



## MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK DALAM MENGENAL BENTUK BENTUK GEOMETRI MELALUI MEDIA PLAY DOUGH

Mentari Rahmadani<sup>1)</sup>, Salwiah<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Jurusan PG-PAUD, Universitas Halu Oleo. Jln. H.E.A Mokodompit, Kendari 93232, Indonesia.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk kognitif Anak dalam bentuk-bentuk geometri melalui media *play dough* pada kelompok B TK Mutiara Hati Kota Kendari. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Tahapan dalam penelitian ini mengikuti tahap-tahap, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan anak didik di kelompok B<sub>2</sub> TK Mutiara Hati Kota Kendari berjumlah 15 orang yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki berusia 5 sampai 6 tahun. Pada siklus I sesuai dengan lembar observasi kegiatan mengajar guru sebanyak 11 aspek yang diamati diperoleh 63,64%. Sedangkan kegiatan belajar anak sesuai lembar observasi sebanyak 12 aspek diperoleh persentase 58,33%. Pada siklus II, aktivitas mengajar guru meningkat menjadi 90,91%, sedangkan kegiatan belajar anak meningkat menjadi 91,67%. Berdasarkan observasi awal kemampuan kognitif anak didik sebesar 33,33%. Setelah pelaksanaan tindakan, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar anak didik dari siklus I sebesar 66,66% ke siklus II sebesar 93,33%. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat ditingkatkan media *play dough* pada kelompok B TK Mutiara Hati Kendari tahun akademik 2016/2017.

**Kata Kunci:** Kemampuan Kognitif Anak, Bentuk Geometri, *Play Dough*

## IMPROVE THE COGNITIVE ABILITY OF CHILDREN IN GETTING TO KNOW OTHER FORMS GEOMETRY THROUGH OF PLAY DOUGH MEDIA

### Abstract

*This research aims to improve the cognitive ability in getting to know other forms Geometry through of Play Dough Media in the Group B TK Pearl Heart Kendari. This research is a research action class (PTK). This research was conducted in two cycles. The stages in this study follow the stages, namely: (1) planning, (2) the implementation of the action, (3) observations, and (4) Reflection. The subject in this study is the teacher and the student in the Group B<sub>2</sub> TK Pearl Heart Kendari totalling 15 people consisting of 10 girls and 5 boys aged 5 to 6 years. On cycle I corresponds to the observation sheet teacher teaching activities as much as 11 aspects retrieved 63, 64%. While appropriate child learning activity observation sheet as much as 12, the child acquired 58,33%. In cycle II, teacher teaching activity increased to 90,91%, while the child's learning activities increased to 91,67%. Based on observation of early cognitive ability protégé of 33,33%. After the implementation of the actions, the results showed an increase in the results of learning student of the cycle I of 66.66% to cycle II of 93,33%. This research it can be concluded that a child's cognitive abilities can be enhanced by play dough media in the Group B TK Pearl Heart Kendari academic year 2016/2017.*

**Keywords:** Cognitive Ability Of Children, Geometric Shapes, *Play Dough*.

### PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan

yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan

dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Dikdasmen, 2010 : 1).

Slamet (2005: 1) menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang memiliki karakter yang berbeda dengan anak-anak yang berusia di atasnya sehingga pendidikannya perlu dikhususkan”.

Kemampuan adalah kesanggupan untuk bersikap, berpikir dan bertindak secara konsisten sebagai perwujudan dari pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dimiliki. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Anonim, 2002: 707) kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan, atau kebolehan untuk melakukan atau mengerjakan sesuatu. Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan mencakup arti yang luas yaitu keseluruhan potensi yang dimiliki seseorang untuk melakukan berbagai variasi dalam pekerjaan.

Kognisi adalah proses dan produk yang terjadi dalam otak sehingga menghasilkan pengetahuan. Kognisi mencakup berbagai aktivitas mental seperti memperhatikan, mengingat, melambangkan, mengelompokkan, merencanakan, menalar, memecahkan masalah, menghasilkan dan membayangkan.

