

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERMAINAN  
LUDO GEOMETRI ANAK DIDI DI TK BABUSSALAM  
BORONGBODDI KECAMATAN BONTONOMPO  
KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**NURUL SAKINAH SALAM  
105450005515**

11/01/2021

1 exp  
Sub. Alumnus

R/001/PAUD/2100  
SAL  
m'

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU  
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
2020**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **Nurul Sakinah Salam**, NIM: **10545 00055 15**, diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 206 Tahun 1442 H / 2020 M, pada Tanggal 28 Rabiul Awal 1442 H / 14 November 2020 M, sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada Hari Sabtu Tanggal 05 Desember 2020 M.

Makassar, 20 Rabiul Akhir 1442 H  
 05 Desember 2020 M

**Panitia Ujian:**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd (.....)
4. Penguji
  1. Dr. Hj. Sukmawati, M.Pd (.....)
  2. Andi Adam, S.Pd., M.Pd (.....)
  3. Nur Alim Amri, S.Pd., M.Pd (.....)
  4. Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd (.....)

Disahkan oleh,  
 Dekan FKIP Unismuh Makassar

**Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D**  
 NBM : 860 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

**Judul Skripsi : Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri pada Anak Didik TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa**

Mahasiswa yang bersangkutan :

**Nama : Nurul Sakinah Salam**  
**NIM : 10545 00055 15**  
**Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 05 Desember 2020

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

**Andi Adam, S.Pd., M.Pd**

NBM. 972 614

Pembimbing II

**Fadhilah Latief, S.Psi., M.Pd**

NIDN. 0908108701

Mengetahui,

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

**Erwin Akib, M.Pd., Ph.D**

NBM : 860 934

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru PAUD

**Tasrif Akib, S.Pd., M.Pd**

NBM : 951 830





**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nurul Sakinah Salam**

NIM : 105450005515

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Judul Skripsi : **Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan  
Ludo Geometri Pada Peserta Didik Kelompok B Tk  
Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo  
Kabupaten Gowa**

Dengan ini menyatakan bahwa:

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri,  
bukan hasil jiplakan dan tidak dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia  
menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Maret 2020

Yang Membuat Pernyataan

  
**Nurul Sakinah Salam**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 Makassar 90221

---

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : **Nurul Sakinah Salam**

NIM : 105450005515

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini

Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusunnya sendiri (tidak dibuatkan oleh siapa pun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya akan melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian pada butir 1, 2 dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, maret 2020

Yang Membuat Pernyataan

  
**Nurul Sakinah Salam**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan”  
(QS. Al-insyirah:5)*

*Kejujuran adalah kunci dari keberhasilan, karena keberhasilan adalah kunci dari kesuksesan.*



## ABSTRAK

**NURUL SAKINAH SALAM. 2020.** *Upaya Kemampuan kognitif melalui permainan ludo geometri pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Andi Adam dan Pembimbing II Fadhillah latief.

Masalah utama dalam penelitian ini yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri pada anak usia dini kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri bilangan pada anak usia dini melalui permainan ludo geometri kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. subjek penelitian ini adalah 1 orang guru dan 15 anak pada kelompok B di TK Babussalam Borongboddi. Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal konsep geometri melalui permainan ludo geometri. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan hasil dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada siklus 1 dari 15 anak, peningkatan kemampuan anak dalam mempelajari macam-macam bentuk geometri melalui ludo geometri dalam pelaksanaan siklus 1 memperoleh nilai rata-rata diperoleh ialah 49.4 % dengan kriteria mulai berkembang (MB). Sedangkan pada siklus II dimana dari 15 anak diperoleh nilai rata-rata 77.5 % dengan kriteria berekmbang sesuai harapan (BSH).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas, dapat disimpulkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain ludo geometri pada anak usia dini usia 5-6 tahun di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa mengalami peningkatan.

Kata kunci : *Kemampuan kognitif melalui permainan ludo geometri.*

## KATA PENGANTAR

Allah Maha Penyayang dan Pengasih, demikian kata untuk mewakili segala karunia dan nikmatnya, jiwa ini tak kan henti bertauhid atas anugerah pada detik waktu, denyut jantung, gerak langkah, serta rasa dan rasio padamu, Sang Khali.

