

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA 1 – 10
MELALUI PERMAINAN KOTAK MISTERI DALAM
BENTUK-BENTUK GEOMETRI PADA ANAK KELOMPOK A
DI TK DHARMA WANITA KETANON**

**Disusun Oleh:
Briyantika Puji Lestari, M.Pd.
Sukma Nur Hayati**



**INSTITUT AGAMA ISLAM TRIBAKTI KEDIRI
SEPTEMBER 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Penelitian : Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1 – 10 Melalui Permainan Kotak Misteri Dalam Bentuk-Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Ketanon

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Briyantika Puji Lestari, M.Pd
b. NIDN : 2113029302
c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
d. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
e. No. HP : 085707336025
f. Alamat Surel : briyantika.puji.lestari@gmail.com

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Sukma Nur Hayati
b. NPM : 201000015
c. Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
d. Lama Penelitian : 3 Bulan

Biaya Penelitian

a. Kemenag : Rp.0
b. Institut : Rp.0
c. Mandiri : Rp.7.000.000
d. Sumber lain : Rp.0

Jumlah Seluruhnya : Rp.7.000.000

Menyetujui,
Kepala P3M



Arifin, M.Pd.I
NIDN 2125058501

Kediri, 4 September 2020
Ketua Peneliti,

Briyantika Puji Lestari, M.Pd
NIDN 2113029302

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga penulisan laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan pelaksanaan disusun sebagai laporan tertulis dalam memenuhi tugas mata kuliah Pemantapan Kemampuan Profesional.

Sebagai rasa ungkapan kebahagiaan atas terselesaikannya laporan ini kami mengucapkan terimakasih kepada :

1. KH. Abdulloh Kafabihi Mahrus selaku Rektor IAI Tribakti
2. Drs. Muslimin, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah
3. Ibu Sundari, S.Pd. selaku Kepala TK Dharma Wanita Ketanon
Kedungwaru Kab.Tulungagung sekaligus jajarannya

Penyusun menyadari tidak ada yang sempurna selain Allah SWT Yang Maha Sempurna. Begitu pula dengan penulisan laporan ini. Oleh sebab itu penyusun sangat mengharap kritik dan saran yang bersifat positif dalam rangka perbaikan dan penyempurnaan laporan ini.

Akhirnya kami berharap semoga penulisan laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Kediri, 04 September 2020

Penyusun

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Pada aspek pengembangan kemampuan kognitif, yaitu kemampuan berfikir logis, kritis, memberi alasan, memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat Pada aspek pengembangan sosial emosional, yaitu kemampuan mengenal lingkungan sosial, peranan masyarakat, dan menghargai keragaman sosial dan budaya. Serta mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, kontrol diri, dan rasa memiliki. Pada aspek pengembangan seni, yaitu kemampuan kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, bertepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Di TK Dharma Wanita Ketanon khususnya pada kelompok A yaitu kelompok usia 4 - 5 tahun mengalami kesulitan dalam hal mengenal angka 1 – 10. Hasil dari pengamatan, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga suasana belajar masih monoton dan antusias dari siswa masih sangat terbatas. Berdasarkan hasil observasi di lapangan diperoleh data bahwa dari 18 anak, hanya 5 anak yang mendapatkan BSH, 11 anak mendapatkan MB, dan 9 anak mendapatkan BB.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, maka peneliti menganggap perlu untuk mengadakan suatu pendekatan melalui bentuk permainan yang bisa meningkatkan motivasi anak sehingga anak mudah untuk mengenal angka 1 – 10. Salah satu bentuk permainan tersebut adalah permainan kotak misteri dengan media bentuk-bentuk geometri.

Berdasarkan hal tersebut diatas, maka kami akan meneliti tentang meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1 – 10, melalui permainan kotak misteri menggunakan media bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pengamatan di kelompok A yaitu kelompok usia 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung, anak mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1 – 10 dengan benar. Hal ini disebabkan beberapa kendala antara lain:

1. Kurang tertariknya anak terhadap metode yang digunakan oleh guru
2. Guru terus aktif menjelaskan tetapi anak sangat pasif.
3. Karena pembelajaran bersifat monoton maka anak merasa cepat bosan.
4. Ketika guru menerangkan ada beberapa anak yang ramai, asyik dengan mainannya sendiri meskipun ada juga beberapa anak yang memperhatikan guru menjelaskan.

C. Pembatasan Masalah

Setelah diketahui identifikasi masalah, maka permasalahan perlu dibatasi agar pembahasannya nanti tidak melebar pada permasalahan yang tidak dikehendaki. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Peneliti menggunakan pendekatan melalui permainan kotak misteri dengan media bentuk-bentuk geometri yang didalamnya terdapat beberapa indikator antara lain:
 - a. Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri
 - b. Mengelompokkan benda yang sama
 - c. Menyebut urutan bilangan
 - d. Membuat urutan bilangan 1 – 10 dengan benda
2. Peningkatan kemampuan kognitif terutama dalam mengenal angka 1 – 10, dimana didalamnya terdapat beberapa indikator diantaranya adalah:
 - a. Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri

- b. Mengelompokkan benda yang sama
 - c. Menyebut urutan bilangan 1 - 10
 - d. Membuat urutan bilangan 1 – 10 dengan benda
3. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A usia 4 – 5 tahun di TK Dharma Wanita Ketanon tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 18 anak.

D. Perumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

Dari batasan masalah tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Rumusan Masalah dari sisi Anak
 - a. “Apakah penerapan permainan kotak misteri dengan menggunakan media bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1 – 10 di kelompok A TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung tahun pelajaran 2020/ 2021?”
 - b. Indikator keberhasilan tindakan :

Kemampuan kognitif anak setelah dilakukan tindakan lebih baik dari pada kemampuan kognitif anak sebelum dilakukan tindakan.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian dengan judul “Meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1 – 10, melalui permainan kotak misteri menggunakan media bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung, dilakukan dengan tujuan :

1. Memperoleh data tentang kemampuan kognitif anak mengenal angka 1 – 10 kelompok A di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung sebelum dilakukan tindakan.
2. Melakukan tindakan berupa penerapan permainan kotak misteri dengan menggunakan bentuk-bentuk geometri sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif mengenal angka 1 – 10 kelompok A di TK Dharma Wanita Ketanon.

