

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI PADA MATERI MENGENAL BENTUK GEOMETRI MELALUI PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH*

Widia Nurjanah

Universitas Muhamadiyah Cirebon

Email: widianurjannah87@gmail.com

ABSTRACT

Cognitive ability can be interpreted as the ability to know something, showing the ability to capture the nature, meaning, or information about something and have a clear picture of it. This study aims to analyze an effort to improve the cognitive abilities of early childhood on the subject of recognizing geometric shapes through the application of the make a match model. This research approach is qualitative research. the type of research used is Classroom Action Research (CAR). The subjects in this study were all children aged 5-6 years in Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrak T.A 2019-2020, totaling 16 children. The results of the study show that the application of the Make A Match learning model can improve the cognitive abilities of early childhood in recognizing geometric shapes at Raudhatul Athfal Miftahul Huda. With the initial percentage before using the Make A Match model 43.75% after using it in Cycle I it became 62.67% and completeness increased in Cycle II to 81.51% from the success indicator of 75%.

Keywords : cognitive ability, early childhood, recognize geometric shapes, make a match model

ABSTRAK

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu, menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis suatu upaya dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri melalui penerapan model *make a match*. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif. jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrak T.A 2019-2020 yang berjumlah 16 anak. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Miftahul Huda. Dengan persentase awal sebelum menggunakan model *Make A Match* 43,75% setelah menggunakan di Siklus I menjadi 62,67% dan ketuntasan meningkat di Siklus II menjadi 81.51 % dari indikator keberhasilan 75%.

Kata kunci : kemampuan kognitif, anak usia dini, mengenal bentuk geometri, model *make a match*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, tidak terkecuali pendidikan di usia dini merupakan hak warga negara dalam mengembangkan potensinya sejak dini. Berdasarkan berbagai penelitian bahwa usia dini merupakan pondasi terbaik dalam mengembangkan kehidupannya di masa depan. Selain itu pendidikan di usia dini dapat mengoptimalkan kemampuan dasar anak dalam menerima proses pendidikan di usia-usia berikutnya. Dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14). PAUD adalah investasi besar bagi keluarga dan juga bangsa (Khadijah, 2015:4). Sebab anak adalah generasi penerus keluarga dan bangsa. alangkah bahagianya keluarga yang melihat anak-anaknya berhasil baik dalam bidang pendidikan, keluarga maupun masyarakat.

Raudhatul Athfal (RA) merupakan lembaga yang memberikan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentangan usia 4-6 tahun. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, Raudhatul Athfal memiliki peran yang cukup besar dalam proses optimalisasi kemampuan anak berikut juga dengan hal-

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

Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 tentang Muatan Kurikulum Raudhatul Athfal meliputi bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai nilai agama, aspek perkembangan sosial emosional dan kemandirian. Pengembangan kemampuan dasar mencakup kemampuan bahasa, kognitif, dan fisik motorik. Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikannya dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berpikir teliti.

Kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengetahui sesuatu (Khadijah,2016:31), artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti, atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut, perkembangan kognitif sendiri mengacu kepada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu.

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

Anak usia 4-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif antara lain sudah “dapat menyebut bilangan satu sampai sepuluh, sudah dapat mengukur benda sederhana, mencipta bentuk geometri, menyebut benda benda yang sesuai dengan bentuk geometri, mencontoh bentuk-bentuk geometri, menyebut, menunjukkan dan mengelompok lingkaran, segitiga, segiempat” (Khadijah, 2015:32).

Untuk melakukan pengembangan kognitif anak di Raudhathul Athfal diperlukan model pembelajaran yang cocok dengan masa anak-anak yakni masa bermain untuk itu pembelajaran kognitif dapat dilakukan dengan metode permainan dengan bermain anak akan merasa senang dalam belajar, tidak ada unsur paksaan dari orang lain sehingga mudah menerima suatu pembelajaran yang disampaikan oleh guru di Raudhatul Athfal.

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

Model pembelajaran *Make a Match* atau mencari pasangan dikembangkan oleh Lorns Curran tahun 1994 dimana “ model pembelajaran ini siswa diajak mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan” (Imas Kurniangsih, 2016:55). Proses pembelajaran akan lebih menarik dan sebagian besar siswa sangat berantusias dalam mengikuti proses

pembelajaran, dan keaktifan siswa akan tampak saat siswa mencari pasangan kartu masing masing, hal ini dapat mengembangkan kognitif anak melalui proses mencari pasangan bentuk geometri.