Setiap orang dalam berkarya selalu mencari kesempurnaan, tetapi terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang, kesempurnaan bagaikan fatamorgana yang semakin dikejar semakin menghilang dari pandangan. Demikian juga dengan tulisan ini, kehendak hati ingin mencapai kesempurnaan, tetapi kapasitas penulis tetapi dalam keterbatasan. Segala daya dan upaya telah penulis kerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar dan instansi pendidikan yang terkait pada umumnya.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta Abdul Salam dan ST. Nurfiah, S.Pd yang telah berjuang, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses pencarian ilmu. Demikian pula, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang juga terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yakni, pihak keluarga yang tidak bisa sebutkan satu persatu, pihak pendidik dan pembimbing yang juga penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, begitupun kepada pihak rekan sahabat karib seperjuangan yang juga penulis tidak bisa sebutkan satu persatu, semoga segala dukungan dan kebaikan semuanya dibalas yang setimpal oleh Allah SWT Aamiin.

Akhir kata ,penulis berharap semoga segala yang terdapat pada isi skripsi ini membawa manfaat yang sebanyak-banyaknya,dan menjadi jariah kelak Aamiin.

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, Maret 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	7
A. Kajian Pustaka .....	7
B. Kerangka Pikir .....	21
C. Hipotesis Tindakan .....	21
BAB III METODE PENELITIAN .....	23
A. Jenis Penelitian .....	23
B. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	23
C. Fokus Penelitian .....	24
D. Prosedur Penelitian .....	24
E. Instrumen Penelitian .....	27
F. Teknik Pengumpulan Data .....	28
G. Teknik Analisis Data .....	29
H. Indikator Keberhasilan .....	31

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	33
A. Hasil Penelitian.....	33
B. Pembahasan .....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	81
A. Simpulan.....	81
B. Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	84
RIWAYAT HIDUP .....	119



## DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan .....	7
Tabel 3.4 Skala Penilaian Keberhasilan.....	27
Tabel.4.1. Daftar Guru .....	45
Tabel 4.2. Hasil Observsi Anak Pra tindakan .....	47
Tabel 4.3. Rekapitulasi Hasil Observasi Pra tindakan .....	48
Tabel 4.4 Hasil Observasi dan Evaluasi Guru Siklus I.....	49
Tabel 4.5. Hasil Observasi Siklus I.....	50
Tabel 4.6. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I.....	51
Tabel 4.7. Hasil Observasi dan Evaluasi Guru Siklus II.....	52
Tabel 4.8. Hasil Observasi Siklus II.....	53
Tabel 4.9. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II.....	68
Tabel 4.10. Hasil Observasi dan Evaluasi Guru Siklus III.....	69
Tabel 4.11. Hasil Observasi kemampuan konsep bilangan Anak Siklus III....	70
Tabel 4.12. Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus III.....	71
Tabel 4.13. Rekapitulasi Data Pratindakan, siklus I, siklus II dan siklus III ...	73
Tabel 4.14 Observasi anak didik siklus II pertemuan 3.....	74
Tabel 4.15 Hasil observasi siklus II, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri di Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa:.....	75
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa: .....	76
Tabel 4.17 Rekapitulasi siklus I dan Siklus II Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa: .....	77

## DAFTAR GAMBAR

	Hal
Gambar 2.2. Skema Kerangka Berpikir.....	22
Gambar 3.1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	25





## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian

1. Surat Izin Dari Dinas Penelitian Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu provinsi Sulawesi Selatan
2. Surat Izin Dari Kantor Bupati
3. Surat Keterangan Penyelesaian Penelitian
4. Keterangan Validasi

### Lampiran 2 : Lembar Observasi

1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan
2. Instrumen penilaian kemampuan mengenal konsep bilangan
3. Lembar Observasi *Checklist* Anak Didik
4. Lembar Observasi Guru
5. Daftar Hadir Anak Didik

### Lampiran 3 : Rencana Pembelajaran Harian (RPPH)

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Pertemuan I
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus I Pertemuan II
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II Pertemuan I
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus II Pertemuan II
5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III Pertemuan I
6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Siklus III Pertemuan II

### Lampiran 4 : Hasil Observasi Anak

1. Hasil Observasi Pra Tindakan
2. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan I
3. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan II

4. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan I
5. Hasil Observasi Siklus II Pertemuan II
6. Hasil Observasi Siklus III Pertemuan I
7. Hasil Observasi Siklus III Pertemuan II

**Lampiran 5 : Penilaian Aktivitas Guru**

**Lampiran 6 : Kartu kontrol penelitian**

**Lampiran 7 : Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia (PAUD) dini merupakan pendidikan yang sangat Fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak usia dini. Menurut Santoso (2004:11) menyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang menentukan terbentuknya kepribadian anak”.

