

**PENGEMBANGAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN GEOMETRI DI TK ISLAM MUTIARA
WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**Tri Sinta Trisnawati
NPM : 1211070094**

Jurusan: Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2017 M**

**PENGEMBANGAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN GEOMETRI DI TK ISLAM MUTIARA
WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
Pembimbing II : Dr. Hj. Meriyati, M. Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H / 2017 M**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN GEOMETRI DI TAMAN KANAK-KANAK ISLAM MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG

Oleh:
Tri Sinta Trisnawati
1211070094

Berdasarkan hasil hasil sebelumnya, kecerdasan kognitif di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung relatif rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yakni metode pengembangan kognitif yang kurang tepat dengan karakteristik, kebutuhan dan minat anak, proses pengembangan masih banyak menggunakan lembar kerja anak sehingga anak menjadi kurang antusias dalam mengikuti proses pengembangan di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung. Maka mendorong peneliti untuk mengembangkannya melalui Permainan Geometri membedakan bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan persegi panjang. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak melalui Permainan Geometri di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang difokuskan pada situasi kelas atau lazim disebut *Classroom Action Research*. Alat pengumpulan data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Berdasarkan hasil data penelitian pada siklus I diperoleh data anak dalam pengembangan kecerdasan kognitif anak dari 20 anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 9 anak yang memiliki jumlah persentase 45%. Hal ini menunjukkan peneliti ini belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yakni 80% sebanyak 16 anak, maka peneliti ini berlanjut pada siklus II dan diperoleh anak yang Belum Berkembang (BB) Sebanyak 1 anak yang memiliki jumlah persentase 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak yang memiliki jumlah persentase 5%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak yang memiliki jumlah persentase 10%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 16 anak yang memiliki jumlah persentase 80%. Berdasarkan hasil dari analisis siklus II maka peneliti ini dikatakan berhasil dan dapat disimpulkan bahwa Permainan Geometri dapat Menembangkan Kecerdasan Kognitif Anak di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.

Kata kunci: Pengembangan, Kecerdasan Kognitif, Anak Usia Dini.



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

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

PERSETUJUAN

**Judul : PENGEMBANGAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN GEOMETRI DI TK ISLAM
MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG**

Nama : TRI SINTA TRISNAWATI

NPM : 1211070094

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP. 196407111991032003

Pembimbing II

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001

Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



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

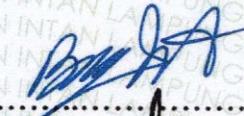
Alamat : Jl. Let.Kol.H. Endro Suratmin Bandar Lampung Telp: (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN GEOMETRI DI TK ISLAM MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG**, Disusun oleh : **TRI SINTA TRISNAWATI**, NPM : **1211070094**, Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**, Telah Diujikan Dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Pada Hari/Tanggal : **Kamis, 13 April 2017**.

DEWAN PENGUJI

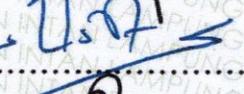
Ketua : **Dr. Bambang Sri Anggoro, M.Pd**


(.....)

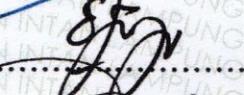
Sekretaris : **Neni Mulya, M.Pd**


(.....)

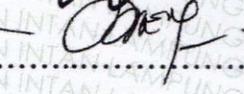
Penguji Utama : **Dra. Uswatun Hasanah, M.Pd.I**


(.....)

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


(.....)

Penguji Pendamping : **Dr. Hj. Meriyati, M.Pd**


(.....)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



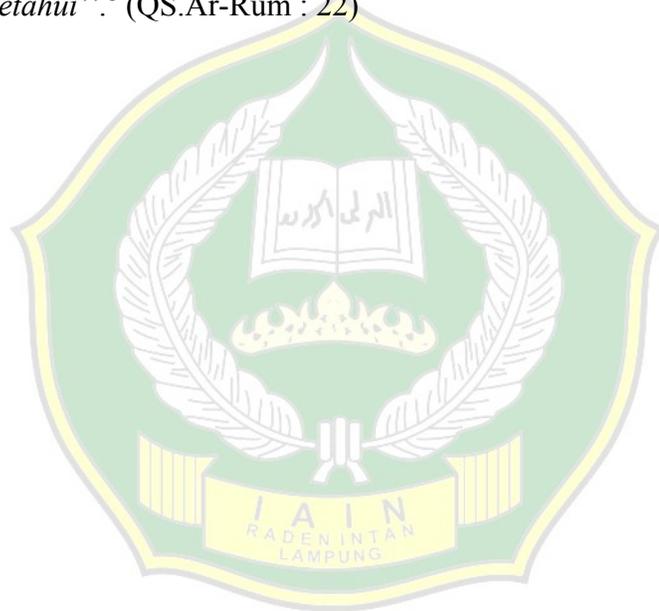
Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 195608101987031001

MOTTO

وَمِنْ آيَاتِهِ ۚ خَلَقَ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ وَأَخْتَلَفُ الْأَسْنَتِكُمْ وَالْوَأَنِكُمْ ۚ إِنَّ فِي ذَلِكَ

لَآيَاتٍ لِّلْعَالَمِينَ ﴿٢٢﴾

Artinya : *Dan diantara tanda-tanda kekuasaan-Nya ialah menciptakan langit dan bumi dan berlain-lainan bahasamu dan kulitmu. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui*”.¹ (QS.Ar-Rum : 22)



¹Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahan, Gema Insani*, Jakarta, 2000, hlm.541

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, saya persembahkan karya tulis ini kepada orang yang selalu mencintai dan memberi makna dalam hidupku, terutama bagi:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda M. Sugianto dan Ibunda Putri Herlinda yang telah mengasuh, membesarkanku serta mendidikku dengan kasih sayang yang tak mungkin terbalas dengan apapun, dan membimbing, mengarahkan, mengawasi, mendo'akan, memberikan materi serta senantiasa menantikan keberhasilanku.
2. Kakak-kakakku tersayang Eka Handayani, Dwi Cahya Purnama, dan Tri Rama Sutrisno, yang selalu memberiku motivasi, serta dukungan selama ini sehingga studiku dapat terselesaikan.
3. Seseorang yang spesial dihatiku Eko Aprizoni yang senantiasa mensupportku.
4. Almamaterku Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan Islam (S. Pd)

RIWAYAT HIDUP

Tri Sinta Trisnawati lahir di Krui, Kabupaten Pesisir Barat pada tanggal 31 Maret 1994. Saya merupakan anak keempat dari empat bersaudara dari pasangan Ayahanda M. Sugianto dan Ibunda Putri Herlinda. Saat ini penulis tinggal bersama tante tersayang (Sri Sumarni) di Jln. Pulau Damar Gg. Madrasah 5 No. 38 Way Huwi Kec. Jati Agung Lampung Selatan.

Pada usia 6 tahun, penulis mengenyam pendidikan Sekolah Dasar di SDN Seray pada tahun 2000 sampai tahun 2006. Kemudian melanjutkan pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama pada tahun 2006 sampai tahun 2009. Kemudian pada tahun 2009 sampai tahun 2012 penulis memasuki jenjang pendidikan menengah atas.

Usai menyelesaikan pendidikan tingkat atas penulis mengimplikasikan ilmu dengan menjadi guru taman kanak-kanak sampai sekarang di TK Islam Mutiara Way Kandis, Bandar Lampung. Untuk menambah ilmu keguruan khususnya guru TK/RA maka penulis mengambil SI Pendidikan Guru Raudhatul Athfal di IAIN pada tahun 2012 selesai tahun 2016.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan ilmu pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya. Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya.

Dalam upaya penyelesaian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan beberapa sebagai berikut :

1. Bapak Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M. Pd selaku Ketua Jurusan dan Ibu Romlah, M. Pd. I selaku Sekertaris Jurusan PGRA Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd selaku Pembimbing I yang telah banyak membantu dan mendidik serta memberikan bimbingan kepada penulisan selama menempuh pendidikan di Fakultas Tarbiyah.
4. Ibu Dr. Hj. Meriyati, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memotivasi penulis.

5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah Khususnya Prodi PGRA IAIN yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah IAIN Raden Intan Lampung.
6. Ibu Dra. Hj. Suryati, selaku Kepala RA Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung yang telah menyediakan waktu dan fasilitas dalam rangka pengumpulan data penelitian.
7. Sahabat-sahabatku Pebria Suhartini, Riska Dwi Nurul Hikmah, Noviani, Dina Marsita, Heni Intan Sari, Esa Prima Widya, PendaYani dan teman-teman PGRA kelas A angkatan 2012 yang senantiasa mengingatkan dikala aku lemah dan selalu memberi semangat, nasehat, motivasi dan dorongan hingga studiku dapat terselesaikan.

Demikian mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Semoga Allah berkenan melimpahkan balasan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Amin Ya Robbal Alamin.

Bandar Lampung,
Penulis

Tri Sinta Trisnawati
NPM. 1211070094

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	14
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kognitif Anak	15
1. Kecerdasan Kognitif Anak.....	15
2. Karakteristik dan Klasifikasi Perkembangan Kognitif	17
3. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Anak.....	19
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak	22
B. Permainan Geometri.....	23
1. Pengertian Permainan Geometri	23
2. Tahapan-tahapan Pengenalan Geometri.....	24
3. Jenis-jenis Geometri.....	25

4. Tujuan Pengenalan Geometri.....	27
5. Manfaat Pengenalan Geometri.....	28
C. Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri	29
D. Kerangka	35
E. Hipotesis.....	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pengertian Metode Penelitian.....	39
B. Jenis dan Desain Penelitian	39
1. Jenis Penelitian	39
2. Desain Penelitian.....	40
C. Subyek dan Obyek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Wawancara	44
2. Pengamatan.....	45
3. Dokumentasi.....	46
E. Teknik Analisis Data	46
1. Redukasi Data.....	46
2. Penyajian Data.....	47
3. Kesimpulan.....	47

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	48
1. Sejarah Singkat Berdirinya Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.....	48
2. Letak Geografis Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.....	48
3. Visi dan Misi Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.....	49

4. Kondisi Guru Pegawai dan Siswa Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung	50
5. Struktur Organisasi Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.....	51
6. Kondisi Sarana dan Peralasan Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung	52
B. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Pra Penelitian dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Kognitif Melalui Permainan Geometri Anak di Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung	55
C. Pelaksanaan Tindakan	57
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	58
2. Tindakan Pembelajaran Siklus II.....	68
D. Pembahasan.....	79
 BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP	
A. Kesimpulan	83
B. Saran.....	84
C. Penutup	84
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

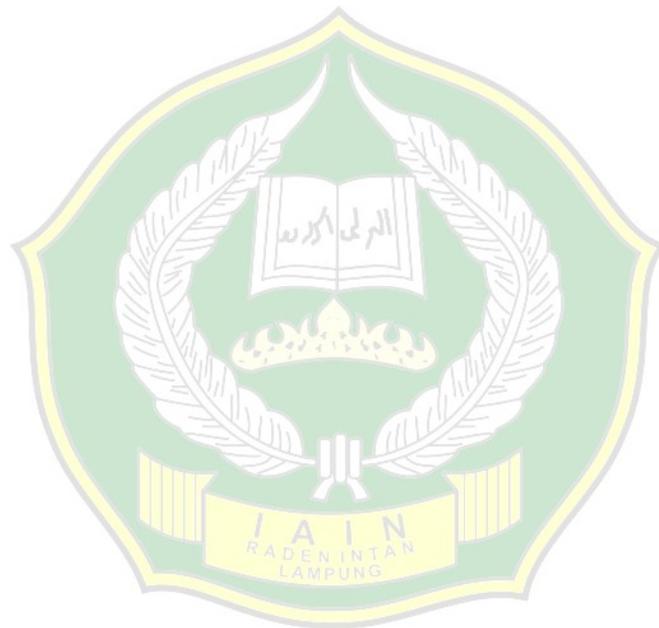
DAFTAR TABEL

Tabel 1	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	10
Tabel 2	Hasil Observasi Awal Perkembangan Kognitif Pada Anak Didik di TK Islam Mutiara	11
Tabel 3	Keadaan Guru/Tenaga Pendidikan TK Islam Mutiara	50
Tabel 4	Data Sarana dan Prasarana TK Islam Mutiara.....	53
Tabel 5	Data Alat Permainan dan Sarana Pembelajaran di TK Islam Mutiara.....	54
Tabel 6	Data Keadaan Murid TK Islam Mutiara	55
Tabel 7	Hasil Perkembangan Kognitif Peserta Didik TK Islam Mutiara Siklus I	66
Tabel 8	Hasil Kemampuan Kognitif Peserta Didik TK Islam Mutiara Siklus II.....	74
Tabel 9	Peningkatan Persentase Kecerdasan Kognitif Peserta Didik TK Islam Mutiara.....	78
Tabel 10	Persentase Perkembangan Kecerdasan Kognitif Peserta Didik TK Islam Mutiara.....	81



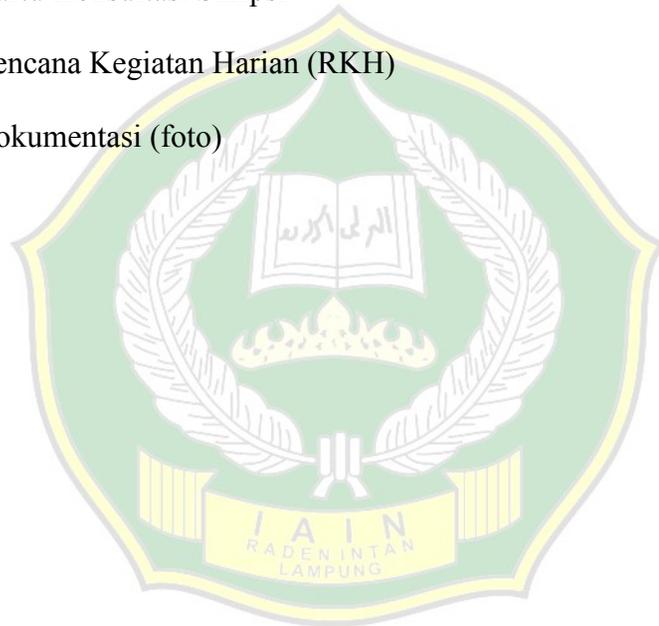
DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Pikir	38
2. Gambar Siklus <i>Classroom Action Research</i> Masnur Muslich Model Penelitian Tindakan Kelas Oleh Hopkins	41
3. Struktur Organisasi TK Islam Mutiara	51



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Kisi-kisi Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri
- Lampiran 2 Pedoman Wawancara dengan Guru di TK Islam Mutiara
- Lampiran 3 Pedoman Observasi tentang Permainan Geometri
- Lampiran 4 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian dari TK Islam Mutiara
- Lampiran 6 Kartu Konsultasi Skripsi
- Lampiran 7 Rencana Kegiatan Harian (RKH)
- Lampiran 8 Dokumentasi (foto)



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penyelenggaraan pendidikan anak prasekolah telah diatur dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 2 tahun 1989 dan Peraturan Pemerintahan (PP) Nomor 27 tahun 1990 tentang pendidikan anak prasekolah. Disahkannya UUSPN tersebut oleh pemerintah sebagai bentuk kepedulian akan arti masa prasekolah (3-6 tahun) yang merupakan pijakan awal untuk mengenalkan pendidikan kepada anak usia dini. Lebih dari lima belas tahun konsep pendidikan anak prasekolah berjalan hingga akhirnya menemukan cara pandang baru tentang pendidikan anak yaitu dengan konsep PAUD pada tahun 2003.

Gagasan PAUD pada dasarnya ingin mempertajam kembali konsep pendidikan anak prasekolah sebagai pandangan awal sesuai dengan konteks zaman. PAUD menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 21 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SPN) dijelaskan bahwa PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut.² Sederhananya konsep PAUD adalah konsep

²<http://Sisdiknas.Blogspot.Com>. Diakses. 10 November 2015

pendidikan yang ingin menawarkan kepada masyarakat akan pentingnya karakteristik dan perilaku anak usia dini.

Anak usia dini merupakan usia yang sangat menentukan dalam membentuk karakter dan keperibadiannya. Pada masa ini sering disebut masa “*golden age*” dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek fisik motorik, intelektual, sosial, emosi maupun bahasa. Menurut Hurlock, perkembangan awal lebih penting dari pada perkembangan selanjutnya, karena dasar awal sangat dipengaruhi oleh belajar dan pengalaman.³

Hal tersebut sejalan dengan pemikiran muslim Al-gazali mengungkapkan bahwa anak merupakan anugrah Allah kepada manusia, lebih lanjut Al-gazali mengemukakan bahwa dari anak siap untuk dijadikan apa saja (potensi) tergantung keinginan pembentukannya⁴. Setiap anak yang dilahirkan dimuka bumi ini pada dasarnya lahir dengan fitrah-Nya.

Fitrah ini bisa dilihat dari persepektif psikologi yang merupakan potensi dasar,⁵ yang memiliki secara alamiah oleh setiap anak. Dalam Al-Quran dikatakan dengan luas anak adalah hiasan hidup didunia bagi manusia. Sebagaimana firman Allah dalam surat Al-Khafi ayat 46 berbunyi sebagai berikut:

³<http://www.pdfchaser.com/Perkembangan-Anak-Usia-Dini.hlm>, 2/12/2015

⁴Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid. *Cara Nabi Mendidik Anak*. (Jakarta: Al-I'tisahom Cahaya Umat, 2004), hlm.4.

⁵Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1991), hlm 88.

الْمَالُ وَالْبَنُونَ زِينَةُ الْحَيَاةِ الدُّنْيَا وَالْبَاقِيَاتُ الصَّالِحَاتُ خَيْرٌ عِنْدَ رَبِّكَ ثَوَابًا وَخَيْرٌ



Artinya:“Harta dan anak-anak adalah perhiasan kehidupan dunia tetapi amalan-amalan yang kekal lagi saleh adalah lebih baik pahalanya disisi Tuhanmu serta lebih baik untuk menjadi harapan⁶.”(Q.S. Al-Khafi: 46).

Sementara itu J.Looke dalam Oemar Hamalik berpandangan bahwa anak bagaikan tabula rasa, sebuah meja lilin yang dapat ditulis dengan apa saja bagaimana keinginan sang pendidik (potensi). Oleh karena potensi itu masih harus dikembangkan.

Sesuai dengan karakteristik anak usia TK tersebut, oleh karena itu pola pembelajaran harus menyangkut tema yang sederhana, intuitif/merangsang imajinasi, menarik, dan belajar melalui aktivitas bermain (metode bermain). Hal ini sesuai dengan naluri anak-anak yang senang jika diberi permainan ketika proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sering ada ungkapan “belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar” karena biasanya anak lebih cepat memahami pelajaran dengan cara diberikan permainan dari pada harus membaca dan mendengarkan penjelasan guru.

Dalam konteks ini Moeslicaton,R mengungkapkan bahwa bermain adalah suatu bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak dan bersifat tidak

⁶Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), hlm 100.

serius, lentur, dan bahan bermain terkandung dalam kegiatan secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.⁷

Sementara itu menurut Tina Dahlan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir.⁸ Sehingga bermain mampu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai hal yang tidak diperoleh anak melalui materi pelajaran dirumah.

Lebih lanjut secara spesifik Tina Dahlan mengungkapkan bahwa bermain pada anak prasekolah pada dasarnya merupakan suatu yang sangat berguna untuk mengembangkan keterampilan fisik, motorik, bahasa, emosi, kognitif, sosial, dan moral. Bermain juga dapat membantu menjadikan anak lebih mudah memahami sesuatu materi dalam pelajaran. Agar bermain menjadi lebih berguna bagi perkembangan semua keterampilan tersebut, tentunya membutuhkan aturan bukan sekedar asal bermain.⁹

Bermain pada anak prasekolah tidak hanya bermain-main, namun lebih ditekankan bermain seraya belajar, sebagai salah satu contoh bermain geometri yang dianggap mampu memberikan kontribusi terhadap anak perkembangan kecerdasan kognitif anak. Bermain geometri merupakan permainan yang berbentuk geometri

⁷Moeslicaton, R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. (Jakarta, Renika Cipta,2004), hlm, 24.

⁸Tina Dahlan, *Game Sains Kreatif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan Potensi Dan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Ruang kata Imprint Kawan Pustaka, 2010), hlm, 2.

⁹*Ibid*,hlm, 1.

dengan berbagai ukuran, seperti lingkaran, persegi panjang, segitiga sama sisi dan bentuk lain.

Langkah selanjutnya kertas yang berbentuk geometri diberi nomor. Adapun indikator ketercapaian perkembangan kognitif yang dikembangkan pada anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Merangsang kemampuan klasifikasi atas dasar kesamaan bentuk;
2. Merangsang kemampuan mengenali perbedaan bentuk;
3. Mengasah kecerdasan spasial, karena anak perlu mengidentifikasi bentuk geometri;
4. Melibatkan kerja kinestetik, khususnya motorik halus.

Permainan ini, terdiri dari tiga langkah sebagaimana bentuk dalam sebuah pembelajaran yaitu:

1. Pendahuluan/kegiatan awal;
2. Kegiatan inti;
3. Penutup.¹⁰

Kemudian langkah-langkah permainan tersebut akan dibahas di sub bab berikutnya secara rinci. Dengan demikian permainan ini diharapkan mampu memberikan rangsangan berbagai aspek kecerdasan pada anak, khususnya kecerdasan kognitif. F.J.Monks Dkk mengungkapkan bahwa kecerdasan kognisi/kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.¹¹

¹⁰Tadriatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain*, (Yogyakarta: PT Grasindo, 2008), hlm 117.

¹¹F.j.Monks Dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gajah Mada Universiti Press, 1989), hlm, 176

Jean piaget dalam Muksin 2006 melalui teori *Cognitif Developmental*-nya mengemukakan bahwa bermain amat penting bagi perkembangan kecerdasan kognitif seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dan suasana yang menyenangkan.¹² Dan melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang ada pada diri mereka. Berbeda bagi anak yang tidak suka bermain, mereka akan sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Semua jenis permainan dapat menimbulkan dampak yang positif dan dampak yang negatif. Misalnya permainan dengan geometri, kartu gambar dari segi positif saat anak mengocok kartu hal ini bisa melatih kecerdasan kinestetik, pada saat membagi kartu bisa melatih kecerdasan logika matematika.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kecerdasan kognitif pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik. Kecerdasan kognitif anak adalah “sebagai salah satu ranah manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, dan pengelolaan informasi, pemecahan masalah”.¹³

Oleh karena itu, secara sederhana kecerdasan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Permainan geometri adalah bermain yang menggunakan konsep matematika yaitu melalui kegiatan menghitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan lambang angka, dan mengembangkan konsep

¹²http://etd.eprints.ums.ac.id/11954/1/File_2._Cover_dan_BAB_I_pdf.pdf, diakses 28 oktober 2015

¹³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Logos Wacana Ilmu, (Jakarta, 1999), hlm 21

menambah serta mengurangi. Karena pada anak usia 5 hingga 6 tahun ketertarikan pada aktivitas menambah dan mengurangi mulai muncul.¹⁴

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djarmah kecerdasan kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.¹⁵ Aspek-aspek kecerdasan kognitif adalah kemampuan intelektual siswa dalam berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah.

Dalam konteks kecerdasan kognitif ada beberapa komponen, menurut Bloom tujuan permainan kognitif terdiri atas enam bagian: (a) pengetahuan (*knowledge*) mengacu kepada kemampuan mengenal materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Yang penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar. (b) pemahaman (*comprehension*), mengacu kepada kemampuan memahami makna materi.

Aspek ini satu tingkat diatas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah. (c) penerapan (*application*) mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari pada pemahaman. (d) Analisis (*analysis*), mengacu kepada kemampuan menguraikan materi kedalam komponen-komponen atau faktor-faktor

¹⁴Tadkiroatun Musfiroh, *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mencegah Multiple Intelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. (Jakarta: Grasindo, 2008). hlm 117

¹⁵Syaiful Bahri Djarmah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm, 168.

penyebab dan mampu memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti.