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

Hal ini juga diterapkan di Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrak namun berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan menunjukan kemampuan kognitif anak di Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrak masih rendah. Penyebab dari permasalahan ini di antaranya saat mengajar guru menerapkan strategi ceramah sehingga membuat anak pasif. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan penggunaan majalah dan buku tulis serta kegiatan menghafal dan mengingat fakta. Dalam kondisi kognitif khususnya materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Miftahul Huda peneliti melihat masih ada anak yang responsnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru dan bahkan ada yang lebih memilih bercerita dengan teman sebangkunya dibanding melihat/memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan guru. Selain itu, dalam tahapan pemahaman anak-anak cenderung tidak dapat menyebutkan kembali apa yang telah disampaikan. Berdasarkan observasi keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Materi Mengenal Bentuk Geometri Melalui Penerapan Model *Make a Match* di Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrak Tahun Ajaran 2019/2020”.

METODE

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

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrak T.A 2019-2020 yang berjumlah 16 anak. Penelitian ini dilakukan di Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrak, Tahun Ajaran 2019/2020 dan waktu penelitian direncanakan selama bulan pada Semester Genap. Langkah-langkah penelitian tindakan ini yaitu Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, penugasan (tes), dan wawancara. Adapun kegiatan yang diamati yaitu, menyebutkan, menunjukan, mengelompokkan. Setiap hari anak akan di beri materi tentang pengenalan geometri. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti yaitu lembar observasi, wawancara. Setelah pengumpulan data dilakukan, dilanjutkan dengan analisis data. Maka diperoleh skor tertinggi dan skor terendah. Skor tinggi (ST) = 4, Skor rendah (SR) = 1. Pengisian data dengan cara mengkoreksi seperti tiap deskriptor di atas setelah dilakukan dua kali pertemuan. Selanjutnya disusun penyajian data yang berupa tabel frekuensi. Tindakan dikatakan berhasil ketika persentase dari keseluruhan diperoleh pada tingkatan presentasi keterangan baik. Untuk mengukur keberhasilan penerapan Model *Make A Match* dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri dilihat dari persentase yang sama untuk menentukan berhasil atau tidaknya tindakan yaitu pada presentase dengan keterangan baik

Dalam indikator penelitian, apabila ada kesalahan yang dibuat oleh anak dalam mengerjakan lembar tugas *Make A Match* untuk mengetahui kemampuan kognitif mengenal bentuk-bentuk geometri yang diberikan dan setelah proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Peneliti berharap dari siklus yang dilakukan mencapai ketuntasan perkembangan kognitif mengenal bentuk-bentuk geometri untuk anak sebesar 75% dari seluruh anak yang ada.

Dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match* yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif khususnya pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri pada anak Raudhatul Athfal yang mana indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil jika 1) perhatian anak dalam belajar materi geometri meningkat dan 2) perkembangan kognitif mengenal bentuk- bentuk geometri anak meningkat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Pada tahap ini peneliti dan kolaborator mengamati kemampuan kognitif anak di Kelompok B Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrak. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

Kegiatan Awal

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

Kegiatan Inti

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

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

Kegiatan belajar anak selanjutnya adalah menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yaitu memasang gambar pasang yang terdiri dari 5 gambar soal 5 gambar jawaban. Dengan menarik garis gambar lalu mencari pasangan gambar tersebut.

Kegiatan Akhir

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

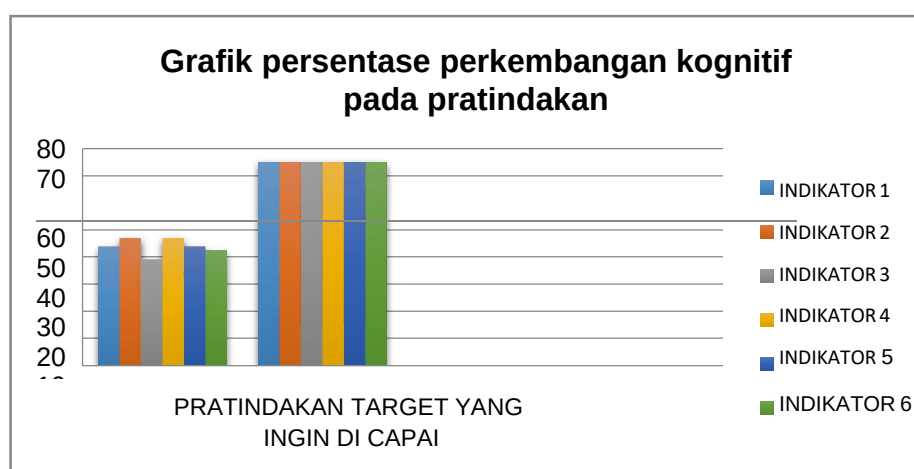
Hasil Observasi Kemampuan kognitif Materi Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Anak Pratindakan