Dalam undang-undang RI NO 2 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 12 ayat (2) menyebutkan selain jenjang pendidikan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1), dapat diselenggarakan pendidikan prasekolah, adalah pendidikan yang diselenggarakan untuk mengembangkan pribadi, pengetahuan, dan keterampilan yang melandasi pendidikan dasar serta mengembangkan diri secara utuh sesuai dengan atas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup.

Pendidikan anak usia dini sangat penting dilakukan sebagai upaya untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut. Usia dini merupakan usia emas (*Golden age*) yang terjadi selama kehidupan seorang manusia.

Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar-dasar pengembangan fisik, sosial emosional, konsep diri, seni, moral, dan nilai-nilai

agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Kesadaran akan pentingnya pendidikan sejak usia dini telah mendorong pemerintah, dalam hal ini Departemen Pendidikan Nasional, untuk membuat sebuah direktori baru yang bernama Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa

“Pendidikan anak usia dini 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”.

Menurut Santoso (2004 : 27) terwujudnya berbagai program yang memberikan layanan bagi kebutuhan anak usia dini, agar dapat mengembangkan potensi dan kemampuan intelektual, emosional, spiritual, moral, dan fisik secara optimal, sehingga menghasilkan generasi yang unggul dan mampu bersaing secara global. Oleh karena itu secara rinci Pendidikan Anak Usia Dini dapat berfungsi : 1) Memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada anak Indonesia untuk mengikuti pendidikan anak usia dini sesuai dengan potensi yang dimilikinya, bahkan secara tidak langsung sejak anak masih dalam kandungan, 2) Membangun dan memfasilitasi pengembangan potensi anak bangsa secara utuh di lingkungan keluarga, masyarakat, di lingkungan Sekolah (Kelompok bermain, Tempat penitipan anak), 3) Membantu memperbaiki mutu dan relevansi pendidikan anak usia dini setara dengan pendidikan dari negara lain, 4) Memberdayakan peran



serta masyarakat dalam penyelenggaraan pendidikan anak usia dini berdasarkan prinsip otonomi daerah dalam konteks Negara Kesatuan Indonesia, 5) Setiap instansi pemerintah, swasta, LSM, Yayasan atau lembaga pendidikan yang lain boleh dilaksanakan program anak usia dini dengan mengacu pada pedoman diri PAUD Depdiknas.

Dapat dikatakan bahwa fungsi pendidikan anak usia dini adalah supaya perkembangan kemampuan anak dapat berkembang secara utuh sesuai dengan usianya. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang, apalagi melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Anak didik pada usia dini masih sangat terbatas kemampuannya, pada umur ini kepribadiannya mulai terbentuk dan ia sangat peka terhadap tindakan-tindakan orang disekelilingnya. Perkembangan kognitif sangat diperlukan untuk pengembangan kemampuan kognitif. Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep

ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya sehari-hari.

Menurut para ahli dalam Sujiono, dkk (2006 : 29),

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa, kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.

Bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi, mengadakan penelitian-penelitian, mengadakan percobaan-percobaan, untuk memperoleh pengetahuan. Bermain juga membuka banyak kesempatan bagi anak yang berkreasi, yang menemukan serta membentuk dan membangun saat mereka menggambar, bermain air, bermain dengan tanah liat atau plastisin dan bermain balok.