Analisis merupakan tingkat kemampuan berfikir yang lebih tinggi dari pada aspek pemahaman maupun penerapan. (e) Sintesa (*evaluation*) mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berfikir yang lebih tinggi dari pada kemampuan sebelumnya.¹⁶

Menurut Piaget, anak mengalami tahap perkembangan kognitif sampai akhirnya proses berpikir anak menyamai proses berpikir orang dewasa. Ini adalah proses yang terperinci mengenai perkembangan intelektual anak. Bahwa saat bermain, seorang anak tidak belajar sesuatu yang baru, tetapi mereka mempraktekkan dan mengonsolidasi keterampilan yang baru diperoleh. Contoh: pada saat bermain peran yang dilakukan seorang anak bersama teman-temannya, terjadi beberapa informasi simbolik seperti pura-pura menggunakan batu sebagai telur. Dari permainan, anak tidak belajar keterampilan baru, tetapi dia belajar mempraktekkan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya. Perkembangan bermain juga berhubungan dengan perkembangan kecerdasan seseorang. Seorang anak yang mempunyai saraf kecerdasan dibawah rata-rata, kegiatan bermainnya juga mengalami keterbelakangan dibandingkan anak lain seusianya.¹⁷

¹⁶<http://arisandi.com/aspek-kecerdasan-kognitif-afektif-dan-psikomotor/> diakses 28/10/2015

¹⁷<http://adepinosetyo.blogspot.co.id/2012/01/perkembangan-kognitif-dan-kreativitas>

Uraian tersebut, sesuai dengan hasil pengamatan yang penulis lakukan di Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Bandar Lampung, bahwa penerapan permainan geometri tersebut cenderung tidak sesuai dengan geometri yang diberikan terhadap anak dan disamping itu alat yang dibutuhkan oleh guru masih sangat sederhana sehingga kurang memberikan kontribusi terhadap perkembangan kecerdasan kognitif anak.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan, diketahui bahwa jumlah anak didik B1 di Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung adalah 20 orang. Dari jumlah anak didik tersebut diketahui bahwa mayoritas anak mempunyai kognitif masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari kondisi anak ketika melakukan kegiatan bermain geometri.

Berdasarkan hal tersebut penulis melakukan prasurvey untuk mengetahui gambaran peningkatan perkembangan kognitif dengan menggunakan indikator-indikator yang terdapat di Peraturan Menteri No 58 Tahun 2009.

Hal ini dapat dilakukan dengan mengikuti pedoman indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak yang telah ditetapkan oleh pemerintah tentang Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009 sebagai berikut:

Tabel 1
Indikator Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 4-5 Tahun¹⁸

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan 4 - 5 tahun
KOGNITIF a. Pengetahuan umum dan sains	1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik 3. Mengenal gejala sebab akibat 4. Mengenal konsep sederhana
b. Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola	1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengklasifikasikan benda kedalam kelompok yang sama 3. Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC 4. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
c. konsep bilangan dan lambang bilangan	1. Mengetahui konsep banyak sedikit 2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 5. Menyebutkan bilangan satu sampai sepuluh 6. Mengurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009

Berdasarkan indikator diatas, peningkatan perkembangan kognitif pada anak tidak meningkat, kecuali jika pendidik menerapkan suatu metode dan media yang tepat dalam merangsang peningkatan perkembangan kognitif pada anak. Setelah peneliti melakukan prasurvey di kelas B1 TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, peneliti mendapatkan hasil dari perkembangan kognitif anak.

¹⁸Peraturan Menteri Nomor 58, *Log. Cit*, hlm. 4

Tabel 2
Hasil Observasi Awal Perkembangan kognitif Pada Anak Didik Kelas B1 di TK
Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung

No	Nama anak	Indikator pencapaian						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1.	Abiandita kalila	BB	BB	BB	BB	MB	MB	BB
2.	Ayu ramadhani	MB	BB	BB	BSH	MB	MB	MB
3.	Azmi novenda putri	BSH	MB	BB	BSB	BB	BB	MB
4.	Devita aulia rahma	BB	MB	BB	BB	BB	MB	BB
5.	Dirbas abdul ghani	BSB	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH
6.	Elvan hendas pahreza	BB	BSH	BB	MB	MB	MB	MB
7.	Ezy wildan yuriza	MB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
8.	Gilang ramadhan	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
9.	Hani pebiyanti	MB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSH	BSH
10.	Jessica anastasia	MB	BSH	BB	BB	BSB	BB	MB
11.	Kevin	MB	BB	BB	BB	BB	MB	BB
12.	Meissy sanjaya	BB	MB	BSH	BSB	BB	BB	MB
13.	M. hidayatul fadil	BSB	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH
14.	M. raffi rafael	MB	MB	BB	BB	BB	BB	BB
15.	Nabil fadilah	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
16.	Neni desma hera	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
17.	Putri yolanda oktavia	MB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
18.	Shafa adelia putri	MB	BB	BB	MB	BB	BB	BB
19.	Tsamara ufairah	MB	MB	BB	BB	BB	BB	BB
20.	Vebby valenia	BSH	MB	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
Persentase: BB : 40% MB : 25% BSH : 25% BSB : 10%								

Sumber: Hasil Observasi Prasurvei Anak Didik di Taman TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.

Keterangan:

1. Mengetahui konsep banyak sedikit
2. Membilang banyak benda 1-10
3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
4. Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan
5. Menyebutkan bilangan 1-10
6. Megurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda- tanda awal prilaku yang dinyatakan indicator dengan baik skor 50-59 (*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang SesuaiHarapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkanberbagai tanda-tanda prilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan prilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (****)

Dari hasil pengamatan awal terhadap peserta didik dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan pada anak kelompok usia 5-6 tahun di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dapat diketahui ada 2 anak (10%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 5 anak (25%), Mulai Berkembang (MB) ada 5 anak (25%), dan yang Belum Berkembang (BB) ada 8 anak (40%). Keberhasilan pembelajaran dilihat dari jumlah peserta didik yang mencapai 80%, sekurang-kurangnya mencapai 65% Berkembang Sangat Baik (BSB) nilai minimum, maka proses pembelajaran berhasil dan penerapan pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan dengan kegiatan bermain dengan media Geometri.

Dalam perkembangan kognitif, penggunaan media yang tepat akan sangat membantu untuk menumbuhkan minat mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan. Perlunya penggunaan media yang tepat dan edukatif dalam pembelajaran

yang termasuk kriteria alat permainan murah dan memiliki nilai fleksibilitas dalam merancang pola-pola yang hendak dibentuk sesuai dengan rencana dan daya imajinasi.

Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman anak tentang konsep bilangan dan lambang bilangan masih sangat rendah dan belum sepenuhnya dimengerti oleh anak, dapat dilihat dari hasil pengamatan bahwa melalui kegiatan berhitung 1-10 dan pada saat anak menuliskan angka, seperti angka 1-10 tetapi belum tahu dan tidak berurutan seperti satu, tiga, empat, tujuh, enam, lima, delapan, Sembilan, sepuluh. Anak hanya mampu menyebutkan angka 1-10 tetapi belum tahu bagaimana penulisan angka khususnya angka 2 keatas, belum mampu mencocokkan jumlah benda sesuai dengan lambang bilangannya serta membandingkan banyak sedikit atau sama, masih memerlukan bantuan guru. Hetherington dan Parke dalam Moeslichatoen menyatakan bahwa Bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak, dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan masalah yang dihadapinya.¹⁹

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, sehingga rumusan masalah penelitian ini adalah: “Apakah Melalui Permainan Geometri dapat Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak di kelas B1 Tk Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung ?.”

¹⁹ Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT Rineka Cipta), hlm. 34

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah Melalui Permainan Geometri dapat Mengembangkan Kecerdasan Kognitif Anak di Tk Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.

2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, yakni:

1. Peneliti

Untuk memenuhi dan melengkapi tugas dan Syarat-syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Raden Intan Bandar Lampung, khususnya pada jurusan PGRA.

2. Lembaga

Diharapkan dari penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran positif bagi kajian dalam pelaksanaan pendidikan Anak Usia Dini baik dalam pembelajaran disekolah TK, PAUD ataupun kelompok bermain, serta sebagai referensi dalam penyusunan karya ilmiah.

3. Guru dan anak didik

Diharapkan dari penelitian ini mampu memberikan dorongan semangat bagi guru-guru untuk menggunakan sebuah permainan sebagai metode atau pendekatan dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan kreativitas dan kecerdasan kognitif anak dalam mengenal berbagai unsur-unsur matematika dalam kehidupan sehari-hari.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kognitif Anak

1. Kecerdasan Kognitif Anak

Perkembangan dapat diartikan sebagai proses berlangsungnya perubahan-perubahan dalam diri seseorang, yang membawa penyempurnaan dalam kepribadiannya. Sedangkan perkembangan kognitif meliputi peningkatan pengetahuan serta pemahaman, yang sering juga disebut “Perkembangan Intelektual”, dan perluasan kemampuan bernahasa. Misalnya, anak mulai mengenal benda-benda tertentu yang dapat dipakai sebagai tempat duduk, kemudian ia mulai mengerti bahwa ada variasi dalam ukuran warna benda-benda itu.

Dengan demikian, anak memperoleh suatu konsep yang mencakup semua benda itu dan mengenal serta menggunakan kata yang mengandung konsep itu, yaitu “kursi”. Perkembangan intelektual oleh para psikologi semakin dikaitkandengan cara anak dalam berbagai tahap perkembangan memperoleh informasi tentang dunia disekelilingnya dan dirinya sendiri, mengolah informasi itu dan mengorganisasikannya sehingga bermakna baginya.²⁰

²⁰ W.S.Winkel, *Psikologi Pengajaran*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, (Jakarta 1999), hlm 17

Daehler dan Bukatko mengemukakan bahwa bayi manusia memulai kehidupannya sebagai organisme sosial yang betul-betul berkemampuan, sebagai makhluk hidup yang mampu belajar, sebagai makhluk hidup mampu memahami.²¹

Sementara itu F.J.Monks dkk mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati, jadi tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.²²

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *cognition* pada manusia menjadi salah satu yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengelolaan informasi, pemecahan masalah, dan keyakinan pada diri anak didik. Karena manusia tanpa ranah kognitif maka tidak mungkin dapat memahami faedah materi pelajaran yang diberikan.

Dalam konsep umum menurut Drever yang dikutip oleh Desmita, “kognitif adalah istilah umum yang mencakup segenap metode pemahaman, yakni persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran.”²³ Oleh karena itu, secara sederhana kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah.

²¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, PT Raja Grafindo Persada, (Jakarta 1999), hlm 22

²² F.J.Monks Dkk, *Psikologi Perkembangan*, (Yogyakarta: Gajah Mada U niversiti Press, 1989), hlm, 176.

²³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm 97.

Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djarmah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai, karena penguasaan kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.²⁴

Dari beberapa pengertian di atas dapat dipahami bahwa kognitif atau pemikiran merupakan istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi yang berhubungan dengan pikiran yang memungkinkan memperoleh pengalaman serta mampu memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses kehidupan manusia, dan dikenalkan sejak usia dini.

2. Karakteristik dan Klasifikasi Perkembangan Kognitif

Karakteristik dan Klasifikasi Perkembangan Kognitif merupakan pengetahuan yang harus dimiliki guru anak usia dini, termasuk didalamnya guru Taman Kanak-kanak. Pengetahuan yang memadai tentang karakteristik dan klasifikasi kognitif memungkinkan guru dapat menyusun program stimulasi sesuai tahapan perkembangan anak.²⁵

Salah satu aspek penting dalam mengembangkan kognitif anak adalah memahami karakteristik dari perkembangan kognitif anak. Upaya untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan hanya mungkin dilakukan jika guru memahami terlebih dahulu karakteristik dari perkembangan dan kemampuan yang ada pada anak.

²⁴ Syaiful Bahri Djarmah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm 168

²⁵ Yuliani Nurani Sujiono et.al. *Op, Cit*, hlm.2.1.

Menurut Piaget usia 5-6 tahun merupakan pra-operasional kongkret. Pada tahap ini anak dapat memanipulasi simbol-simbol termasuk kata-kata.²⁶ Menurut Montessori masa ini ditandai dengan *masa peka* terhadap segala stimulus yang diterimanya melalui panca inderanya. Masa peka memiliki arti penting bagi perkembangan setiap anak, itu artinya apabila orang tua mengetahui bahwa anak telah memasuki masa peka dan mereka segera memberi stimulasi yang tepat maka akan mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya.

Sedangkan Gessel dan Amatruda mengemukakan bahwa anak usia 3-4 tahun mulai berbicara secara jelas dan berarti. Kalimat-kalimat yang diucapkan anak semakin baik. Ia menamakan masa ini sebagai masa *perkembangan fungsi bicara*. Pada usia 4-5 tahun, yaitu masa belajar matematika. Dalam tahap ini anak sudah mulai belajar matematika sederhana, misalnya menyebutkan bilangan, menghitung urutan bilangan, dan penguasaan jumlah kecil dari benda-benda.²⁷

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak sangat ditentukan oleh kemampuan guru dan orang tua untuk menstimulus perkembangan pada anak untuk mempercepat penguasaan terhadap tugas-tugas perkembangan pada usianya. Perkembangan kognitif pada anak berbeda-beda karena setiap individu memiliki tempo perkembangan yang berbeda. Apabila pada anak diberikan stimulus dari lingkungannya maka anak akan mampu menjalani tugas-tugas perkembangannya dengan baik.

²⁶ Ahmad Susanto, *Op, Cit*, hlm. 50.

²⁷ Yuliani Nurani Sujiono, *Op, Cit*, hlm.2.6-2.8.

Karakteristik tersebut dapat dipahami bahwa anak-anak sudah mulai tertarik dengan pembelajaran yang kompleks, misalnya sudah dapat memahami jumlah dan ukuran, tertarik dengan huruf dan angka, telah mengenal sebagian besar warna, mengenal benda, menggunakan benda, mengenal sebab akibat, dan mengenal konsep sederhana. Dan pada akhir usia 6 tahun anak mulai mampu membaca, menulis, dan berhitung. Dengan memahami karakteristik peserta didik tersebut guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai.

3. Tahapan-tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Persoalan mengenai perkembangan kognitif anak seperti telah disinggung diatas berlangsung sejak baru lahir. Dan pendaan gunaan ranah kognitif manusia sudah mulai sejak manusia itu mulai mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Ada beberapa tahapan perkembangan kognitif antara lain adalah:

1. Sensori motor (0-2 Tahun)

Selama perkembangan dalam priode sensori-motor yang berlangsung sejak anak lahir sampai usia 2 tahun, intelegensi yang dimiliki anak tersebut masih berbentuk primitif dalam arti masih didasarkan dalam prilaku terbuka. Anak pada priode ini mengikuti belajar bagaimana mengikuti dunia kebendaan secara praktis dan belajar menimbulkan efek tertentu tanpa memahami apa yang sedang ia perbuat kecuali hanya mencari cara melakukannya apa yang akan dia perbuat.

Dalam rentang waktu usia 18 hingga 24 bulan ini, barulah kemampuan mengenal objek *permanence* anak tersebut muncul secara bertahap dan sistematis.

2. Praoperasional (2-7 Tahun)

Perkembangan kognitif pada pra operasional terjadi pada diri anak ketika berumur 2-7 tahun. Artinya anak tersebut sudah memiliki kesadaran. Misalnya kemampuan berupa kesadaran terhadap eksistensi *object permanent* (ketetapan adanya benda) adalah hasil dari munculnya kapasitas kognitif baru yang disebut *referentation* atau *mental referentation* (gambaran mental).

Dalam periode perkembangan *praoperasional*, disamping diperolehnya kapasitas-kapasitas seperti diatas. Dalam periode ini anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu pula mengekspresikan kalimat-kalimat pendek tetapi efektif.

3. Kongkrit operasional (7-11 Tahun)

Dalam periode perkembangan kongkrit operasional yang berlangsung hingga menjelang berusia remaja, anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operation* (satuan langkah berpikir). Kemampuan langkah berpikir anak terdiri atas aneka ragam operation (tatanan langkah) yang masing-masing berfungsi sebagai skema kognitif khusus yang merupakan perbuatan intern tertutup (*interiorized action*).

Satuan langkah berpikir anak akan menjadi dasar terbentuknya intelegensi intuitif. Dimana intelegensi adalah proses tahapan atau langkah operasional tertentu yang mendasari semua pemikiran dan pengetahuan manusia, disamping pembentukan pemahaman.

Dalam intelegensi operasional anak sedang berada pada tahapan kongkrit operasional terdapat operasi kognitif yang meliputi: 1) *conservation*; 2) *addition of classes*; 3) *multiplication of classes*. Namun demikian masih ada keterbatasan-keterbatasan kapasitas anak dalam mengkoordinasikan pemikiran yang sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang kongkrit.

4. Formal operasional (11-15 Tahun)

Dalam tahap perkembangan formal operasional, anak yang sudah menjelang atau menginjak usia remaja akan dapat mengatasi masalah-masalah keterbatasan pemikiran kongkrit operasional. Tahap perkembangan kongkrit terakhir yang menghapus keterbatasan-keterbatasan tersebut sesungguhnya tidak hanya berlaku pada usia remaja hingga 15 tahun, tetapi juga bagi remaja dan bahkan orang dewasa yang berusia lebih tua.

Dalam perkembangan kognitif tahap terakhir ini seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan (serentak) maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif, yaitu:

Pertama kapasitas menggunakan hipotesis (anggapan dasar) dengan menggunakan kapasitas tersebut seorang remaja akan mampu berpikir hipotesis, dimana berpikir sesuatu yang khusus dalam hal pemecahan masalah.

Kedua kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak, dalam kapasitas menggunakan prinsip abstrak, remaja tersebut akan mampu mempelajari materi-materi pelajaran yang bersifat abstrak, seperti ilmu agama, ilmu matematika. Dua

macam kapasitas kognitif tersebut sangat berpengaruh terhadap kualitas skema kognitif tertentu seperti yang telah dimiliki oleh orang dewasa.²⁸

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Kognitif

Anak

Perkembangan tidak berakhir dengan pencapaian maturitas fisik saja, namun perubahan terjadi sepanjang hidup, yang mempengaruhi sikap individu, proses kognitif, dan perilaku. Muhibbin Syah mengungkapkan bahwa “perkembangan manusia diperlukan adanya perhatian khusus mengenai hal-hal seperti: 1) proses pematangan khususnya pematangan fungsi kognitif; 2) proses belajar; 3) pembawaan atau bakat.”²⁹

Berkaitan dengan hal tersebut di atas penulis akan menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya mutu perkembangan kognitif anak berdasarkan beberapa aliran dalam perkembangan psikologi pada diri manusia. Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Faktor intern, yaitu faktor yang ada dalam diri anak itu sendiri yang meliputi pembawaan dan potensi psikologi tertentu yang turut mengembangkan dirinya sendiri.
- b) Faktor eksternal, yaitu hal-hal yang datang atau diluar diri anak yang meliputi lingkungan dan pengalaman berinteraksi anak tersebut dengan lingkungannya.³⁰

²⁸*ibid*, hlm. 101.

²⁹ Muhibbin Syah, *Op Cit*, hlm 43

³⁰*ibid* hlm 43

Dari uraian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan anak adalah faktor pembawaan anak sejak lahir, faktor orang tua atau keluarga terutama sifat dan keadaan mereka yang sifatnya menentukan arah perkembangan masa depan anak, lingkungan tempat tinggal dan pengalaman pendidik.

B. Permainan Geometri

1. Pengertian Permainan Geometri

Anak usia TK adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan geometri, karena usia TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan/motivasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Kegiatan pengenalan geometri diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena permainan merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang anak pelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya. 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 bangun, baik bangun datar ataupun bangun ruang yang bermacam-macam ukuran dan bentuknya.³¹ Geometri adalah membangun konsep dimulai dengan mengidentifikasi

³¹Juwita, Kenny Dewi, dkk. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. (Jakarta; CRI Indonesia. 2000). hlm 266.

bentuk-bentuk dan menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar seperti segi empat, lingkaran, segitiga pernyataan tersebut didukung Clements dkk.³² Belajar konsep-konsep maupun belajar bahasa untuk mengungkapkan letak seperti dibawah, diatas, kiri, dan kanan meletakkan dasar awal memahami geometri. Ismayani menyatakan bahwa geometri adalah pemahaman konsep berbagai bentuk geometri bangun datar dan bangun ruang. Mengenal nama dan ciri-ciri berbagai bentuk geometri itu serta mencari bentuk-bentuk yang sama dengan masing-masing bentuk tersebut dalam dunia nyata. Pembelajaran secara kongkrit benda-benda yang dikenalkannya memudahkan untuk anak lebih cepat memahami dari perbedaan bentuk, ciri-ciri dan sifat dari suatu benda.³³ Dari pendapat beberapa pakar diatas dapat disimpulkan bahwa geometri adalah mengenali bentuk benda-benda, membandingkan, membedakan, dan juga membedakan kesamaan dan perbedaan bentuk suatu benda yang ada disekitar.

2. Tahap-tahap Pengenalan Geometri

Anak dapat memahami konsep melalui pengalaman bermian dan guru membantu dalam mengenalkan konsep geometri. Membangun konsep geometri anak usia dini dimulai dengan mengidentifikasi 10 bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambar-gambar. Anak dalam usia dini mulai berusaha untuk mengenal dan memahami bentuk dasar (bentuk-bentuk geometri) yang memiliki

³²Universitas Terbuka. Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. (Jakarta: Indeks. 2008). hlm 398

³³Ismayani, Ani. *Fun Math with Children*. (Jakarta: Elex Media Komputindo. 2010)

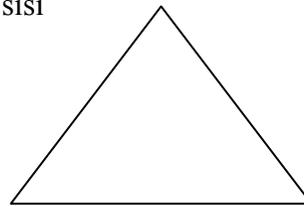
nama-nama tertentu seperti lingkaran, persegi, segitiga, persegi panjang, dan lain sebagainya menurut Wahyudi yaitu:³⁴

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

3. Jenis-jenis Geometri

Mengidentifikasi dengan penggolongan bentuk suatu benda dapat menciptakan pengetahuan jenis-jenis bentuk dari suatu benda. Anak mulai melihat atribut-atribut yang sama dan berbeda pada gambar dan benda-benda yang berada di lingkungan sekitar anak. Jenis-jenis geometri secara umum yaitu geometri 2 dimensi biasa disebut juga bangun datar dan geometri 3 dimensi yaitu biasa disebut bangun ruang. Menurut Kusni geometri 2 dimensi (bangun datar) adalah bangun yang mempunyai sisi dan sudut, diantaranya:³⁵

1. Segitiga adalah bangun yang memiliki tiga sisi

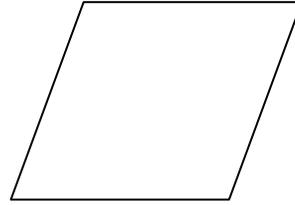


Gambar 2.1 Segitiga

³⁴ Wahyudi dan Damayanti. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*(Jakarta: Grasindo. 2005). hlm 115

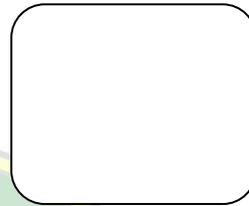
³⁵Kusni. *Geometri Dasar*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2008). hlm. 14-16

2. Jajar genjang adalah suatu segi empat yang sisi-sisinya sepasang sejajar.



Gambar 2.2 Jajargenjang

3. Persegi panjang adalah suatu jajar genjang yang satu sudutnya siku-siku.



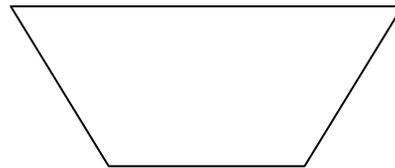
Gambar 2.3 Persegipanjang

4. Belah ketupat adalah suatu jajar genjang yang dua sisinya berurutan sama panjang.



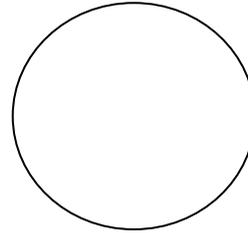
Gambar 2.4 Belahketupat

5. Trapesium adalah suatu segi empat yang memiliki tepat sepasang sisi yang sejajar.



Gambar 2.5 Trapesium

6. Lingkaran adalah garis lengkung yang bertemu kedua ujungnya yang merupakan himpunan titik-titik yang berjarak sama dari sebuah titik tertentu.



