hari.<sup>23</sup>

Matematika merupakan bagian dari kognitif yang sangat penting untuk perkembangan intelegensi anak. Matematika tidak hanya kegiatan menghitung, penjumlahan,

---

<sup>22</sup> Siti Rukiyah Muhammad Munif Syamsudin, ST.Y Slamet, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Menenal Bentuk Geometri Melalui Metode Permainan Melompat Bentuk Pada Anak', 9860.9 (2014), 216–26.

<sup>23</sup> Indira Ayu Chorine, Rachma Hasibun, "Pengaruh Penggunaan media Clock Shape Terhadap Kemampuan Menenal Bentuk Geometri Anak Kelompok B Di TKPGRI 1 Ngrowo Kabupaten Mojokerto", *Jurnal Paud Teratai*, Vol.06.No.03 (2017),h.2

pengurangan, perkalian, dan pembagian, tetapi matematika adalah bagian dari kebutuhan sehari-hari. Menurut Yus belajar Matematika (*mathematics learning*) yaitu melakukan kegiatan yang berhubungan dengan angka dan perhitungan (*number sense and numeration*), geometri (*geometry*), pengukuran (*measuring*), yang meliputi membandingkan (*compering*), *ordering*, dan seri (*seriation*), serta peluang dan grafik (*probability and graping*).<sup>24</sup>

Menurut Prihandoko Antonius C. mengungkapkan bahwa geometri merupakan salah satu sistem dalam matematika yang diawali sebuah konsep pangkal, yakni titik. Titik kemudian digunakan untuk membentuk garis dan garis akan menyusun sebuah bidang. Pada bidang akan mengkonstruksi macam-macam bangun datar dan segi banyak. Segi banyak kemudian dapat dipergunakan untuk menyusun bangun-bangun ruang.<sup>25</sup>

Menurut Agung Triharsono mengemukakan bahwa geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar segi empat, lingkaran dan segitiga. Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti di bawah, di atas, kiri dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri.<sup>26</sup>

Menurut Juwita, dkk, geometri adalah studi hubungan ruang. Pembelajaran anak usia dini termasuk pendalaman benda-benda serta hubungan-hubungannya, sekaligus pengakuan bentuk dan pola. Anak mampu mengenali, mengelompokkan, dan menyebutkan nama-nama bentuk

---

<sup>24</sup> Dadan Suryana, Pendidikan Anak Usia Dini, Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak

<sup>25</sup> Siti Rukiyah, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Meleui Permainan Meliompot Bentuk Pada Anak Kelompok A2 TK Al-Huda Kerten Tahun Ajaran 2013/2014", *Jurnal PG-PAUD Universitas Sebelas Maret* (2014), h. 4.

<sup>26</sup> 36 Agung triharsono, Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini (Yogyakarta: Andi,



bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.<sup>27</sup>

### **b. Tahapan Belajar Geometri Anak Usia Dini**

Teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Van Hiele, menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar bangun datar pada anak, di antaranya adalah:

1) Tahap Pengenalan

Pada tahap ini anak baru mengenal bentuk bangun datar seperti segitiga, segiempat dan lingkaran tanpa menyebutkan sifat-sifat dari bentuk bangun datar tersebut.

2) Tahap Analisis

Pada tahap ini anak sudah dapat menyebutkan bentuk bangun datar dari bentuk bangun datar seperti segitiga memiliki tiga sisi.

3) Tahap Pengurutan

Pada tahap ini anak sudah mampu mengetahui hubungan keterkaitan antar bentuk bangun datar. Misalnya, anak sudah dapat mengurutkan bahwa persegi adalah persegi panjang. Persegi merupakan segiempat yang sisinya sama panjang.

4) Tahap Deduksi

Pada tahap ini anak sudah mampu mengambil kesimpulan secara deduksi yaitu dari hal-hal yang umum ke khusus. Pada tahap ini anak dapat membuktikan bahwa apabila segiempat dilipat menjadi dua maka akan membentuk dua segitiga ataupun dua segiempat.

5) Tahap Akurasi/Keakuratan

Pada tahap ini anak sudah memahami betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian. Tahap keakuratan

---

<sup>27</sup> Tri Sinta Trisnawati, "Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di TK Mutiara Way Kandis Bandar Lampung", (Skripsi Program PIAUD Fakultas Tarbiyah UIN Raden Intan Lampung, 2017), h. 23

merupakan tahap berpikir yang tinggi, rumit, dan kompleks dalam memahami konsep bangun datar. Oleh karenanya pada anak usia dini masih belum sampai pada tahap berpikir ini.<sup>28</sup>

### c. Jenis-Jenis Bentuk Geometri Anak Usia Dini

#### 1) Segitiga

Segitiga adalah bangun geometri yang dibuat dari tiga sisi yang berupa garis lurus dan tiga sudut. Sifat-Sifat: Jumlah sudut pada segitiga besarnya  $180^{\circ}$ .

#### 2) Persegi

Persegi adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat buah rusuk yang sama panjang dan memiliki empat buah sudut siku-siku. Sifat-Sifat:

- a) Mempunyai 4 titik sudut.
- b) Mempunyai 4 sudut siku-siku  $90^{\circ}$ .
- c) Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang.
- d) Mempunyai 4 simetri lipat.
- e) Mempunyai 4 simetri putar.

#### 3) Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh duapasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki empat buah sudut siku-siku. Sifat-Sifat:

- a) Sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- b) Sisi-sisi persegi panjang saling tegak lurus
- c) Mempunyai 4 sudut siku-siku  $90^{\circ}$ .
- d) Mempunyai 2 diagonal yang sama panjang
- e) Mempunyai 2 simetri lipat.
- f) Mempunyai 2 simetri putar

#### 4) Jajaran Genjang

Jajaran Genjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing

---

<sup>28</sup> Ira Krisnawati and Arum Dwi Rahmawati, 'Pengenalan Bentuk Bangun Datar Melalui Media Colour Geometry Bagi Anak Usia 3-4 Tahun', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2020), 28–39.

sama panjang dan sejajar dengan pasangannya, dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut di hadapannya.