Sujiono, dkk. (2008: 1.3) menjelaskan bahwa kognitif berhubungan dengan intelegensi. Kognitif lebih bersifat pasif atau statis yang merupakan potensi atau daya untuk memahami sesuatu, sedangkan intelegensi lebih bersifat aktif yang merupakan aktualisasi atau perwujudan dari daya atau potensi yang berupa aktivitas atau perilaku.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Menurut Ernawulan Syaodih dan Mubair Agustin (2008: 20) perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja. Dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan. Menyelesaikan suatu persoalan merupakan langkah yang lebih kompleks pada diri anak. Sebelum anak mampu menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Kemampuan kognitif merupakan salah satu ranah dalam taksonomi Bloom. Model Taksonomi Bloom yang terdiri dari enam tingkat perilaku kognitif yaitu (a)

pengetahuan, (b) pemahaman, (c) penerapan, (d) analisis, (e) sintesis, dan (f) evaluasi (Sujiono, dkk., 2008: 9.30).

Pengembangan kemampuan kognitif, pada dasarnya dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitarnya melalui panca inderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Berdasarkan pengertian kognitif tersebut, dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa kemampuan kognitif merupakan kemampuan berpikir individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan secara abstrak dalam rangka menyesuaikan diri dengan lingkungan serta untuk memecahkan masalah dengan cepat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Taman Kanak-kanak (TK) Mutiara Hati Kendari pada kelompok B, menunjukkan bahwa kemampuan untuk mengenal bentuk-bentuk geometri yang dimiliki oleh anak di TK tersebut sangatlah rendah terbukti pada saat peneliti melakukan observasi awal, anak hanya memahami tentang warna dan bentuk geometri yang peneliti tunjukkan kepada anak. Hasil belajar anak menunjukkan bahwa, dari 15 orang anak hanya 40% yang memiliki kemampuan kognitif yang baik mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media play dough dengan kriteria berkembang baik (BB). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk-bentuk geometri melalui media play dough anak belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 70% yang ditetapkan oleh TK Mutiara Hati Kendari. Rendahnya kemampuan anak mengenal bentuk geometri karena pembelajaran yang dilakukan kurang melibatkan anak secara langsung. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan pembelajaran melalui media pembelajaran apa adanya, hanya sekedar dapat merangsang kemampuan kognitif anak, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini, diketahui bahwa melalui media pembelajaran yang baik dapat memberi motivasi anak aktif belajar.

Kemampuan mengenal bentuk merupakan salah satu aspek dari kemampuan kognitif. Kemampuan mengenal bentuk pada anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi

perkembangan otaknya, sebab pengenalan bentuk pada anak usia dini dapat merangsang indera penglihatan otak. bentuk juga dapat memancing kepekaan terhadap daya ingat anak yang Sama halnya dengan konsep bentuk merupakan salah satu konsep pertama yang muncul dalam perkembangan kognitif anak.

Geometri adalah ilmu ukur. Kohn (2003:76) memberikan pengertian geometri adalah sebuah subjek abstrak tapi mudah digambarkan dan mempunyai banyak penerapan praktis dan nyata. Pengertian Geometri juga dirumuskan oleh Ismunanto, dkk (2011:13) dalam Ensiklopedia Matematika sebagai studi tentang bentuk, garis, serta ruang yang di tempati.

Pengenalan merupakan aspek penting yang menjadi tujuan suatu kegiatan pembelajaran di mana anak dapat mengenal apa yang telah dipelajari, didengar dan dialaminya. Menurut Rusefendi (Benu, 2013) menjelaskan bahwa “apabila anak mengenali sesuatu, ini berarti bahwa anak mengerti tentang sesuatu tetapi masih dalam tahap pengertian yang rendah, dan sebelum anak mengenal sebuah konsep maka anak harus terlebih dahulu melewati tahapan-tahapan pengetahuan”.

Konsep bentuk merupakan salah satu konsep pertama yang muncul dalam perkembangan kognitif anak (Beaty, 2013: 278).