Gambar 2.6 Lingkaran

4. Tujuan Pengenalan Geometri

1. Tujuan Umum

Tujuan pengenalan geometri secara umum menurut Depdiknas yaitu anak diharapkan mengenal dan menyebutkan berbagai macam benda berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada disekitar anak misalkan lingkaran, segitiga, belah ketupat, trapesium, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, oval.³⁶

2. Tujuan Khusus

Menurut Clements dkk pengenalan geometri secara khusus memiliki tujuan yaitu:³⁷memberikan kepada anak pengalaman-pengalaman dalam lingkaran langsung mereka yang memungkinkan mereka mengidentifikasi bentuk-bentuk dan sosok-sosok, membuat anak sadar akan bentuk-bentuk geometri di dalam lingkaran alami 15 memungkinkan mereka untuk membuat asosiasi antara benda-benda biasa dan kata-

³⁶ Tim.Pedoman Pembelajaran dan Manajemen Berbasis Sekolah di Taman Kanak-kanak (Jakarta: BP.Cipta Jaya.2010).hlm 312.

³⁷ Universitas Terbuka. Wasik, Barbara A. Pendidikan Anak Usia Dini, Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah. (Jakarta: Indeks, 2008). hlm, 399.

kata tidak biasa, memberikan kepada anak kesempatan-kesempatan untuk membangun bentuk-bentuk geometri dan belajar nama-nama yang sesuai untuk bentuk-bentuk itu.

5. Manfaat Pengenalan Geometri

Pengenalan merupakan aspek yang sangat penting, karena salah satu tujuan kegiatan pembelajaran adalah anak mengenal apa yang telah anak pelajari. Pengenalan yang dimaksud berupa konsep-konsep, teori dan hukum yang ada. Pada saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk geometri, sebaiknya guru menggunakan media yang riil dan dekat dengan anak, sehingga anak dapat melihat dan memanipulasi benda-benda yang mempunyai bentuk geometri tersebut. Perkembangan anak berlangsung secara berkesinambung. Tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat, baik secara kuantitatif maupun kualitatif, pada tahap selanjutnya. Menurut Wahyudi bahwa pengenalan Geometri memberikan manfaat pada anak yaitu:³⁸

1. Anak akan mengenal bentuk-bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi dan persegi panjang
2. Anak akan membedakan bentuk-bentuk
3. Anak akan mampu menggolongkan benda sesuai dengan ukuran dan bentuknya
4. Akan memberi pengertian tentang ruang, bentuk, dan ukuran.

³⁸ Wahyudi dan Damayanti. *Program Pendidikan untuk Anak Usia Dini di Prasekolah Islam*(Jakarta: Grasindo, 2005). hlm, 109.

C. Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak Melalui Permainan Geometri di Tk Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung

Anak merupakan sosok individu sebagai makhluk sosiokultural yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan serta organisasi yang merupakan satu kesatuan jasmani dan rohani yang utuh dengan segala struktur dan perangkat biologis dan psikologinya sehingga menjadi sosok unik. Anak mengalami suatu proses perkembangan yang fundamental berarti dalam arti bahwa pengalaman perkembangan pada anak usia dini dapat memberikan pengaruh yang kuat dan berjangka waktu lama sehingga melandasi proses perkembangan anak selanjutnya.

Usia pra sekolah merupakan suatu fase yang sangat penting dan berharga, yang merupakan masa pembentukan dalam periode kehidupan manusia. Masa anak sering dipandang sebagai masa emas (*golden age*) bagi penyelenggaraan pendidikan. Masa anak merupakan fase yang sangat fundamental bagi perkembangan individu, karena fase ini terjadinya peluang yang sangat besar untuk pembentukan dan pengembangan pribadi seseorang.

Lingkungan sekolah, sebagai salah satu lembaga pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi penerus. Proses pendidikan disekolah dilaksanakan dalam bentuk belajar mengajar. Keefektifan daya serap anak didik terhadap kegiatan yang sulit dan rumit dengan bantuan alat. Kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari keaktifannya dan kemandiriannya maupun kemampuannya dalam pembelajaran. Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan tujuan dapat

meningkatkan kemampuan kognitif anak bukanlah hal yang mudah. Banyak ditemukan anak yang masih enggan untuk belajar. Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antara lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat, karakteristiknya. Metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan, sarana belajar yang memadai juga menyenangkan. Alat permainan anak yang menarik dan menyenangkan, tersedianya berbagai sumber belajar yang mendorong anak untuk belajar.

Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan bermain bagi anak adalah bebas untuk berimajinasi, bereksplorasi dan menciptakan sesuatu. Sehingga bermain merupakan aktivitas yang selalu dilakukan oleh anak setiap hari. Sepanjang waktu, anak memanfaatkannya untuk kegiatan bermain. Menurut Hurlock, arti yang tepat untuk bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Dengan kata lain, bermain dilakukan oleh anak memiliki tujuan untuk kegiatan bermain itu sendiri agar anak merasa gembira.³⁹ Dengan demikian, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar yang mewajibkan anak untuk melakukan kegiatan bermain.

Sementara itu dalam referensi lain Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh

³⁹ Elizabeth B.Hurlock, *op cit*, hlm, 322.

pikiran, tubuh dan spirit.⁴⁰ Tidak semua kegiatan yang dilakukan oleh anak merupakan bermain dan tidak semua pengalaman yang bermakna melibatkan bermain.

Oleh karena itu, Fromberg dalam Dockett mendefinisikan bermain pada anak sebagai kegiatan yang mencakup kombinasi dari enam elemen, yaitu: simbolik, bermakna, aktif, menyenangkan, sukarela, aturan main yang ditentukan sendiri dan episodik. Ciri khas simbolik dapat terlihat ketika seorang anak berpura-pura memainkan unit balok sebagai kereta.⁴¹

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang penting untuk dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan, tanpa ada paksaan ataupun tekanan dari luar, serta mampu mengembangkan berbagai potensi pada anak, secara khusus potensi kecerdasan kognitif yang dimiliki anak tersebut.

Dalam konteks ini yang perlu diperhatikan atau digaris bawahi adalah suasana dan rasa senang pada diri anak. Artinya bahwa ketika rasa senang itu sudah tidak ada atau anak sudah tidak dapat menikmati kegiatan yang dilakukannya maka kegiatan tersebut tidak dapat lagi dikatakan sebagai kegiatan bermain.

Oleh karenanya bermain sangat efektif untuk digunakan sebagai suatu pendekatan dalam kegiatan belajar pada pendidik prasekolah. Atau yang biasa kita

⁴⁰ Tadkiroatun Musfiroh, *Op Cit*, hlm, 45

⁴¹ <http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini>. diakses 15.11.20115

kenal dengan pendekatan 'Bermain sambil Belajar'. Bermain merupakan suatu kegiatan yang inheren pada setiap anak yang normal. Sering kali anak bermain tanpa harus melihat tujuan dari kegiatan ini. Bahkan ada juga teori yang mengatakan bahwa bermain sebagai salah satu bentuk aktualisasi diri dari energi yang berlebih dalam diri anak, atau yang dikenal dengan teori '*Surplus Energy*'. Ini menunjukkan bahwa bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan potensi-potensi yang masih tersembunyi menjadi lebih teraktualisasikan.

Permainan memiliki banyak manfaat, permainan juga memiliki arti yang sangat penting bagi perkembangan kehidupan anak-anak. Permainan meningkatkan afiliasi dengan teman sebaya, mengurangi tekanan, meningkatkan perkembangan kognitif, meningkatkan daya jelajah dan memberi tempat berteduh yang aman bagi perilaku yang secara potensial berbahaya. Permainan meningkatkan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini, anak-anak mempraktekkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam hidup masa depannya.

Menurut Elizabeth B.Hurlock, aktivitas bermain memiliki pengaruh yang besar terhadap beberapa hal, diantaranya yaitu:

1. Dorongan berkomunikasi. Agar dapat bermain dengan baik bersama anak lain, anak harus belajar berkomunikasi, dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya, mereka harus mengerti apa yang dikomunikasikan oleh orang lain.

2. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam. Permainan merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh batasan lingkungan terhadap perilaku mereka.
3. Perkembangan wawasan diri. Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan teman bermainnya. Dengan bermain memungkinkan anak untuk mengembangkan konsep dirinya dengan pasti dan nyata.
4. Belajar bermasyarakat atau bersosialisasi. Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial, bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan mereka.
5. Standar moral. Walaupun anak belajar dirumah dan disekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.
6. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan. Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerja sama, murah hati, jujur, sportif, dan disukai orang.⁴²

Oleh karena itu asumsi tentang adanya potensi kecerdasan pada anak muncul berdasarkan paradigma bahwa setiap anak yang dilahirkan telah memiliki potensi genius. Artinya anak yang dilahirkan ke dunia dengan kemampuan tertentu salah satunya adalah potensi genius secara afektif. Anak kecil akan secara langsung

⁴² Andang Ismail, *Educatian Games, Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media. 2007). hlm, 29.

menguasai sistem simbol yang rumit, otak cemerlang, kepribadian yang sensitif dan akselerasi terhadap setiap stimulasi. Dalam mengembangkan potensi tersebut perlu memberikan stimulus melalui bermain. Tadkiroatun Musfiroh mengungkapkan bahwa potensi kecerdasan interpersonal dapat diasah dengan berbagai permainan yang merangsang kepekaan merasakan perasaan orang lain dan berusaha melihat dari sudut pandang orang lain. Semua permainan dilakukan secara berkelompok dan berpasangan sebenarnya memiliki nilai stimulasi yang tinggi.⁴³

Banyak pendidik yang sudah mengakui bahwa bermain sangat penting dilakukan sebagai stimulasi pengembangan kemampuan pada pendidikan prasekolah. Hal ini sangatlah beralasan, sebab masa usia prasekolah seringkali disebut sebagai masa bermain. Dimana mereka bisa mengenali diri dan lingkungannya sebagai dasar perkembangan sosialnya hanya melalui bermain. Selain itu seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa dengan bermain anak akan merasa senang sehingga segala bentuk materi yang hendak kita berikan akan terserap secara maksimal oleh mereka. Dalam keadaan senang anak tidak pernah merasa terbebani, tidak mudah jenuh, bisa bereksplorasi, dan dapat mengaktualisasikan dirinya secara optimal.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Sebelum bersekolah, bermain merupakan cara alaiiah anak untuk menemukan lingkungan, orang lain, dan dirinya sendiri. Pada prinsipnya bermain mengandung rasa senang dan lebih mementingkan proses dari pada hasil akhir. Perkembangan bermain sebagai cara pembelajaran hendaknya disesuaikan

⁴³ Tadkiroatun Musfiroh. *Op Cit*, hlm, 1-4

dengan perkembangan usia anak kemampuan anak didik, yaitu berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih banyak) menjadi belajar sambil bermain (unsur belajar lebih banyak).

Kegiatan bermain sambil belajar yang dimaksud adalah pelaksanaan kegiatan di TK/RA yang tidak semata-mata hanya melakukan kegiatan bermain yang tidak bermakna bagi anak. Melalui kegiatan bermain, diharapkan anak juga bisa mengembangkan segala potensi positif dan pembentukan perilaku yang baik yang ada pada diri mereka. Tanpa disadari oleh mereka, melalui kegiatan bermain ada proses belajar yang dialaminya. Anak dapat melatih otot besar dan halus, meningkatkan penalaran dan memahami keberadaan lingkungannya, mengembangkan daya imajinasi dan dunia sesungguhnya, mengikuti peraturan, tata tertib dan disiplin. Dengan bermain anak menggunakan seluruh aspek panca inderanya. Semua ini dapat teraktualisasi pada anak dengan perasaan senang dan tanpa terbebani.

D. Kerangka Berpikir

Anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak kecil mereka sudah mengenal benda-benda terdekatnya, misalnya piring, lemari, meja, buku, bola, atau benda lainnya yang digunakan untuk memenuhi kebutuhannya dalam kehidupan sehari-hari dan keperluan bermain. Belajar mengenal bentuk-bentuk geometri membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya.

Kemampuan dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini merupakan kemampuan yang sangat diperlukan anak TK sebagai dasar kemampuan

dalam mengenal bentuk-bentuk geometri, mengklasifikasikan bentuk berdasarkan bentuk, membedakan ukuran, berpikir rasional dan dapat mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan mengenal bentuk geometri mencakup kemampuan mengetahui, memahami dan kemampuan menerapkan. Mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri.

Mengenalkan bentuk geometri pada anak usia dini dimulai dari membangun konsep geometri yaitu dengan mengidentifikasi ciri-ciri bentuk geometri. Sebelum mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri, dalam perkembangan kognitif anak menurut teori Bloom ada enam jenjang proses dalam berpikir, di antaranya adalah mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan berkreasi. Selain itu pengenalan bentuk geometri pada anak usia TK dapat dikembangkan melalui pengenalan anak terhadap berbagai kemampuan spasialnya yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda dan tempat di mana benda itu berada, seperti kertas itu bentuknya segi empat.

Faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak adalah cara berpikir simbolis, intuitif serta kemampuan spasialnya untuk dapat mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari.

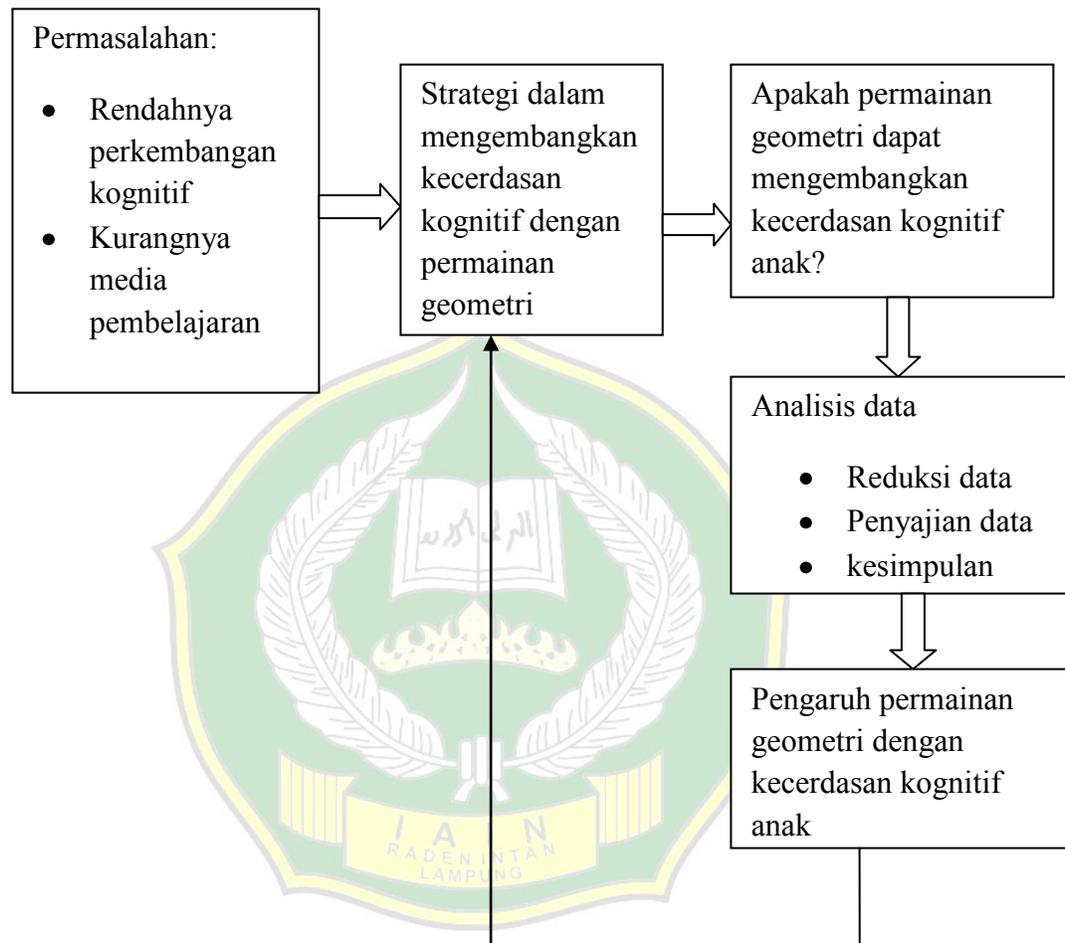
Piaget menyatakan bahwa anak usia TK berada pada tahap praoperasional di mana pada tahap ini merupakan tahap persiapan ke arah pengorganisasian pekerjaan yang konkret dan dapat berpikir intuitif. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk,

dapat mempertimbangkan ukuran besar atau kecil, panjang atau pendek pada benda yang didasarkan pada pengalaman dan persepsi anak. Kenyataan yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal bentuk geometri pada kelompok A rendah.

Penyebab rendahnya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak kelompok A adalah media pembelajaran yang digunakan terbatas, guru hanya mengenalkan dua macam bentuk geometri, selain itu guru hanya menggunakan media papan tulis dan gambar macam-macam bentuk geometri, akibatnya kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri belum dikuasai dengan baik. Anak-anak masih kebingungan saat menyebutkan macam-macam bentuk geometri yaitu bentuk segi empat, segitiga, dan lingkaran. Penyajian dalam metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, guru hanya bercerita di depan menerangkan gambar bentuk geometri.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu ditingkatkannya kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak melalui permainan yang menarik yaitu berupa media yang sesuai dengan karakteristik anak. Bermain merupakan aktivitas penting yang harus dilakukan anak usia dini, dengan bermain anak-anak akan mencoba bereksperimen sehingga bertambah pengalaman, dan pengetahuannya. Dalam bermain tidak pernah lepas dari media permainan, dengan media permainan anak dapat belajar melalui benda konkret atau nyata supaya anak dapat mengetahui secara langsung mengenai apa yang disebutkan oleh guru.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan dengan cara melihat gambar kerangka piker dibawah ini:



Gambar 2.7 Kerangka Pikir

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut: Permainan Geometri dapat Mengembangkan Kecerdasan Kognitif pada Anak di B1 Tk Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pengertian Metode Penelitian

Menurut Sugiyono, metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.⁴⁴ Metode merupakan salah satu atau jalan pengaturan atau pemeriksaan sesuatu dengan benar. Metode penelitian merupakan suatu rangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara terencana dan sistematis guna mendapatkan pemecahan masalah atau mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan tertentu.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa metode penelitian adalah sesuatu tentang cara-cara melakukan pengamatan atau penelitian untuk mendapatkan data melalui tahapan-tahapan yang telah ditentukan. Dalam upaya mengumpulkan data dan menganalisis data maka penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut yaitu:

B. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan yang difokuskan pada situasi kelas atau lazim disebut dengan *Classroom Action Research*. *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas), adalah “salah satu jenis penelitian tindakan yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pelaksanaan

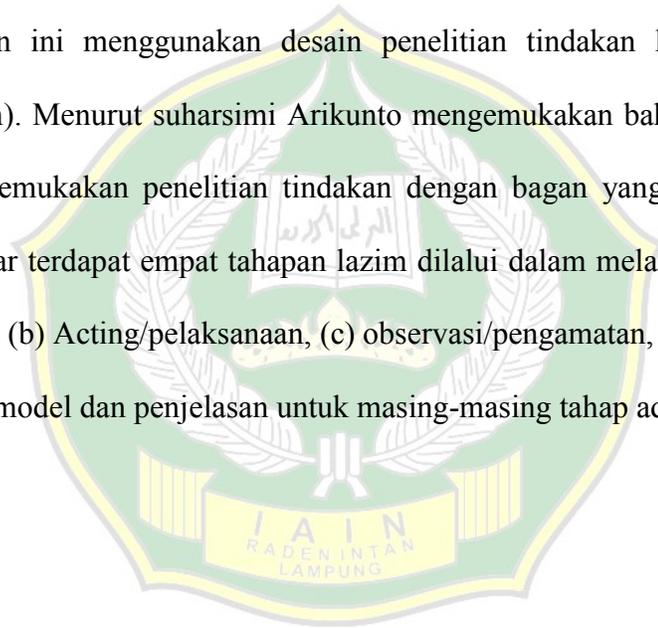
⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : Alfabeta, 2010), hlm. 3

penelitian tindakan kelas adalah guru sebagai *agent of change* (agen perubahan) yang harus selalu membuat perubahan dan peningkatan profesionalitas. Untuk itu, upaya penelitian ini dilakukan untuk mencari jawaban atas permasalahan yang dihadapi guru dalam tugas sehari-hari di dalam kelas. Dengan demikian, Penelitian Tindakan Kelas dilakukan untuk meningkatkan dan atau perbaikan praktek pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru.”⁴⁵

2. Desain Penelitian

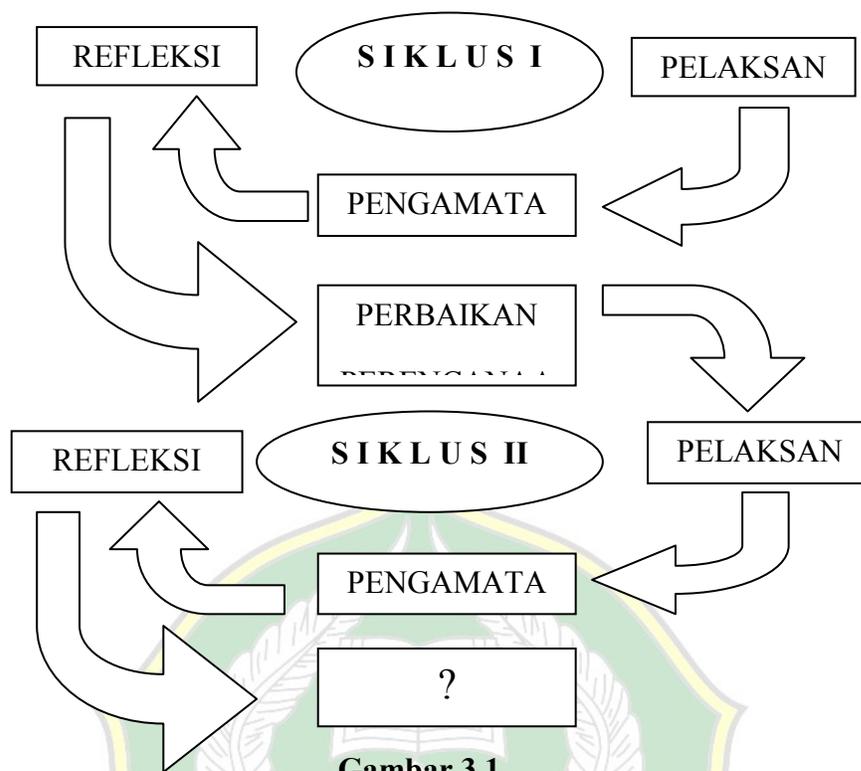
Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Menurut suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa ada beberapa ahli yang mengemukakan penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan lazim dilalui dalam melakukan PTK, yaitu (a) perencanaan, (b) Acting/pelaksanaan, (c) observasi/pengamatan, (d) refleksi.⁴⁶

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:



⁴⁵ Suyanto. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. (Jogyakarta: IKIP, 1997). hlm.7.

⁴⁶ Suharsimi Arikunto dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 16



Gambar 3.1

Sumber: Model siklus Classroom Action Research dari Masnur Muslich Model Penelitian Tindakan oleh Hopkins⁴⁷

Proses pelaksanaan tindakan berdasarkan siklus diatas dapat dirinci sebagai berikut:

Siklus 1

1. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu tindakan persiapan. Kegiatan pada tahap ini adalah:

- a. Penyusunan SKH dengan model pembelajaran yang direncanakan dalam PTK.
- b. Penyusunan lembar masalah/lembar kerja Peserta Didik sesuai dengan indikator

⁴⁷ Masnur Muslich, *Melaksanakan PTK itu Mudah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 20

- pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Memberikan penjelasan pada Anak Didik mengenai teknik pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 - d. Menyediakan gambar yang akan dikerjakan anak sebagai instrument pengamatan perkembangan kreativitas anak dari yang paling mudah sampai dengan tingkat kesukaran.