Hasil observasi kemampuan kognitif materi mengenal bentuk-bentuk geometri anak pratindakan Kelompok B Raudhatul Athfal Miftahul Huda yang dilakukan pada tanggal 21 Januari 2020 dengan menggunakan instrumen lembar observasi *checklist* disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 1
Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan

No	Aspek Kemampuan	Persentase
1	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	43,75 %
2	Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda- benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat	46,88%
3	Anak dapat memasangkan benda- benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat	39,06%
4	Anak mau melakukan kegiatan tanpa malu- malu dan berani	46,88%
5	Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar	43,75%
6	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	42,19%
	Rata-rata	43,75%
	Indikator Keberhasilan	75.00%

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri di sekolah masih kurang optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri anak Kelompok B Raudhatul Athfal Miftahul Huda Nagrah melalui model pembelajaran *Make A Match*. Dari data pada tabel 4.1 yang berupa hasil observasi pratindakan kemampuan kognitif anak Kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 1.
Grafik Persentase Kemampuan Kognitif Pratindakan

Hasil Pra Tindakan

Hasil observasi pratindakan dengan menggunakan instrumen *checklist* pada tanggal 22 Februari 2020 pada Kelompok B RA Miftahul Huda menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri di Kelompok B RA Miftahul Huda mendapatkan perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 43,75%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 46,87%, dan anak dapat memasangkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 39,06%. Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani 46,87%, anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar 43,75%, dan pada anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai 42,19%. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh adalah cukup baik dengan nilai rata- rata 43,75% dan belum mencapai kriteria yang

ditentukan sebesar 75%.

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

- a) Indikator Anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat, anak masih belum optimal terlihat pada anak yang sebagian besar anak belum tahu nama bentuk- bentuk di sekitarnya . Hanya satu dua anak yang dapat menyebutkan dengan baik. Terlihat mereka masih bingung dengan nama bentuk yang ditunjukan peneliti dan ketika disuruh menyebutkan nama benda hanya diam.
- b) Indikator Anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat belum optimal, Anak masih banyak yang tidak tahu bentuk benda disekitarnya, anak hanya mengenal benda namun tidak tahu apa nama bentuknya.
- c) Indikator anak dapat memasangkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat masih kurang optimal. Banyak anak yang tidak tahu memasangkan bentuk-bentuk geometri yang sama, dan banyak anak yang tidak menyelesaikan soal lembar kerja siswa sampai selesai.
- d) Indikator anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani belum berjalan optimal. Karena alasan terbesar ketika diobservasi saat itu karena masih bingungnya anak mengenai materi *Make A Match* sehingga keberanian anak kurang.
- e) Indikator anak dapat menunjukan hasil geometri dengan benar pun masih belum optimal. Masih banyak anak yang tidak mau menunjukan hasilnya dikerenakan malu karena banyak yang tidak benar.
- f) Indikator Anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai jauh dari kata optimal, karena anak masih bingung dengan materi baru yang jarang di kenalkan guru, sehingga anak terus bermain dan acuh terhadap kegiatan

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

Data Hasil Kegiatan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu pada hari Kamis tanggal 27 Februari 2020, Jumat tanggal 28 Februari 2020, dan Sabtu tanggal 29 Februari 2020. Setiap pertemuan anak akan dikenalkan bentuk geometri melalui kartu pasang bentuk yang sesuai tema rekreasi dengan sub tema pantai, gunung dan mall. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan *Make A Match* yaitu menetapkan bahan dan alat yang dilakukan sebelum kegiatan *Make A Match*, menetapkan rancangan persiapan yang akan dilaksanakan pada kegiatan *Make A Match*.