Ranggiasanka (2011: 92) menyatakan bahwa belajar tentang bentuk, dapat membuat anak untuk melakukan pembedaan dan pengelompokkan. Bentuk-bentuk yang diajarkan pada anak usia dini adalah bentuk-bentuk geometri yang sederhana seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi panjang. Dapat dijelaskan beberapa bentuk geometri sebagai berikut:

- a. Lingkaran adalah garis melengkung yang kedua ujungnya bertemu pada jarak yang sama dari titik pusat. Anak dapat mengenal bentuk lingkaran dengan cara bermain berpegangan tangan membentuk lingkaran.
- b. Persegi Empat merupakan suatu polygon yang memiliki 4 sisi, 4 sudut tegak lurus dan 2 buah sisi yang sejajar atau parallel.
- c. Segi Tiga yaitu bidang yang bersisi tiga yang dibentuk dengan cara menghubungkan ketiga buah titik dengan jarak yang sama.
- d. Persegi Panjang. Menurut Poerwadarminta (2001: 48), persegi panjang yaitu persegi yang dua sisinya tidak sama panjang. Persegi panjang adalah bangun datar dua dimensi

yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya dan memiliki empat buah titik.

- e. Jajaran Genjang adalah bangun datar dua dimensi yang dibentuk oleh dua pasang rusuk yang masing-masing sama panjang dan sejajar dengan pasangannya.
- f. Belah ketupat memiliki sisi yang berurutan sama panjang dan sudut yang berhadapan sama besar.
- g. Trapesium adalah bangunan segi empat yang dua buah sisinya sejajar tetapi tidak sama panjang.

Tahap pertama anak belajar geometri adalah topologis. mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan lainnya, karna itu mulai belajar geometri supaya tidak mulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkungan, misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka daerah lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya. Van hiele dalam rusefendi (1991 : 161-163) berpendapat bahwa ada lima tahapan anak belajar geometri, sebagai berikut.

- a. Tahap pengenalan
- b. Tahap Analisis
- c. Tahap Pengurutan
- d. Tahap Deduksi
- e. Tahap kekuratan (ringor)

Susilowati, dkk. (2005: 33) menyatakan bahwa media merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran/pembelajaran. Arsyad (2009:3) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang artinya perantara. Media adalah pengantar pesandari pengirim ke penerima pesan. Media adalah alat peraga atau alat bantu yang digunakan oleh guru dalam berkomunikasi dengan para anak. Alat peraga dapat berupa benda maupun perilaku. Benda dapat berupa daun-daunan, bunga, atau pensil. Lebih lanjut pengertian *playdough* adalah senyawa pemodelan yang digunakan oleh anak-anak muda untuk seni dan kerajinan proyek di rumah dan di sekolah.

Secara Etimologi, *Playdough* berasal dari bahasa Inggris dari dua suku kata yaitu “*Play*” yang berarti permainan atau bermain-main dan “*Dough*” yang berarti adonan jadi secara harafiah *Playdough* merupakan suatu jenis permainan yang menggunakan adonan tepung yang berwarna-warni yang dapat dibentuk dengan tangan menyerupai bentuk yang diinginkan.

*Playdough* secara umum memiliki tekstur yang lembut sama seperti tanah liat. Dari segi keindahan, *playdough* dapat dibuat dengan bermacam-macam warna seperti merah, kuning, hijau, ungu biru, tidak seperti tanah liat yang hanya berwarna coklat. *Playdough* merupakan media yang memiliki daya tahan yang rendah seperti tanah liat yaitu mudah mengering dalam waktu 1 hari apabila didiadakan di tempat terbuka.