2. Pelaksanaan

- a. Melaksanakan kegiatan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat.

Dalam pelaksanaan penelitian guru menjadi fasilitator selama pembelajaran, Anak didik dibimbing untuk belajar menggambar (sesuai dengan skenario pembelajaran).

- b. Kegiatan penutup. Diakhir pelaksanaan pembelajaran pada tiap siklus, guru memberikan penilaian serta apresiasi untuk memotivasi belajar anak Didik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Observasi (pengamatan) Tindakan

Pengamatan berfungsi sebagai proses pendokumentasian dampak dari tindakan dan menyediakan informasi untuk tahap refleksi. Observasi dilakukan untuk mengetahui tindakan yang dilakukan dan dampak terhadap hasil. Artinya perubahan apa saja yang telah terjadi pada anak, setelah dilakukan tindakan.

4. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis data yang telah diperoleh. Hasil analisis data yang telah ada dipergunakan untuk melakukan evaluasi terhadap proses dan hasil

yang ingin dicapai. Refleksi dimaksudkan sebagai upaya untuk mengkaji apa yang telah atau belum terjadi, apa yang dihasilkan, kenapa hal ini terjadi dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya dalam upaya untuk menghasilkan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Siklus II

a. Perbaikan Perencanaan

Persiapan dilakukan oleh peneliti dan pendidik dengan mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I.

b. Pelaksanaan

Penelitian tindakan dilakukan sesuai dengan rencana tindakan yang telah direncanakan dalam rencana pelaksanaan berdasarkan siklus I.

c. Observasi

Pengamatan dilakukan oleh observasi dipandu dengan lembar observasi.

Observasi dilaksanakan dengan instrumen lembar observasi untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kemampuan anak.

d. Refleksi

Seluruh data yang diperoleh kemudian dianalisis dan diolah kembali. Hasil refleksi II selanjutnya dibandingkan dengan hasil pada siklus I, apakah ada peningkatan atau penurunan.

C. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah peserta didik di kelas B1 di Tk Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, tahun ajaran 2016-2017 sebanyak 20 anak didik. Sedangkan obyeknya adalah Pengembangan Kecerdasan Kognitif Anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian dengan menggunakan pendekatan PTK menempatkan penelitian sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data penelitian. Penelitian sebagai instrumen utama, sebab penelitian mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi dan wawancara kepada informan, melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah. Berikut ini penjelasannya:

1. Wawancara (*interview*)

Teknik wawancara merupakan kegiatan utama dalam mengumpulkan data dan informasi. Karena, pertama dengan menggunakan wawancara penelitian dapat menggali tidak saja apa yang di ketahui dan dialami subjek, tetapi juga ada yang tersembunyi jauh di dalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan (Anak Didik dan Guru, kepala sekolah) bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa yang mendatang.⁴⁸

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara semi berstruktur.⁴⁹ Artinya penelitian mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lebih bebas dan leluasa, tanpa terikat oleh suatu susunan pertanyaan yang telah dipersiapkan sebelumnya. Meski begitu, penelitian juga menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir

⁴⁸ Hamid Pattilima. *Op Cit*, hlm. 74-75

⁴⁹ *Ibid*, hlm. 75

pertanyaan yang diajukan kepada informan. Panduan tersebut hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, pengolahan data dan informasi.

2. Pengamatan (*Observation*)

Dalam kegiatan ini penelitian mengamati secara langsung terhadap situasi Kelas terkait dengan masalah yang diteliti. Posisi peneliti hanya sebagai pengamat dan tidak terlibat langsung dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di TK tersebut, pengamatan yang peneliti lakukan selama berada di sekolah, meliputi kegiatan pembelajaran dan perkembangan yang dialami peserta didik, dan lain sebagainya yang ada kaitannya dengan permasalahan yang diteliti.

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan cara untuk mengumpulkan data melalui dokumentasi yang tersedia. Teknik ini untuk menggali data tentang visi, misi, program kerja, dan profil di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, keadaan tenaga pengajar, grafik berupa histogram tentang jumlah anak. Observasi, digunakan untuk memperoleh data atau informasi tentang aktivitas pembelajaran di kelas yang berkaitan tentang perkembangan kecerdasan kognitif anak melalui permainan geometri. Dengan menggunakan lembar pengamatan atau lembar observasi yang telah disiapkan diharapkan mampu mendapatkan data yang lebih akurat sesuai dengan keadaan yang terjadi.

E. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis sehingga dapat diketahui mengenai pentingnya metode bermain terhadap perkembangan kecerdasan Kognitif anak di TK

Islam Mutiara Bandar Lampung. Sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. proses analisis data dilakukan terus menerus dalam proses pengumpulan data selama penelitian berlangsung. Teknik analisis data yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman mencakup tiga kegiatan yang bersamaan : (1) Reduksi data ; (2) Penyajian data ; dan (3) Penarikan kesimpulan (verifikasi).

1. Reduksi Data

Aktivitas reduksi data adalah mengolah data mentah yang dikumpulkan dari hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi diringkas dan disistematiskan, agar pembaca mudah paham dan cermat. Reduksi data ini merupakan salah satu bentuk analisis data sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dari penelitian dapat dibuat verifikasi. Dalam hal ini penelitian memproses secara sistematis data-data akurat yang diperoleh terkait dengan penerapan metode bermain geometri untuk mengembangkan emosi anak, sehingga dari hasil wawancara dengan observasi lapangan ditambah dengan dokumentasi yang ada.

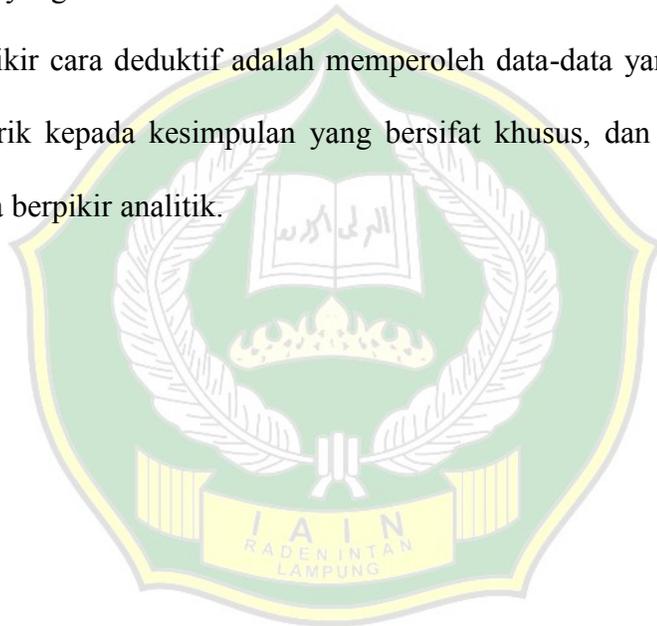
2. Penyajian Data

Setelah direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data, supaya data yang banyak mudah dipahami oleh peneliti maupun orang lain. Bentuk penyajian data yang digunakan adalah deduktif. Metode Deduktif yaitu suatu cara berpikir, Berdasarkan dari pengetahuan yang umum, ketika hendak menilai sesuatu kejadian yang khusus.

3. Kesimpulan/Verifikasi (Conclution Drawing/Verification)

Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Guna memperkuat uraian data, maka dirujuk dengan teori dari para ahli dan pendapat dari peneliti sendiri. Setelah data dianalisis, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan (privikasi) dengan cara deduktif. Metode Deduktif yaitu suatu cara berpikir, “Berdasarkan dari pengetahuan yang umum, ketika hendak menilai sesuatu kejadian yang khusus”.⁵⁰

Jadi berpikir cara deduktif adalah memperoleh data-data yang bersifat umum kemudian menarik kepada kesimpulan yang bersifat khusus, dan cara deduktif ini juga disebut cara berpikir analitik.



⁵⁰ Sutrisno Hadi, *Metode Reseach*, Jilid I, Andi Opset Yogyakarta, hlm, 42

BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambar Umum Tempat Penelitian

1. Sejarah Berdirinya TK Islam Mutiara

Tk Islam Mutiara merupakan salah satu lembaga pendidikan non formal yang memberikan layanan pendidikan bagi anak usia dini (umur 0-6 tahun). Tk Islam Mutiara ini berdiri pada bulan Desember 2004 yang beralamat di Jalan Pulau Damar No 48 Gg. Madrasah kel. Way Kandis Tanjung Senang Bandar Lampung.⁵¹

Dibukanya TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung ini karena banyaknya anak-anak usia 3-6 tahun yang tidak bersekolah karena tempat sekolahnya jauh. Pada tahun pertama dan tahun kedua dibukanya sekolah ini peminatnya agak sedikit. Seiring disambutnya secara positif dibukanya TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, pada tahun ketiga dan sampai sekarang ini peminatnya makin bertambah. Sejak berdirinya hingga sekarang TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung di pimpin oleh Masdalena.

2. Letak Geografis TK Islam Mutiara

TK Islam Mutiara ini didirikan di sekitar komplek Perum Bugenvil kelurahan Way Kandis Tanjung Senang Bandar Lampung.

- a) Bagian depan menghadap halaman tempat bermain anak-anak
- b) Sebelah belakang berbatasan dengan rumah masyarakat
- c) Bagian samping kanan dan kiri berbatasan dengan rumah warga

⁵¹ Dra. Hj. Suryati, kepala TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, Wawancara

3. Visi dan Misi TK Islam Mutiara

Setiap sekolah tentunya memiliki visi dan misi yang berbeda, sehingga membedakan antara sekolah yang satu dengan sekolah yang lain. Namun di balik semua itu mempunyai inti yang sama, yaitu mencapai tujuan pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karenanya, setiap anggota sekolah selalu berpegang pada visi dan misi yang hendak dicapai dalam setiap pembelajarannya.

Adapun visi dan misi TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung sebagai berikut:

a. Visi

Membina pemimpin masa depan dengan bekal ilmu dan kecakapan yang didasari iman taqwa sehingga menjadi pribadi yang berkarakter dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Menanamkan keimanan yang benar
- 2) Menciptakan lingkungan pendidikan yang sehat
- 3) Membangun mental fisik yang sehat
- 4) Menciptakan generasi yang cerdas sesuai dengan tingkat perkembangannya
- 5) Menyiapkan bekal memasuki pendidikan dasar

c. Tujuan

Ikut mencerdaskan kehidupan bangsa dalam menumbuh kembangkan kreatifitas, keterampilan, budipekerti yang luhur berdasarkan iman dan taqwa (imtaq) pada anak usia dini.⁵²

4. Kondisi Guru Pegawai dan Siswa

Adapun data pendidik/ tutor TK Islam Mutiara Way Kandis sebagai berikut:

Tabel 3
Keadaan Guru/Tenaga Pendidikan TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung Tahun 2016/2017

No	Nama	Tempat/Tanggal Lahir	L/P	Agama	Pendidikan terakhir	Tahun	Ket
1	Dra. Hj. Suryati	05-11-1953	P	Islam	SPG	1972	kepsek
2	Asriyah	13-04-1965	P	Islam	S1 PGTK	1984	Guru
3	Rini Pratiwi	25-02-1988	P	Islam	SMA	2007	Guru
4	Fivien Ria Kristi	24-04-1987	P	Islam	SMA	2006	Guru
5	Nuraini	24-03-1990	P	Islam	SMA	2009	Guru
6	Riska Amalia	15-05-1989	P	Islam	SMA	2008	Guru
7	Siska Yani	22-08-1987	P	Islam	SMA	2006	Guru

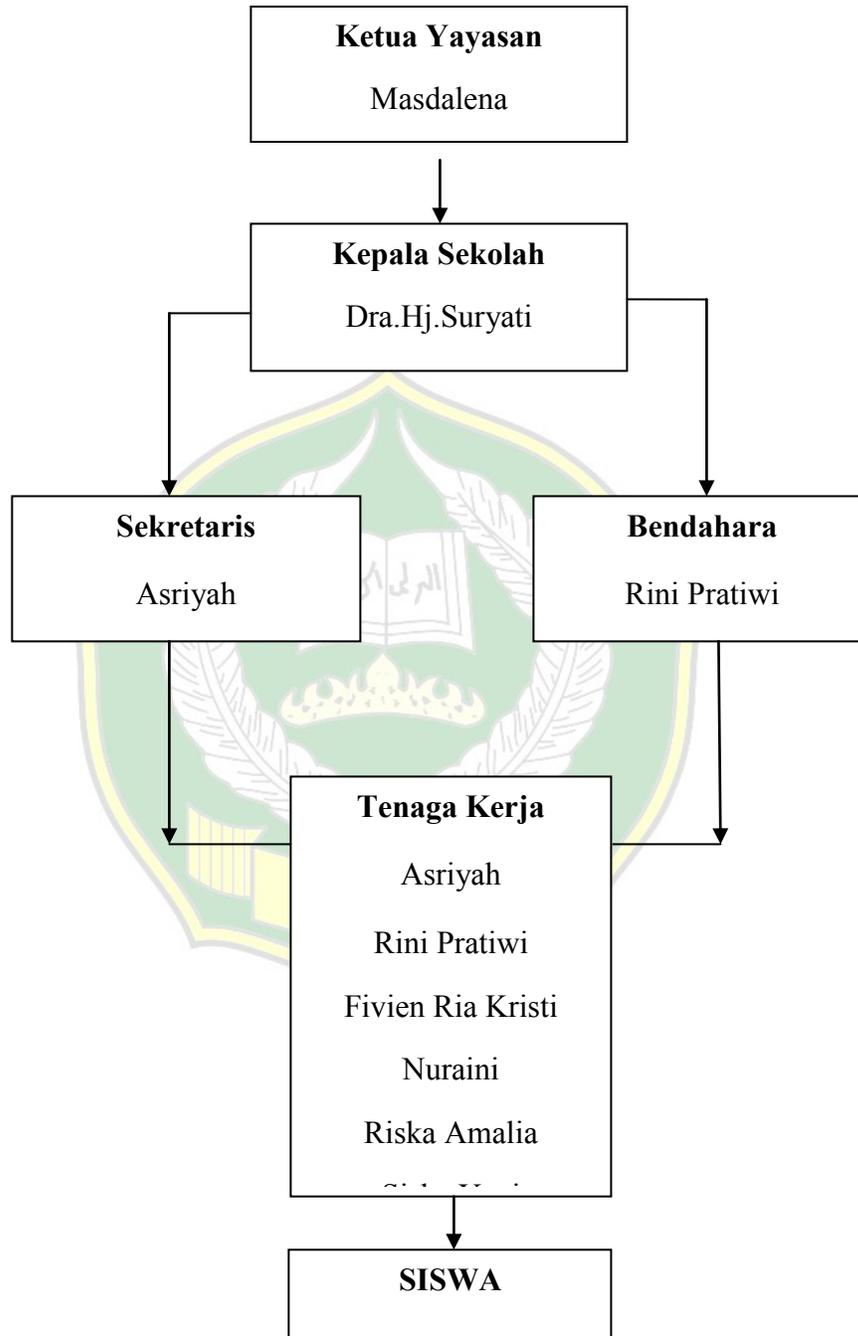
Sumber : Dokumen data TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung

⁵²Dra. Hj. Suryati, kepala TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung

5. Struktur Organisasi TK Islam Mutiara

Gambar 3.2

Struktur Organisasi TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung



Sumber : Data Sekolah TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung

6. Kondisi Sarana dan Prasarana TK Islam Mutiara

Berdasarkan observasi, fasilitas sarana dan prasarana yang dimiliki oleh TK Islam Mutiara ini ialah sebagai berikut :

1. Gedung

Tk Islam Mutiara memiliki gedung sendiri dengan kondisi fisik gedung yang sangat baik, terdapat empat ruang kelas yang cukup besar yaitu : ruang B1, ruang B2, ruang B3. Juga terdapat satu ruang kantor, satu ruang kamar mandi dan satu ruang kamar toilet.

2. Fasilitas pembelajaran

a. Didalam kelas

Tk Islam Mutiara menyediakan berbagai fasilitas yang dapat menunjang dan memperlancar kegiatan belajar mengajar seperti : meja belajar, kursi, papan tulis, spidol, pensil, penghapus, buku, rak buku, meja guru, puzzle, balok, plastisin, alat-alat masakan, papan panel, tempat sampah, tissue dan portopolio hasil kerja anak.⁵³

b. Luar Kelas

Untuk kegiatan di luar kelas, Tk Islam Mutiara menyediakan berbagai fasilitas sebagai berikut : ayunan, prosotan, puteran, holahuf, bola dan lain sebagainya.

⁵³Sumber : Dokumen data TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung

Tabel 4
Data Sarana dan Prasarana TK Islam Mutiara Way Kandis Tahun 2016/2017

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1	Ruang kantor	1	Baik
2	Ruang kelas	3	Baik
3	Toilet	2	Baik
4	Meja belajar peserta didik	50	Baik
5	Kursi belajar peserta didik	60	Baik
6	Meja guru	4	Baik
7	Kursi guru	4	Baik
8	Papan tulis	4	Baik
9	Penghapus papan tulis	4	Baik
10	Mistar panjang	4	Baik
11	Rak buku murid	1 set	Baik
12	Meja kursi tamu	1	Baik
13	Tempat tidur UKS	1	Baik
14	Kotak P3K	4	Baik
15	Kipas angin	3	Baik
16	Lap tangan	3	Baik
17	Baskom	3	Baik
18	Sapu lidi	3	Baik
19	Sapu ijuk	3	Baik
20	Lap pel	3	Baik

Dukungan sarana dan prasarana pada tabel di atas sangat meningkatkan aktivitas dalam kegiatan belajar anak, sehingga pada proses belajar dan mengajar dapat berjalan dengan baik.

Namun perlu penulis jelaskan bahwa di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung tidak hanya memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran namun memiliki sarana pembelajaran dan alat permainan sebagai alat bantu pembelajaran dan sumber belajar bagi peserta didik yang berfungsi merangsang perkembangan peserta didik. Alat permainan dan sarana pembelajaran dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 5
Data Alat Permainan dan Sarana Pembelajaran di TK Islam Mutiara Way
Kandis Bandar Lampung Tahun 2016/2017

No	Alat Permainan atau Sarana Pembelajaran	Jumlah	Kondisi
1	Dvd	1	Baik
2	Kaset	3	Baik
3	Ayunan	4	Baik
4	Prosotan	1	Baik
5	Balok	1 set	Baik
6	Puzzle	1 set	Baik
7	Kertas lipat	9 lusin	Baik
8	Boneka tangan	5	Baik
9	Putar-putaran	1	Baik
10	Kereta-keretaan	1	Baik
11	Bola besar	5	Baik
12	Area agama	1 set	Baik
13	Area bahasa	1 set	Baik
14	Area sains	1 set	Baik
15	Plastisin	1 set	Baik
16	Tipe	1	Baik
17	Bola kecil	5	Baik
18	Bantalan mencocok	3 lusin	Baik
19	Jarum mencocok	3 lusin	Baik

Sumber : Dokumentasi TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung

Berdasarkan tabel data mengenai alat permainan dan sarana pembelajaran di TK Islam Mutiara sudah baik, karena telah memiliki beberapa fasilitas bermain di dalam maupun di luar kelas. Fasilitas bermain di dalam maupun di luar kelas ini sangat mendukung pada saat pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan alat permainan yang telah tersedia anak mampu mengeksplorasi dirinya dan mampu bersosialisasi dengan teman-temannya.

Tabel 6
Data Keadaan Murid TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung
Tahun 2016/1017

No	Kelas	P	L	Jumlah
1	B1	12	8	
2	B2	7	13	
3	B3	11	9	
Jumlah Seluruh Peserta Didik:60				

Sumber : dokumentasi TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung

B. Gambaran Pelaksanaan Pembelajaran Pra Penelitian dalam Meningkatkan Perkembangan Kecerdasan Kognitif Melalui Permainan Geometri Anak di Taman Kanak-kanak Islam Mutiara Bandar Lampung

Sebagaimana data yang penulis peroleh di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung. Proses pembelajaran tersebut cenderung menggunakan metode konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Melalui pembelajaran demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran konvensional yaitu tanya jawab dan ceramah ternyata tidak menjadikan siswa berperan aktif dalam menerima pembelajaran, melainkan siswa pasif dalam menerima pembelajaran di kelas yang mengakibatkan prestasi belajar siswa tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Dapat dikatakan, jika guru mengajar dengan banyak ceramah, siswa akan mengingat hanya 20% dari apa yang telah dipelajari, karena siswa hanya mendengar saja. Sebaliknya jika guru meminta siswa melakukan sesuatu dan melakukan maka mereka akan mengingatnya sebanyak 90%. Hal ini ada kaitannya dengan pendapat

Confusius bahwa “apa yang saya *dengar*, saya lupa; apa yang saya *lihat*, saya ingat; dan apa yang saya *lakukan*, saya paham.

Dari uraian tersebut sudah jelas bahwa metode ceramah dan tanya jawab sangat tidak kondusif jika diterapkan pada proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Sedangkan salah satu tujuan belajar adalah merupakan suatu proses dan interaksi yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada diri manusia yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam bermasyarakat atau lingkungan.

Dalam menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan di Taman Kanak-kanak Islam Mutiara tenaga pendidik ditekankan untuk kreatif dengan menggunakan berbagai macam metode dan media pembelajaran yang bervariasi, dengan demikian guru dapat menentukan arah dan tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan guru TK Islam Mutiara, bahwa sebelum guru menentukan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, terlebih dahulu guru mempersiapkan program/perencanaan dalam mengajar, diantaranya yaitu mempersiapkan program tahunan/semester, yang gunanya sebagai pedoman penyelenggaraan selama satu tahun/semester, dan sebagai bahan dalam mengadakan supervise dan evaluasi, mempersiapkan program mingguan (SKM) dan satuan kegiatan harian (SKH).

Disamping itu para pendidik di TK tersebut dalam menyampaikan materi ajar tidak ditekankan untuk menggunakan pendekatan dan media. Karena menurut mereka

dengan adanya media akan lebih banyak menghabiskan waktu dan tidak efektif dalam menyampaikan materi. Oleh sebab itu melalui penelitian ini penulis ingin memberikan sebuah inovasi pembelajaran melalui penelitian tindakan agar anak lebih tertarik dan fokus dalam menerima pembelajaran. Secara spesifik dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dan membentuk hubungan antara materi pembelajaran dengan dunia nyata.

C. Pelaksanaan Tindakan

Peneliti mencoba mencari jalan keluar masalah dengan upaya melakukan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan pada peserta didik yang berusia 5-6 tahun di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dan II masing-masing dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini berlangsung di TK Islam Mutiara Way Kandis, maka peneliti dapat gambarkan sebagai berikut:

1. Pelaksaan Penelitian Siklus I

a. Siklus I pertemuan pertama

1) Tahap Perencanaan

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan, berdasarkan evaluasi pada pra tindakan,

- 1) Observasi dan wawancara untuk mendapat gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses

pembelajaran di Tk Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya merumuskan persolan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.

- 2) Menyusun perangkat pembelajaran, antara lain mempersiapkan sumber atau bahan dalam pembelajaran seperti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) secara kolaboratif antara peneliti dan guru.
- 3) Menyiapkan media seperti, alat dan bahan pembelajaran.
- 4) Menyusun laporan dan lembar observasi proses pembelajaran kegiatan menggunakan metode gambar.
- 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai indikator pencapaian.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah diri sendiri dengan sub tema macam-macam panca indra. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris dihalaman, kemudian anak-anak masuk kedalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca hadist-hadist. Setelah selesai membaca do'a, absen dan dilanjutkan dengan tanya jawab.