3. Mengumpulkan data tentang kemampuan kognitif anak mengenal angka 1 – 10 kelompok A di Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung sesudah dilakukan tindakan.
4. Mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan kognitif anak mengenal angka 1 – 10 kelompok A di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung antara sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

F. Kegunaan penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana keefektifan permainan kotak misteri dengan media bentuk-bentuk geometri terhadap kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran kelompok A di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi anak.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Sebagai salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan pengembangan pembelajaran, khususnya dalam menentukan media pembelajaran yang tepat agar seluruh potensi perkembangan anak dapat ditingkatkan.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai satu bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c. Bagi Anak Didik

Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif permainan yang menyenangkan bagi anak sehingga tercipta suasana yang kondusif dalam belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Kognitif Mengenal angka 1 - 10

a. Pengertian Pengembangan Kognitif

Pengembangan kognitif adalah suatu proses berpikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Dapat juga dimaknai sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah atau untuk mencipta karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan. Aspek utama dalam pengembangan kognitif merupakan perwujudan dari kemampuan primer yaitu :

- a. Kemampuan berbahasa (*verbal comprehension*).
- b. Kemampuan mengingat (*memory*).
- c. Kemampuan nalar atau berpikir logis (*reasoning*).
- d. Kemampuan tilikan ruang (*spatial factor*).
- e. Kemampuan bilangan (*numeringcal ability*).
- f. Kemampuan menggunakan kata-kata (*word fluency*).
- g. Kemampuan mengamati dengan cepat dan cermat (*perceptual speed*).

Sedangkan tahap perkembangan kognitif anak dimulai dari tahapan pra operasional (2-7 tahun), dikatakan sebagai tahap pra operasional karena anak telah menggunakan logika pada tempatnya. Lebih lanjut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Pada tahap ini anak mengembangkan kemampuan untuk mengorganisasikan dan mengkoordinasikan serta mempersepsikan dengan gerakan-gerakan dan tindakan fisik. Dalam kenyatannya, pra operasional adalah kemampuan anak untuk mengantisipasi pengaruh dari satu kejadian dalam kejadian yang lain.
- b. Perkembangan pra operasional anak, memungkinkan anak berpikir dan menyimpulkan eksistensi sebuah benda atau kejadian tertentu

walaupun benda atau kejadian itu berada di luar pandangan, pendengaran, atau jangkauan tangannya.

- c. Anak mengerti bahwa perubahan dalam satu faktor disebabkan oleh perubahan dalam faktor lain misalnya dua buah gelas yang berkapasitas sama tetapi berbeda bentuk diisi air dengan jumlah yang sama maka anak akan cenderung menebak isi gelas yang lebih tinggi, lebih banyak dari pada gelas yang lebih pendek. Karena anak hanya mampu melihat pada ketinggian pada gelas air yang tinggi tanpa memperhitungkan kuantitas atau volume yang sama pada gelas yang pendek tetapi besar.
- d. Pada tahap ini anak memiliki angan-angan karena ia berfikir secara intuitif yakni berfikir dengan berdasarkan ilham.

Piaget mengemukakan atau mengidentifikasi tiga tahapan proses membangun pengetahuan yaitu:

- 1) Assimilasi

Proses asimilasi berupa proses aktif dalam menggunakan skema untuk merespon lingkungan.

- 2) Akomodasi

Akomodasi merupakan penyesuaian aplikasi skema yang cocok dengan lingkungan yang direspons, atau penyesuaian struktur kognitif kedalam situasi yang baru.

- 3) Equilibrium

Equilibrium adalah keseimbangan antara skema yang digunakan dengan lingkungan yang direspons sebagai hasil ketepatan akomodasi, atau penyesuaian antara asimilasi dan akomodasi.

b. Karakteristik Perkembangan Kognitif mengenal angka 1 - 10

Dimensi karakteristik perkembangan kognitif, antara lain :

- a. Dapat memahami konsep makna yang berlawanan seperti kosong-penuh, ringan-berat, atas-bawah, dan sebagainya.

- b. Dapat memadankan bentuk geometri (lingkaran, persegi dan segitiga) dengan objek nyata atau melalui visualisasi gambar.
- c. Dapat menyusun balok atau gelang-gelang sesuai ukurannya secara berurutan.
- d. Dapat mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran.
- e. Dapat menyebutkan pasangan benda, mampu memahami sebab akibat.
- f. Dapat merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- g. Menceritakan kembali 3 gagasan utama dari cerita.
- h. Mengenali dan membaca tulisan melalui gambar yang sering dilihat di rumah atau di sekolah.
- i. Mengenali dan menyebutkan angka 1-10. Permainan kotak misteri dengan media bentuk-bentuk geometri adalah alat yang digunakan oleh guru berupa bentuk-bentuk geometri yang terbuat dari kardus yang dibungkus dengan kertas warna-warni biasanya ditemplei gambar serta diberi angka 1 - 10. Cara penggunaannya dengan melalui permainan dimana anak diminta untuk mengambil bentuk-bentuk geometri yang sudah ditulisi angka kemudian diberi tugas untuk menyebutkan angka tersebut. Media ini digunakan untuk melatih anak memahami konsep berhitung dan konsep mengenal banyaknya benda. Setelah itu, anak diminta untuk menyebutkan angka 1 – 10 yang tertera pada bentuk-bentuk geometri.

2. Permainan Kotak Misteri dengan Media Bentuk-bentuk Geometri

a. Pengertian Media Pendidikan

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan

(psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Jadi, proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. “Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya” (Arif Sadiman, 1986 : 2).