1) Perencanaan

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

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

2) Pelaksanaan

Peneliti membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Kemudian mengkondisikan siswa agar siap mengikuti pelajaran. Selanjutnya peneliti melaksanakan tindakan menerapkan model

pembelajaran kooperatif *Make A Match* di dalam kelas dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Siswa dibagi dalam 2 kelompok yang terdiri dari 8 orang dalam satu kelompok.
- b) Menjelaskan materi bentuk-bentuk geometri seperti lingkaran, segitiga, segiempat dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Make A Match*.
- c) Memberikan waktu kepada siswa untuk tanya jawab.
- d) Memberikan beberapa kartu pasangan kepada setiap kelompok untuk melakukan eksplorasi.
- e) Meminta setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan meminta siswa dari kelompok lain untuk memberikan tanggapan.
- f) Membuat kesimpulan hasil pembelajaran.
- g) Di akhir pertemuan Siklus I peneliti memberi tes hasil belajar berupa lembar kerja siswa sebagai evaluasi terhadap siswa

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27 Februari 2020 dengan tema Pantai. Saat kegiatan inti, salah satunya adalah kegiatan *Make A Match* bentuk geometri Anak mengikuti apersepsi guru mengenai bentuk- bentuk geometri dan contoh benda benda yang berbentuk geometri. Pada pertemuan I kegiatan *Make A Match*-nya mengenai benda benda yang berbentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di pantai

Pada pertemuan pertama pada hari Kamis 27 Februari 2020 setiap kelompok terdiri dari 8 anak sehingga terdapat 2 kelompok dalam satu kelas yaitu kelompok apel dan kelompok jeruk. Bahan dan alat yang sudah disediakan oleh guru dan peneliti yaitu, kartu gambar. Anak mempunyai tugas masing-masing sesuai dengan deskripsi guru yaitu tiap anak diberikan gambar lalu mencari pasangannya. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat 28 Februari 2020 dengan tema rekreasi dan Sub temanya Gunung. Aspek kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri yang dilaksanakan pada pertemuan kedua adalah mencari bentuk bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di gunung sesuai dengan gambar yang disediakan guru. Setelah selesai anak diberikan tugas oleh guru untuk mempresentasikan hasil gambar *Make A Match* tersebut.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu 29 Februari 2020 dengan tema yang sama yaitu rekreasi dengan sub tema *Mall*. Pada pertemuan ketiga anak memasangkan gambar benda yang berbentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat yang ada di mall, Guru mendeskripsikan pembagian tugas tiap anak yaitu satu memegang kartu soal satu memegang kartu gambar. Anak bersama- sama menyelesaikan tugas yang diberikan dengan arahan dari guru. Di akhir siklus ada lembar kerja anak berupa memasangkan gambar yang merupakan gabungan dari gambar pantai, gunung, dan *Mall*.

3) Observasi

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

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

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

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

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

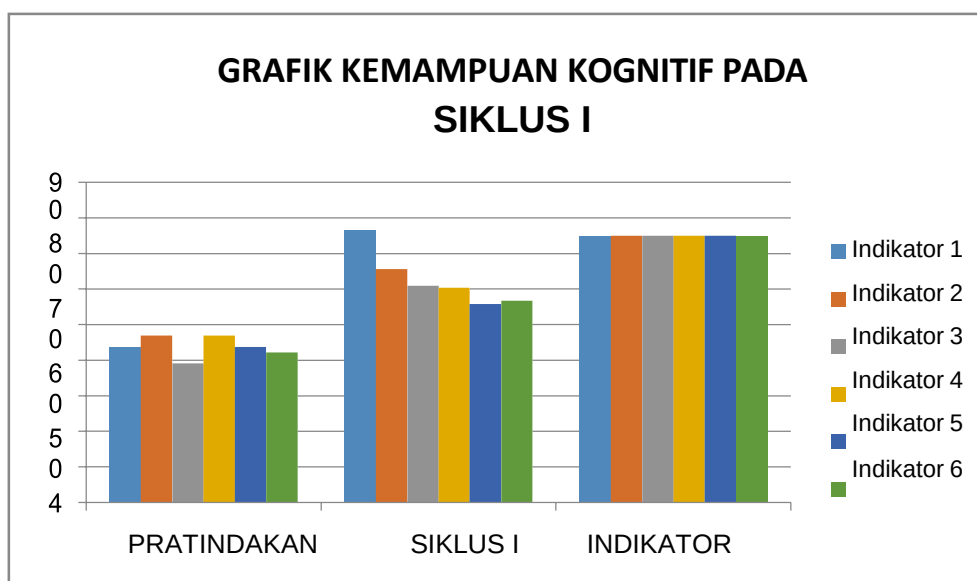
Kemampuan kognitif anak di kelompok B RA Miftahul Huda masih ada yang terlihat bingung, tidak dapat melakukan kegiatan *Make A Match* secara benar. Kemudian anak yang antusias dalam melakukan kegiatan *Make A Match* masih sedikit. Selanjutnya, anak yang mengerjakan tugas *Make A Match* dengan benar tanpa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