Memasuki kegiatan awal, guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan mengajak anak-anak berdo'a, setelah berdo'a kemudian dilanjutkan dengan bernyanyi tanda siap mengikuti pembelajaran pada hari itu. Anak ditanya tentang tanggal, bulan serta tahun pada hari tersebut dan guru menuliskannya pada papan tulis dipojok kiri atas.

Kegiatan inti dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan kognitif khususnya dalam mengembangkan kecerdasan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan melalui metode bermain dengan menggunakan media gambar adalah membuat bentuk panca indra mereka masing-masing, guru terlebih dahulu menjelaskan kepada anak kegiatan yang akan dilakukan pada hari itu. Sebelum melakukan kegiatan anak-anak bernyanyi sambil mengekspresikan lagu "dua mata saya". Kegiatan pertama membentuk panca indra, kegiatan kedua mengurutkan panca indra dengan gambar yang sudah dibentuk, kemudian mengurutkan panca indra sesuai gambar. Jika anak sudah selesai pada kegiatan pertama kemudian melanjutkan kegiatan menyelesaikan kegiatan yang kedua dan ketiga sampai semua kegiatan diselesaikan oleh anak-anak.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang panca indra bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan hari esok.

3) Observasi

Pada saat observasi semua kegiatan berjalan dengan lancar dan anak-anak sangat antusias saat mengikuti proses pembelajaran. Kemudian penulis melakukan pengamatan saat anak bermain gambar yaitu bagaimana anak membentuk panca indra

dengan menggunakan gambar. Pada saat membentuk panca indra dengan gambar anak-anak sudah mampu membentuk kepala mereka dengan baik namun masih terbalik-balik, namun ada beberapa anak yang masih tidak mau memegang dan membentuknya, dan ada juga yang masih takut-takut untuk membuatnya.

Berdasarkan pengamatan kegiatan selanjutnya yaitu bagaimana anak mengurutkan panca indra dan membentuk gambar sesuai susunan panca indra. Ketika dilakukan kegiatan ini masih ada beberapa anak yang masih belum bisa mengurutkan kepala sesuai dengan urutan panca indra dan pada saat membentuk gambar sesuai susunan panca indra anak sudah mampu membentuk dengan baik.

b. Siklus I Pertemuan Kedua

1) Tahap Perencanaan

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan, berdasarkan evaluasi pada pra tindakan,

- 1) Observasi dan wawancara untuk mendapat gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses pembelajaran di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya merumuskan persolan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.
- 2) Menyusun perangkat pembelajaran, antara lain mempersiapkan sumber atau bahan dalam pembelajaran seperti menyusun

Rencana Kegiatan Harian (RKH) secara kolaboratif antara peneliti dan guru.

- 3) Menyiapkan media seperti, alat dan bahan pembelajaran.
- 4) Menyusun laporan dan lembar observasi proses pembelajaran kegiatan menggunakan metode gambar.
- 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai indikator pencapaian.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan kedua tema yang digunakan adalah lingkunganku dengan sub tema rumah. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti: Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat bentuk pintu rumah mereka masing-masing.

Ketika membentuk pintu, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang rumah bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana cara anak membentuk rumah yaitu seperti jendela dan pintu mereka masing-masing, dalam kegiatan ini anak sangat senang karna telah dibagi menjadi dua kelompok meskipun dalam membentuk pintu anak masih ada yang belum terbentuk sempurna dikarenakan ada beberapa anak yang belum memahami anak masih membutuhkan bimbingan guru. Dalam hal membentuk pintu ada beberapa anak yang dapat melakukan dengan baik.

c. Siklus I pertemuan ketiga

1) Tahap Perencanaan

Persiapan tindakan yang pertama adalah perencanaan, berdasarkan evaluasi pada pra tindakan,

- 1) Observasi dan wawancara untuk mendapat gambaran awal tentang objek penelitian secara keseluruhan dan proses pembelajaran di TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, Melakukan identifikasi permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya merumuskan persolan bersama-sama antara guru dengan peneliti, baik yang menyangkut permasalahan guru maupun peserta didik.

- 2) Menyusun perangkat pembelajaran, antara lain mempersiapkan sumber atau bahan dalam pembelajaran seperti menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) secara kolaboratif antara peneliti dan guru.
- 3) Menyiapkan media seperti,alat dan bahan pembelajaran.
- 4) Menyusun laporan dan lembar observasi proses pembelajaran kegiatan menggunakan metode gambar.
- 5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran sesuai indikator pencapaian.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan ketiga tema yang digunakan adalah binatang dengan sub tema macam-macam binatang. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris dihalaman, kemudian anak-anak masuk kedalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat bentuk mata kucing yaitu bulat/lingkaran. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu membentuk gambar mata kucing sesuai gambar.

Ketika membentuk gambar, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang identitas bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Tahap Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana cara anak membentuk gambar mata kucing, dalam kegiatan ini anak sangat senang karna telah dibagi menjadi dua kelompok meskipun dalam membentuk gambar anak masih ada yang belum terbentuk sempurna dikarenakan ada beberapa anak yang belum memahami mereka masih membutuhkan bimbingan guru. Dalam hal membentuk anak sudah ada beberapa anak yang dapat melakukan dengan baik.

4) Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, guru dan peneliti mencari solusi dan jalan keluar bagi kekurangan dan hambatan-hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu dalam setiap kegiatan yang dilakukan guru mencoba lebih menarik perhatian anak didik dengan membuat gambar dan cerita yang lebih menarik lagi, sehingga anak tidak bosan karena mereka dapat berimajinasi dengan melihat papan bergambar, dan perkembangan kognitif anak pun meningkat dengan lebih baik lagi. Hasil refleksi pada siklus 1 ini akan dilakukan guru dan peneliti pada siklus berikutnya dengan harapan dapat memperbaiki kegiatan pada siklus I.

Setelah dilakukan pengamatan pada siklus I, mendapatkan hasil observasi seperti yang tertera pada tabel di bawah ini yaitu tentang perkembangan kognitif anak setelah dilakukannya tindakan pada siklus I, peneliti melakukan penelitian selama 3 kali pertemuan pada siklus I. Adapun hasilnya dapat dilihat sebagai hasil berikut.

Tabel 7
Hasil Perkembangan Kognitif Peserta Didik kelas B1 TK Islam MutiaraWay
Kandis Bandar Lampung Pada Siklus I

No	NamaAnak	IndikatorPencapaian						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1	Abiandita Kalila	BSH	MB	BB	BSB	BB	BB	MB
2	Ayu Ramadhani	MB	BB	BB	BSH	MB	MB	MB
3	Azmi Novenda Putri	BSH	MB	MB	BSH	BSB	BSH	BSH
4	Devita Aulia Rahma	BB	BB	BSH	MB	MB	MB	MB
5	Dirbas Abdul Ghani	BSH	BSB	BSH	BSB	BSH	MB	BSB
6	Elvan Hendas Pahreza	BSH	BSH	MB	BSB	MB	BSH	BSH
7	Ezy Wildan Yuriza	MB	BB	MB	MB	BSH	BB	MB
8	Gilang Ramadhan	BSH	MB	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
9	Hani Pebiyanti	BSB	BSH	MB	BSB	BSH	BSB	BSB
10	Jessica Anastasia	BSB	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB
11	Kevin	BB	MB	BB	BB	BB	MB	BB
12	Meissy Sanjaya	MB	BSH	BSH	BB	BSH	BSB	BSB
13	M. Hidayatul Fadil	BSH	BSB	MB	BSH	BSB	BSH	BSB
14	M. Raffi Rafael	BSH	MB	MB	MB	BSB	BSB	BSH
15	Nabil Fadilah	BSH	MB	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB
16	Neni Desma Hera	BSB	BSB	BSH	BSB	BSB	MB	BSB
17	Putri Yolanda Oktavia	MB	BB	MB	BB	BB	BB	BB
18	Shafa Adelia Putri	MB	BB	MB	BSH	MB	BB	MB
19	Tsamara Ufairah	BB	MB	MB	BB	BB	BB	BB
20	Vebby Valenia	BSB	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	BSB
Persentase: BB : 15% MB : 25% BSH : 15% BSB : 45%								

Keterangan Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif anak:

1. Mengetahui konsep banyak sedikit
2. Membilang banyak benda 1-10
3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan

5. Menyebutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh
6. Mengurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan indikator dengan baik skor 50-59 (*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (****)

Berdasarkan tabel di atas dari siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 dapat diketahui bahwa dari hasil observasi awal perkembangan kecerdasan kognitif anak yang berkembang sangat baik yaitu hanya 2 peserta didik saja atau 10%, setelah dilakukan tindakan pada siklus I jumlah peserta didik yang Berkembang Sangat Baik (BSB) menjadi 9 peserta didik atau 45%, peserta didik yang kemampuan kognitifnya

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) menjadi 3 peserta didik atau 15%, dan yang Mulai Berkembang (MB) ada 5 peserta didik atau 25%, sedangkan yang Belum Berkembang (BB) ada 3 anak atau 15% dari jumlah keseluruhan.

Hasil pada siklus I tersebut belum menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan yang penulis tetapkan dalam mengadakan penelitian ini, yaitu 80% keberhasilan yang harus dicapai 16 peserta didik yang mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti melanjutkan ini pada siklus II.

2. Pelaksanaan Penelitian Siklus II

a. Siklus II pertemuan pertama

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Tema pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada disekolah tersebut. Tema yang digunakan dalam pertemuan pertama siklus ke II yaitu lingkunganku dengan sub tema rumah (piring, gelas, mangkok). Pada pertemuan pertama siklus ke II anak membuat bentuk sesuai bentuk piring dan mangkok.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah lingkunganku dengan sub tema rumah. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat angka sesuai usia mereka masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu membentuk lingkaran.

Ketika membentuk lingkaran, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias. Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang rumah bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Tahap Observasi

Pada tahap ini peneliti mengamati bagaimana cara anak membentuk lingkaran seperti bentuk piring, dalam kegiatan ini anak sangat senang karena telah dibagi menjadi dua kelompok meskipun dalam membentuk lingkaran anak masih ada yang belum terbentuk sempurna dikarenakan ada beberapa anak yang belum memahami konsep bilangan mereka masih membutuhkan bimbingan guru. Dalam hal membentuk anak sudah ada beberapa anak yang dapat melakukan dengan baik.

a. Siklus II pertemuan kedua

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto. Tema pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada di sekolah tersebut. Tema yang digunakan dalam pertemuan pertama siklus ke II yaitu binatang dengan sub tema macam-macam binatang. Pada pertemuan pertama siklus ke II anak membuat bentuk kupu-kupu.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah binatang dengan sub tema macam-macam binatang. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk ke dalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat

bentuk gambar kupu-kupu. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu menggambar bentuk kupu-kupu.

Ketika membentuk gambar, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang binatang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Tahap Observasi

Dari tahap observasi yang dilaksanakan pada siklus II, peneliti menggunakan lembar observasi perkembangan kognitif anak sebagaimana peneliti lakukan pada siklus sebelumnya. Dalam proses pembelajaran peserta didik tampak lebih fokus dan aktif dalam mengikuti belajar mengajar menggunakan media gambar.

Kegiatan pada siklus II peserta didik lebih semangat dan tidak terlihat bosan saat pendidik memulai kegiatan bermain dengan menggunakan media gambar. Perkembangan kognitif peserta didik bertambah baik. Peserta didik lebih aktif serta aktif bertanya dan bisa mengomentari media yang dibuat oleh pendidik.

b. Siklus II pertemuan ketiga

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan guru dan peneliti adalah menentukan tema pembelajaran, menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH), mempersiapkan instrumen penelitian, menyiapkan media yang digunakan, lembar observasi aktivitas anak dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan yang berupa foto.

Tema pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan tema yang sudah ada di sekolah tersebut. Tema yang digunakan dalam pertemuan pertama siklus ke II yaitu keluargaku dengan sub tema anggota keluarga (ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, paman, bibi). Pada pertemuan pertama siklus ke II anak membuat bentuk angka sesuai jumlah keluarga diatas dengan menggunakan media gambar kemudian membilang banyak benda, mengurutkan angka 1-10, menyebutkan angka 1-10.

2) Tahap Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama tema yang digunakan adalah keluargaku dengan sub anggota keluarga. Berikut adalah gambaran hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

Pukul 7.30 WIB anak-anak berbaris di halaman, kemudian anak-anak masuk kedalam kelas yang dilanjutkan dengan pembiasaan membaca do'a sebelum belajar dan membaca surat-surat pendek. Setelah selesai membaca do'a, absen, bernyanyi, tepuk semangat.

Setelah itu guru menjelaskan kegiatan inti hari ini, kemudian guru membagi menjadi dua kelompok sesuai kelompok usia untuk melakukan kegiatan inti. Kemudian guru menjelaskan dan memberi contoh cara kegiatan main. Kegiatan pertama anak-anak bergabung sesuai kelompok usia, kemudian anak-anak membuat angka sesuai usia mereka masing-masing. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan dan yang terakhir mengurutkan bilangan 1-10.

Ketika membentuk angka, anak membentuk sesuai dengan contoh yang diberikan oleh guru, dalam kegiatan ini semua anak merasa senang dan antusias.

Kegiatan akhir guru menjelaskan kepada anak tentang identitas bagi seseorang, yang kemudian dilanjutkan dengan mengulas kembali materi dan menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari.

3) Tahap Observasi

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dari siklus II pertemuan ke-1 sampai pertemuan ke-3 didapatkan hasil perkembangan peserta didik sebagaimana di bawah tabel berikut:

Tabel 8
Hasil Akhir Penelitian
Kemampuan Kognitif Peserta Didik kelas B1 TK Islam Mutiara Way Kandis
Bandar Lampung Pada Siklus II

No	Nama Anak	Indikator Pencapaian						Ket
		1	2	3	4	5	6	
1	Abiandita Kalila	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
2	Ayu Ramadhani	MB	MB	BSH	MB	BSB	BSH	BSH
3	Azmi Novenda Putri	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
4	Devita Aulia Rahma	BSH	MB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
5	Dirbas Abdul Ghani	BSB	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSB
6	Elvan Hendas Pahreza	BSB	MB	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB
7	Ezy Wildan Yuriza	BSH	MB	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
8	Gilang Ramadhan	MB	BSH	BSB	BSH	BSH	BSB	BSB
9	Hani Pebiyanti	BSB	BSH	BSH	BSH	BSB	MB	BSB
10	Jessica Anastasia	BB	BSB	BSH	MB	BSH	BSH	BSB
11	Kevin	BB	BSH	MB	MB	MB	BB	MB
12	Meissy Sanjaya	BSH	BSB	MB	BSB	BSH	BSH	BSB
13	M. Hidayatul Fadil	BSH	MB	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB
14	M. Raffi Rafael	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB
15	Nabil Fadilah	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSH	BSB
16	Neni Desma Hera	BSH	BSH	BSB	MB	BSB	BSH	BSB
17	Putri Yolanda Oktavia	MB	MB	BB	BB	BB	BB	BB
18	Shafa Adelia Putri	BSH	MB	BSB	BSH	BSB	BSH	BSB
19	Tsamara Ufairah	BSH	BSB	MB	BSH	BSB	BSH	BSB
20	Vebby Valenia	BSB	BSB	BSH	MB	MB	BSH	BSB
Persentase: BB : 5% MB : 5% BSH : 10% BSB : 80%								

Keterangan Indikator Pencapaian Perkembangan Kognitif anak:

1. Mengetahui konsep banyak sedikit

2. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh
3. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan
4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
5. Menyebutkan lambang bilangan satu sampai sepuluh
6. Mengurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan baik skor 50-59 (*)

MB : Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten skor 60-69 (**)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan berbagai tanda-tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 70-79 (***)

BSB : Berkembang Sangat Baik

Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya dengan skor 80-100 diberi nilai (****)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa perkembangan kognitif anak dari pra penelitian yang hanya 2 peserta didik saja yang berkembang sangat baik, setelah dilakukan penelitian tindakan selama 2 siklus perkembangan kognitif anak

bertahap meningkat. Pada siklus I, 9 peserta didik atau 45% yang sudah Berkembang Sangat Baik (BSB), dan 3 peserta didik atau 15% yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 5 peserta didik atau 25% yang Mulai Berkembang (MB), serta peserta didik yang Belum Berkembang (BB) ada 3 atau 15%. Kemudian dilakukan tindakan pada siklus II perkembangan kognitif anak meningkat yaitu dari 9 peserta didik menjadi 16 artinya dari 45% meningkat menjadi 80% dari jumlah peserta didik keseluruhan.

4) Refleksi

Refleksi pada siklus II dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas B1. Berdasarkan hasil observasi guru saat peneliti melakukan penerapan metode bermain dengan media gambar yang lebih berbeda bahwa secara umum pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini telah terlaksana dengan baik. Sudah terlihat peserta didik lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan dengan baik lebih serta kondusif dalam kelas. Adapun keaktifan peserta didik tersebut tidak terlepas dari kerjasama peneliti dan guru yang bekerja sama untuk mengkondisikan peserta didik supaya peserta didik mampu mengembangkan kognitifnya dalam penerapan metode bermain dengan media gambar lebih berjalan optimal.

Hasil pengamatan ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan ibu Asriyah selaku guru kelas B1 TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung untuk mengetahui pendapat ibu terhadap penggunaan metode bermain dengan menggunakan media gambar sebagai berikut:

“Alhamdulillah saya melihat anda melaksanakan 6 kali pertemuan ternyata banyak perubahan yang saya lihat. Mulai dari kondisi kelas yang bervariasi anak-

anak lebih aktif dan akrab dengan teman-temannya. Pada saat kegiatan bermain berlangsung dengan menggunakan media gambar ini sangat bagus untuk perkembangan kognitif anak. Anak-anak terlihat lebih aktif dan antusias dengan adanya media gambaryang berbagai macam warna.

Meskipun tidak dipungkiri masih ada kekurangan-kekurangan”. Ungkap ibu Asriyah. “iya bu, alhamdulillah saya juga senang melihat sudah ada peningkatan yang positif dari pertemuan-pertemuan sebelumnya, tapi bu saya harap penerapan metode bermain ini tidak terhenti sampai disini, tapi bisa ibu terapkan dikemudian hari untuk proses belajar selanjutnya”, jawab peneliti. Iya mba, Insya Allah akan saya terapkan metode bermain ini dengan menggunakan media yang lebih membuat anak senang dan semangat dalam belajar”. Jawab Ibu Asriyah.⁵⁴

Adapun perkembangan kognitif peserta didik dari siklus I sampai siklus II mengalami perubahan yang artinya berubah lebih meningkat dari siklus I pertemuan ke-1, ke-2, dan ke-3 dan dari siklus II pertemuan ke-1, ke-2 dan ke-3. Sebagaimana tabel di bawah ini:

⁵⁴Dra. Hj. Suryati, kepala TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung, 14 Januari 2017

Tabel 9
Peningkatan Persentase Kecerdasan Kognitif Peserta Didik
Kelas B1 TK Islam Mutiara Way Kandis
Bandar Lampung

Siklus	Pertemuan (RKH) ke-	Hasil Penilaian Perkembangan Kecerdasan Interpersonal			
		Belum Berkembang (BB)	Mulai Berkembang (MB)	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	Berkembang Sangat Baik (BSB)
Siklus I	1	15%	25%	15%	45%
	2				
	3				
Siklus II	1	5%	5%	10%	80%
	2				
	3				

Berdasarkan tabel peningkatan di atas menurut peneliti sudah mencapai yang diharapkan oleh target awal dalam indikator keberhasilan penelitian yaitu peningkatan 80%, sehingga peneliti menyudahi penelitian pada siklus II ini.

B. Pembahasan

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, baik jasmani maupun rohani anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, sebagai usaha yang dilakukan agar anak usia 5-6 tahun lebih siap untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, dengan potensi yang kreatif anak membutuhkan aktifitas atau kegiatan yang kreatif agar dapat mengasah kreativitas dan kognitif anak.

Sebagian guru berpendapat bahwa dengan penggunaan metode dalam pembelajaran membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan

dicapai, namun hal tersebut membutuhkan waktu lebih banyak dan persiapan pembelajaran yang variasi dan menarik untuk anak. Dari penelitian yang telah dilakukan bahwa hal tersebut tidak menyelesaikan permasalahan yang ada, sering kali tujuan yang hendak dicapai kurang berhasil karena penggunaan metode terlalu monoton.

Dalam pembelajaran, metode merupakan cara yang digunakan untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif. Dalam meningkatkan kreatifitas anak perlu menggunakan metode yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak membuat anak menjadi bosan dan jenuh. Namun dengan menggunakan metode yang tepat maka keaktifan dan kreatifitas anak akan berkembang dengan baik.

Pada pelaksanaan siklus I yang dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan yaitu dengan menggunakan media *gambar* perkembangan kemampuan mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan peserta didik sudah sedikit terlihat mengalami kemajuan diantaranya peserta didik tertarik dalam mendengarkan cerita walaupun tidak keseluruhan artinya hanya sebagian, peserta didik dalam berkomunikasi dengan teman atau dengan pendidik sudah mulai berkembang, dan peserta didik memperhatikan media yang dipakai dalam bercerita serta sudah berani bertanya.

Pada pelaksanaan siklus II yang dilaksanakan 2 kali pertemuan juga dengan menggunakan media *gambar* yang dibuat dari kertas origami, perkembangan kognitif peserta didik berkembang sangat baik dan bagus. Peserta didik mampu membuat gambar dan berbagai macam bentuk sesuai imajinasinya, membandingkan banyak sedikit dan sama, mengurutkan bilangan 1-10, mencocokkan bilangan dengan

lambang bilangan, membilang banyak benda serta lebih mudah memahami konsep bilangan dan lambang bilangan.

Setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II, maka selanjutnya peneliti melakukan analisis data perkembangan kecerdasan kognitif peserta didik di TK Islam Mutiara Way Kandis yang telah di peroleh melalui observasi dalam tindakan mulai dari pra siklus sampai pada siklus II bahwa peserta didik sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang dipersentasikan dalam tabel berikut ini:

Tabel
Persentase Perkembangan Kecerdasan Kognitif Peserta didik
Kelas B1 TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung
Pada siklus I dan II

No	Hasil	Standar Penilaian	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1.	Pra Siklus	Belum berkembang	8	40%
		Mulai Berkembang	5	25%
		Berkembang sesuai harapan	5	25%
		Berkembang Sangat Baik	2	10%
2.	Siklusi I	Belum berkembang	3	15%
		Mulai Berkembang	5	25%
		Berkembang sesuai harapan	3	15%
		Berkembang Sangat Baik	9	45%
3.	Siklus II	Belum berkembang	1	5%
		Mulai Berkembang	1	5%
		Berkembang sesuai harapan	2	10%
		Berkembang Sangat Baik	16	80%

Berdasarkan penjabaran persentase di atas, maka perkembangan kecerdasan kognitif peserta didik melalui metode bermain dengan menggunakan media *gambar* sudah sangat baik, karena jumlah peserta didik yang Berkembang Sangat Baik (BSB) dari hanya 2 peserta didik saja atau 10%, kemudian bertambah setelah diadakannya tindakan siklus I menjadi 8 peserta didik atau 45% yang Berkembang Sangat Baik

(BSB) dan pada siklus II anak Berkembang Sangat Baik (BSB) bertambah 16 peserta didik atau 80%. Dari siklus I dan siklus II ini ternyata standar pencapaian yang ditargetkan yaitu 80% sudah tercapai.

Berdasarkan hasil di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa setelah adanya penerapan metode bermain dengan menggunakan media *gambar* sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan kecerdasan kognitif mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan peserta didik kelas B1 di TK Islam Mutiara Way Kandis diperoleh hasil pada tiap siklusnya dan menunjukkan hasil yang sangat baik.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan kognitif dapat dikembangkan melalui permainan geometri. Peneliti melakukan kegiatan membedakan bentuk seperti lingkaran, segitiga, dan persegi panjang yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak usia dini, sehingga dapat mengembangkan kemampuan mereka khususnya kecerdasan kognitif.