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran / media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Agar proses belajar dapat berjalan dengan baik maka sebaiknya anak diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Sehingga pada saat guru memberikan *stimulus*, anak dapat memproses melalui seluruh indera yang di milikinya. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk mengolah dan menerima informasi, maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan dalam materi yang disajikan. Hal ini dapat dilakukan oleh guru dengan menggunakan media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Ada beberapa pengertian dan batasan mengenai media diantaranya Asosiasi teknologi dan komunikasi di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan / informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Brigg (1970) berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association / NEA*) memiliki pengertian yang

berbeda mengenai media, “media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya”. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.

Apapun batasan di atas, ada persamaan di antara batasan yang diberikan yaitu “bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi” (Arif Sadiman, 1986: 7).

Kalau kita lihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.

Dari beberapa uraian di atas kita dapat melihat bahwa sudah selayaknya kalau media tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (siswa). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi lebih penting lagi dapat digunakan oleh siswa. Oleh karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara teliti, jelas dan menarik.

Fungsi tersebut dapat dilaksanakannya dengan baik walau tanpa kehadiran guru secara fisik. Peranan media yang semakin meningkat ini sering kali menimbulkan kekhawatiran di pihak guru. Guru takut kalau kedua fungsinya akan digeser oleh media pendidikan. Kekhawatiran ini sebenarnya tak perlu terjadi kalau kita ingat betul

bahwa tugas dan peranan guru sebenarnya. Memberikan perhatian dan bimbingan secara individual kepada siswa-siswanya adalah tugas penting yang selama ini belum dilaksanakan oleh guru sepenuhnya. Guru dan media pendidikan hendaknya bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar siswa. Perhatian dan bimbingan dapat dilaksanakan oleh guru sedangkan informasi dapat disajikan secara jelas, menarik dan teliti oleh media pendidikan.

b. Ciri-ciri Media Pendidikan

Secara umum media pendidikan digunakan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti : objek terlalu luas atau kecil, kejadian dimasa lalu, dll, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik yaitu media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini dapat diatasi oleh media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Dari beberapa batasan dan pengertian tentang media di atas, Azhar Arsyad (1977 : 6) mengemukakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap batasan yaitu :

- (1)Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal dengan istilah *hardware* (perangkat keras),yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan

panca indera. (2) Media pendidikan memiliki pengertian non-fisik yang dikenal dengan istilah *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat lunak yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa. (3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio, (4) media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, (5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, (6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (seperti : radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil atau perorangan, (7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Menurut Gerlach & Ely (1971) mengemukakan “tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya”. Ciri-ciri tersebut adalah :

1. Ciri Fiksatif (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu di transportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian telah direkam dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Demikian pula kegiatan siswa dapat direkam untuk

kemudian dianalisis dan dikritik oleh siswa sejawat baik secara perorangan atau kelompok.

2. Ciri Manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif, kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-laps recording*.

Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh oleh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

3. Ciri distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, secara bersamaan. Kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Sekali informasi direkam dalam format media saja, ia dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat.

Sedangkan menurut Arief Sadiman (1986: 27) menyatakan bahwa “karakteristik atau ciri khas suatu media berbeda menurut tujuan dan pengelompokannya, diantaranya adalah : media gambar / foto adalah media yang paling umum dipakai, mudah dimengerti dan dinikmati dimana-mana”.

c. Media Kotak Misteri

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk. Salah satunya adalah dalam bentuk kotak misteri. Jika mengamati bahan pelajaran dalam bentuk nyata, akan ditemukan gagasan untuk merancang alat nyata yang akan memudahkan anak memahami materi pelajaran. Tatahan elemen-elemen nyata itu harus dapat menampilkan visual yang menarik dan dapat dimengerti dengan jelas, dan menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan oleh penggunanya dalam hal ini alat peraga kotak misteri.

Kotak misteri merupakan alat peraga yang digunakan oleh guru berupa kotak yang terbuat dari kardus yang bungkus dengan kertas pembungkus warna-warni agar menarik, dan di dalamnya ada beberapa kartu yang berbentuk macam-macam bentuk geometri bertuliskan angka 1-10.

Cara penggunaannya, guru melakukan apersepsi sesuai dengan tema hari itu setelah itu memberikan pemahaman tentang konsep angka atau bilangan dan konsep bentuk-bentuk geometri. Kemudian guru memberikan tugas terhadap anak tentang materi pada hari itu. Kemudian guru menunjukkan bagaimana cara menggunakan alat ini. Misalnya guru memberi tugas pada anak untuk mengambil satu kartu yang berbentuk geometri dari kotak kemudian menyebutkan angka yang terdapat pada kartu yang baru diambilnya dan menyebutkan bentuk dari kartu yang diambilnya serta begitu seterusnya.

B. Kajian hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh : Kayatin, S. Pd, dengan judul “Meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal angka 1 – 10, melalui permainan kotak misteri menggunakan media bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung. Penelitian ini dilakukan pada semester II tahun tahun pelajaran 2019/2020 di kelompok A TK Dharma Wanita

Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan tindakan permainan kotak misteri menggunakan media bentuk-bentuk geometri pada anak kelompok A di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek Penelitian dan Setting Penelitian