Hasil observasi menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan sesuai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pada akhir pembelajaran diadakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri setelah melaksanakan kegiatan memasang kartu dengan menggunakan model pembelajaran *Make A Match*. Hasil observasi pada Siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah berikut ini:

Tabel 2.
Rekapitulasi Hasil Observasi kegiatan kemampuan kognitif Pada Tindakan Siklus I

Rekapitulasi Hasil Observasi Kegiatan Kemampuan Kognitif Pada Tindakan Siklus I						
No	Aspek yang di Amati	Siklus I			Jumlah Rata-rata	Kriteria Penilaian
		Pertemuan				
		1	2	3		
1	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	68,75%	76,56%	84,38%	76,56%	Baik (BSH)
2	Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segi tiga,dan segiempat.	59,38%	68,75%	68,75%	65,63%	Baik (BSH)
3	Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segi empat	53,13%	59,38%	70,31%	60,94%	Cukup (MB)
4	Anak mau melakukan kegiatan tanpa malu-malu dan berani	56,25%	60,94%	64,06%	60,42%	Cukup (MB)
5	Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar	53,13%	54,69%	59,38%	55,75%	Cukup (MB)
6	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	51,56%	56,25%	62,50%	56,72%	Cukup (MB)
Rata-rata		57,03%	62,76%	68,23%	62,67%	Baik (BSH)
Indikator Keberhasilan					75%	Baik (BSH)

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri pada anak masih belum optimal, dapat diketahui perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 76,56%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 65,63%, dan anak dapat memasangkan bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 60,94%. Sedangkan berkompeten dalam melakukan sesuatu yaitu anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* tanpa malu-malu dan berani 60,42%, anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan benar 55,73%, dan pada anak mau melakukan kegiatan *Make A Match* dari awal hingga selesai 56,77%. Jadi hasil rata-rata kelas yang dicapai 62,67%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%. Dari data pada Tabel yang berupa hasil observasi Siklus I kemampuan kognitif anak di Kelompok B dapat diperjelas melalui grafik berikut ini:



Gambar 2.

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

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

Tabel 3.
Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

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

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
I. Komunikasi dengan siswa	pembelajaran				
	2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa			X	
	4. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat			X	
	5. Memberi respon atas pertanyaan siswa			X	
	6. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat		X		
	J. Menutup Pelajaran			X	
	3. Merangkum isi pelajaran			X	
	4. Mengevaluasi			X	
JUMLAH			3	10	1

Dari tabel di atas dapat diketahui persentase hasil pengamatan sebagai berikut $P = \frac{40}{56} \times 100\% = 71,43\%$ dan kategori penilaian adalah baik. Dengan demikian peneliti sudah melakukan 71,34% dari seluruh indikator yang harus dilaksanakan dengan baik dengan indikator keberhasilan 75%.

4) Refleksi

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

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

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

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

- Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain baik dengan lagu maupun permainan.
- Guru melakukan berbagai tindakan pada Siklus II yang tidak dilakukan pada Siklus I, yaitu memberi kartu pasang kepada tiap-tiap anak agar anak tidak rebutan dan lebih kondusif saat tindakan dan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas berlangsung.
- Melakukan variasi gambar tugas sesuai tema yang telah ditentukan oleh guru agar anak tidak begitu jenuh.
- Pada Siklus II guru perlu merubah cara memasangkan kartu jika pada siklus 1 guru membagi kartu angka kepada kelompok untuk anak bereksplorasi memasangkannya di siklus II Guru memberi pada masing-masing anak, lalu anak di bariskan menjadi dua barisan satu barisan pemegang gambar soal dan satu barisan gambar jawaban, anak berlari dan mencari pasangan kartu yang dipegang oleh temannya yang lain.