Sifat-Sifat:

- a) Tidak mempunyai simetri lipat dan simetri putar.
- b) Sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang.
- c) Dua sisi lainnya tidak saling tegak lurus.
- d) Mempunyai 4 sudut, 2 sudut berpasangan dan berhadapan.
- e) Sudut yang saling berdekatan besarnya  $180^{\circ}$ .
- f) Mempunyai 2 diagonal yang tidak sama panjang.

5) Belah Ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh empat rusuk yang sama panjang dan memiliki dua pasang sudut bukan siku-siku yang masing-masing sama besar dengan sudut di hadapannya. Sifat-Sifat:

- a) Mempunyai 2 simetri lipat.
- b) Mempunyai 2 simetri putar.
- c) Mempunyai 4 titik sudut.
- d) Sudut yang berhadapan besarnya sama.
- e) Sisinya tidak tegak lurus.
- f) Mempunyai 2 diagonal yang berbeda panjangnya.

6) Layang-Layang

Layang-layang adalah bangun geometri berbentuk segiempat yang terbentuk dari dua segitiga sama kaki yang alasnya berhimpitan. Sifat-Sifat:

- a) Mempunyai 1 simetri lipat. Tidak mempunyai simetri putar
- b) Mempunyai 4 sisi sepasang-sepasang yang sama panjang.
- c) Mempunyai 4 buah sudut.
- d) Sepasang sudut yang berhadapan sama besar.
- e) Mempunyai 2 diagonal berbeda dan tegak lurus.

7) Trapesium

Trapesium adalah bangun segiempat dengan sepasang sisi berhadapan sejajar. Sifat-Sifat: Tiap pasang sudut

- yang sisinya sejajar adalah  $180^{\circ}$ . Jenis-jenis trapesium:
- a) Trapesium Sembarang yaitu trapesium yang mempunyai sisi-sisi yang berbeda.
  - b) Trapesium Siku-Siku yaitu trapesium yang mempunyai sudut siku-siku.
  - c) Trapesium Sama Kaki yaitu trapesium yang mempunyai sepasang kaki sama panjang
- 8) Lingkaran  
Lingkaran adalah kumpulan titik-titik yang berjarak sama terhadap titik tertentu yang disebut pusat lingkaran.  
Sifat-Sifat:
- a) Jumlah derajat lingkaran sebesar  $360^{\circ}$ .
  - b) Lingkaran mempunyai 1 titik pusat.
  - c) Mempunyai simetri lipat dan simetri putar yang jumlahnya tidak terhingga.<sup>29</sup>

### C. Metode Pembelajaran *Index Card Match*

#### a. Pengertian Metode Pembelajaran *Index Card Match*

Metode pembelajaran *Index Card Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorna Curran tahun 1994 dimana “model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan”<sup>30</sup> Karakteristik metode pembelajaran *Index Card Match* adalah “memiliki hubungan yang erat dengan karakteristik siswa yang gemar bermain. Pelaksanaan metode *Index Card Match* harus didukung dengan keaktifan siswa untuk mencari pasangan dengan kartu yang sesuai dengan jawaban atau pertanyaan dalam kartu tersebut”.<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> Christine Wulandari Suryaningrum, ‘Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar)’, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 3.1 (2017), 1–8.

<sup>30</sup> Ady Jai, Berlin Serly.

<sup>31</sup> Aris Shorimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014).

Metode Pembelajaran *Index Card Match* artinya metode pembelajaran mencari pasangan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan jika pembelajaran dikembangkan dengan *Index Card Match* adalah kartu-kartu. Kartu-kartu tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan dan kartu lainnya berisi jawaban dari pertanyaan tersebut. Langkah berikutnya adalah guru membagi siswa menjadi 3 kelompok siswa. Kelompok pertama merupakan kelompok pembawa kartu-kartu berisi pertanyaan-pertanyaan. Kelompok kedua adalah kelompok pembawa kartu-kartu yang berisi jawaban. Sedangkan kelompok ketiga berfungsi sebagai kelompok penilai. Aturilah posisi kelompok-kelompok tersebut sedemikian sehingga berbentuk huruf U. Upayakan kelompok pertama berhadapan dengan kelompok kedua. Jika masing-masing kelompok telah berada di posisi yang telah ditentukan, maka guru membunyikan peluit sebagai tanda agar kelompok pertama dan kelompok kedua bergerak mencari pasangannya masing-masing sesuai dengan pertanyaan atau jawaban yang terdapat dikartunya. Berikan kesempatan kepada mereka untuk berdiskusi. Ketika mereka berdiskusi alangkah baiknya jika ada musik instrumental yang lembut mengiringi aktivitas belajar mereka. Diskusi dilakukan oleh siswa yang membawa kartu yang berisi pertanyaan dan siswa yang membawa kartu yang berisi jawaban.

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

pasangannya. Apabila masing-masing siswa telah menemukan pasangannya, maka setiap pasangan menunjukkan hasil kerjanya kepada penilai.

Perlu diketahui bahwa tidak semua peserta didik baik yang berperan sebagai pemegang kartu pertanyaan, pemegang kartu jawaban maupun penilai mengetahui dan memahami secara pasti apakah betul kartu pertanyaan dan jawaban yang mereka pasang telah cocok atau tidak. Demikian halnya dengan penilai, mereka juga belum mengetahui secara pasti apakah penilaian mereka benar atas pasangan pertanyaan dan jawaban yang diberikan. Berdasarkan situasi inilah guru memfasilitasi siswa untuk mengkonfirmasi hal-hal yang telah mereka lakukan yaitu memasangkan pertanyaan dan jawaban dan melaksanakan penilaian.<sup>32</sup>

#### ***b. Langkah-langkah Metode Pembelajaran *Index Card Match****

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif *Index Card Match* sebagai berikut:

- 1) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topik yang cocok untuk sesi review, satu bagian kartu merupakan kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 2) Setiap anak mendapat satu buah kartu.
- 3) Tiap anak memiliki jawaban atau soal dari kartu yang dipegang.
- 4) Setiap anak mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 5) Setiap anak yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin.
- 6) Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar setiap anak mendapat kartu yang berbedadari sebelumnya.