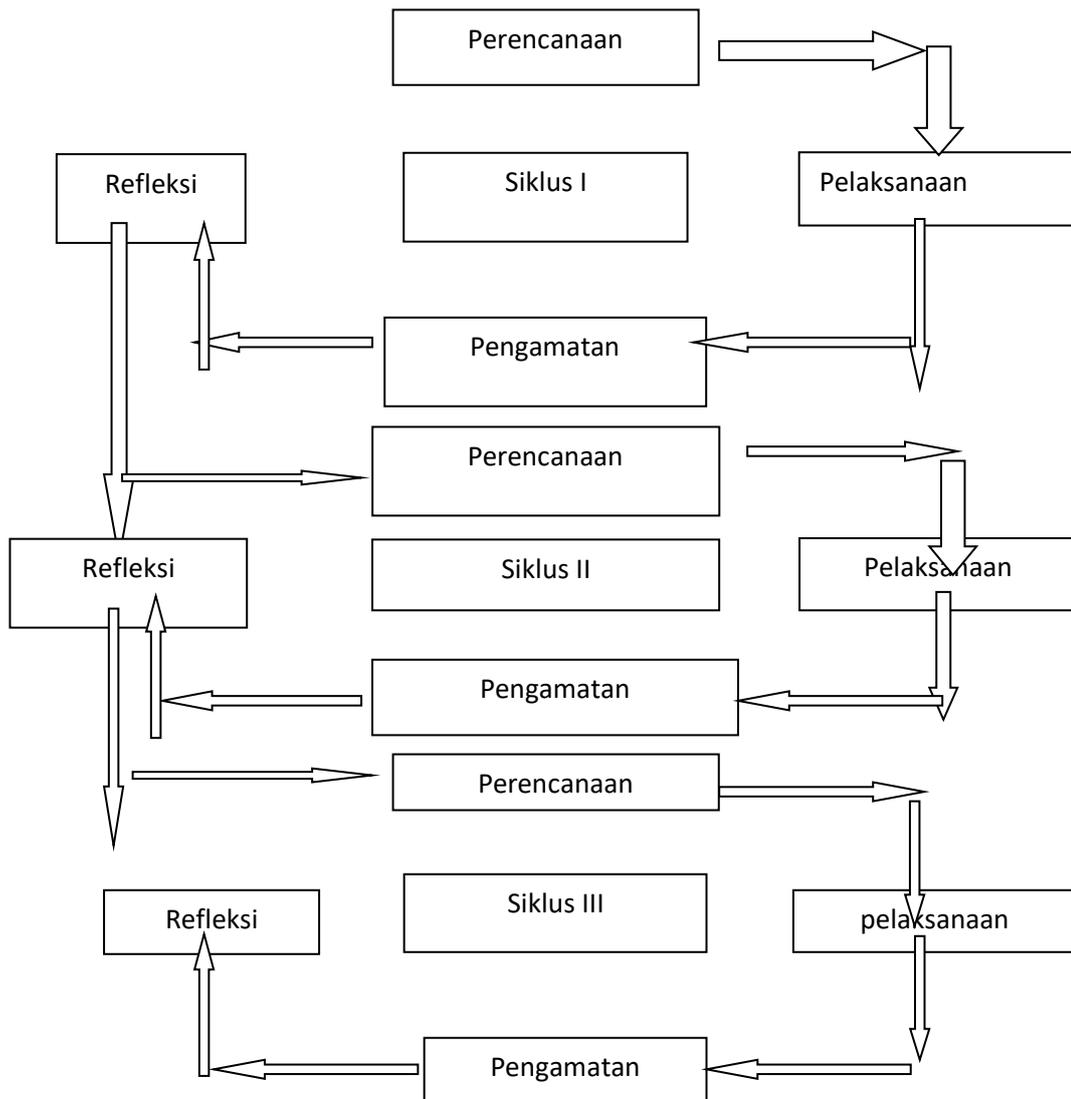
Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung, pada kelompok A dengan jumlah siswa 18 anak, yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 9 anak siswa perempuan. Sekolah ini terletak di balai desa Ketanon tepatnya satu lokasi dengan SDN Ketanon. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan :

1. Anak kurang bisa berkomunikasi secara penuh
2. Memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung.
3. Untuk mengetahui seberapa jauh keefektifan penerapan permainan kotak misteri menggunakan media bentuk-bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.

B. Prosedur Penelitian

Model penelitian tindakan ini merencanakan tindakan ulang seperti yang dikembangkan kemmis dan taggard dengan menggunakan 3 siklus yaitu siklus 1 dilakukan selama 3 hari berturut-turut dan akan diperbaiki pada siklus II yang juga dilakukan selama 3 hari berturut-turut dan akan diperbaiki pada siklus ke 3. Masing-masing siklus memiliki 4 tahap yaitu :

1. Perencanaan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Pengamatan
4. Refleksi.



Bagan : Tahapan Penelitian Tindakan

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

NO	JENIS DATA YANG DIBUTUHKAN	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA
1.	Pelaksanaan tindakan permainan kotak misteri menggunakan media bentuk-bentuk geometri, respon dan aktivitas anak.	Observasi bersama kolaborator	Lembar pedoman observasi
2.	Kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah dilakukan tindakan permainan kotak misteri menggunakan media bentuk-bentuk geometri	Penilaian hasil observasi untuk unjuk kerja anak	Pedoman unjuk kerja anak

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA (ALAT PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK)

1. Subjek yang dinilai : Kelompok A usia 4 – 5 th
2. Kemampuan yang dinilai : Kemampuan Kognitif
3. Indikator :
 - a). Mengelompokkan bentuk-bentuk geometri
 - b). Menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.
 - c). Menyebut urutan bilangan 1 - 10
 - d). Membuat urutan bilangan 1 – 10 dengan benda
4. Teknik Penilaian : Unjuk Kerja
5. Prosedur :
 - a). Guru menyiapkan kotak misteri yang akan digunakan
 - b). Guru menjelaskan tentang tatacara permainan
 - c). Guru memberi contoh cara permainan

d). Anak disuruh maju satu persatu

e). Guru memberikan motivasi pada anak

6. Kriteria Penilaian :

- 1). Anak mendapatkan bintang empat apabila anak mampu semua tugas dalam indikator kognitif.
- 2). Anak mendapatkan bintang tiga apabila anak mampu menyelesaikan tugas sebanyak 3 indikator kognitif.
- 3). Anak mendapatkan bintang dua apabila anak mampu menyelesaikan tugas sebanyak 2 indikator
- 4). Anak mendapatkan bintang satu apabila anak hanya mampu menyelesaikan tugas pada 1 indikator saja.