Berdasarkan hasil data penelitian pada siklus I diperoleh data anak dalam pengembangan kecerdasan kognitif anak dari 20 anak yang Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 anak, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 anak, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 9 anak yang memiliki jumlah persentase 45%. Hal ini menunjukkan peneliti ini belum berhasil karena belum mencapai indikator keberhasilan yakni 80% sebanyak 16 anak, maka peneliti ini berlanjut pada siklus II dan diperoleh anak yang Belum Berkembang (BB) Sebanyak 1 anak yang memiliki jumlah persentase 5%, Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 anak yang memiliki jumlah persentase 5%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 anak yang memiliki jumlah persentase 10%, dan Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 16 anak yang memiliki jumlah persentase 80%. Berdasarkan hasil dari analisis siklus II maka peneliti ini dikatakan berhasil dan dapat disimpulkan bahwa Permainan Geometri

dapat Menembangkan Kecerdasan Kognitif Anak di B1 TK Islam Mutiara Way Kandis Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

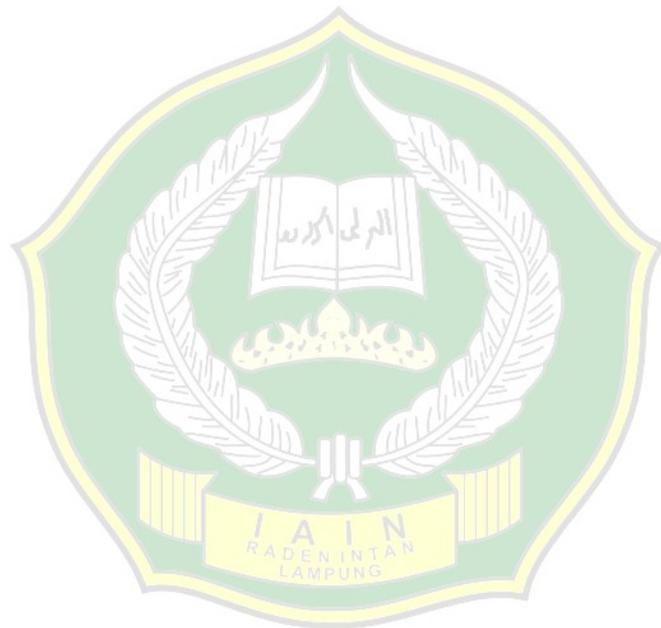
1. Pembelajaran berhitung dengan menggunakan Permainan Geometri yang menarik sebagai salah satu alternatif pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Melalui Pusat Kegiatan Guru (PKG) dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) atau kegiatan lain dalam rangka Sistem Pembinaan Profesionalisme Guru dapat diadakan latihan secara bersama-sama dalam pembuatan Permainan Geometrin Angka yang menarik.

C. Penutup

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan inayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sesuai dengan ketentuan yang berlaku kendatipun demikian penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam pembahasan skripsi ini masih terdapat keliruan dan kekurangan-kekurangannya oleh sebab itu kritik dan sarannya yang bersifat konstruktif dari pembaca sangat dinantikan. Atas sumbang pemikiran para pembaca penulis haturkan terima kasih sedalam-dalamnya.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi orang tua yang mengharapkan pendidikan anak-anaknya berhasil

dengan baik, terutama dalam meningkatkan kecerdasan kognisi sebagai modal awal dalam menghadapi perkembangan dewasa ini. Atas kealfaan dan kekhilafan penulis mohon maaf dan makhfiroh dihadapan Allah SWT, Aamiin Ya Robbal'alamin....



DAFTAR PUSTAKA

- Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- F.J. Monks Dkk, *Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Gajah Mada Universiti Press, 1989.
- H.M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, Bumi Aksara: Jakarta, 1991.
- Hibana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Grafindo, Litera Media, Yogyakarta, 2007.
- <http://ebekunt.wordpress.com/2010/07/27/strategi-pembelajaran-untuk-anak-usia-dini>. Diakses 15.11.2015
- <Http://Sisdiknas.Blogspot.Com>. Diakses. 10 November 2015.
- <http://www.pdfchaser.com/Perkembangan-Anak-Usia-Dini.html>, 2/12/2015.
- <http://adepinosetyo.blogspot.co.id/2012/01/perkembangan-kognitif-dan-kreativitas>
- Hurlock, Elizabeth. *Perkembangan Anak Jilid 1, edisi 6*. (Jakarta : Erlangga. tt).
- Ismail, Andang. *Education Games, menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. (Yogyakarta: Pilar Media. 2007).
- Ismayani, Ani. *Fun Math with Children*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.
- Juwita, Kenny Dewi, dkk. *Menciptakan Kelas yang Berpusat Pada Anak: 3-5 Tahun*. Jakarta: CRI Indonesia, 2000.
- Kusni. *Geometri Dasar*. Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2008.
- Moeslicatoen, R. *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*. Jakarta, Renika cipta, 2004.
- Muhammad Ibnu Abdul Hafidh Suwaid. *Cara Nabi Mendidik Anak*. Jakarta: Al-Itisahom Cahaya Umat, 2004.
- Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta 1999.

- Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, Bumi Aksara, Bandung, 2001.
- Santrock, John W. *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup)*, (Jakarta:Erlangga. 2002).
- Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, Jakarta: Rineke Cipta, 2003.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*.Bandung: Alfabeta, 2008.
- Syaiful Bahri Djamrah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Tadkiroatun Musfiroh. *Cerdas Melalui Bermain (Cara Mengasah MultipleIntelligence Pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Tina Dahlan, *Games Sains Kreatif Dan Menyenangkan Untuk Meningkatkan PotensiDan Kecerdasan Anak*, Jakarta: Ruang Kata Imprint Kawan Pustaka, 2010.
- Universitas Terbuka. Wasik, Barbara A. *Pendidikan Anak Usia Dini, MenyiapkanAnak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: Indeks, 2008.
- W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta1996.



KISI-KISI PERKEMBANGAN KECERDASAN KOGNITIF ANAK MELALUI PERMAINAN GEOMETRI

No	Aspek	Indikator
1.	Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	<ul style="list-style-type: none"> 7. Mengetahui konsep banyak sedikit 8. Membilang banyak benda 1-10 9. Mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan 10. Mencocokkan bilangan dengan lambing bilangan 11. Menyebutkan bilangan 1-10 12. Megurutkan bilangan sesuai dengan urutan bilangan 1-10
2.	Permainan Geometri	<ul style="list-style-type: none"> 1. Langkah awal guru mengenalkan pada anak bahwa benda disekeliling kita memiliki bermacam-macam bentuk 2. Guru dan anak menyediakan aneka bentuk geometri 3. Guru membagi anak menjadi berpasangan 4. Guru menentukan tempat masing-masing pasangan anak 5. Guru menyiapkan 1 kertas putih yang sudah ada gambar 6. Guru menyediakan 1 buah lem untuk setiap pasangan anak 7. Guru menyediakan kotak kardus 8. Guru mendiskripsikan cara atau aturan permainan geometri 9. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya dan menyentuhnya 10. Guru menunjukkan benda-benda yang memiliki bentuk mirip

**PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU DI TK ISLAM MUTIARA
BANDAR LAMPUNG**

NO	Aspek	Sub Indikator
1.	Perkembangan Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perkembangan kognitif anak di TK Islam Mutiara ? 2. Sejauh mana penggunaan metode bermain geometri dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak ? 3. Apakah kesulitan yang dihadapi dalam mengembangkan kecerdasan kognitif anak melalui bermain geometri ? 4. Selain metode bermain geometri adakah metode lain yang diterapkan untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak ?
2.	Permainan Geometri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana penerapan kegiatan bermain geometri yang telah dilaksanakan selama ini ? 2. Apakah kegiatan bermain geometri ini sering dilaksanakan ? 3. Apakah guru menentukan anggota kelompok ? 4. Bagaimana langkah-langkah dalam bermain geometri ? 5. Apakah guru membagi geometri secara merata ataukah anak mengambil sendiri ? 6. Apakah guru menyiapkan peralatan sebelum bermain ? 7. Apakah guru menyiapkan media lain selain geometri ?

PEDOMAN OBSERVASI TENTANG PERMAINAN GEOMETRI DI TK

ISLAM MUTIARA BANDAR

No.	Item/Pertanyaan	Nilai			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Apakah anak dapat mengetahui konsep banyak sedikit? Apakah anak dapat membandingkan banyak sedikit?				
2.	Apakah anak dapat membilang banyak benda?				
3.	Apakah anak dapat mengenal konsep bilangan dan lambang				
4.	bilangannya? Apakah anak dapat menyebutkan konsep bilangan?				
5.	Apakah anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang				
6.	bilangannya? Apakah anak dapat menyebutkan bilangan 1-10?				
7.	Apakah anak dapat mengurutkan bilangan 1-10?				
8.	Apakah anak tertarik tentang apa yang telah disampaikan oleh				
9.	guru? Apakah anak berani bertanya dan menjawab tentang kegiatan				
10.	yang telah dicontohkan oleh guru?				

**DATA PESERTA DIDIK KELOMPOK B1
TAMAN KANAK-KANAK ISLAM MUTIARA
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

No	Nama Lengkap	Jenis Kelamin (L/P)	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Agama	Pekerjaan Orang Tua
1	Abiandita Kalila	P	Bandar Lampung	23-03-2011	Islam	Swasta
2	Ayu Ramadhani	P	Bandar Lampung	25-08-2011	Islam	Swasta
3	Azmi Novenda Putri	P	Bandar Lampung	10-10-2011	Islam	PNS
4	Devita Aulia Rahma	P	Bandar Lampung	23-12-2011	Islam	Buruh
5	Dirbas Abdul Ghani	L	Metro	12-03-2011	Islam	PNS
6	Elvan Hendas Pahreza	L	Bandar Lampung	04-12-2011	Islam	Buruh
7	Ezy Wildan Yuriza	L	Bandar Lampung	06-02-2011	Islam	Buruh
8	Gilang Ramadhan	L	Way Huwi	28-04-2011	Islam	Buruh
9	Hani Pebiyanti	P	Way huwi	08-02-2011	Islam	Wiraswasta
10	Jessica Anastasia	P	Bandar Lampung	09-10-2011	Islam	Swasta
11	Kevin	L	Way Huwi	24-10-2011	Islam	Buruh
12	Meissy Sanjaya	P	Bandar Lampung	04-05-2011	Islam	Wiraswasta
13	M. Hidayatul Fadil	L	Way Huwi	27-04-2011	Islam	Buruh
14	M. Raffi Rafael	L	Bandar Lampung	08-01-2011	Islam	Swasta
15	Nabil Fadilah	L	Bandar Lampung	01-12-2011	Islam	PNS
16	Neni Desma Hera	P	Bandar Lampung	09-12-2011	Islam	Buruh
17	Putri Yolanda. O	P	Bandar Lampung	12-08-2011	Islam	Buruh
18	Shafa Adelia Putri	P	Bandar Lampung	13-10-2011	Islam	PNS
19	Tsamara Ufairah	P	Bandar Lampung	10-12-2011	Islam	Wiraswasta
20	Veby Valenia	P	Way Huwi	13-02-2011	Islam	Buruh

CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN TK ISLAM MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG

Hari, tanggal : Senin, 19 Desember 2016

Tempat : Ruang Kelas B1

Waktu : 07:30-10:00 WIB

Catatan deskriptif

07:30 Bel berbunyi tanda masuk kelas anak-anak berlarian untuk berbaris di depan kelas. Tanpa perlu di komando lagi anak-anak langsung berbaris membentuk lingkaran dan anak yang baru datang langsung berbaris bersama temannya.

Lalu ibu guru memimpin anak-anak untuk berbaris lebih rapi lagi, sambil bernyanyi lingkaran kecil lingkaran besar, dan untuk merenggangkan fisik motoriknya ibu guru mengajak anak untuk menyanyi lonceng berbunyi baris di halaman. Dan menyanyikan beberapa lagu dan tepuk-tepuk, seperti tepuk semangat, tepuk anak sholeh dll.

Lalu ibu guru mengajak anak untuk masuk ke kelas, dan sebelum masuk ke kelas ibu guru memimpin anak-anak untuk membaca do'a sebelum masuk kelas, Lalu ibu guru mengabsen anak-anak satu persatu, dan kemudian setelah anak duduk rapi di kelas ibu guru membuka pelajaran,

“assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh” dan anak-anak serentak menjawab” walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh”

Ibu guru melanjutkan selamat pagi anak-anak? Anak-anak menjawab

“selamat pagi ibu guru”

Dan ibu guru pun melanjutkan “apa kabar hari ini? Anak-anak menjawab

“Alhamdulillah.. Luar biasa.. AllahhuAkbar..

Pukul 08:00 ibu guru memberi aba-aba untuk membaca surat al-fatihah, kemudian do'a sebelum belajar, dan di lanjutkan membaca an-nas, al-ikhlas, do'a kedua orangtua, do'a sebelum tidur, bangun tidur, dan membaca hadis larangan marah, dan ada anak-anak yang mau mengikuti, dan ada anak-anak yang tidak mau mengikuti dan diam saja.

08:30 setelah selesai membaca do'a sebelum belajar dan surat-surat pendek,lalu ibu guru memulai pelajaran dengan bertanya “siapa tahu sekarang hari apa”? dengan berebut anak-anak menjawab hari senin, senin bu guru...”

Anak ibu guru pintar semuanya, bu guru melanjutkan pertanyaannya siapa tahu hari ini tanggal berapa ...? Anak-anak menjawab tanggal 19 dan dilanjutkan dengan pertanyaan, bulan apa? Ada anak yang menjawab Desember dan tak lupa juga bu guru bertanya tahun berapa? Dengan serentak anak-anak menjawab tahun 2016.

Ibu guru melanjutkan, “ hari ini kita masih belajar tentang tema hewan,dan hari ini kita mau belajar tentang hewan yang hidup di air, coba di sini ibu punya gambar coba kita lihat di sini ada gambar apa saja ya...?”

Anak-anak menjawab ada gambar ikan bu, iya selain gambar ikan ada gambar apa lagi...? Tanya ibu guru, Anak-anak menjawab ada gambar udang, ada gambar gurita juga bu, jawab anak-anak. Coba kita hitung gambar ikan ada berapa yuk sama-sama kita hitung, ibu guru dan anak-anak menghitung gambar ikan secara bersama-sama, “satu,dua,tiga,empat lima” jadi ikannya ada lima ucap bu guru, ya anak bu guru pintar semuanya.

Hari ini ibu guru punya cerita, “ cerita apa bu guru” jawab anak-anak, ibu guru melanjutkan coba lihat di sini bu sinta punya papan bergambar, di sini ada gambar ikan, “ ikan apa bu guru” tanya anak-anak, ini ikan yang memiliki benjolan di kepala yang seperti mahkota, dan berwarna merah ini namanya ikan louhan, dan yang ini yang berbintik-bintik berwarna warni ini namanya ikan koi, Nah hari ini bu sinta mau cerita tentang ikan louhan dan ikan koi,

Ikan koi dan ikan lohan hidup di sebuah akuarium tapi keduanya selalu bertengkar, masing-masing dari keduanya merasa paling hebat, “ aku adalah ikan yang paling cantik”, kata ikan koi, “ semua orang menyukai ku, lihatlah bintik-bintik yang berwarna warni di punggung ku ini sangat menarik kata ikan koi,

Lalu ikan louhan menjawab aku lebih cantik dari kamu, lihat lah benjolan di kepalaku yang mirip seperti mahkota, ini sangat indah dan semua orang

menyukainya, “hahaha saya rasa benjolan di kepala mu itu membuat bentuk mu semakin jelek saja” kata ikan koi.

Kemudian ada anak yang bertanya “ bu guru ikan yang mana yang paling cantik”? sebenarnya kedua-duanya sama-sama cantik hanya saja keduanya selalu bertengkar, sekarang bu sinta lanjutkan lagi ceritanya,

Tiba-tiba datanglah keluarga pak rahmad untuk membeli ikan, nisa putri pak rahmad ingin beli ikan koi, dan bima putra pak rahmad ingin membeli ikan louhan dan akhirnya kedua ikan koi dan ikan louhan keduanya di beli oleh pak rahmad, namun penjualnya menyarankan kepada pak rahmad agar ikan koi dan ikan louhan di masukkan kedalam akuarium yang berbeda, agar tidak bertengkar kata penjualnya, dan akhirnya ikan koi dan ikan louhan di masukkan kedalam akuarium yang terpisah dan akhirnya ikan koi dan ikan louhan merasa sedih dan kesepian karna mereka sudah terpisah, ikan koi dan ikan louhan menyesal karna selalu bertengkar,

Nah dari cerita ibu guru tadi anak ibu guru mau tidak jadi seperti ikan koi dan ikan louhan..? tidak bu guru jawab anak-anak serentak, “nanti kalau kayak ikan koi dan ikan louhan kesepian gak punya teman”kata salah seorang anak,

Iya pintaar anak ibu guru, makanya anak ibu guru harus rukun sama temannya, temannya di sayang, ditolong, biar anak bu guru punya banyak teman.

Baiklah anak-anak, kegiatan hari ini sudah selesai siapa yang mau istirahat dan makan, anak-anak senang dan saatnya cuci tangan, lalu ibu guru memimpin membaca do'a sebelum makan, dan setelah selesai makan ibu guru memimpin untuk membaca do'a sesudah makan, kemudian anak bermain di halaman bermain sekolah.

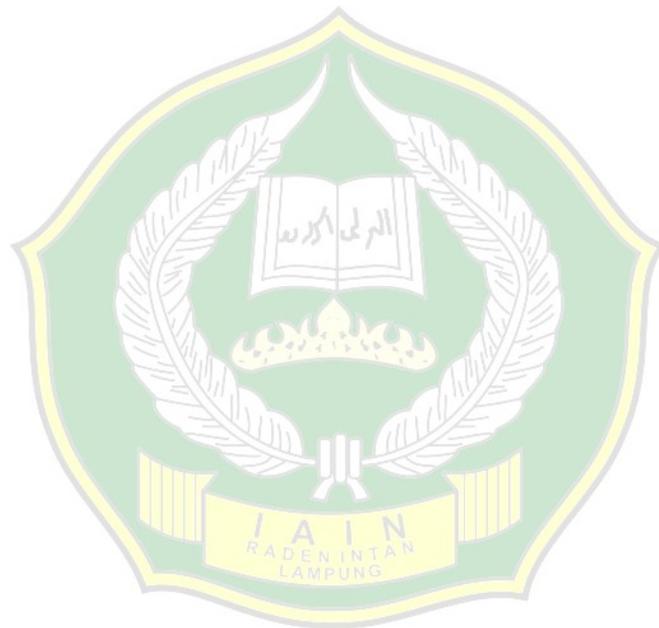
Pukul 10:00 anak-anak duduk rapih kembali, dan ibu guru mengevaluasi kegiatan hari ini, “ hari ini seneng g' dengerin cerita ibu guru”? tanya bu guru, “ seneng bu guru, bu guru besok cerita lagi ya kata salah seorang anak.

Lalu bu guru memimpin membaca do'a setelah belajar, dan sekaligus membaca do'a keluar kelas, menanda kan kegiatan hari ini sudah selesai, setelah berdo'a selesai, ibu guru membagikan buku tabungan kepada anak-anak, dan sebelum pulang satu-persatu anak mencium tangan bu guru dan mengucapkan salam, satu-

persatu anak meninggalkan kelas, dan di luar sekolah mulai terdengar suara sepeda motor orang tua yang menjemput anaknya pulang.

Catatan peneliti :

Kekurangan : anak-anak kurang memperhatikan ketika gurunya bercerita, ada beberapa anak yang kurang paham dengan cerita yang telah di sampaikan, kurang teratur saat bergilir mencuci tangan.



CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN TK ISLAM MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG

Hari, tanggal : Selasa, 20 Desember 2016

Tempat : Ruang Kelas B1

Waktu : 07:30-10:00 WIB

Catatan deskriptif

07:30 Seperti Biasa Bel berbunyi tanda masuk kelas anak-anak berlarian untuk berbaris di depan kelas. Tanpa perlu di komando lagi anak-anak langsung berbaris membentuk lingkaran dan anak yang baru datang langsung berbaris bersama temannya.

Lalu ibu guru memimpin anak-anak untuk berbaris lebih rapi lagi, sambil bernyanyi lingkaran kecil lingkaran besar, dan untuk merenggangkan fisik motoriknya ibu guru mengajak anak untuk menyanyi lonceng berbunyi baris di halaman. Dan menyanyikan beberapa lagu dan tepuk-tepuk, seperti tepuk semangat, tepuk anak sholeh dll.

Lalu ibu guru mengajak anak untuk masuk kekelas, dan sebelum masuk kekelas ibu guru memimpin anak-anak untuk membaca do'a sebelum masuk kelas, Lalu ibu guru mengabsen anak-anak satu persatu, dan kemudian setelah anak duduk rapi di kelas ibu guru membuka pelajaran,

“assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh” dan anak-anak serentak menjawab” walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh”

Ibu guru melanjutkan selamat pagi anak-anak? Anak-anak menjawab

“selamat pagi ibu guru”

Dan ibu guru pun melanjutkan “apa kabar hari ini? Anak-anak menjawab

“Alhamdulillah.. Luar biasa.. AllahhuAkbar..

Pukul 08:00 ibu guru memberi aba-aba untuk membaca surat al-fatihah, kemudian do'a sebelum belajar, dan di lanjutkan membaca an-nas, al-ikhlas, do' kedua orangtua, do'a sebelum tidur, bangun tidur, dan membaca hadis larangan marah, dan ada anak-anak yang mau mengikuti, dan ada anak-anak yang tidak mau mengikuti dan diam saja.

08:30 setelah selesai membaca do'a sebelum belajar dan surat-surat pendek, lalu ibu guru memulai pelajaran dengan bertanya "siapa tahu sekarang hari apa?" dengan berebut anak-anak menjawab hari selasa, selasa bu guru..."

Anak ibu guru pintar semuanya, bu guru melanjutkan pertanyaannya siapa tahu hari ini tanggal berapa ...? Anak-anak menjawab tanggal 20 dan dilanjutkan dengan pertanyaan, bulan apa? Ada anak yang menjawab Desember dan tak lupa juga bu guru bertanya tahun berapa? Dengan serentak anak-anak menjawab tahun 2016.

Ibu guru melanjutkan, "hari ini kita belajar tentang tema lingkungan, di sini ibu guru punya gambar, siapa yang tau ini gambar apa?" "gambar rumah bu" jawab anak-anak, lalu ibu guru menyuruh satu-persatu anak untuk maju kedepan dan menyebutkan siapa saja anggota keluarga dirumahnya, lalu ibu guru memerintahkan anak-anak untuk membuat kolase dengan gambar rumah, lalu setelah selesai ibu guru kembali mengajak anak-anak untuk mendengarkan ceritanya.

Hari ini ibu guru punya cerita, "cerita apa bu guru" jawab anak-anak, sekarang coba lihat bu sinta punya gambar seorang gadis kecil bernama novi, suatu hari ayah novi membelikan mainan baru untuk novi, "anak bu guru mau tau tidak mainan apa yang di belikan ayah novi" mainan apa bu guru...? Tanya anak-anak,

Sekarang kita lihat ayahnya novi membelikan mainan pesawat untuk novi, novi sangat gembira dan novi membawa mainan barunya ke taman novi sangat senang bermain pesawat di taman, kemudian datanglah riko, riko pun menyapa novi.

"Hai novi, sepertinya kamu punya mainan baru", kata riko,

"Iya ini mainan baruku, ayah ku yang membelikannya" jawab novi

Boleh kah aku meminjam mainan baru mu novi? Kata riko

Tidak, tidak boleh jawab novi,

Lalu riko menunjukkan gasing mainannya, sambil berkata kita bisa bertukar pinjam mainan, kamu pakai mainan ku dan aku pinjam mainan mu.

"Boleh baiklah kamu boleh mainkan mainan ku ini", jawab novi.