---

<sup>32</sup> Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2011)h.63-64.

- 7) Demikian seterusnya.
- 8) Kesimpulan/penutup.
- 9) Jika siswa tidak dapat mencocokkan kartu dengan temannya akan di suruh bernyanyi atau diberi hukuman yang edukatif dan disepakati bersama.<sup>33</sup>

**c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran *Index Card Match***

**1) *Kelebihan Metode Pembelajaran Index Card Match***

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

**2) *Kekurangan Metode Pembelajaran Index Card Match***

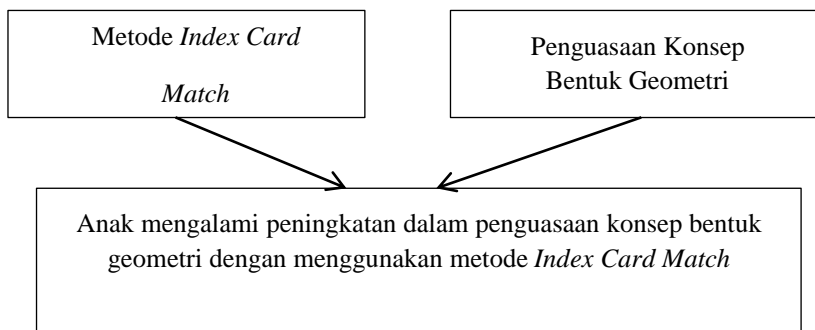
- a) Sulit bagi guru mempersiapkan kartu-kartu yang baik dan bagus sesuai dengan materi pelajaran.

---

<sup>33</sup> Tukiran Taniredja Haji Sri Harmianto, Efi Miftah Farindli, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011)h.106.

- b) Sulit mengatur ritme atau jalannya proses pembelajaran.
- c) Siswa kurang menyerapi makna pembelajaran yang ingin disampaikan karena siswa hanya merasa sekedar bermain saja.
- d) Sulit untuk membuat siswa berkonsentrasi.<sup>34</sup>
- e) Sangat memerlukan bimbingan dari guru untuk melakukan kegiatan.
- f) Waktu yang tersedia perlu dibatasi karena besar kemungkinan siswa bisa banyak bermain-main dalam proses pembelajaran.
- g) Guru perlu persiapan bahan dan alat yang memadai.
- h) Pada kelas dengan anak yang banyak jika kurang bijaksana dalam menyikapi maka yang muncul adalah suasana seperti pasar dengan keramaian yang tidak terkendali.
- i) Bisa mengganggu ketenangan belajar kelas di kirikanannya.<sup>35</sup>

#### D. Kerangka Berfikir



**Gambar 2. 1**  
**Kerangka Berpikir**

<sup>34</sup>Istarani, (2011), *58 Model Pembelajaran Inovatif*, Medan: Media Persada, h. 65.

<sup>35</sup> Imas Kurniangsih, ( 2016), *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, Jakarta: KataPena, h. 58.



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

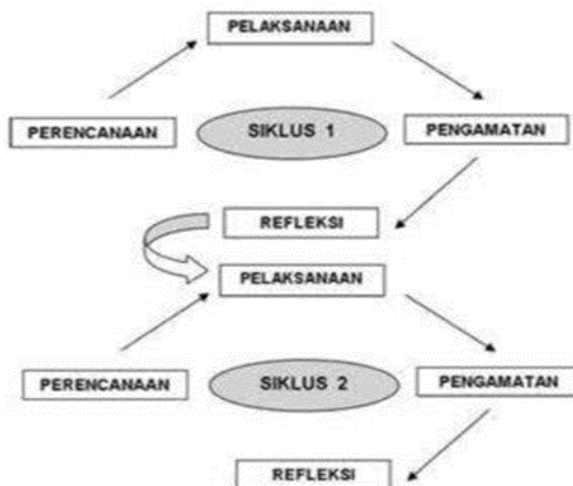
Kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk dasar geometri sangatlah penting dikembangkan pada anak agar anak dapat mengetahui bentuk dasar geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat yang banyak dilihatnya dilingkungan tempat tinggalnya. Dan hal ini juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan anak khususnya dalam bidang pengenalan bentuk geometri anak usia dini. Rendahnya kemampuan kognitif dalam hal mengenal bentuk geometri siswa Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung akibat komunikasi yang dibangun guru dalam proses pembelajaran tidak berjalan efektif, karena strategi pembelajaran yang hanya bertumpu kepada aktivitas mengajar guru menyebabkan siswa menjadi kurang aktif, dan kurang memiliki pengetahuan konsep yang luas terhadap materi pelajaran. Dalam keadaan seperti ini, guru harus melakukan upaya atau tindakan-tindakan nyata untuk merubahnya. Tindakan tersebut dapat berupa penggunaan strategi pembelajaran yang dapat melibatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran terlaksana, yaitu metode *Index Card Match*, khususnya materi pengenalan bentuk geometri.

Metode *Index Card Match* adalah pembelajaran yang menuntut kemampuan dan pemahaman guru tentang pelaksanaan pembelajaran efektif, sekaligus memiliki keterampilan khusus dalam mengelola kelas, sedangkan dari siswa, pemahaman terhadap model *Index Card Match* bergantung penjelasan yang diberikan guru. Apabila hal itu dilakukan, maka pembelajaran

dapat terlaksana dengan baik dengan hasil yang baik pula.