D. Rencana Jadwal Penelitian

Penulisan PTK dilaksanakan selama 6 bulan, untuk lebih rincinya bisa dilihat dari rencana kegiatan berikut :

No	Kegiatan	Waktu					
		April	Mei	Juni	Juli	Ags	Sept
1	Pemilihan judul PTK	√					
2	Penulisan Proposal		√				
3	Sharing proposal			√			
4	Revisi proposal			√			
5	Pelaksanaan PTK				√		
6	Analisis data dan penarikan kesimpulan					√	
7	Penyusunan laporan hasil penelitian						√

E. Teknik Analisis data

Analisis data dilakukan pada tahap refleksi, Setelah tindakan permainan kotak misteri menggunakan bentuk-bentuk geometri dan kemampuan kognitif anak selesai.

Analisis data menggunakan :

1. Pendekatan kualitatif

Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk mengambil data :

- a. Analisis data tentang pelaksanaan tindakan
- b. Analisis data tentang respon anak
- c. Analisis data aktivitas anak

2. Pendekatan kuantitatif

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menghitung prosentase perolehan tanda bintang untuk unjuk kerja anak pada indikator kemampuan kognitif.

Deskriptif Kuantitatif

NO	NAMA	NILAI				KET
		*	**	***	****	
1	Awalia Delima Sulistya			√		
2	Fajar Pamungkas		√			
3	Ihza Ibrahim		√			
4	Ilham Imanuddin	√				
5	Jeni Eka Pratiwi	√				
6	Kurniawan dwianto		√			
7	Laila Septiani		√			
8	Moh. Rian Syafi'i		√			
9	Moh. Budi Santoso	√				
10	Moh. Darrio Rifa'i		√			
11	Nisa Lilatul Qudsiyah		√			
12	Putri Ayu Wulandari		√			
13	Reorica Risma Putri		√			
14	Retno Puspitasari			√		
15	Rizal Bagus Saputra	√				
16	Sita Rahmawati		√			
17	Yuniar Susanti	√				

18	Anggara Pratama		√			
	Jumlah	5 (27%)	11 (62%)	2 (11%)		18 (100%)
	Jumlah nilai Prosentase					33 45,8 %

Selanjutnya hasil dari prosentase tersebut, kami klasifikasikan sebagai berikut : apabila prosentase $\leq 60\%$ maka kami beri kategori kurang, apabila antara 70% - 80% maka kategorinya adalah cukup dan apabila prosentasenya antara 90% - 100% maka kategorinya adalah baik. Sebagaimana yang kami uraikan berikut:

KLASIFIKASI HASIL TINDAKAN

NO	URAIAN	KATEGORI
1	90% - 100%	BAIK
2	70% - 80%	CUKUP
3	$\leq 60\%$	KURANG

Karena hasil unjuk kerja siswa pada sebelum dilaksanakan tindakan adalah 45,8% maka kategorinya adalah Kurang.

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Selintas Setting Penelitian

Tahap-tahap pelaksanaan tindakan secara umum dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dengan kolaborator yang tertuang dalam RKH. Sebelum dilaksanakan tindakan, guru melakukan apersepsi berupa pembukaan dan absensi. Untuk absensi siswa pada saat tindakan dilakukan, semua siswa kelompok A di TK Dharma Wanita Ketanon masuk semua yaitu 18 anak, berikut akan kami sampaikan daftar siswa:

Tabel 4.1

Daftar Siswa Kelompok A
TK Dharma Wanita Ketanon

NO	NAMA	UMUR	ORANG TUA
1.	Awalia Delima Sulistyia	4 Th	Sujianto
2.	Fajar Pamungkas	5 Th	Ngadian
3	Ihza Ibrahim	5 Th	Suyono
4	Ilham Imanuddin	5 Th	Suparno
5	Jeni Eka Pratiwi	6 Th	Sih Purwadi
6	Kurniawan dwianto	6 Th	Akur
7	Laila Septiani	4 Th	Suwandi
8	Moh. Rian Syafi'i	5 th	Ismadi
9	Moh. Budi Santoso	4 th	Slamet
10	Moh. Darrio Rifa'i	4 th	Marjan
11	Nisa Lilatul Qudsiyah	4 Th	Sugito
12	Putri Ayu Wulandari	4 Th	Giyanto
13	Reorica Risma Putri	4 Th	Wakin
14	Retno Puspitasari	4 Th	Andoko
15	Rizal Bagus Saputra	4 Th	Markidin
16	Sita Rahmawati	22 4 Th	Panjang

17	Yuniar Susanti	4 Th	Heru Santoso
18	Anggara Pratama	4 Th	Mulyanah

Berikut akan kami sampaikan tentang daftar guru yang mengajar di TK Dharma Wanita Ketanon yang terdiri dari 3 kelompok yaitu :

Tabel 4.2

Daftar Guru TK Dharma Wanita Ketanon

No	Nama	L/P	Mengajar di kelompok
1	Kayatin, S. Pd	P	Kepala Sekolah
2	Indasah	P	A
3	Dyah Rustiana	P	A
4	Umi Robikah, S. Pd	P	B

Kondisi sarana dan prasarana juga sudah disiapkan seperti kondisi kelas sudah bersih dan rapi, meja anak dan guru juga sudah bersih, sirkulasi udara dalam ruangan sudah cukup. Peralatan dan sarana belajar untuk kegiatan hari ini sudah disiapkan, berada dalam loker yang masing-masing anak memiliki satu loker bertuliskan nama anak.

Diatas meja guru terdapat beberapa media pembelajaran yang akan digunakan diantaranya kotak misteri dengan beberapa bentuk geometri yang bertuliskan angka 1 – 10, majalah dan beberapa kertas.

Guru kolaborator sudah mempersiapkan RKH yang akan digunakan, serta sudah datang ke sekolah seperempat jam sebelum materi pelajaran dimulai.