Novi dan riko asyik bermain, dan pada saat bermain tiba-tiba mainan pesawat novi menabrak pohon dan sayapnya patah dan novi pun menangis, lalu

riko meminta ma'af dan membawa mainan pesawat novy kerumahnya dan meminta bantuan ibunya untuk memperbaiki mainan novy, dan akhirnya mainan novy berhasil diperbaiki oleh ibunya riko, dan mereka bermain bersama kembali.

Nah anak-anak kalau kita meminjam mainan teman kita kita harus bisa menjaganya, dan kita harus meminta ma'af jika kita merusak mainan teman kita, dan seperti novy, anak bu guru juga harus mau berbagi dengan teman.

Baiklah anak-anak, kegiatan hari ini sudah selesai siapa yang mau istirahat dan makan, anak-anak senang dan saatnya cuci tangan, lalu ibu guru memimpin membaca do'a sebelum makan, dan setelah selesai makan ibu guru memimpin untuk membaca do'a sesudah makan, kemudian anak bermain di halaman bermain sekolah.

Pukul 10:00 anak-anak duduk rapih kembali, dan ibu guru mengevaluasi kegiatan hari ini, " hari ini senang gak dengerin cerita ibu guru"? tanya bu guru, " senang bu guru, bu guru besok cerita lagi ya kata salah seorang anak.

Lalu bu guru memimpin membaca do'a setelah belajar, dan sekaligus membaca do'a keluar kelas, menandakan kegiatan hari ini sudah selesai, setelah berdoa selesai, ibu guru membagikan buku tabungan kepada anak-anak, dan sebelum

Pulang satu-persatu anak mencium tangan bu guru dan mengucapkan salam, satu-persatu anak meninggalkan kelas, dan di luar sekolah mulai terdengar suara sepeda motor orang tua yang menjemput anaknya pulang.

Catatan peneliti :

Kekurangan : anak-anak kurang memperhatikan ketika gurunya bercerita, ada beberapa anak yang bosan pada saat mendengarkan cerita yang di sampaikan gurunya, anak-anak kurang teratur saat bergilir mencuci tangan.

CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN TK ISLAM MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG

Hari, tanggal : Rabu, 21 Desember 2016

Tempat : Ruang Kelas B1

Waktu : 07:30-10:00 WIB

Catatan deskriptif

07:30 Seperti Biasa Bel berbunyi tanda masuk kelas anak-anak berlarian untuk berbaris di depan kelas. Tanpa perlu di komando lagi anak-anak langsung berbaris membentuk lingkaran dan anak yang baru datang langsung berbaris bersama temannya.

Lalu ibu guru memimpin anak-anak untuk berbaris lebih rapi lagi, sambil bernyanyi lingkaran kecil lingkaran besar, dan untuk merenggangkan fisik motoriknya ibu guru mengajak anak untuk menyanyi lonceng berbunyi baris di halaman. Dan menyanyikan beberapa lagu dan tepuk-tepuk, seperti tepuk semangat, tepuk anak sholeh dll.

Lalu ibu guru mengajak anak untuk masuk ke kelas, dan sebelum masuk ke kelas ibu guru memimpin anak-anak untuk membaca do'a sebelum masuk kelas, Lalu ibu guru mengabsen anak-anak satu persatu, dan kemudian setelah anak duduk rapi di kelas ibu guru membuka pelajaran,

“assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh” dan anak-anak serentak menjawab” walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh”

Ibu guru melanjutkan selamat pagi anak-anak? Anak-anak menjawab

“selamat pagi ibu guru”

Dan ibu guru pun melanjutkan “apa kabar hari ini? Anak-anak menjawab

“Alhamdulillah.. Luar biasa.. AllahhuAkbar..”

Pukul 08:00 ibu guru memberi aba-aba untuk membaca surat al-fatihah, kemudian do'a sebelum belajar, dan di lanjutkan membaca an-nas, al-ikhlas, do' kedua orangtua, do'a sebelum tidur, bangun tidur, dan membaca hadis larangan marah, dan ada anak-anak yang mau mengikuti, dan ada anak-anak yang tidak mau mengikuti dan diam saja.

08:30 setelah selesai membaca do'a sebelum belajar dan surat-surat pendek, lalu ibu guru memulai pelajaran dengan bertanya “siapa tahu sekarang hari apa?” dengan berebut anak-anak menjawab hari rabu, rabu bu guru...”

Anak ibu guru pintaar semuanya, bu guru melanjutkan pertanyaannya siapa tahu hari ini tanggal berapa ...? Anak-anak menjawab tanggal 21 dan dilanjutkan dengan pertanyaan, bulan apa? Ada anak yang menjawab Desember dan tak lupa juga bu guru bertanya tahun berapa? Dengan serentak anak-anak menjawab tahun 2016.

Ibu guru melanjutkan, “ hari ini kita belajar tentang tema hewan, kita mau belajar tentang hewan berkaki empat di sini ibu guru punya gambar, siapa yang tau ini gambar apa? Gambar kucing jawab anak-anak, lalu ibu guru menunjukkan lagi siapa yang tau ini gambar apa? Gambar kambing bu guru jawab anak-anak. coba sekarang kita hitung gambar kambing nya ada berapa, satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh. Kambingnya ada sepuluh bu guru kata salah seorang anak, sekarang siapa yang tau kaki kambing itu ada berapa, ada empat bu guru, jawab anak-anak, sekarang anak bu guru mewarnai gambar dombanya, setelah selesai mewarnai, ibu guru mengajak anak-anak untuk mendengarkan cerita.

Baik lah Hari ini ibu guru punya cerita, tentang seorang penggembala domba dan serigala, ada seorang penggembala bernama nino, setiap hari nino menggembalakan domba ke tepi hutan, tapi lama-lama nino merasa bosan di pinggir hutan sendirian, dia merasa kesepian, lalu dia memikirkan sebuah cara agar warga desa datang ke pinggir hutan lalu nino berpura-pura bahwa dia sedang di serang srigala, diapun langsung berteriak, “ toloooong, toloooong, ada serigala, toloooong, toloooong, warga desa berpikir untuk menolog nino di pinggir hutan lalu warga desa ramai-ramai datang ke pinggir hutan, tapi sesampainya warga desa di pinggir hutan, nino langsung tertawa “ hahhahah” kalian tertipu di sini tidak ada srigala aku membohongi kalian, lalu warga desa pun pergi dari hutan dengan rasa marah karna merasa di bohongi,

Beberapa hari kemudian tiba-tiba, datang serigala “auuuu arghh” kambing-kambingnya pun ketakutan, “ mbeek,mbeek,” nino pun panik, dia langsung berteriak minta tolong dengan warga desa, “ toloooong,toloooong, ada srigala, toloooong, toloooong,” tapi tidak ada warga desa yang mau menolongnya,

Kemudian salah seorang anak bertanya” kenapa warga desa tidak mau menolong nya bu guru?” warga desa tidak mau menolongnya karna warga desa berpikir bahwa nino membohongi dan menipu mereka lagi, jadi mereka tidak mau menolongnya, dan akhirnya semua domba-domba nino di makan srigala, dan nino berhasil menyelamatkan diri, dan nino pun merasa sangat menyesal karna telah menipu dan membohongi warga desa.

Nah jadi dari cerita ibu guru, anak ibu guru tidak boleh berbohong, anak ibu guru harus berbicara jujur, berbicara yang sopan kepada orang tua dan guru, karna sekali anak ibu guru berbohong maka tidak ada yang akan percaya lagi, anak ibu guru tidak mau kan jadi seperti nino, yang semua warga desa tidak mau mempercayainya, lagi.

Baiklah anak-anak, kegiatan hari ini sudah selesai siapa yang mau istirahat dan makan, anak-anak senang dan saatnya cuci tangan, lalu ibu guru memimpin

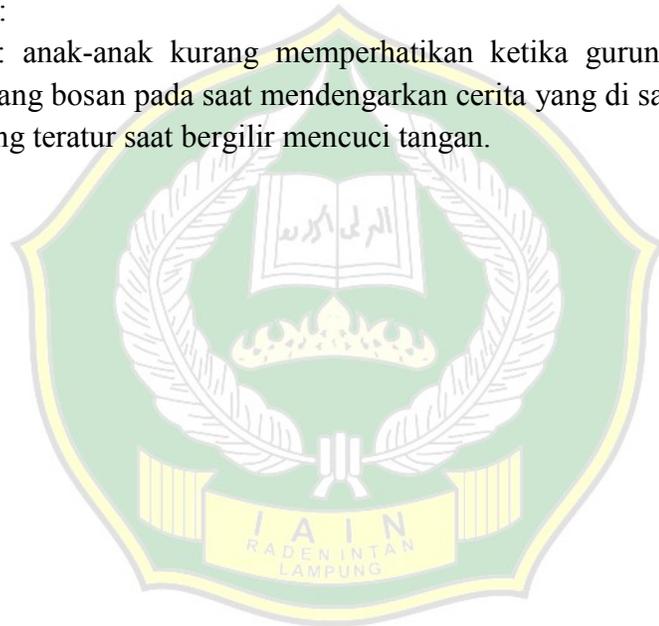
membaca do'a sebelum makan, dan setelah selesai makan ibu guru memimpin untuk membaca do'a sesudah makan, kemudian anak bermain di halaman bermain sekolah.

Pukul 10:00 anak-anak duduk rapih kembali, dan ibu guru mengevaluasi kegiatan hari ini, “ hari ini senang gak dengerin cerita ibu guru”? tanya bu guru, “ senang bu guru, bu guru besok cerita lagi ya kata salah seorang anak.

Lalu bu guru memimpin membaca do'a setelah belajar, dan sekaligus membaca do'a keluar kelas, menanda kan kegiatan hari ini sudah selesai, setelah berdo'a selesai, ibu guru membagikan buku tabungan kepada anak-anak, dan sebelum pulang satu-persatu anak mencium tangan bu guru dan mengucapkan salam, satu-persatu anak meninggalkan kelas, dan di luar sekolah mulai terdengar suara sepeda motor orang tua yang menjemput anaknya pulang.

Catatan peneliti :

Kekurangan : anak-anak kurang memperhatikan ketika gurunya bercerita, ada beberapa anak yang bosan pada saat mendengarkan cerita yang di sampaikan gurunya ,anak-anak kurang teratur saat bergilir mencuci tangan.



CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN TK ISLAM MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG

Hari, tanggal : Senin, 02 Januari 2017

Tempat : Ruang Kelas B1

Waktu : 07:30-10:00 WIB

Catatan deskriptif

07:30 Seperti Biasa Bel berbunyi tanda masuk kelas anak-anak berlarian untuk berbaris di depan kelas. Tanpa perlu di komando lagi anak-anak langsung berbaris membentuk lingkaran dan anak yang baru datang langsung berbaris bersama temannya.

Lalu ibu guru memimpin anak-anak untuk berbaris lebih rapi lagi, sambil bernyanyi lingkaran kecil lingkaran besar, dan untuk merenggangkan fisik motoriknya ibu guru mengajak anak untuk menyanyi lonceng berbunyi baris di halaman. Dan menyanyikan beberapa lagu dan tepuk-tepuk, seperti tepuk semangat, tepuk anak sholeh dll.

Lalu ibu guru mengajak anak untuk masuk kekelas, dan sebelum masuk kekelas ibu guru memimpin anak-anak untuk membaca do'a sebelum masuk kelas, Lalu ibu guru mengabsen anak-anak satu persatu, dan kemudian setelah anak duduk rapi di kelas ibu guru membuka pelajaran,

“assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh” dan anak-anak serentak menjawab” walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh”

Ibu guru melanjutkan selamat pagi anak-anak? Anak-anak menjawab

“selamat pagi ibu guru”

Dan ibu guru pun melanjutkan “apa kabar hari ini? Anak-anak menjawab

“Alhamdulillah.. Luar biasa.. AllahhuAkbar..

Pukul 08:00 ibu guru memberi aba-aba untuk membaca surat al-fatihah, kemudian do'a sebelum belajar, dan di lanjutkan membaca an-nas, al-ikhlas, do' kedua orangtua, do'a sebelum tidur, bangun tidur, dan membaca hadis larangan marah, dan ada anak-anak yang mau mengikuti, dan ada anak-anak yang tidak mau mengikuti dan diam saja.

08:30 setelah selesai membaca do'a sebelum belajar dan surat-surat pendek, lalu ibu guru memulai pelajaran dengan bertanya "siapa tahu sekarang hari apa?" dengan berebut anak-anak menjawab hari senin, senin bu guru..."

Anak ibu guru pintar semuanya, bu guru melanjutkan pertanyaannya siapa tahu hari ini tanggal berapa ...? Anak-anak menjawab tanggal 02 dan dilanjutkan dengan pertanyaan, bulan apa? Ada anak yang menjawab Januari dan tak lupa juga bu guru bertanya tahun berapa? Dengan serentak anak-anak menjawab tahun 2017.

Ibu guru melanjutkan, " hari ini kita masih belajar tentang tema hewan, kita mau belajar tentang hewan bersayap di sini ibu guru punya gambar, siapa yang tau ini gambar apa? Gambar kupu-kupu jawab anak-anak, lalu ibu guru menunjukkan lagi siapa yang tau ini gambar apa? Gambar burung bu guru jawab anak-anak. sekarang anak kita mau buat kolase dengan gambar kupu-kupu, setelah membuat kolase, ibu guru mengajak anak-anak untuk mendengarkan cerita.

Baik lah Hari ini ibu guru punya cerita, coba kita lihat bu sinta punya gambar apa ya? Gambar kupu-kupu, jawab anak-anak, nah sekarang bu sinta mau cerita tentang kupu-kupu dan di sini bu esa juga punya gambar semut, jadi ceritanya tentang kupu-kupu dan semut, di sebuah hutan ada seekor semut yang sangat sombong, dia senang mengejek hewan-hewan lainnya, suatu hari ketika semut sedang mencari makanan, tiba-tiba dia melihat kepompong, lalu dia berpikir aku akan mengejeknya, lalu semut pun langsung berkata, hai, kepompong apa kau tidak merasa sesak didalam sana coba lihatlah aku aku bebas pergi kemanapun aku mau, tidak sepertimu kau terkurung di situ kau tidak bisa menikmati indah nya hutan ini,

Hai semut sekarang aku terkurung di sini tapi kau lihat suatu hari nanti aku pun bisa bebas sepertimu.

Beberapa hari kemudian terjadi lah badai di hutan dan rumah semut pun terendam air, dan semut pun hampir tenggelam, lalu dia berteriak ,tolooong,tolooong, aku akan tenggelam tolooong, tiba-tiba datanglah seekor kupu-kupu yang sangat cantik lalu dia pun menolong semut,

Terimakasih kupu-kupu kau telah menolong ku,

Hai semut apa kau masih ingat dengan kepompong yang kau ejek itu, itu adalah aku semut, lihatlah sekarang aku sudah berubah menjadi kupu-kupu yang cantik,

Lalu semutpun meminta ma'af kepada kupu-kupu dia menyesal sudah mengejek kupu-kupu, dan semut berterimakasih karna kupu-kupu telah menolongnya.

Coba ibu guru tanya siapa di sini yang suka mengejek temannya,?

Tidak, saya tidak bu” jawab anak-anak.

Nah dari cerita bu guru tadi kita tidak boleh mengejek teman kita, belum tentu kita lebih baik dari dia, kita harus menghormati teman kita dan harus saling tolong menolong dengan teman kita.

Baiklah anak-anak, kegiatan hari ini sudah selesai siapa yang mau istirahat dan makan, anak-anak senang dan saatnya cuci tangan, lalu ibu guru memimpin membaca do'a sebelum makan, dan setelah selesai makan ibu guru memimpin untuk membaca do'a sesudah makan, kemudian anak bermain di halaman bermain sekolah.

Pukul 10:00 anak-anak duduk rapih kembali, dan ibu guru mengevaluasi kegiatan hari ini, “ hari ini seneng g' dengerin cerita ibu guru”? tanya bu guru, “ seneng bu guru, bu guru besok cerita lagi ya kata salah seorang anak.

Lalu bu guru memimpin membaca do'a setelah belajar, dan sekaligus membaca do'a keluar kelas, menanda kan kegiatan hari ini sudah selesai, setelah berdo'a selesai, ibu guru membagikan buku tabungan kepada anak-anak, dan sebelum pulang satu-persatu anak mencium tangan bu guru dan mengucapkan salam, satu-persatu anak meninggalkan kelas, dan di luar sekolah mulai terdengar suara sepeda motor orang tua yang menjemput anaknya pulang.

Catatan peneliti :

Kekurangan : anak-anak kurang memperhatikan ketika gurunya bercerita, ada beberapa anak yang bosan pada saat mendengarkan cerita yang di sampaikan gurunya, anak-anak kurang teratur saat bergilir mencuci tangan.

CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN TK ISLAM MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG

Hari, tanggal : Selasa, 03 Januari 2017

Tempat : Ruang Kelas B1

Waktu : 07:30-10:00 WIB

Catatan deskriptif

07:30 Seperti Biasa Bel berbunyi tanda masuk kelas anak-anak berlarian untuk berbaris di depan kelas. Tanpa perlu di komando lagi anak-anak langsung berbaris membentuk lingkaran dan anak yang baru datang langsung berbaris bersama temannya.

Lalu ibu guru memimpin anak-anak untuk berbaris lebih rapi lagi, sambil bernyanyi lingkaran kecil lingkaran besar, dan untuk merenggangkan fisik motoriknya ibu guru mengajak anak untuk menyanyi lonceng berbunyi baris di halaman. Dan menyanyikan beberapa lagu dan tepuk-tepuk, seperti tepuk semangat, tepuk anak sholeh dll.

Lalu ibu guru mengajak anak untuk masuk kekelas, dan sebelum masuk kekelas ibu guru memimpin anak-anak untuk membaca do'a sebelum masuk kelas, Lalu ibu guru mengabsen anak-anak satu persatu, dan kemudian setelah anak duduk rapi di kelas ibu guru membuka pelajaran,

“assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh” dan anak-anak serentak menjawab” walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh”

Ibu guru melanjutkan selamat pagi anak-anak? Anak-anak menjawab

“selamat pagi ibu guru”

Dan ibu guru pun melanjutkan “apa kabar hari ini? Anak-anak menjawab

“Alhamdulillah.. Luar biasa.. AllahhuAkbar..

Pukul 08:00 ibu guru memberi aba-aba untuk membaca surat al-fatihah, kemudian do'a sebelum belajar, dan di lanjutkan membaca an-nas, al-ikhlas, do' kedua orangtua, do'a sebelum tidur, bangun tidur, dan membaca hadis larangan marah, dan ada anak-anak yang mau mengikuti, dan ada anak-anak yang tidak mau mengikuti dan diam saja.

08:30 setelah selesai membaca do'a sebelum belajar dan surat-surat pendek, lalu ibu guru memulai pelajaran dengan bertanya "siapa tahu sekarang hari apa?" dengan berebut anak-anak menjawab hari selasa, selasa bu guru..."

Anak ibu guru pintar semuanya, bu guru melanjutkan pertanyaannya siapa tahu hari ini tanggal berapa ...? Anak-anak menjawab tanggal 03 dan dilanjutkan dengan pertanyaan, bulan apa? Ada anak yang menjawab Januari dan tak lupa juga bu guru bertanya tahun berapa? Dengan serentak anak-anak menjawab tahun 2017.

Ibu guru melanjutkan, " hari ini kita masih belajar tentang tema hewan, kita mau belajar tentang hewan peliharaan di sini ibu guru punya gambar, siapa yang tau ini gambar apa? Gambar sapi jawab anak-anak, lalu ibu guru menunjukkan lagi siapa yang tau ini gambar apa? Gambar kucing bu guru jawab anak-anak. sekarang anak bu guru kita mau melipat origami membentuk kepala kucing, setelah selesai melipat kertas origami, ibu guru mengajak anak-anak untuk mendengarkan cerita.

Baik lah Hari ini ibu guru punya cerita, coba kita lihat bu sinta punya gambar apa ya? Gambar sapi, jawab anak-anak, nah sekarang bu sinta mau cerita tentang dua ekor sapi yang keras kepala, di sebuah hutan hiduplah dua ekor sapi, keduanya sangat sombong dan masing-masing dari mereka merasa paling gagah, pada suatu hari terjadilah badai di hutan sehingga semua pohon-pohon pun tumbang, karna sombong dan keras kepalanya kedua ekor sapi itu berjalan dengan gagahnya dari arah yang berlawanan di sebuah pegunungan yang curam, saat itu secara kebetulan mereka secara bersamaan masing-masing tiba di tepi jurang yang dibawahnya mengalir air sungai yang sangat deras. Sebuah pohon yang jatuh, telah dijadikan jembatan untuk menyebrangi jurang tersebut. Pohon yang dijadikan jembatan tersebut sangatlah kecil sehingga tidak dapat dilalui secara bersamaan oleh dua ekor tupai dengan selamat, apalagi oleh dua ekor kambing. Jembatan yang sangat kecil itu akan membuat orang yang paling berani pun akan menjadi ketakutan. Tetapi kedua sapi tersebut tidak merasa ketakutan. Rasa sombong dan harga diri mereka tidak membiarkan mereka untuk mengalah dan memberikan jalan terlebih dahulu kepada sapi lainnya.

Saat salah satu sapi menapakkan kakinya ke jembatan itu, sapi yang lainnya pun tidak mau mengalah dan juga menapakkan kakinya ke jembatan tersebut.

Akhirnya keduanya bertemu di tengah-tengah jembatan. Keduanya masih tidak mau mengalah dan malahan saling mendorong dengan tanduk mereka sehingga kedua kambing tersebut akhirnya jatuh ke dalam jurang dan tersapu oleh aliran air yang sangat deras di bawahnya.

Coba sekarang ibu mau tanya siapa yang mau seperti kedua ekor sapi itu?

“Tidak bu, tidak mau” jawab anak-anak

Nah dari cerita bu sinta tadi pelajaran yang dapat kita ambil yaitu kita tidak boleh keras kepala, dan kita harus mau mengalah kalau untuk kebaikan,

“Bu guru, aku ngalah sama adekku, biar gak berebut mainannya,” jawab salah satu anak. Pintar anak bu guru...

Baiklah anak-anak, kegiatan hari ini sudah selesai siapa yang mau istirahat dan makan, anak-anak senang dan saatnya cuci tangan, lalu ibu guru memimpin membaca do'a sebelum makan, dan setelah selesai makan ibu guru memimpin untuk membaca do'a sesudah makan, kemudian anak bermain di halaman bermain sekolah.

Pukul 10:00 anak-anak duduk rapih kembali, dan ibu guru mengevaluasi kegiatan hari ini, “ hari ini senang gak dengerin cerita ibu guru”? tanya bu guru, “ senang bu guru, bu guru besok cerita lagi ya kata salah seorang anak.

Lalu bu guru memimpin membaca do'a setelah belajar, dan sekaligus membaca do'a keluar kelas, menanda kan kegiatan hari ini sudah selesai, setelah berdo'a selesai, ibu guru membagikan buku tabungan kepada anak-anak, dan sebelum pulang satu-persatu anak mencium tangan bu guru dan mengucapkan salam, satu-persatu anak meninggalkan kelas, dan di luar sekolah mulai terdengar suara sepeda motor orang tua yang menjemput anaknya pulang.

Catatan peneliti :

Kekurangan : anak-anak sudah memperhatikan dan mulai tertarik ketika gurunya bercerita, tapi ada beberapa anak yang masih kurang paham dengan cerita yang di sampaikan gurunya.

CATATAN LAPANGAN PROSES PEMBELAJARAN TK ISLAM MUTIARA WAY KANDIS BANDAR LAMPUNG

Hari, tanggal : Rabu, 04 Januari 2017

Tempat : Ruang Kelas B1

Waktu : 07:30-10:00 WIB

Catatan deskriptif

07:30 Seperti Biasa Bel berbunyi tanda masuk kelas anak-anak berlarian untuk berbaris di depan kelas. Tanpa perlu di komando lagi anak-anak langsung berbaris membentuk lingkaran dan anak yang baru datang langsung berbaris bersama temannya.