### E. Model Tindakan

Model penelitian ini adalah berdasarkan model spiral atau siklus Kemmis dan MC.Taggart, dengan menggunakan alur sebagai berikut :



**Gambar 2. 2**  
**Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan**  
**MC.Taggart**

Proses pelaksanaan tindakan berdasarkan tindakan siklus di atas dapat dirinci sebagai berikut :

#### 1. Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan maka penelitian akan melakukan terlebih dahulu , oleh karena itu persiapan yang akan dilakukan pada tahapan ini sebagai berikut:

- a. Peneliti akan bekerja sama atau berkolaborasi dengan guru untuk membahas tentang beberapa hal yang akan dilakukan diantaranya yaitu :
  - 1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar
  - 2) Menentukan kopetensi dasar dan materi
  - 3) Menentukan tema dan sub tema yang akan digunakan atau RPPH dalam melakukan penelitian dengan mengenal bentuk geometri menggunakan

media Index Card Match

- 4) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digubakan
- 5) Mengembangkan dornat observasi dan pembelajaran atau pengamatan yang dilakukan sesuai dengan indikator pencapaian dalam aspek meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tahapan kedua dari penelitian tindakan, dimana tindakan yang akan dilakukan dalam dua siklus, dalam satu siklus akan dilakukan 4 kali pertemuan di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa BandarLampung. Tindakan pelaksanaan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yaitu merancang tidakan kelas. Tahap ini pelaksanaan pendidik harus ingat dan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan.

## 3. Observasi (pengamatan)

Observasi atau pengamatan dilakukan untuk mencermati kegiatan dalam proses pembelajaran yang berlangsung terhadap peserta didik yang dilakukan aktivitas dikelas dan memperlihatkan tingkah laku anak sesuai RPPH yang sudah dibuat dan sudah ditentukan peneliti.

## 4. Refleksi

Pada tahapan ini dilakukan analisis data yang telah diperoleh. Hasil analisis data yang telah ada dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hal yang dicapai. Refleksi dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau belum terjadi, apa yang di hasilkan, kenapa hal ini terjadi dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya dalam upaya menghasilkan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Dalam penelitian tindakan kelas (PTK) prosedur yang dilakukan meliputi beberapa siklus, sesuai dengan tingkat permasalahan yang akan dipecahkan dan kondisi yang akan ditingkatkan. Dalam penelitian ini terdiri dari 2 siklus yangg akan dilaksanakan peneliti, siklus pertama

terdapat empat kali pertemuan sedangkan siklus kedua terdiri dari empat kali pertemuan. Jumlah keseluruhan terdapat 8 kali pertemuan sesuai dengan keadaan dan situasi pencapaian anak.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan merupakan dugaan yang kemungkinan akan besar atau salah. Hipotesis yang dianjurkan memiliki fungsi yang dalam satu penelitian yang memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus di uji terlebih dahulu, dan fungsi sebagai tujuan yang jelas terhadap pelaksanaan. Berdasarkan pernyataan diatas dapat di pahami, maka hipotesis tindakan pada penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut : “Dengan menggunakan media Index Card Match dapat meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam meningkatkan kemampuan kognitif mengenal geometri menggunakan metode index card match meningkat. Peningkatan dapat dilihat pada data pra penelitian dari 12 anak belum ada yang berkembang sangat baik, setelah melakukan tindakan pada siklus I terdapat 2 anak dengan jumlah 16,6% yang (BSB) berkembang sangat baik. Pada siklus II terdapat 10 anak dengan jumlah 83,3% yang (BSB) berkembang sangat baik. Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah melampaui standar keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu anak yang berkembang sangat baik mencapai 75%.

#### **B. Rekomendasi**

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka saran yang di dapat penelitian adalah :

- 1) Bagi kepala sekolahh agar memperhatikan dan memfasilitasi media pembelajaran seperti media index caard match untuk membantu dan memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran dalam aspek kognitif.
- 2) Kepada guru disarankan agar dapat menggunakann media index card match dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri.
- 3) Bagi peserta didik diharapkan agar peserta didik dalam belajar bersungguh-sungguh
- 4) Bagi peneliti lain

- 5) Bagi peneliti lain agar dapat meneliti dengan media index card match dengan bentuk dan ukuran yang lebih bervariasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ady Jai, Berlin Serly, Imas Kurniasih, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* (Surabaya: Kata Pena, 2017)
- Akemad Wahyudi, Aisyah Izza Hamida, and Choirun Nisak Aulina, 'Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia Dini', *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.02 (2021), 8–16 <<https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6216>>
- Carin, A.A., R.B Sund, and Bhrigu K Lahkar, 'Evektivitas Alat Permainan Edukatif Bongkar Pasang (Puzzle) Terhadap Kemampuas Kognitif Anak Di Taman Kanak-Kanak Al-Ulua 3 Rajabasa Bandar Lampung', *Journal of Controlled Release*, 11.2 (2018), 430–39
- Elan, Elan, Dindin Abdul Muiz L, and Feranis Feranis, 'Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri', *Jurnal Paud Agapedia*, 1.1 (2017), 66–75 <<https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>>
- Gian Fitria Anggraini, Ari Sofia, Ariyanti Novelia Candra., 'Gaya Pengasuh Orang Tua Pada Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*, 3.2 (2017)
- Hasanah, Uswatun, 'Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2016), 717–33 <<https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>>
- Helfianti, Desti, Ria Novianti, and Yeni Solfiah, 'Pengembangan Media Permainan Game Geo Bus (GGS) Untuk Mengenalkan Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun', *Journal of Education Research*, 2.1 (2021), 19–26 <<https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.42>>
- Istarani, *58 Model Pembelajaran Inovatif* (Medan: Media Persada, 2011)
- Krisnawati, Ira, and Arum Dwi Rahmawati, 'Pengenalan Bentuk Bangun Datar Melalui Media Colour Geometry Bagi Anak Usia 3-4 Tahun', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.1 (2020), 28–39