Tindakan Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

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

2) Pelaksanaan Tindakan

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

Pertemuan pertama Siklus II dilaksanakan pada hari Senin tanggal 9 Maret 2020 dengan tema yang sama rekreasi dan sub tema yang sedikit berbeda pantai cermin. Anak-anak di bawa bernyanyi di awal setelah itu anak di bagi menjadi 2 kelompok dan tiap-tiap anak diberi kartu pasang gambar, kelompok apel sebagai pemegang kartu soal dan kelompok jeruk sebagai pemegang kartu jawaban. Selanjutnya anak dijelaskan dan diarahkan mengenai kegiatan *Make A Match*. Guru memberi penguatan disela-sela kegiatan ketika anak terlihat kesulitan dalam melakukan kegiatan *Make A Match*.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 10 Maret 2020, dengan Tema Rekreasi dan Sub Tema Berastagi. Pertemuan kedua anak-anak mulai tertarik dengan kegiatan *Make A Match*, sehingga anak tidak sabar untuk memasang kartu bersama teman-temannya, guru dan anak bersama melakukan kegiatan dan kali ini kegiatan dilakukan diluar kelas tepatnya diteras kelas, seperti sebelumnya guru membagi dua kelompok, kelompok apel pemegang kartu jawaban dan kelompok jeruk pemegang kartu soal, dan instruksi dan peraturan *Make A Match* di jelaskan sebelum kegiatan, tidak lupa memberi penguatan dan motivasi kepada anak untuk dapat melakukan kegiatan *Make A Match* kartu pasang gambar dengan baik dan benar.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 11 Maret 2020, pada pertemuan ketiga anak-anak mulai mengetahui aturan apa yang diberikan guru sebelum kegiatan *Make A Match*. Alat dan bahan yang ditambahkan adalah lembar kerja siswa untuk lebih mengenalkan kepada anak apa saja benda- benda yang berbentuk geometri yang ada di pantai, gunung dan *mall*, Lembar kerja yang diberikan berupa lima gambar soal dan lima gambar jawaban yang akan dihubungkan dengan anak yaitu anak mencari pasangan gambar- gambar bentuk geometri tersebut dengan benda-benda yang ada sesuai dengan tema lalu di hubungkan dengan menarik garis. Kemudian setelah itu anak diminta untuk menjelaskan nama gambar dan apa bentuk dari gambar tersebut. Selain itu, guru memberikan penjelasan dan pengarahan kepada anak-anak bahwa disekitar kita banyak benda-benda yang berbentuk geometri, seperti bentuk lingkaran seperti bola, bentuk segitiga seperti gunung, dan bentuk segiempat seperti papan tulis kita.

3) Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak selesai dalam kegiatan *Make A Match*. Seluruh anak terdiri dari 9 laki-laki dan 7 perempuan sudah

mengikuti kegiatan *Make A Match* sesuai dengan rancangan yang dibuat oleh guru dan peneliti. Mulai dari mengenal bentuk- bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat sudah baik. Antusias anak terlihat pada Siklus II karena anak sudah mulai memahami peraturan dalam kegiatan *Make A Match*, anak sangat senang karena bisa berlomba-lomba memasang kartu bersama teman-teman dan guru memberikan motivasi dan penguatan pada akhir kegiatan belajar.

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

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

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

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

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

Tabel 4.
Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan			Rata-rata	Penilaian
		1	2	3		
1	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	87,50%	92,19%	98,44%	92,71%	Sangat baik(BS B)
2	Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga,dan segiempat.	81,25%	87,50%	92,19%	86,98%	Sangat Baik (BSB)
3	Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segi empat	71,88%	78,13%	90,63%	80,21%	Baik (BSH)
4	Anak mau melakukan kegiatan tanpa malu- malu dan berani	71,88%	78,13%	82,81%	77,60%	Baik (BSH)

No	Aspek yang di Amati	Pertemuan			Rata-rata	Penilaian
		1	2	3		
5	Anak dapat menunjukkan hasil geometri dengan baik dan benar	67,19%	76,56%	84,38%	76,04%	Baik (BSH)
6	Anak mau melakukan kegiatan dari awal hingga selesai	67,19%	75,00%	84,38%	75,52%	Baik (BSH)
Rata-rata		74,48%	81,25%	88,80%	81,51%	Sangat Baik (BSB)
Indikator Keberhasilan					75%	Baik (BSH)

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

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

Tabel 5.
Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa			X	
	2. Menjelaskan tujuan pembelajaran			X	
	3. Membagi dan menyusun kelompok				X
B. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh				X
	2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut				X
	3. Melaksanakan model pembelajaran <i>Make A Match</i>				X
	4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien				X
C. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran				X
	2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa				X
D. Komunikasi dengan siswa	1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat				X
	2. Memberi respon atas pertanyaan siswa				
	3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat			X	
4. Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran				X
	2. Mengevaluasi				X
JUMLAH				4	10