B. Deskripsi Temuan Penelitian

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan

Siklus : 1

Tema : Pekerjaan

Sub Tema : Macam-macam Pekerjaan

Kelompok : A

Hari, Tgl : Selasa, 12 Maret 2020 dan Kamis, 14 Maret 2020

Tabel 4.3

Rencana Pembelajaran siklus I

SKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	<ol style="list-style-type: none">1. Salam, do'a, Absensi2. Berbagi cerita dari rumah.3. Bercakap-cakap tentang sopir, masinis, pilot4. Berjalan maju mundur menirukan gerakan mobil	<ol style="list-style-type: none">1. Menulis angka2. Mengambil dan menyebut bilangan 1-10 dalam kotak misteri3. Menggambar dengan cara mencontoh bentuk geometri di kotak misteri	<ol style="list-style-type: none">1. Bercerita tentang tugas /pekerjaan ayah, ibu2. Mengulas
II	<ol style="list-style-type: none">1. Berbagi cerita dan pengalaman2. Bercakap-cakap tentang pekerjaan seperti : polisi, pak pos	<ol style="list-style-type: none">1. Mengambil dan menyebutkan bentuk geometri dari kotak misteri2. Mewarnai gambar geometri.3. Menggambar bentuk geometri	<ol style="list-style-type: none">1. Menyanyi lagu seorang kapiten2. Mengingat

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada hari ke-1, kegiatan dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat yaitu pada kegiatan apersepsi atau kegiatan awal guru memulai dengan salam, do'a dan presensi. Selanjutnya guru mengajak bercakap-cakap tentang pekerjaan sopir, pilot dan masinis. Dilanjutkan dengan kegiatan mengajak anak untuk berjalan maju-mundur menirukan gerakan mobil.

Pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk menulis angka pada buku, dengan terlebih dahulu diberi contoh dan bantuan titik-titik. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk bermain kotak misteri yaitu dengan mengambil angka didalam kotak kemudian menyebutkan angka yang baru saja diambilnya. Dilanjutkan dengan menggambar bentuk geometri seperti yang telah diambil dari kotak.

Kegiatan penutup diisi dengan bercerita tentang pekerjaan ayah dan ibu, serta tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

Pada hari ke-2, kegiatan dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat yaitu pada kegiatan apersepsi atau kegiatan awal guru memulai dengan salam, do'a dan presensi. Selanjutnya guru mengajak bercakap-cakap tentang pekerjaan polisi dan pak pos.

Pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk bermain kotak misteri yaitu dengan mengambil angka didalam kotak kemudian menyebutkan bentuk geometri yang baru saja diambilnya. Dilanjutkan dengan mewarnai gambar segitiga, lingkaran, segi empat.

Kegiatan penutup dengan mengajak anak bernyanyi seorang bersama lagu aku seorang kapiten serta mengulas kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

c. Pengamatan /Observasi

Hasil observasi pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4
Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus I

No	Indikator Yang Dinilai	Hasil Observasi
1	Menulis Angka 1-10	Ada beberapa anak yang masih perlu bimbingan dalam menulis angka 1 -10
2	Menyebut angka 1-10	Hampir semua anak mampu menyebut angka 1-10
3	Menyebut bentuk geometri	Ada beberapa bentuk geometri yang baru dikenal siswa seperti bentuk persegi
4	Menggambar dan mewarnai bentuk geometri	Semua siswa sudah mampu mewarnai bentuk geometri namun,perlu bimbingan dalam menggambar nya

d. Refleksi

Berikut hasil Refleksi pada siklus I :

Tabel 4.5
Hasil Unjuk Kerja Kemampuan Kognitif

NO	NAMA	NILAI				KET
		*	**	***	****	
1	Awalia Delima Sulistya			√		

2	Fajar Pamungkas		√			
3	Ihza Ibrahim		√			
4	Ilham Imanuddin		√			
5	Jeni Eka Pratiwi	√				
6	Kurniawan dwianto		√			
7	Laila Septiani		√			
8	Moh. Rian Syafi'i		√			
9	Moh. Budi Santoso	√				
10	Moh. Darrio Rifa'i		√			
11	Nisa Lilatul Qudsiyah			√		
12	Putri Ayu Wulandari		√			
13	Reorica Risma Putri		√			
14	Retno Puspitasari			√		
15	Rizal Bagus Saputra		√			
16	Sita Rahmawati		√			
17	Yuniar Susanti	√				
18	Anggara Pratama		√			
	Jumlah	3 (16,6%)	12 (66,8%)	3 (16,6%)		18 (100%)
	Jumlah nilai Prosentase					36 50 %

Selanjutnya hasil dari prosentase tersebut, kami klasifikasikan sebagai berikut : apabila prosentase $\leq 60\%$ maka kami beri kategori kurang, apabila antara $70\% - 80\%$ maka kategorinya adalah cukup dan apabila prosentasenya antara $90\% - 100\%$ maka kategorinya adalah baik. Sebagaimana yang kami uraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.6**Klasifikasi Hasil Tindakan Siklus I**

NO	URAIAN	KATEGORI
1	90% - 100%	BAIK
2	70% - 80%	CUKUP
3	≤60%	KURANG

Karena hasil unjuk kerja siswa pada siklus I mendapatkan 72% maka kategorinya adalah Cukup.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II**a. Perencanaan**

Siklus : II

Tema : Pekerjaan

Sub Tema : Macam-macam Pekerjaan

Kelompok : A

Hari, Tgl : Selasa, 19 Maret 2020 dan Kamis, 21 Maret 2020

Tabel 4.7**Rencana Pembelajaran siklus II**

SKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	1. Salam, do'a, Absensi 2. Berbagi cerita dari rumah. 3. Bercerita tentang jasa tukang pos	1. Mengambil bilangan dan menghubungkannya dengan konsep bilangan 1-10. 2. Menggunting, menempel bentuk Segitiga, segi empat dan lingkaran menjadi bentuk menara.	1. Bercerita tentang tugas /pekerjaan penjaga mercusuar 2. Mengulas

II	1. Berbagi cerita dan pengalaman 2. Bercakap-cakap tentang pekerjaan seperti : dokter, insinyur.	1. Mengambil dan menyebutkan lambang bilangan dari kotak misteri 2. Membuat bentuk geometri dari plastisin	1. Tepuk Anak TK 2. Mengingat
-----------	---	---	----------------------------------

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada hari ke-1, kegiatan dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat yaitu pada kegiatan apersepsi atau kegiatan awal guru memulai dengan salam, do'a dan presensi. Selanjutnya guru mengajak bercakap-cakap tentang pengalaman dari rumah. Dilanjutkan dengan bercerita tentang jasa tukang pos.

Pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk bermain kotak misteri yaitu dengan mengambil bilangan dan menghubungkannya dengan konsep bilangan di papan tulis. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk menggunting dan menempel bentuk-bentuk geometri.

Kegiatan penutup diisi dengan bercerita tentang pekerjaan penjaga mercusuar, serta tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

Pada hari ke-2, kegiatan dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat yaitu pada kegiatan apersepsi atau kegiatan awal guru memulai dengan salam, do'a dan presensi. Selanjutnya guru mengajak berbagi cerita tentang pengalaman dari rumah, dilanjutkan dengan bermain berjalan lurus dengan membawa beban ringan.

Pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk bermain kotak misteri yaitu dengan mengambil angka didalam kotak kemudian menyebutkan bentuk geometri yang baru saja diambilnya dihadapan teman-temannya. Dilanjutkan dengan membuat bentuk-

bentuk geometri seperti : segitiga, lingkaran, segi empat dari plastisin.

Kegiatan penutup dengan mengajak anak bernyanyi bersama lagu anak TK serta mengulas kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

c. Observasi

Hasil observasi pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8

Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus II

No	Indikator Yang Dinilai	Hasil Observasi
1	Menghubungkan bilangan dengan konsep bilangan	Ada beberapa anak yang masih perlu bimbingan dalam menghubungkan bilangan 1 -10 dengan benda
2	Menempel bentuk geometri	Hampir semua anak mampu menempel bentuk geometri
3	Menyebut bentuk geometri	Semua anak mampu menyebutkan bentuk geometri
4	Membuat bentuk geometri dari plastisin	Semua siswa sudah mampu membuat bentuk geometri dari plastisin.

d. Refleksi

Berikut hasil Refleksi pada siklus II :

Tabel 4.9

Hasil Unjuk Kerja Kemampuan Kognitif

NO	NAMA	NILAI				KET
		*	**	***	****	
1	Awalia Delima Sulistya			√		
2	Fajar Pamungkas		√			
3	Ihza Ibrahim			√		
4	Ilham Imanuddin			√		
5	Jeni Eka Pratiwi		√			
6	Kurniawan dwianto			√		
7	Laila Septiani			√		
8	Moh. Rian Syafi'i		√			
9	Moh. Budi Santoso			√		
10	Moh. Darrio Rifa'i			√		
11	Nisa Lilatul Qudsiyah				√	
12	Putri Ayu Wulandari				√	
13	Reorica Risma Putri		√			
14	Retno Puspitasari				√	
15	Rizal Bagus Saputra		√			
16	Sita Rahmawati			√		
17	Yuniar Susanti			√		
18	Anggara Pratama			√		
	Jumlah		5 (27%)	10 (56%)	3 (17%)	18 (100%)
	Jumlah nilai					52
	Prosentase					72 %

Selanjutnya hasil dari prosentase tersebut, kami klasifikasikan sebagai berikut : apabila prosentase $\leq 60\%$ maka kami beri kategori kurang, apabila antara 70% - 80% maka kategorinya adalah cukup dan apabila prosentasenya antara 90% - 100% maka kategorinya adalah baik. Sebagaimana yang kami uraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10

Klasifikasi Hasil Tindakan Siklus II

NO	URAIAN	KATEGORI
1	90% - 100%	BAIK
2	70% - 80%	CUKUP
3	$\leq 60\%$	KURANG

Karena hasil unjuk kerja siswa pada siklus II mendapatkan 65% maka kategorinya adalah Cukup.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

a. Perencanaan

Siklus : III
 Tema : Pekerjaan
 Sub Tema : Macam-macam Pekerjaan
 Kelompok : A
 Hari, Tgl : Selasa, 26 Maret 2020 dan Kamis, 28 Maret 2020

Tabel 4.11

Rencana Pembelajaran siklus III

SKH Ke	Pembukaan	Inti	Penutup
I	1. Salam, do'a, Absensi 2. Berbagi cerita dari rumah.	1. Menjiplak bentuk geometri 2. Menghubungkan lambang bilangan	1. Menyanyikan lagu kodok ngorek 2. Mengulas

	3. Bercerita tentang pekerjaan Penyanyi, penari, pelukis 4. Bermain melambungkan kantong biji	menjadi bentuk perahu.	
II	1. Berbagi cerita dan pengalaman 2. Bercakap-cakap tentang pekerjaan seperti : baby sister, pembantu.	1. Mengambil dan menyebutkan angka 2. Mencocok bentuk geometri	1. Mendengarkan cerita bergambar. 2. Mengingat

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada hari ke-1, kegiatan dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat yaitu pada kegiatan apersepsi atau kegiatan awal guru memulai dengan salam, do'a dan presensi. Selanjutnya guru mengajak bercakap-cakap tentang pekerjaan penyanyi, penari, pelukis, pelawak. Dilanjutkan dengan bermain melambungkan dan menangkap kantong biji.

Pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk menjiplak bentuk geometri. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk menghubungkan urutan lambang bilangan hingga menjadi bentuk perahu.

Kegiatan penutup diisi dengan bernyanyi bersama lagu kodok ngarek, serta tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

Pada hari ke-2, kegiatan dilaksanakan sesuai dengan RKH yang telah dibuat yaitu pada kegiatan apersepsi atau kegiatan awal guru memulai dengan salam, do'a dan presensi. Selanjutnya guru mengajak berbagi cerita tentang pengalaman dari rumah, dilanjutkan dengan

bercakap-cakap tentang pekerjaan baby sister dan pebantu serta bermain berjalan cepat sambil membawa beban ringan dikepala.