- Muhammad Munif Syamsudin, ST.Y Slamet, Siti Rukiyah, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Permainan Melompat Bentuk Pada Anak', 9860.9 (2014), 216–26
- NASTITA, RELA, 'Implementasi Pembelajaran Anak Usia Dini Di Ra Al-Ulya 3 Bandar Lampung', *Skripsi*, 2019, 29
- nel arianty, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Dakon Geometri Pada Anak', 14.02 (2014), 144–50
- Novitasari, Yesi, 'Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini"', *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.01 (2018), 82–90  
<<https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>>
- Nurjanah, Widia, 'Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model Make a Match', *Jurnal El-Audi*, 3.2 (2022), 62–77 <<https://doi.org/10.56223/elaudi.v3i2.54>>
- Peraturan Pemerintah RI, 'Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar Dan Jenjang Pendidikan Menengah', *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1.69 (2022), 5–24
- RI, Departemen Agama, *Al-Quran Tajwid Dan Terjemahan* (Bandung, 2006)
- Safira, Safira, and Fidesrinur Fidesrinur, 'Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Maze Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun', *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1.1 (2021), 1  
<<https://doi.org/10.36722/jaudhi.v1i1.562>>
- Shorimin, Aris, *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014)
- Sri Harmianto, Efi Miftah Farindli, Tukiran Taniredja Haji, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Bandung: Alfabeta, 2011)
- Surya, Candra Mochamad, 'Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok a Melalui Metode Tebak Gambar', *Jurnal Tahsinia*, 2.1 (2021), 78–89



- Suryaningrum, Christine Wulandari, 'Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar)', *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, 3.1 (2017), 1–8
- Ulfa, Faulia Nurul, Ruli Hafidah, and Nurul Kusuma Dewi, 'Mengenal Bentuk Geometri Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Pada Anak Usia Dini', *Kumara Cendekia*, 8.1 (2020), 82 <<https://doi.org/10.20961/kc.v8i1.39354>>

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 Profil TK AL-ULYA

### A. VISI TK AL-ULYA

Visi merupakan citra moral yang menggambarkan TK yang diinginkan di masa mendatang. Namun demikian visi TK harus tetap dalam koridor kebijakan Pendidikan Nasional. Visi juga harus memperhatikan dan mempertimbangkan Potensi yang dimiliki TK juga harapan masyarakat yang dilayani TK.

Dalam merumuskan visi fihak-fihak stakeholders bermusyawarah sehingga Visi TK mewakili aspirasi kelompok yang terkait (Guru, Karyawan, siswa, Orang Tua, Masyarakat dan pemerintah). Dan bersama-sama berperan aktif untuk mewujudkan.

Visi ada umumnya dirumuskan dengan kalimat:

- Filosofis
- Khas
- Mudah diingat

Berikut ini merupakan Visi yang dirumuskan TK AL ULYA Kota Bandar Lampung, **“Membentuk anak yang cerdas, baik dan terampil berakhlak mulia, sholeh/ sholihah sehingga terwujud anak yang kreatif dan mandiri.”**

### B. Misi TK AL-ULYA

Untuk Mencapai Visi tersebut, perlu dilakukan suatu misi berupa kegiatan jangka panjang dengan arah Yang Jelas. Berikut ini merupakan Misi TK AL-ULYA :

- Melaksanakan pembelajaran aktif, Kreatif, efektif, dan Inovatif,
- Mendidik anak secara optimal sesuai dengan kemampuan anak.
- Menyiapkan anak didik ke jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.

### **C. Tujuan TK AL-ULYA**

1. Mengembangkan kurikulum dan perangkat pembelajaran yang inovatif.
2. Mendidik anak agar menjadi generasi yang berkualitas berguna bagi agama, nusa dan bangsa
3. Menyiapkan anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar dengan ketercapaian kompetensi dasar sesuai tahapan perkembangan anak.
4. Meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik dalam mengelola pendidikan yang menyenangkan dan berpotensi serta berkualitas.
5. Mengembangkan kreatifitas keterampilan anak didik untuk mengekspresikan diri dalam berkarya seni.
6. Menciptakan suasana sekolah yang bernuasa agamis dan disiplin.

#### **1. Sejarah Pendirian.**

AL-ULYA Awal berdiri pada Tanggal 1 Agustus 2003,beralamat di Jl. Padat karya lingsuh no. 34 B rajabasa Kota Bandar Lampung. Namun Dengan ada nya pemekaran Wilayah Kecamatan dalam Kota Bandar Lampung, dengan di terbitkannya izin operasional dari Kementrian Agama Kota Bandar Lampung, berubah nama menjadi TK AL-ULYA Hingga saat ini.

#### **2. Sarana Prasarana Pendukung**

TK AL-ULYA tahun Ajaran 2022/2023 dukung oleh fasilitas berupa:

- A. Gedung
  1. 1 Ruang Kantor
  2. 3 Ruang Belajar
  3. 2 Ruang WC
- B. Alat Permainan
  1. 2 Unit Ayunan
  2. 1 Unit Perosotan
  3. 2 Unit Jungkat Jungkit

4. 1 Unit Tangga Majemuk
5. 1 Unit Jembatan titian
6. Bola Berbagai Ukuran

**3. Tenaga Pendidik dan Kependidikan**

TK AL-ULYA di dukung oleh 4 Tenaga Pengajar lulusan sarjana Pendidikan yang relevan untuk bertugas sebagai pendidik pada Lembaga Pendidikan usia Dini. Dan untuk memperlancar kegiatan Administrasi TK AL-ULYA Juga di dukung satu tenaga TU/Operator

## **Lampiran 2 Wawancara Dengan Guru Di TK AL-ULYA Rajabasa Bandar Lampung**

Nama : Susi Rahayu

Guru : TK AL-Ulya

1. Bagaimana cara ibu mengenalkan bentuk geometri pada anak?  
Jawab : Caranya dengan saya memberikan gambar bentuk-bentuk geometri yang ada di buku pembelajaran
2. Apakah media index card match sudah pernah digunakan?  
Jawab : Belum, media pembelajaran index card match belum pernah digunakan
3. Apakah ibu mendampingi anak saat kegiatan berlangsung?  
Jawab : Ya, guru selalu mendampingi anak-anak saat melakukan kegiatan pembelajaran
4. Setelah pembelajaran selesai, apakah guru mengulang kembali kegiatan yang dilakukan atau dikerjakan oleh anak?  
Jawab : Hal itu sudah pasti dilakukan karena setelah pembelajaran selaludilakukan evaluasi
5. Bagaimana menurut ibu mengenalkan bentuk geometri dengan menggunakan media index card match?  
Jawab : Dengan mengenalkan bentuk geometri menggunakan media index card match ini anak-anak bisa mengetahui dan gambar apa saja yang sesuai dengan bentuk, karena warna dan bentuknya jadi anak tertarik untuk menggunakannya.
6. Bagaiman menurut ibu tentang media index card match?  
Jawab : Sangat membantu anak-anak dan guru di TK AL-Ulya untukmengenalkan bentuk geometri dengan mudah.

