

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

1. Proses Pembelajaran

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 Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang. Kegiatan pembelajaran yang berlangsung pada saat penelitian adalah sebagai berikut:

a. 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

a. 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 Anak (LKA) yaitu memasangkan gambar pasang yang terdiri dari 5 gambar soal 5 gambar jawaban, dengan menarik garis gambar lalu mencari pasangan gambar tersebut.

c. 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 mengucapkan salam.

1) Hasil Observasi Kemampuan kognitif anak dalam Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri dalam Pratindakan

Hasil observasi kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri pada pratindakan Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang dengan menggunakan instrumen lembar observasi *checklist* disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Rekapitulasi Data Kemampuan Kognitif Anak Pratindakan

No	Aspek Kemampuan	Persentasi
1	Anak dapat mengetahui bentuk lingkaran, segitiga, segiempat	43,75 %
2	Anak dapat mengenal dan menyebutkan benda benda yang berbentuk lingkaran, segitiga,	46,88%
3	Anak dapat memasangkan benda-benda yang berbentuk lingkaran,segitiga,segiempat	39,06%
4	Anak mau melakukan kegiatan tanpa	46,88%

	malu- malu dan berani	
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 Bermain PKK Pandansari melalui model pembelajaran *Make A Match*.

2) Hasil Pra Tindakan

Hasil observasi pratindakan dengan menggunakan instrumen *checklist* menyebutkan bahwa kemampuan kognitif anak pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri di Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang, mendapatkan perolehan data pada anak dapat mengetahui bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat 43,75%, anak dapat mengenal dan menyebutkan bentuk-bentuk lingkaran, segitiga, segiempat 46,88%, dan anak dapat memasang 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 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 belum tahu nama bentuk- bentuk di sekitarnya . Hanya satu dua anak yang dapat menyebutkan dengan baik. Terlihat mereka masih bingung dengan nama bentuk yang ditunjukkan 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 memasang bentuk-bentuk geometri lingkaran, segitiga, segiempat masih kurang optimal. Banyak anak yang tidak tahu memasang bentuk-bentuk geometri yang sama, dan banyak anak yang tidak menyelesaikan soal lembar kerja anak 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 menunjukkan hasil geometri dengan benar pun masih belum optimal. Masih banyak anak yang tidak mau menunjukkan 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 Bermain PKK Pandansari masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal bentuk-bentuk geometri anak Kelompok Bermain. Peneliti memiliki target pencapaian penelitian peningkatan kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri anak Kelompok Bermain yaitu 75%.

1. Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan yaitu 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

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah sebagai berikut :

- a) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian(RKH).
- b) Menyusun Lembar Kerja Anak berupa gambar yang akan didiskusikan (LKA).
- 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 mengawali pelajaran dengan berdo'a dan 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 anak 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 anak untuk tanya jawab.
- d) Memberikan beberapa kartu pasangan kepada setiap kelompok untuk melakukan eksplorasi.
- e) Meminta setiap perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan meminta anak 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 anak sebagai evaluasi terhadap anak

Pertemuan pertama dilaksanakan 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 berentuk 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 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 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 dengan tema yang sama yaitu rekreasi dengan sub tema *Mall*. Pada pertemuan ketiga anak memasang 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 memasang 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 memasang 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 meneruikan 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 di Kelompok Bermain PKK Pandasari Poncokusumo Malang 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.

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 4.2. 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, segitiga, dan segiempat.	59,38%	68,75%	68,75%	65,63%	Baik (BSH)

3	Anak dapat memasang benda-benda yang berbentuk lingkaran, segitiga, segiempat	53,13%	59,38%	70,31%	60,94%	Cukup (MB)
4	Anak mau melakukan kegiatan tanpa malu-malu dan berani tampil di depan kelas	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)

Atas dasar hasil rekapitulasi siklus I, bahwa 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 memasang 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%.

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 4.3 Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
F. Membuka Pelajaran	1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok		X	X	X
G. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperlukan 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 3. Melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> 4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien		X	X	X

H. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran kooperatif <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa			X		
I. Komunikasi dengan siswa	1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 2. Memberi respon atas pertanyaan siswa 3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat			X		
J. Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran 2. 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.