*Playdough* dapat menjadi alternatif media karena memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan untuk anak. Melalui media *playdough*, guru dapat menyalurkan standar-standar pembelajaran dan meninjau peningkatan perkembangan-perkembangan di berbagai area, yaitu sosial, emosional, bahasa, fisik, dan kognitif (Swartz, 2005:100). *Playdough* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan matematika anak khususnya mengenai konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola. Pemberian bahan-bahan kepada anak dan waktu untuk mengeksplorasi ketika mereka bermain, akan membuat anak memiliki kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka tentang matematika, sehingga anak-anak cenderung mengembangkan perilaku positif terhadap matematika. Hal ini berdampak besar terhadap kehidupan anak di masa mendatang, karena tidak akan ada lagi anak-anak yang membenci matematika (Hill A, 2011: 5).

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2012: 9) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan, merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipan dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian ini bertempat di kelompok B TK Mutiara Hati Kendari. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2015/2016.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Mutiara Hati Kendari yang berjumlah 15 orang yang terdiri atas 10 orang perempuan dan 5 orang anak laki-laki dengan rentang usia 5-6 tahun. Partisipan yang terlibat dalam kegiatan penelitian ini adalah guru

kelompok B Taman Kanak-kanak Mutiara Hati Kendari.

Adapun faktor-faktor yang diteliti dan diamati dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor anak didik, untuk melihat aktivitas anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada anak melalui media *playdough*.
2. Faktor guru, untuk melihat bagaimana guru menggunakan media *playdough* dalam peningkatan kemampuan mengenal bentuk dan warna pada anak.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dihimpun melalui hasil observasi, dokumentasi dan wawancara. Observasi adalah suatu teknik yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan berbagai informasi atau data tentang permasalahan dan permasalahan anak. Melalui pengamatan, guru dapat mengetahui perkembangan yang terjadi pada anak dalam kurun waktu tertentu (Wahyudin dan Mubiar, 2011:59). Observasi dilakukan oleh guru Kelompok B sebagai observer dengan menggunakan lembar observasi. Penggunaan lembar observasi ini untuk melihat proses pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru ketika melakukan kegiatan pengelompokan benda untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2010: 274). Dokumentasi ini berupa foto guru/peneliti pada saat proses meneliti sebagai bukti dalam melakukan kegiatan penelitian di lapangan. Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan guru untuk mendapatkan informasi tentang perkembangan dan permasalahan anak dengan cara melakukan percakapan langsung, baik dengan anak maupun orang tua.

Analisis data merupakan cara yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran (Aqib, 2009:203). Pengelolaan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan teknik penilaian di TK yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut: Belum Berkembang (BB)= \*,Mulai Berkembang (MB)=\*\*, Berkembang Sesuai Harapan=\*\*\*, Berkembang Sangat Baik=\*\*\*\* (Depdiknas, 2004: 26).

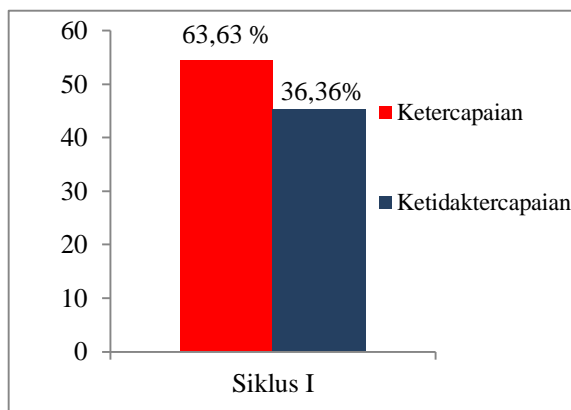
Tabel 1. Kategori Keberhasilan Klasikal

Persentase	Kategori	Simbol
95% - 100%	(BSB)	****
85% - 94%	(BSH)	***
75% - 84%	(MB)	**
< 75%	(BB)	*

Dari segi indikator hasil, tindakan dikatakan berhasil apabila anak didik telah mencapai nilai berkembang sesuai harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) minimal 85% baik secara individual maupun klasikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