**Kisi-Kisi observasi Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>No Item</b>	<b>Jumlah Item</b>
Kemampuan Kognitif	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk	a. Anak mampu menyebutkan bentuk geometri berdasarkan bentuk	1,2	2
		b. Anak mampu membedakan bentuk geometri berdasarkan bentuk		
	2. Mengklasifikasikan benda	c. Anak mampu membedakan ukuran geometri	3	1
	3. Mengklasifikasikan benda dalam kelompok yang sama	d. Anak mampu memasangkan bentuk geometri sesuai dengan kelompok yang sama	4,5	2
		e. Anak mampu mengumpulkan bentuk geometri kedalam kelompok yang sama		
	4. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling besar dan sebaliknya	f. Anak mampu mengurutkan bentuk geometri berdasarkan ukuran dari paling terkecil ke terbesar atau sebaliknya	6	1

*(Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini).*

**Pedoman Observasi Penilaian Meningkatkan Kognitif Mengenal  
Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-  
Kanak AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung**

No	Item	Penilaian Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri				Ket
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Anak mampu menyebutkan macam-macam bentuk geometri berdasarkan bentuk dengan benar					
2	Anak mampu membedakan bentuk geometri pada permainan index card match berdasarkan bentuk					
3	Anak mampu membedakan bentuk geometri berdasarkan ukuran dengan benar					
4	Anak mampu memasang bentuk geometri sesuai dengan kelompok yang sama melalui permainan index card match					
5	Anak mampu mengumpulkan bentuk geometri kedalam kelompok yang sama sesuai dengan gambarnya					



**Lampiran 3 Pedoman Observasi Penilaian Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok B di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung**

Nama : AO

Kelas : B1

No		Penilaian kemampuan mengenal geometri											
		A O	S T	A A	R S	I F	M T	S S	R T	FF	A T	R Z	A B
1	Anak mampu menyebutkan an macam-macam bentuk geometri berdasarkan bentuk dengan benar	✓ BB	✓ MB	✓ BSB	✓	✓ M B	✓ M B	✓ B B	✓ B S B	✓ B S B	✓ M B	✓ M B	✓ B S B
2	Anak mampu membedakan bentuk geometri pada permainan index card match berdasarkan bentuk	✓ MB	✓ BB	✓ MB	□ B M	✓ B M	✓ M B	✓ M B	✓ B S B	✓ B S M	✓ M B	✓ M B	✓ M B
3	Anak mampu membedakan bentuk geometri berdasarkan ukuran dengan benar	✓ MB	✓ MB	✓ M B	✓ (BSB)	✓ MB	✓ BSB	✓ BSB	✓ BSB	✓ MB	✓ BSB	✓ BSB	✓ BB
4	Anak mampu memasangkan bentuk geometri sesuai	✓ MB	✓ MB	✓ M B	✓ (MB)	✓ (BB)	✓ BB	✓ MB	✓ BSB	✓ MB	✓ BSB	✓ BSB	✓ BSB

	dengan kelompok yang sama melalui permainan index card match												
5	Anak mampu mengumpulkan bentuk geometri kedalam kelompok yang sama sesuai dengan gambarnya	✓ MB	✓ BSB	✓ MB	✓ B B	✓ M B	✓ B B	✓ M B	✓ B B	✓ B S B	✓ M B	✓ B B	✓ M B
6	Anak mampu mengurutkan bentuk geometri berdasarkan ukuran dari terkecil ke paling besar	✓ MB	✓ BSB	✓ M B	✓ MB	✓ BSB	✓ MB	✓ MB	✓ BB	✓ BSB	✓ MB	✓ BSB	✓ MB

**SOP PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KOBER AL-ULYA CERIA**

Hari / Tanggal : Rabu/ 10 mei 2023  
 Kelompok / Usia : B  
 Tema / Sub Tema : Alat komunikasi / Cetak ( Majalah )

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1		Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastikan anak-anak melakukan kegiatan kebersihan diri setelah bangun tidur</li> <li>• Mandi</li> <li>• Gosok gigi</li> <li>• Memakai baju</li> <li>• Sarapan</li> <li>• Mengucap al-fatihah</li> </ul>	
2		Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang majalah</li> <li>• Berdiskusi tentang guna majalah</li> <li>• Menceritakan isi cerita yang ada di majalah</li> <li>• Montase gambar dari majalah</li> <li>• Menghitung majalah</li> </ul>	
3		Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Berdoa sebelum makan</li> <li>• Berdoa setelah makan</li> </ul>	
4		Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap hamdalah</li> <li>• Mengucap salam</li> </ul>	



Bandar Lampung,

Peneliti

Ana Fidiani

**SOP PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**

**KOBER AL-ULYA CERIA**

Hari / Tanggal

jumat/5 mei 2023

Kelompok / Usia

B

Tema / Sub Tema

Alat komunikasi / Elektronik ( Laptop )

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1		Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastikan anak-anak melakukan kegiatan kebersihan diri setelah bangun tidur</li> <li>• Mandi</li> <li>• Gosok gigi</li> <li>• Memakai baju</li> <li>• Sarapan</li> <li>• Mengucap al-fatihah</li> </ul>	
2		Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang guna laptop</li> <li>• Berdiskusi tentang cara menggunakan laptop</li> <li>• Mengamati dan menyebutkan bagian – bagian laptop</li> <li>• Membedakan besar – kecil benda ( laptop dan hp )</li> </ul>	
3		Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Berdoa sebelum makan</li> <li>• Berdoa setelah makan</li> </ul>	
4		Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap hamdalah</li> <li>• Mengucap salam</li> </ul>	