Lalu ibu guru memimpin anak-anak untuk berbaris lebih rapi lagi, sambil bernyanyi lingkaran kecil lingkaran besar, dan untuk merenggangkan fisik motoriknya ibu guru mengajak anak untuk menyanyi lonceng berbunyi baris di halaman. Dan menyanyikan beberapa lagu dan tepuk-tepuk, seperti tepuk semangat, tepuk anak sholeh dll.

Lalu ibu guru mengajak anak untuk masuk kekelas, dan sebelum masuk kekelas ibu guru memimpin anak-anak untuk membaca do'a sebelum masuk kelas, Lalu ibu guru mengabsen anak-anak satu persatu, dan kemudian setelah anak duduk rapi di kelas ibu guru membuka pelajaran,

“assalamu’alaikum warahmatullahi wabarakatuh” dan anak-anak serentak menjawab” walaikumsalam warahmatullahi wabarakatuh”

Ibu guru melanjutkan selamat pagi anak-anak? Anak-anak menjawab

“selamat pagi ibu guru”

Dan ibu guru pun melanjutkan “apa kabar hari ini? Anak-anak menjawab

“Alhamdulillah.. Luar biasa.. AllahhuAkbar..

Pukul 08:00 ibu guru memberi aba-aba untuk membaca surat al-fatihah, kemudian do'a sebelum belajar, dan di lanjutkan membaca an-nas, al-ikhlas, do' kedua orangtua, do'a sebelum tidur, bangun tidur, dan membaca hadis larangan marah, dan ada anak-anak yang mau mengikuti, dan ada anak-anak yang tidak mau mengikuti dan diam saja.

08:30 setelah selesai membaca do'a sebelum belajar dan surat-surat pendek, lalu ibu guru memulai pelajaran dengan bertanya "siapa tahu sekarang hari apa?" dengan berebut anak-anak menjawab hari rabu, rabu bu guru..."

Anak ibu guru pintar semuanya, bu guru melanjutkan pertanyaannya siapa tahu hari ini tanggal berapa ...? Anak-anak menjawab tanggal 04 dan dilanjutkan dengan pertanyaan, bulan apa? Ada anak yang menjawab Januari dan tak lupa juga bu guru bertanya tahun berapa? Dengan serentak anak-anak menjawab tahun 2017.

Ibu guru melanjutkan, " hari ini kita belajar tentang tema diri sendiri, hari ini kita mau belajar tentang keluarga ku, satu-persatu anak maju kedepan dan menyebutkan anggota keluarganya, lalu ibu guru mengajak anak-anak bermain warna dan membentuk angka dengan menggunakan lilin mainan, setelah selesai bermain ibu guru mengajak anak-anak untuk mendengarkan cerita.

Baiklah Hari ini ibu guru punya cerita, coba kita lihat bu sinta punya gambar apa ya? Ada anak yang menjawab gambar pasar bu guru, ada anak yang menjawab gadis kecil dan ibunya, jawab anak-anak, nah sekarang bu sinta mau cerita tentang batu menangis,

Pada zaman dahulu di sebuah bukit yang jauh dari desa, di bumi Kalimantan, hiduplah seorang gadis kecil bernama sari, sari tinggal bersama ibunya, di sebuah rumah yang kecil, di rumahnya sari tidak ada listrik, tidak ada TV tidak ada handphone, tidak ada motor, tapi sari anak yang sangat rajin dia selalu membantu ibunya berjualan di pasar, setelah dewasa, sari menjadi anak yang sangat cantik, namun sayangnya perilakunya menjadi amat buruk. Gadis itu amat pemalas, dia tak pernah mau membantu ibunya melakukan pekerjaan-pekerjaan rumah lagi. Gadis itu ternyata sangat manja. Segala permintaannya harus ditiruti, setiap kali iya meminta kepada ibunya harus selalu di kabulkan. Ia sama sekali tidak peduli keadaan ibunya yang amat miskin. Dan sari pun ingin memiliki rumah mewah, TV, dan banyak lagi, sehingga sari hanya mau berteman dengan orang-orang yang tinggal di rumah mewah, dan punya semuanya,

Pada suatu hari, sari meminta dibelikan baju baru, meskipun sebenarnya baju-bajunya masih banyak yang baru. Dengan amat sedih ibunya terpaksa harus membongkar simpanannya agar bisa memenuhi keinginan anaknya. Keduanya segera berjalan beriringan untuk menuju ke pasar yang terletak di kota, Si sari yang telah berdandan begitu cantik berjalan di muka dengan di iringi oleh ibunya yang berpakaian dekil dan kotor.

Ketika mereka mulai memasuki desa, orang-orang pun memandangi keduanya. Mereka begitu terpesona melihat kecantikan gadis itu, terutama para pemuda desa yang tak puas-puasnya memandangnya. Namun orang-orang pun juga mulai berkacak-kusuk melihat ada seorang perempuan tua berpakaian seperti seorang gembel selalu mengiringi gadis nan cantik itu.

Orang-orang mulai saling bertanya di antara yang satu dengan yang lainnya. Ada yang menduga orang tua yang berpakaian luduh itu orang tua si gadis cantik, tetapi banyak pulayang berpendapat bahwa orang tua itu pembantunya. Dan si gadis yang mendengar kasak-kasuk orang desa di sepanjang jalan itu, tanpa sadar menoleh dan mengamati ibunya. Tiba-tiba dia merasa amat malu memandang sosok ibunya.

“Hai, gadis nan cantik. Apakah orang tua yang berjalan di belakangmu itu ibumu?” akhirnya orang-orang pun mulai bertanya kepada gadis itu. “bukan, ia adalah pembantu ku,” jawab sari, sari tak mau mengakui ibunya. Keduanya pun melanjutkan perjalanannya ke pasar kota. Namun tak lama berapa kemudian datang beberapa pemuda menggodanya. “Hai, cantik. Apakah benar yang berjalan di belakangmu itu ibumu ?”.... “bukan, bukan..! kalian jangan menghina aku ya. Mana mungkin aku mempunyai ibu seperti dia. Lihat, aku begini cantik, apakah mungkin ibuku seorang gembel seperti dia? Dia adalah budakku!” jawab sari kembali menyangkal ibunya. Begitulah, di sepanjang perjalanan menuju ke pasar kota, si gadis selalu menyangkal ibunya.

Si ibu yang mendengar jawaban putrinya menjadi begitu sedih. Ia benar-benar tak menyangka putrinya yang amat ia sayangi tidak hanya pemalas, tetapi juga durhaka. Si ibu yang selama ini selalu menyabarkan diri menghadapi perilaku

anaknya yang buruk, akhirnya tak kuasa menahan rasa kecewa dan sakit hatinya. “Oh, anakku. Tega nian kau mendurhakai ibumu. Murka apa yang akan kau terima dari Tuhan Sang Pencipta, Anakku...” Berkata ibunya di dalam hati dengan pilu. Seiring dengan kata-kata ibunya itu, mendadak saja murka Tuhan datang menimpa gadis cantik namun durhaka itu. Perlahan namun pasti, tubuh gadis cantik itu berubah menjadi batu.

Perubahan itu dimulai dari kaki. Ketika perubahan itu telah mencapai setengah badan, gadis cantik itu menjerit dan meratap dengan air mata bercucuran memohon ampun ibunya.”ibu...ibu ... ampunilah anakmu..!” gadis cantik itu terus meratap dan menangis memohon ampun kepada ibunya. Namun semuanya telah terlambat. Seluruh tubuh gadis itu akhirnya berubah menjadi batu. Sekalipun menjadi batu, orang-orang masih dapat melihat kedua mata gadis itu , matanya masih menitikan air mata seperti sedang menangis. Oleh karena itu , batu yang berasal dari gadis cantik yang terkena kutukan ibunya itu kemudian disebut “BATU MENANGIS” hingga saat ini,

Nah dari cerita ibu guru, pelajaran yang dapat kita ambil yaitu kita tidak boleh melawan dan menyakiti orangtua kita, kita harus menyayangi kedua orang tua kita.

Baiklah anak-anak, kegiatan hari ini sudah selesai siapa yang mau istirahat dan makan, anak-anak senang dan saatnya cuci tangan, lalu ibu guru memimpin membaca do’a sebelum makan, dan setelah selesai makan ibu guru memimpin untuk membaca do’a sesudah makan, kemudian anak bermain di halaman bermain sekolah.

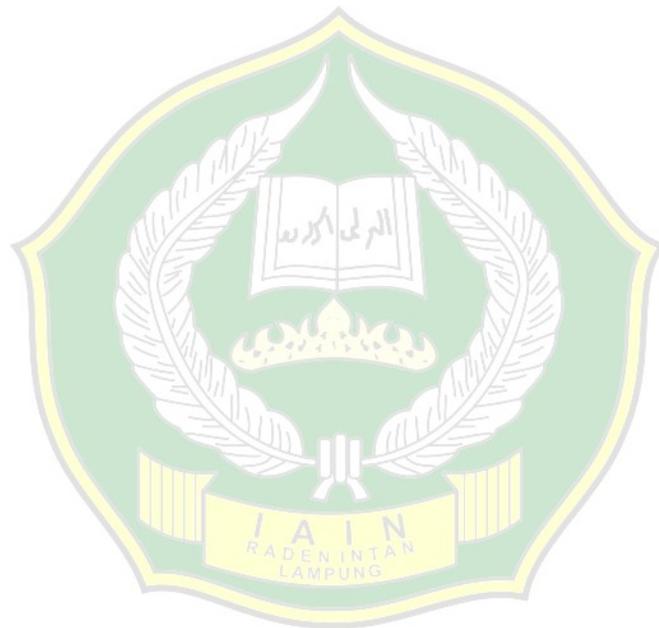
Pukul 10:00 anak-anak duduk rapih kembali, dan ibu guru mengevaluasi kegiatan hari ini, “ hari ini senang gak dengerin cerita ibu guru”? tanya bu guru, “ senang bu guru, bu guru besok cerita lagi ya kata salah seorang anak.

Lalu bu guru memimpin membaca do’a setelah belajar, dan sekaligus membaca do’a keluar kelas, menanda kan kegiatan hari ini sudah selesai, setelah berdo’a selesai, ibu guru membagikan buku tabungan kepada anak-anak, dan sebelum pulang satu-persatu anak mencium tangan bu guru dan mengucapkan salam, satu-

persatu anak meninggalkan kelas, dan di luar sekolah mulai terdengar suara sepeda motor orang tua yang menjemput anaknya pulang.

Catatan peneliti :

Kekurangan : anak-anak sudah memperhatikan dan mulai tertarik ketika gurunya bercerita, tapi ada beberapa anak yang masih kurang paham dengan cerita yang di sampaikan gurunya.



RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
 Desember 2016
 Semester/ Minggu : 1/3
 WIB
 Tema/ Sub tema : Diri Sendiri/ Macam-macam panca indra

Hari/ Tanggal : Senin, 19
 Waktu : 07.30-10.00

Indikator	Nilai	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian	
				Alat	hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Menjawab pertanyaan sederhana. • Mengelompokkan benda yang sejenis. • Meniru pola dengan menggunakan berbagai bentuk • Menciptakan sesuatu dengan berbagai 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Disiplin • Rasa ingin tahu, cinta tanah air, peduli lingkungan • Kerja keras • Tanggung jawab • Mandiri, kerja keras • Kreatif, 	<p>1. Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di halaman • Masuk, doa, salam sebelum belajar • Menyanyi lagu dua mata saya • Bercakap – cakap tentang panca indra <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengelompokkan gambar, sesuai bentuk • Menempel bentuk <p>III. Kegiatan Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain di halaman • Mencuci tangan, do'a, makan bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak dan guru • Gambar • Gambar mata, kepala • Kertas origami, kertas hvs, lem 	<ul style="list-style-type: none"> • observasi • Observasi • Unjuk kerja • Unjuk kerja 	

<p>media</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas • Antri cuci tangan, mau berbagi makanan 	<p>bersahabat, menghargai prestasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kreatifitas bermain • Disiplin, Religius, toleransi 	<p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan harian dan menginformasikan kegiatan untuk esok; • Bernyanyi, do'a sesudah kegiatan, salam, pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Aneka bentuk panca indra • Anak-anak • Air, sabun, lap tangan, bekal anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi 	
--	---	---	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Dra. Hj. Suryati)

Bandar Lampung, 14 Januari 2017
Guru Kelompok BI

(Tri Sinta Trisnawati)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
 Desember 2016
 Semester/ Minggu : 1/4
 WIB
 Tema/ Sub tema : LINGKUNGAN/ Rumah

Hari/ Tanggal : Selasa, 20
 Waktu : 07.30-10.00

Indikator	Nilai	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian	
				Alat	hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Menjawab pertanyaan sederhana. • Mewarnai gambar berdasarkan perintah • Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya, jenis 	<ul style="list-style-type: none"> • Religious • Disiplin • Rasa ingin tahu, cinta tanah air, peduli lingkungan • Kerja keras • Sabar dan kreatif • Kreatif, bersahabat, menghargai prestasi 	<p>I. Kegiatan Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di halaman • Masuk, doa, salam sebelum belajar • Menyanyi • Absensi • Bercakap – cakap tentang lingkungan, rumah <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang rumah • Mewarnai jendela, pintu sesuai perintah • Menyusun bentuk rumah sesuai dengan keinginannya 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak dan guru • Gambar • Guru dan Anak • Gambar • Aneka bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • observasi • Observasi • observasi • Unjuk kerja • Unjuk kerja 	

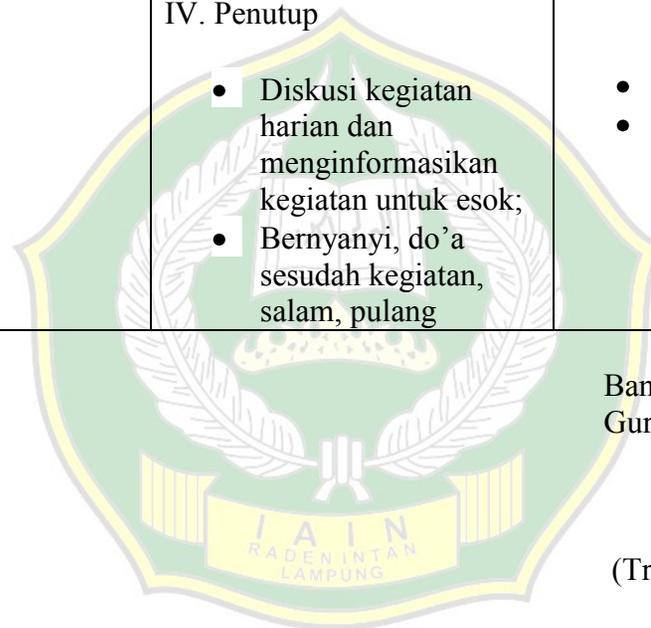
<p>persamaannya, warna dan bentuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas • Antri cuci tangan, mau berbagi makanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatifitas bermain • Disiplin, Religius, toleransi 	<p>III. Kegiatan Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain di halaman • Mencuci tangan, do'a, makan bersama <p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan harian dan menginformasikan kegiatan untuk esok; • Bernyanyi, do'a sesudah kegiatan, salam, pulang 	<p>rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak • Air, sabun, lap tangan, bekal anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi 	
---	--	--	---	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Dra. Hj. Suryati)

Bandar Lampung, 14 Januari 2017
Guru Kelompok BI

(Tri Sinta Trisnawati)



RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
 Desember 2016
 Semester/ Minggu : 1/4
 WIB
 Tema/ Sub tema : Binatang/ Macam-macam binatang

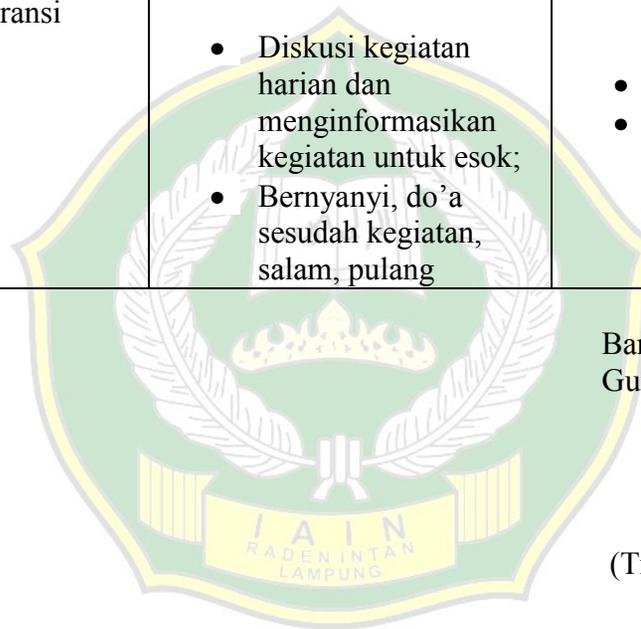
Hari/ Tanggal : Rabu, 21
 Waktu : 07.30-10.00

Indikator	Nilai	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian	
				Alat	hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Menjawab pertanyaan sederhana. • Meniru sesuai dengan pola gambar • Menciptakan bentuk bangunan dari balok 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Disiplin • Rasa ingin tahu, cinta tanah air, peduli lingkungan • Kerja keras • Sabar dan kreatif • Kreatif, bersahabat, menghargai prestasi 	<p>I. Kegiatan Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di halaman • Masuk, doa, salam sebelum belajar • Menyanyi • Absensi • Bercakap – cakap tentang binatang <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meniru gambar yang akan di tiru • Mengurutkan gambar binatang <p>III. Kegiatan Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain di halaman • Mencuci tangan, do'a, makan bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak dan guru • Gambar • Guru dan Anak • Gambar • Aneka bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> • observasi • Observasi • observasi • Unjuk kerja • Unjuk kerja 	

<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas • Antri cuci tangan, mau berbagi makanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatifitas bermain • Disiplin, Religius, toleransi 	<p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan harian dan menginformasikan kegiatan untuk esok; • Bernyanyi, do'a sesudah kegiatan, salam, pulang 	<p>binatang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak • Air, sabun, lap tangan, bekal anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi 	
---	--	---	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Dra. Hj. Suryati)



Bandar Lampung, 14 Januari 2017
Guru Kelompok BI

(Tri Sinta Trisnawati)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
2017

Semester/ Minggu : 1/4
WIB

Tema/ Sub tema : Lingkunganku/ Rumah

Hari/ Tanggal : Senin, 02 Januari

Waktu : 07.30-10.00

Indikator	Nilai	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian	
				Alat	hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Menjawab pertanyaan sederhana. • Berani menjawab berbagai pertanyaan • Mengenal konsep bilangan (1-10) • Mengekspresikan diri dengan berkarya seni 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Disiplin • Rasa ingin tahu, cinta tanah air, peduli lingkungan • Percaya diri • mandiri dan kreatif • Kreatif, semangat, rasa ingin tahu • kreativitas 	<p>I. Kegiatan Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di halaman • Masuk, doa, salam sebelum belajar • Menyanyi • Absensi • Bercakap – cakap tentang lingkungan rumah <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab tentang benda-benda yang berbentuk di rumah • Membilang dengan menunjuk benda yang berbentuk rumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak dan guru • Gambar • Guru dan Anak • Benda - benda di dalam 	<ul style="list-style-type: none"> • observasi • Observasi • observasi • Observasi • Unjuk krja 	

<p>menggunakan media gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas • Antri cuci tangan, mau berbagi makanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatifitas bermain • Disiplin, Religius, toleransi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mewarnai gambar rumah <p>III. Kegiatan Istirahat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain di halaman • Mencuci tangan, do'a, makan bersama <p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan harian dan menginformasikan kegiatan untuk esok; • Bernyanyi, do'a sesudah kegiatan, salam, pulang 	<p>rumah</p> <ul style="list-style-type: none"> • gambar <ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak • Air, sabun, lap tangan, bekal anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	
---	--	--	---	---	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Dra. Hj. Suryati)

Bandar Lampung, 14 Januari 2017
Guru Kelompok BI

(Tri Sinta Trisnawati)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
 Januari 2017
 Semester/ Minggu : 1/4
 WIB
 Tema/ Sub tema : Binatang/ Macam-macam Binatang

Hari/ Tanggal : Selasa, 03
 Waktu : 07.30-10.00

Indikator	Nilai	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian	
				Alat	hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Menjawab pertanyaan sederhana. • Berani menjawab berbagai pertanyaan • Menyusun benda dari kecil- besar atau sebaliknya • Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk . 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Disiplin • Rasa ingin tahu, cinta tanah air,peduli lingkungan • Percaya diri • mandiri dan kreatif • Kreatif, semangat, rasa ingin tahu • kreativitas 	<p>I. Kegiatan Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di halaman • Masuk, doa,salam sebelum belajar • Menyanyi • Absensi • Bercakap – cakap tentang macam binatang <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab bentuk binatang yang sering di lihat diluar rumah • Membuat binatang <p>III. Kegiatan Istirahat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak dan guru • Gambar • Guru dan Anak • Gambar, pensil 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • observasi • Observasi • Unjuk krja 	

<ul style="list-style-type: none"> • Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan balok berdasarkan perintah • Bermain bebas • Antri cuci tangan, mau berbagi makanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatifitas bermain • Disiplin, Religius, toleransi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain di halaman • Mencuci tangan, do'a, makan bersama <p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan harian dan menginformasikan kegiatan untuk esok; • Bernyanyi, do'a sesudah kegiatan, salam, pulang 	<ul style="list-style-type: none"> • Aneka gambar • Anak-anak • Air, sabun, lap tangan, bekal anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja • Observasi 	
---	--	---	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Dra. Hj. Suryati)

Bandar Lampung, 14 Januari 2017
Guru Kelompok BI

(Tri Sinta Trisnawati)

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : B1
2017

Semester/ Minggu : 1/3
WIB

Tema/ Sub tema : Diri sendiri/ Identitas diri

Hari/ Tanggal : Rabu, 04 Januari

Waktu : 07.30-10.00

Indikator	Nilai	Kegiatan pembelajaran	Alat / sumber	Penilaian	
				Alat	hasil
<ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum melakukan kegiatan • Menjawab pertanyaan sederhana. • Mencocokkan jumlah gambar dengan lambang bilangan • Mampu mengambil keputusan secara sederhana. 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Disiplin • Rasa ingin tahu, cinta tanah air, peduli lingkungan • Percaya diri • mandiri dan kreatif • Kreatif, semangat, rasa ingin tahu • kreativitas 	<p>I. Kegiatan Pembukaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di halaman • Masuk, doa, salam sebelum belajar • Menyanyi • Absensi • Bercakap – cakap tentang diri sendiri <p>II. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menghubungkan gambar berdasarkan identitas diri • Membuat gambar berdasarkan perintah <p>III. Kegiatan Istirahat</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak dan guru • Gambar • Gambar, pensil • Aneka 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi • Observasi • Unjuk kerja • Observasi • Unjuk krja • Unjuk kerja 	

<ul style="list-style-type: none"> • Bermain bebas • Antri cuci tangan, mau berbagi makanan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreatifitas bermain • Disiplin, Religius, toleransi 	<ul style="list-style-type: none"> • Bermain di halaman • Mencuci tangan, do'a, makan bersama <p>IV. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diskusi kegiatan harian dan menginformasikan kegiatan untuk esok; • Bernyanyi, do'a sesudah kegiatan, salam, pulang 	<p>gambar</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak-anak • Air, sabun, lap tangan, bekal anak-anak 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	
---	--	---	--	---	--

Mengetahui,
Kepala Sekolah

(Dra. Hj. Suryati)



Bandar Lampung, 14 Januari 2017
Guru Kelompok BI

(Tri Sinta Trisnawati)

PHOTO PENERAPAN PERMAINAN GEOMETRI



Anak membentuk kelompok saat akan bermain geometri



Anak sedang mencari bentuk geometri yang diarahkan guru



Anak sedang menempel bentuk geometri



Selesai menempel guru memberikan deskripsi bentuk geometri



Anak sedang menempel bentuk geometri



Guru sedang memberitahukan bentuk-bentuk geometri