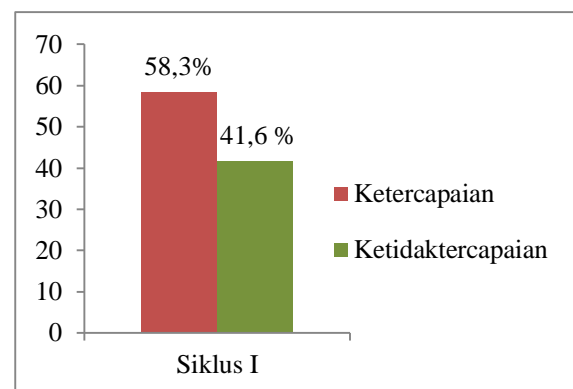
Pada siklus I skor yang dicapai oleh guru dari 11 aspek hanya 7 aspek (63,63%) diantaranya: (a) guru mempersiapkan anak untuk belajar; (b) guru melakukan apersepsi yang berhubungan dengan tema/subtema pembelajaran; (c) guru menjelaskan tujuan pembelajaran/kegiatan yang akan dilaksanakan yang berkaitan dengan media *play dough*.; (d) guru mengajarkan kepada anak menggunakan media *play dough*; (e) guru mempersilakan mengerjakan tugas dengan menggunakan media *play dough* (membuat bentuk geometri); (f) bernyanyi dan berdoa pulang . Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 5 aspek (36,36%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 1. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus I

Hasil observasi terhadap anak didik meliputi mendengarkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran, mendengarkan cerita guru dengan tertib, anak melakukan tanya jawab dengan guru tentang kegiatan pembelajaran *play dough*, dan mendengarkan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan. Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar

observasi pada siklus I sebanyak 12 aspek yang diamati diharapkan tercapai, namun yang tercapai sebanyak 7 aspek (58,3%) (lampiran 15) diantaranya: (a) anak mempersiapkan diri untuk belajar; (b) anak aktif pada kegiatan apersepsi; (c) anak antusias bertanya; (d) mendengarkan penjelasan peneliti tentang media *play dough*; (e) anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *play dough* (membuat bentuk-bentuk geometri); (f) anak bersedia mendapatkan bimbingan dari guru dalam menggunakan media *play dough*; (g) bernyanyi dan berdoa pulang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 2. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Belajar Anak Siklus I.

Tabel 2. Perhitungan Nilai Klasikal Siklus I .

Kategori	Jumlah	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	20%
Berkembang Sesuai Harapan(BSH)	7	46%
Mulai Berkembang (MB)	3	20%
Belum Berkembang (BB)	2	13%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel I dapat dinyatakan bahwa kegiatan dalam meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri anak melalui bermain *play dough* secara klasikal pada siklus I mencapai tingkat keberhasilan sebesar 66% yang dicapai oleh 10 orang anak didik. Hal ini menjadi fokus perhatian bagi guru/peneliti agar di siklus selanjutnya kemampuan anak haruslah semakin menunjukkan peningkatan dalam perkembangannya.

Setelah mengadakan refleksi dengan observer, masih banyak kekurangan yang

dilakukan di siklus I dan belum mencapai indikator kinerja maka penelitian lanjut pada siklus II. Adapun hasil refleksi dengan observer yaitu :

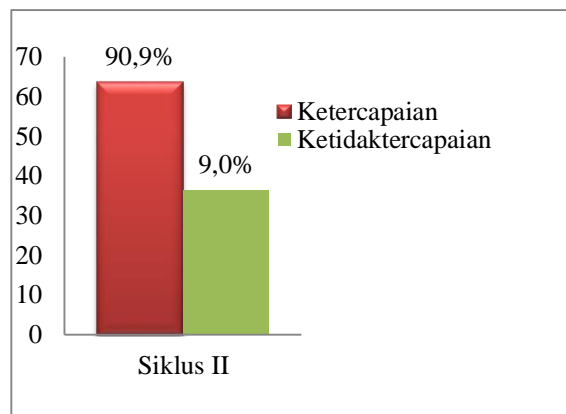
1. Guru masih kurang mengadakan tanya jawab pada anak didik tentang kegiatan yang dilakukan, sehingga anak didik belum mampu menjawab pertanyaan.
- 1) Guru masih kurang dalam menyampaikan kesimpulan terhadap kegiatan yang telah dilakukan.
- 2) Guru tidak mengorganisir waktu belajar sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada skenario pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut kemudian dilakukan langkah-langkah perbaikan pada siklus II sebagai berikut:

- 1) Guru harus mengadakan tanya jawab pada anak didik tentang kegiatan yang telah dilakukan, sehingga anak didik dapat menjawab pertanyaan.
- 2) Guru harus menyampaikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan.
- 3) Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, guru harus dapat mengorganisir waktu belajar sesuai dengan apa yang telah direncanakan pada skenario pembelajaran.

Hasil analisis observasi guru pada siklus II sesuai dengan lembar observasi sebanyak 11 aspek yang diamati harus dicapai oleh guru. Pada siklus II skor yang dicapai oleh guru dari 11 aspek hanya 10 aspek (90,9%) (lampiran 12) diantaranya: (a) guru mempersiapkan anak untuk belajar; (b) guru menyampaikan tujuan pembelajaran; (c) guru melakukan apersepsi yang berhubungan dengan tema/subtema pembelajaran; (d) guru memotivasi anak untuk rajin belajar; (e) guru menjelaskan tujuan pembelajaran/kegiatan yang akan dilaksanakan yang berkaitan dengan media *play dough*; (f) guru mengajarkan kepada anak menggunakan media *play dough* dalam membentuk bentuk geometri dan bentuk orang (g) guru mempersilakan mengerjakan tugas dengan menggunakan media *play dough*; (h) guru mengadakan tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan; (i) guru memberi motivasi, penguatan dan penghargaan kepada anak; (j) bernyanyi dan doa pulang.

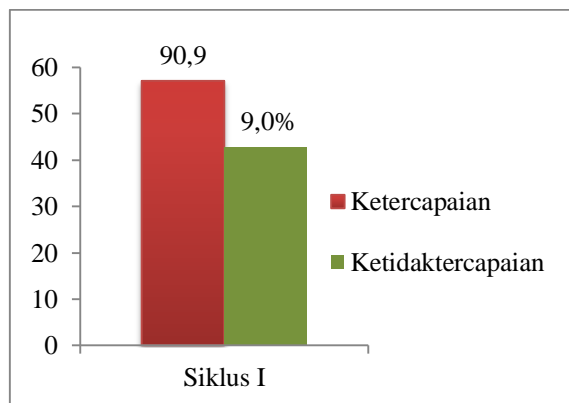
Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek (9,0%) diantaranya: (a) memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 3. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Analisis hasil observasi anak didik sesuai dengan lembar observasi pada siklus II sebanyak 12 aspek yang diamati diharapkan tercapai, namun yang tercapai sebanyak 11 aspek (91,6%) (lampiran 15) diantaranya: (a) anak mempersiapkan diri untuk belajar; (b) anak aktif pada kegiatan apersepsi; (c) mendengarkan nasehat yang disampaikan peneliti; (d) anak mendengarkan penjelasan tentang media *play dough*; (e) anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *play dough*; (f) anak bersedia mendapatkan bimbingan dari guru; (g) melakukan tanya jawab dengan peneliti tentang kegiatan hari ini; (h) mendengarkan nasehat-nasehat; (i) anak menjelaskan perasaannya tentang pembelajaran yang dilakukan hari ini; (j) bernyanyi dan doa pulang.