Bandar Lampung,

Peneliti

Ana fidiani

**SOP PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KOBER AL-ULYA CERIA**

Hari / Tanggal : Senin/ 1 mei 2023  
 Kelompok / Usia : B  
 Tema / Sub Tema : Alat komunikasi / Elektronik ( Radio )

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1		Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastikan anak-anak melakukan kegiatan kebersihan diri setelah bangun tidur</li> <li>• Mandi</li> <li>• Gosok gigi</li> <li>• Memakai baju</li> <li>• Sarapan</li> <li>• Mengucap al-fatihah</li> </ul>	
2		Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang macam – macam alat komunikasi elektronik</li> <li>• Berdiskusi tentang radio</li> <li>• Mendengarkan &amp; mengamati radio</li> <li>• Melengkapi gambar radio</li> <li>• Membuat urutan bilangan pada gambar radio</li> </ul>	
3		Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Berdoa sebelum makan</li> <li>• Berdoa setelah makan</li> </ul>	
4		Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap hamdalah</li> <li>• Mengucap salam</li> </ul>	



Bandar Lampung,

Peneliti

Ana Fidiani

**SOP PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KOBER AL-ULYA CERIA**

Hari / Tanggal : Kamis/4 mei 2023  
 Kelompok / Usia : B  
 Tema / Sub Tema : Alat komunikasi / Elektronik ( Hand Phone )

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1		Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastikan anak-anak melakukan kegiatan kebersihan diri setelah bangun tidur</li> <li>• Mandi</li> <li>• Gosok gigi</li> <li>• Memakai baju</li> <li>• Sarapan</li> <li>• Mengucap al-fatihah</li> </ul>	
2		Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang guna handphone</li> <li>• Berdiskusi tentang mengucap salam dalam menelepon</li> <li>• Mengamati cara menggunakan hand phone</li> <li>• Membuat garis datar , tegak menjadi bentuk hp</li> </ul>	
3		Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Berdoa sebelum makan</li> <li>• Berdoa setelah makan</li> </ul>	
4		Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap hamdalah</li> <li>• Mengucap salam</li> </ul>	



Bandar Lampung,  
 Peneliti

Ana Fidiani

**SOP PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KOBER AL-ULYA CERIA**

Hari / Tanggal : senin/ 8 mei 2023

Kelompok / Usia : B

Tema / Sub Tema : Alat komunikasi / Elektronik ( Komputer )

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1		Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastikan anak-anak melakukan kegiatan kebersihan diri setelah bangun tidur</li> <li>• Mandi</li> <li>• Gosok gigi</li> <li>• Memakai baju</li> <li>• Sarapan</li> <li>• Mengucap al-fatihah</li> </ul>	
2		Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang guna komputer</li> <li>• Berdiskusi tentang cara menggunakan komputer</li> <li>• Menyebutkan bagian – bagian komputer</li> <li>• Membedakan laptop dan komputer</li> <li>• Mencocok bentuk komputer</li> </ul>	
3		Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Berdoa sebelum makan</li> <li>• Berdoa setelah makan</li> </ul>	
4		Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap hamdalah</li> <li>• Mengucap salam</li> </ul>	



Bandar Lampung,

Peneliti

Ana fidiani

**SOP PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**  
**KOBER AL-ULYA CERIA**

Hari / Tanggal : Rabu/ 10 mei 2023  
Kelompok / Usia : B  
Tema / Sub Tema : Alat komunikasi / Cetak ( Majalah )

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1		Pembukaan <ul style="list-style-type: none"><li>• Pastikan anak-anak melakukan kegiatan kebersihan diri setelah bangun tidur</li><li>• Mandi</li><li>• Gosok gigi</li><li>• Memakai baju</li><li>• Sarapan</li><li>• Mengucap al-fatihah</li></ul>	
2		Inti <ul style="list-style-type: none"><li>• Berdiskusi tentang majalah</li><li>• Berdiskusi tentang guna majalah</li><li>• Menceritakan isi cerita yang ada di majalah</li><li>• Montase gambar dari majalah</li><li>• Menghitung majalah</li></ul>	
3		Istirahat <ul style="list-style-type: none"><li>• Cuci tangan</li><li>• Berdoa sebelum makan</li><li>• Berdoa setelah makan</li></ul>	
4		Penutup <ul style="list-style-type: none"><li>• Mengucap hamdalah</li><li>• Mengucap salam</li></ul>	



Bandar Lampung,

Peneliti

Ana Fidiani



**SOP PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN**

**KOBER AL-ULYA CERIA**

Hari / Tanggal : Jumat/12 mei 2023  
 Kelompok / Usia : B  
 Tema / Sub Tema : Alat komunikasi / Tradisional ( kentongan )

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1		Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pastikan anak-anak melakukan kegiatan kebersihan diri setelah bangun tidur</li> <li>• Mandi</li> <li>• Gosok gigi</li> <li>• Memakai baju</li> <li>• Sarapan</li> <li>• Mengucap al-fatihah</li> </ul>	
2		Inti <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang alat komunikasi tradisional</li> <li>• Berdiskusi tentang kentongan</li> <li>• Mencocok bentuk kentongan</li> <li>• Menghitung kentongan</li> </ul>	
3		Istirahat <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuci tangan</li> <li>• Berdoa sebelum makan</li> <li>• Berdoa setelah makan</li> </ul>	
4		Penutup <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengucap hamdalah</li> <li>• Mengucap salam</li> </ul>	



Bandar Lampung,

Peneliti

Ana Fidiani

## Lampiran 4 Surat permohonan mengadakan penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131

☎ (0721) 780887 ✉ email: tarbiyah@radenintan.ac.id

Website: www.tarbiyah.radenintan.ac.id

Nomor : B- /Un.16/DT/PP.009.7/03/2023 Bandar Lampung, Maret 2023  
Sifat : **Penting**  
Lampiran : -  
Perihal : **Permohonan Mengadakan Penelitian**