Pada kegiatan inti guru mengajak siswa untuk bermain kotak misteri yaitu dengan mengambil angka didalam kotak kemudian menyebutkan angka yang baru saja diambilnya dihadapan teman-temannya. Dilanjutkan dengan mencocok bentuk-bentuk geometri seperti : segitiga, lingkaran, segi empat.

Kegiatan penutup dengan mendengarkan cerita dari buku bergambar serta mengulas kembali tentang kegiatan yang telah dilakukan hari ini.

c. Observasi

Hasil observasi pada siklus III dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.12

Hasil Observasi Kegiatan Anak Siklus III

No	Indikator Yang Dinilai	Hasil Observasi
1	Menjiplak bentuk geometri	Hampir semua anak sudah mampu menjiplak bentuk geometri
2	Menghubungkan lambang bilangan	Hampir semua anak mampu menghubungkan lambang bilangan
3	Menyebut bilangan 1 - 10	Semua anak mampu menyebutkan bilangan 1 -10
4	Mencocok bentuk geometri	Semua siswa sudah mampu mencocok bentuk geometri

d. Refleksi

Berikut hasil Refleksi pada siklus III :

Tabel 4.13

Hasil Unjuk Kerja Kemampuan Kognitif

NO	NAMA	NILAI				KET
		*	**	***	****	
1	Awalia Delima Sulistya				√	
2	Fajar Pamungkas			√		
3	Ihza Ibrahim				√	
4	Ilham Imanuddin				√	
5	Jeni Eka Pratiwi			√		
6	Kurniawan dwianto				√	
7	Laila Septiani				√	
8	Moh. Rian Syafi'i				√	
9	Moh. Budi Santoso				√	
10	Moh. Darrio Rifa'i			√		
11	Nisa Lilatul Qudsiyah				√	
12	Putri Ayu Wulandari				√	
13	Reorica Risma Putri			√		
14	Retno Puspitasari				√	
15	Rizal Bagus Saputra				√	
16	Sita Rahmawati				√	
17	Yuniar Susanti				√	
18	Anggara Pratama				√	
	Jumlah			4 (22%)	14 (78%)	18 (100%)
	Jumlah nilai Prosentase					68 94 %

Selanjutnya hasil dari prosentase tersebut, kami klasifikasikan sebagai berikut : apabila prosentase $\leq 60\%$ maka kami beri kategori kurang, apabila antara 70% - 80% maka kategorinya adalah cukup dan apabila prosentasenya antara 90% - 100% maka kategorinya adalah baik. Sebagaimana yang kami uraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.13

Klasifikasi Hasil Tindakan Siklus III

NO	URAIAN	KATEGORI
1	90% - 100%	BAIK
2	70% - 80%	CUKUP
3	$\leq 60\%$	KURANG

Karena hasil unjuk kerja siswa pada siklus III mendapatkan 94% maka kategorinya adalah Baik.

C. Pembahasan dan Pengambilan Kesimpulan

Dari refleksi baik siklus I, siklus II maupun siklus III menunjukkan adanya suatu peningkatan jika dibandingkan dengan kondisi awal atau tahap pra tindakan.

Demikian pula dengan kolaborasi antara guru dengan pengamat, bahwa selama berlangsungnya tindakan kelas proses pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar, guru aktif membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami isi kotak misteri, proses pembahasan pada kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1 – 10 ini menunjukkan peningkatan setelah menggunakan permainan kotak misteri dengan media bentuk-bentuk geometri. Berikut akan kami sampaikan perkembangan hasil belajar siswa yang merupakan perefleksian hasil tindakan sebagai berikut:

Tabel 4.14
Perkembangan Hasil Belajar Siswa

NO	URAIAN	NILAI			
		Pra Siklus	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Jumlah Nilai	33	36	52	68
	BB	5	3	-	-
	MB	11	12	5	-
	BSH	2	3	10	4
	BSB	-	-	3	14
	Prosentase	45,8 %	50 %	72 %	94 %

Dari peningkatan hasil belajar siswa di atas, dapat dijelaskan bahwa ada peningkatan hasil kemampuan kognitif siswa sebagai berikut:

- Kondisi Pra siklus ke siklus I meningkat 4,2%
- Siklus I ke siklus II meningkat 22 %
- Siklus II ke siklus III meningkat 22%
- Kondisi Pra siklus ke siklus 48,2 %

Dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima.

D. Kendala dan Keterbatasan

Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan tindakan ini adalah kurangnya pengalaman peneliti dalam pembuatan PTK.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa : “Penerapan permainan kotak misteri dengan menggunakan media bentuk-bentuk geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka 1 – 10 di kelompok A TK Dharma Wanita Ketanon Kec. Kedungwaru Kab. Tulungagung. dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini diterima.”

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil tindakan kelas yang dilakukan maka dapat kami sarankan sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah

Sebagai salah satu bahan masukan dan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan pengembangan pembelajaran, khususnya dalam menentukan media pembelajaran yang tepat agar seluruh potensi perkembangan anak dapat ditingkatkan.

2. Guru

Dapat digunakan sebagai satu bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan teknik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ali, Muhammad. 1993. *Strategi Penelitian Pendidikan*, Bandung : Angkasa.
- Badudu, J. S. 2003. *Kamus Kata-kata Serapan Asing*. Jakarta : Kompas.
- Djamarah, Syaiful Bahri.1994. *Penilaian Dalam Pendidikan*, Jakarta: Bina Aksara
- Hamalik, Oemar. 1992. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Moleong, Lexy. 1995. *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Rosdakarya
- Muri, Yusuf.1986. *Pengantar Ilmu Pendidikan*, Jakarta : Ghalia Indonesia
- Sardiman. 2000. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Shulhan. 2004. *Profesi Guru*. Jakarta : Balai Pustaka
- Sonhadjij, Ahmad.1994. *Penelitian Kualitatif dalam Bidang Ilmu Sosial dan Agama*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sujana, Nana.2005. *Dasar-dasar Proses belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru
- Undang-Undang. 2008. *Sisdiknas*. Bandung : Rhusty Publisher