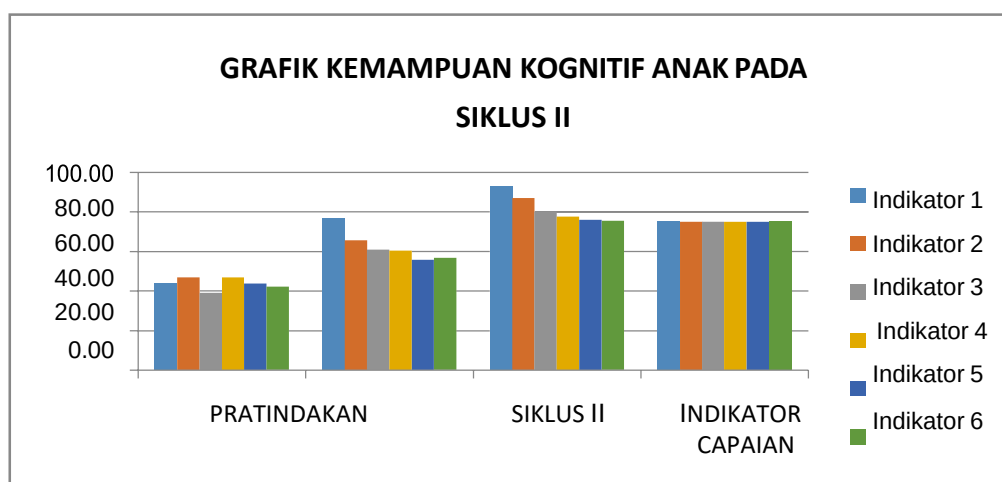
Dari tabel di atas dapat diketahui persentase hasil pengamatan sebagai berikut : $P = \frac{52}{56} \times 100\% = 92,86\%$ dan kategori pilihan adalah baik sekali. Dengan demikian peneliti sudah melakukan 92,86%

dari seluruh indikator.

4) Refleksi

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

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



Gambar 3.

Grafik Presentase Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Pada Siklus II

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

Pembelajaran pada Siklus II telah diadakan perbaikan-perbaikan untuk mencapai indikator. Perbaikan tersebut antara lain, pemberian kartu pasang kepada tiap-tiap anak, adanya aturan dalam melakukan kegiatan *Make A Match*, adanya pemberian pengarahan kepada anak-anak melalui instruksi agar anak dapat melakukan kegiatan *Make A Match* dengan baik dan benar. Pergantian tugas yang diberikan guru dan pemberian motivasi atau penguatan. Melalui perbaikan- perbaikan yang telah dilakukan dalam pembelajaran pada Siklus II maka telah mencapai indikator yang telah ditentukan.

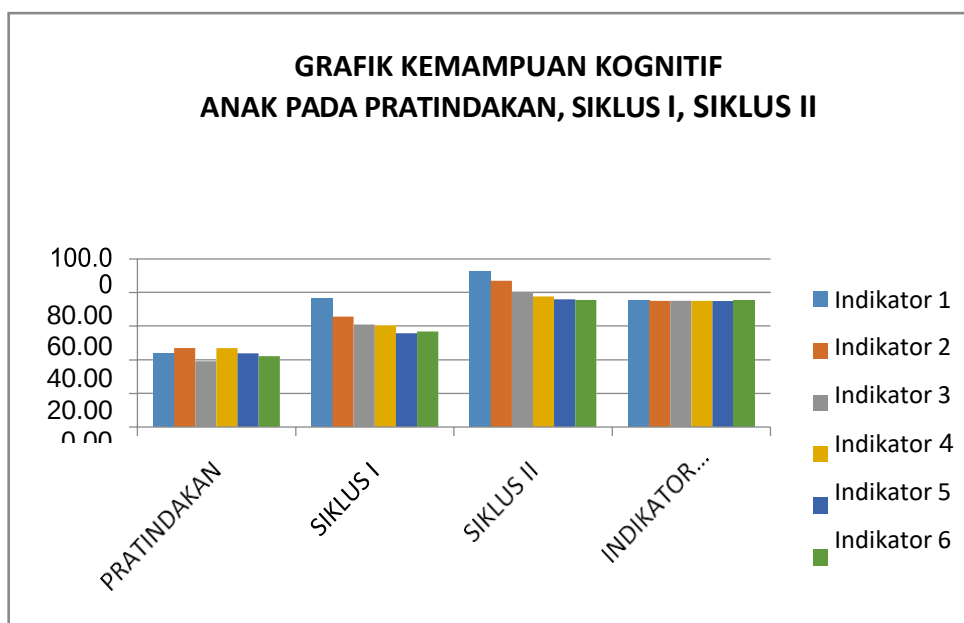
Berdasarkan hasil diatas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri. Dengan demikian kemampuan kognitif anak usia dini melalui penerapakan model pembelajaran *Make A Match* di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini khususnya pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri di Raudhatul Athfal Miftahul Huda.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok B Raudhatul Mifthaul Huda Pembelajaran dengan menerapkan model *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri . Hasil penelitian sebelum diberikan tindakan. Nilai rata-rata kelas sebesar 43,75% . Setelah pemberian tindakan melalui pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* pada Siklus I nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 62,67%. Pada Siklus