Sedangkan yang tidak tercapai sebanyak 1 aspek (9,0%) diantaranya: (a) memberikan kesimpulan terhadap kegiatan yang dilakukan hari ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut:



Gambar 4. Histogram Hasil Analisis Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Tabel 3. Perhitungan Nilai Klasikal Siklus II

Kategori	Jumlah	Persentase
Berkembang Sangat Baik (BSB)	8	53%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	6	40%
Mulai Berkembang (MB)	1	6,6%
Belum Berkembang (BB)	0	0%
Jumlah	15	100%

Berdasarkan perolehan nilai anak didik yang ditampilkan pada tabel 2 dan tabel 3, dapat dinyatakan bahwa program kegiatan dalam meningkatkan kemampuan kemampuan kognitif anak melalui bentuk-bentuk geometri melalui media *play dough* pada Kelompok B<sub>2</sub> TK Mutiara Hati Kota Kendari secara klasikal pada siklus II mencapai tingkat keberhasilan sebesar 93,33% yang dicapai oleh anak didik, dimana 8 orang anak memperoleh nilai bintang (\*\*\*\*) atau berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 53% dan 6 orang anak memperoleh nilai bintang (\*\*\*) atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan persentase 40%. Hal ini tentu saja akan dihubungkan dengan indikator kinerja yang ditetapkan yaitu jika anak didik mencapai tingkat perolehan nilai keberhasilan sebesar 75%, sementara tindakan siklus II yang dilaksanakan hanya mencapai perolehan nilai sebesar 93,33%, maka dapat dikatakan bahwa penelitian tindakan telah terselesaikan dan mencapai indikator kinerja yaitu 75%.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil observasi aktivitas mengajar guru pada siklus I diperoleh ketercapaian sebesar 63,64%, sedangkan aktivitas belajar anak didik diperoleh ketercapaian sebesar 58,33%. Pada siklus II, ketercapaian aktivitas mengajar guru mengalami peningkatan menjadi 90,91%, sedangkan ketercapaian aktivitas belajar anak didik juga mengalami peningkatan menjadi 91,67%. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri dapat ditingkatkan melalui media *play dough* pada kelompok B TK Mutiara Hati Kota Kendari tahun akademik 2016/2017.

### Saran

Peneliti menyarankan hal-hal diantaranya: (1) diharapkan kepada guru, dalam pelaksanaan pembelajaran hendaknya mempertimbangkan materi, media, dan strategi yang tepat untuk anak didik dan guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak; (2) bagi sekolah, diharapkan dapat menuntut tenaga pendidik menjadi guru yang kreatif, inovatif dalam pengembangan kegiatan-kegiatan pembelajaran untuk anak sesuai dengan tahap perkembangan dan kebutuhan anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Awin, Susilowati. 2008. *Penggunaan Media Gambar Tokoh Idola Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 6 SD Negeri 1 Jumapolo*. Surakarta: FIKP UNS.
- Beaty. 2010. *Observing Development of the young Child*. 7 TH esition. New Jersey : Pearson Education Upper Saddle River.
- Benu. 2013. "Studi Pemanfaatan Puzzle Sebagai Media Stimulasi dalam Mengenal Bentuk, Warna dan Problem Solving Pada Anak di TK Angkasa Penfui". Kupang: Universitas Nusa Cendana. *Skripsi Tidak Diterbitkan*.
- Depdiknas. 2004. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Dikdasmen. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jalarta Kemendiknas.
- Hill, A. 2011. Do Our Children Add-up? A Meta-Analysis of The Longitudinal Effect of Kindergarten Schedule and Mathematic Achievement. *Disertasi Dipublikasikan*. University of Northern Colorado.
- Kohn. 2003. *Cliffs Quick Review Geometry*. Bandung : Pakar Raya

- Kusumah, Wijaya, dkk. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisike II*. Jakarta: PT. Indeks.
- Rangginasanka, Aden. ( 2011). *Serba-serbi Pendidikan Anak*. Yogyakarta: Siklus Hanggar Kreator.
- Ruseffendi, E. T, dkk. 1991. *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Slamet, Suyanto. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sujiono, Bambang, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Schwartz, M., Wiliam. 2005. *Pedoman Klinis Pediatri*. Jakarta: EGC.
- Syaodih, Ernawulan. 2008. *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Univeritas Terbuka.
- Uyu Wahyudin, Agustin Mubiar. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. PT Rfika Aditama: Bandung.