Kepada Yth,  
Kepala TK Ulya Rajabasa  
Di-  
Bandar Lampung

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Setelah memperhatikan judul Skripsi dan Out Line yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA), maka dengan ini mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : **Ana Fidiani**  
NPM : **1811070191**  
Semester/T.A : **X (Sepuluh)2022/2023**  
Program Studi : **PIAUD**  
Judul Skripsi : **Meningkatkan Kemampuan Kognitif mengenal Bentuk Geometri Melalui Metode Pembelajaran Index Card Match di TK Ulya Rajabasa Bandar Lampung**

Akan mengadakan Penelitian di TK Ulya Rajabasa Bandar Lampung guna mengumpulkan data dan bahan-bahan penulisan Skripsi yang bersangkutan, maka waktu yang diberikan mulai tanggal 29 Maret 2023 sampai dengan 29 April 2023

Demikian, atas perkenan dan bantuannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

*Dekan,*

  
Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd  
NIP. 19640828 198803 2 002

Tembusan :

- Wakil Dekan Bidang Akademik
- Kajur/Kaprodi PIAUD
- Kabag. Tata Usaha FTK
- Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 5 Surat Balasan Dari Sekolah



YAYASAN DHICKY SHOFWAN.S.  
**RAUDHATUL ATHFAL AL-ULYA 3**  
JL. PERUM POLRI BLOK B NO 2 RAJABASA RAYA, KEC. RAJABASA  
BANDAR LAMPUNG HP 0812-7950-020/0823-7214-9512

Bandar Lampung, 12 Mei 2023

Nomor :  
Lampiran :-  
Perihal : Surat Balasan Untuk Mengadakan Penelitian  
Kepada  
Yth Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung  
Di -  
Bandar Lampung

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Menindak lanjuti permohonan untuk mengadakan penelitian di TK AL-Ulya Rajabasa Bandar Lampung, maka dengan ini kami memberi izin kepada mahasiswa/i Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung :

Nama : Ana Fidiani  
NPM : 1811070191  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah selesai melaksanakan penelitian dengan judul skripsi **"MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA MATERI MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA INDEX CARD MATCH DI TK AL-ULYA RAJABASA BANDAR LAMPUNG"**. Dari tanggal 29 Maret 2023 sampai dengan selesai.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Bandar Lampung, 12 Mei 2023



, S.Pd.



Gambar 1.1  
Anak sedang berdiskusi untuk mencari pasangan gambar



Gambar 1.2 Anak mencocokkan gambar



**Gambar 1.3**  
**Anak sedang menggambar gepmetri**



**Gambar 1.4**  
**Anak sedang menirukan tulisan geometri**





Gambar 1.6

Serah terima surat penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**PUSAT PERPUSTAKAAN**

Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame I, Bandar Lampung 35131  
Telp.(0721) 780887-74531 Fax. 780422 Website: [www.radenintan.ac.id](http://www.radenintan.ac.id)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: B-1347/ Un.16 / P1 /KT/VII/ 2023

**Assalamu'alaikum Wr.Wb.**

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
NIP : 197308291998031003  
Jabatan : Kepala Pusat Perpustakaan UIN Raden Intan Lampung  
Menerangkan bahwa artikel ilmiah dengan judul

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA MATERI MENGENAL BENTUK  
GEOMETRI MELALUI MEDIA INDEX CARD MATCH DI TK AL-ULYA  
RAJABASA BANDAR LAMPUNG**

Karya

NAMA	NPM	FAK/PRODI
ANA FIDIANI	1811070191	FTK/PIAUD

Bebas Plagiasi sesuai Cek dengan tingkat kemiripan sebesar 20%. Dan dinyatakan **Lulus** dengan bukti terlampir.

Demikian Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

Bandar Lampung, 18 Juli 2023  
Kepala Pusat Perpustakaan



Dr. Ahmad Zarkasi, M. Sos. I  
NIP. 197308291998031003

Ket:

1. Surat Keterangan Cek Turnitin ini Legal & Sah, dengan Stempel Asli Pusat Perpustakaan.
2. Surat Keterangan ini Dapat Digunakan Untuk Repository
3. Lampirkan Surat Keterangan Lulus Turnitin & Rincian Hasil Cek Turnitin ini di Bagian Lampiran Skripsi Untuk Salah Satu Syarat Penyebaran di Pusat Perpustakaan.

MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
KOGNITIF PADA MATERI  
MENGENAL BENTUK GEOMETRI  
MELALUI MEDIA INDEX CARD  
MATCH DI TK AL-ULYA  
RAJABASA BANDAR LAMPUNG

*by Ana Fidiani*

---

**Submission date:** 18-Jul-2023 09:38AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2132885824

**File name:** TURNITIN-ANA\_FIDIANI.docx (202.33K)

**Word count:** 12301

**Character count:** 73466



MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PADA MATERI  
MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA INDEX CARD  
MATCH DI TK AL-ULYA RAJABASA BANDAR LAMPUNG

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

19%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

15%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to University of Malaya Student Paper	2%
2	Submitted to Academic Library Consortium Student Paper	1%
3	Riris Harisa, Melvi Lesmana Alim, Vitri Anggraini. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Warna Melalui Media Lotto", <i>Aulad : Journal on Early Childhood</i> , 2018 Publication	1%
4	Submitted to Konsorsium Turnitin Relawan Jurnal Indonesia Student Paper	1%
5	Ulfa, Winarti. "PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA GERABAH", <i>Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini</i> , 2021 Publication	1%

Kanak", EDUKATIF : JURNAL ILMU  
PENDIDIKAN, 2021

Publication

37

Novia Budhiarini Darmawati, Choiriyah  
Widyasari. "Permainan Tradisional Engklek  
dalam Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia  
Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak  
Usia Dini, 2022

Publication

<1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 5 words

Exclude bibliography  On