II nilai rata-rata kelas semakin meningkat hingga mencapai 81,51%. Hal ini berarti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri.

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



Gambar 4.

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

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

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

SIMPULAN

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

Perkembangan kognitif anak pada materi mengenal bentuk - bentuk geometri di Kelompok B Raudhatul Athfal Miftahul Huda dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match*. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase perkembangan kognitif anak sebelum tindakan sebesar 43,75%.

Mengalami peningkatan pada Siklus I pertemuan I menjadi 57,03%, pertemuan II menjadi 62,76%, pertemuan III menjadi 68,23% dan rata- rata pada Siklus I sebesar 62,67%. Pertemuan III menjadi 68,23% dan rata-rata pada Siklus I sebesar 62,67%. Dan pada Pelaksanaan Siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik pada pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 74,48%, pertemuan II menjadi 81,25%, pertemuan III menjadi 88,80% dan rata-rata pada Siklus II sebesar

81,51%.

Penerapan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini pada materi mengenal bentuk geometri di Raudhatul Athfal Miftahul Huda. Dengan persentase awal sebelum menggunakan model *Make A Match* 43,75% setelah menggunakan di Siklus I menjadi 62,67% dan ketuntasan meningkat di Siklus II menjadi 81.51 % dari indikator keberhasilan 75%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Yatimin. (2007). *Studi Akhlak dalam Perspektif Al-Qur'an*. Jakarta; Amzah.
- Adhim, Mohammad Fauzil. (2004). *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Ahmadi, Abu. dkk. (2004). *MKDU; Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam*. Jakarta; Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu. dkk. (2001). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (1993). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta; Rineka Cipta.
- Asmaran, As. (2002). *Pengantar Studi Akhlak*. Jakarta; Raja Grafindo.
- Al-Khal'awi, Mahmud. (2007). *Mendidik Anak Dengan Cerdas*. Solo; Insan Kamil
- Arifin, (2003). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azis, Abdul. (2003). *Mendidik Anak Lewat Cerita*. Jakarta; Mustaqim.
- Hadi, Sutrisno. (1989). *Metodologi Riset II*. Yogyakarta; Andi Offset.
- Ismail, Imaduddin. (1980). *Pengembangan Kemampuan Belajar Pada Anak-anak*. Jakarta; Bulan Bintang.
- Kartono, Kartini. (1982). *Psikologi Anak*. Bandung; IKAPI.
- Madjid, Abdul. (2005). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi; Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung; Rosda Karya.
- Mahfudzh, Jamaluddin. (2001). *Psikologi Anak dan Remaja Muslim*. Jakarta; Pustaka Al-Kautsar.
- Mansur, (2007). *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Yogyakarta; Pustaka Pelajar.
- Mardalis, (2003). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta; Bumi Aksara,
- Mustofa, (1997). *Akhlak Tasawuf*. Bandung: Pustaka Setia.
- Moeslichatoen. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung; PT. Remaja Rosdakarya.
- Patmonodewo, Soemiarti, (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Sardiman, (1990). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta; Rajawali Pers.
- Syaodih, Nana Sukmadinata. (2007). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung; Remaja Rosda Karya.
- Syah, Muhibbin. (1995). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung; Rosda Karya.
- Thoha, Chabib. dkk. (1999). *Metodologi Pengajaran Agama*. Semarang; Pustaka Pelajar.
- Ulum, Samsul dan Triyo Supriyatno, (2006). *Tarbiyah Qur'aniyah*, Malang: UIN Malang Press.
- Yusuf, Syamsu. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung; Remaja Rosda Karya.