Deng demikian peneliti sudah melakukan 71,43% dari seluruh indikator yang harus dilaksanakan secara 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:

- a) Anak masih bingung dengan materi geometri yang tidak pernah dikenalkan guru secara khusus sebelumnya.
- b) Anak masih suka bercerita dan mengganggu teman saat proses kegiatan *Make A Match* berlangsung .
- c) Anak masih suka berebut kartu pasang geometri yang diberikan guru sehingga ada yang sampai bertengkar lalu tidak mau ikut kegiatan
- d) 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:

- a) Guru menstimulasi anak agar terangsang untuk melakukan kegiatan belajar dan bermain baik dengan lagu maupun permainan.
- b) 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.
- c) Melakukan variasi gambar tugas sesuai tema yang telah ditentukan oleh guru agar anak tidak begitu jenuh.
- d) 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.

1. Tindakan Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

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

b. 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 (RKH) yang disusun bersama guru. Sebelum dilaksanakan kegiatan *Make A Match* pada Siklus II seperti biasa guru melaksanakan kegiatan pra pengembangan seperti menyiapkan 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 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 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 anak-anak mulai mengetahui aturan apa yang diberikan guru sebelum kegiatan *Make A Match*. Alat dan bahan yang ditambahkan adalah lembar kerja anak 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.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, terutama setelah anak-anak selesai dalam kegiatan *Make A Match*. Seluruh anak terdiri dari 16 anak 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 anak sudah menunjukkan kedua aspek dan ke enam indikator kemampuan kognitif mengenal bentuk geometri pada skor 3 dan 4 yaitu sesuai dengan indikator keberhasilan. 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 menunjukkan sikap disiplin yang sangat baik, pada akhir pertemuan Siklus II terdapat 13 anak yang dapat mengetahui nama-nama bentuk geometri. Hal tersebut dapat terlihat ketika anak diberi gambar geometri 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 salah dalam memasngkan atau menghubungkan gambar geometri. Anak hanya betul 3 dari 5 soal yang diberikan guru

Hasil observasi menunjukkan 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 4.4. Rekapitulasi Hasil Observasi Pada Tindakan Siklus II

No	Aspek yang di Amati	Siklus II			Jumlah	Kriteria
		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(BSB)
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)
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 hasil tersebut di atas dapat dilihat kemampuan kognitif pada materi mengenal bentuk geometri pada anak mengalami peningkatan, 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 4.5. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus II

Aspek	Indikator	Diskriptor			
		1	2	3	4
A. Membuka Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik perhatian siswa 2. Menjelaskan tujuan pembelajaran 3. Membagi dan menyusun kelompok 			X	X
B. Penggunaan waktu dan model pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyediakan sumber belajar dan alat-alat bantu pelajaran yang diperoleh 2. Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran terurut 3. Melaksanakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> 4. Menggunakan waktu pembelajaran secara efektif dan efisien 				X
C. Melibatkan siswa dalam proses pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Upaya guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran 2. Mengamati kegiatan siswa dalam melaksanakan model pembelajaran <i>Make A Match</i> dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa 				X

3. Komunikasi dengan siswa	1. Pengungkapan pertanyaan yang jelas dan tepat 2. Memberi respon atas pertanyaan siswa 3. Mengembangkan keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat			X	X
4. Menutup Pelajaran	1. Merangkum isi pelajaran 2. Mengevaluasi			X	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 penilaian adalah baik sekali. Dengan demikian peneliti sudah melakukan 92,86% dari seluruh indikator.

d. 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%.

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 di atas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak KB PKK Pandansari Poncokumo Malang pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri dengan baik dan benar.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berlandaskan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri di Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang dengan pembelajaran yang menerapkan model *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam 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 KB PKK Pandansari Poncokusumo Malang pada materi mengenal bentuk-bentuk geometri.

Hasil tersebut di atas terbukti bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Make A Match* dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok Bermain PKK Pandansari pada materi mengenal bentuk- bentuk geometri. Dengan demikian kemampuan kognitif anak pada materi mengenal

bentuk–bentuk geometri melalui penerapan model pembelajaran *Make A Match* di kelas dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok Bermain PKK Pandansari Poncokusumo Malang .