Berdasarkan hasil observasi di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa pada tanggal 15 Juli 2019, pada sekolah tersebut terdapat 12 siswa di kelas A dan 15 siswa di kelas B, adapun yang saya observasi yakni kelas B yang berjumlah 15 siswa, pada saat observasi guru menjelaskan bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, persegi, lingkaran, dan persegi panjang, dan ada berapa sudut yang ada pada setiap bentuk geometri. Setelah itu ibu guru menyuruh anak-anak untuk menyebutkan macam-macam persegi yang ibu guru pegang. Dan setelah semua siswa sudah dites untuk menyebutkan bentuk-bentuk geometri ternyata dari 15 siswa yang ada di kelas B ada 6 siswa yang belum mampu mengenal

bentuk-bentuk geometri dan 9 anak lainnya sudah lumayan mampu dalam memahami bentuk-bentuk geometri yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis tertarik meneliti tentang **meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan ludo geometri pada anak kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah Bagaimana meningkatkan kemampuan kognitif anak mengenal bentuk-bentuk geometri melalui kegiatan permainan ludo geometri pada anak kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan ludo geometri pada anak kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk

meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal bentuk –bentuk geometri datar melalui permainan ludo geometri.

## 2. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

### a. Bagi Anak

- 1) Dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.
- 2) Memberi kesempatan pada anak Taman kanak-kanak untuk memperoleh pengetahuan baru.

### b. Bagi Guru

Guru lebih kreatif dan inovatif dalam membentuk media pembelajaran yang baik dan tepat bagi anak Taman kanak-kanak.

### c. Bagi sekolah

Dapat menambah koleksi media pembelajaran bentuk-bentuk geometri untuk anak di lembaga PAUD dan dapat memberikan informasi tentang variasi media yang digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam hal pengenalan bentuk-bentuk geometri dasar.

### d. Bagi Penulis

Lebih meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian oleh Siti Istiqomah (2018), berjudul “Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B PAUD Sriwijaya Lampung.
- b. Peneliti oleh Aldi Maulana (2018) , berjudul “Bermain Ludo king Untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini”.

Beberapa penelitian terdahulu di atas memiliki persamaan dan perbedaan dengan peneliti yang akan dilakukan peneliti, antara lain:

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di Paud Sriwijaya Lampung	Meningkatkan kemampuan bentuk geometri pada anak usia dini	Permainan ular tangga
2.	Bermain Ludo king Untuk Meningkatkan Kemampuan sosial Anak Usia Dini	Kemampuan mengenal cara bermain ludo	Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini

## 2. Hakikat Anak Usia Dini

Menurut Arlia Adrian (2015) “Merumuskan bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang pada rentang 0-8 tahun. Anak usia dini merupakan kelompok manusia yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan. Sedangkan menurut undang-undang sisdiknas NO.20/2003 ayat 1 anak usia dini adalah yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun”.

Menurut Ernawulan Syaodih (2005:7)

“Menjelaskan bahwa sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses perkembangan anak TK meliputi lima aspek. Menurut kurikulum taman kanak-kanak tahun 2010. Aspek perkembangan pada anak Tk yaitu aspek sosial emosional, aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, dan aspek bahasa anak”.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang memasuki proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek kehidupan. Aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi aspek sosial emosional, aspek nilai agama dan moral, aspek fisik motorik, aspek kognitif, dan aspek bahasa anak.

## 3. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa , sangat aktif, dinamis

dan antusias dan hampir ingin selalu tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak merupakan individu yang mempunyai karakteristik tertentu. Richard D. Kellough (Sofia Hartati, 2005:8-11 ) “menjelaskan karakteristik anak usia dini adalah :

a. Anak bersifat egosentrik

Pada anak usia dini, anak masih memikirkan egonya tanpa memikirkan orang lain . Dalam bermain pun terkadang mainannya hanya memiliki tidak mau berbagi dengan temannya karena konsep dirinya sendiri masih kuat.

b. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Sesuatu hal yang baru pasti akan membuat anak penasaran ingin tau. Anak belajar dari pengalaman orang dewasa . Pengalaman itulah yang menjadikan anak untuk terdorong bereksplorasi, berimajinasi serta mampu menciptakan sesuatu yang baru.

c. Anak adalah mahluk sosial

Manusia tidak dapat hidup sendiri. Dalam kehidupan bermasyarakat, anak diajak untuk bersosialisasi dengan orang lain agar dewasanya nanti anak dengan sendirinya bersosialisasi, bekerja sama tanpa paksaan orang lain.

d. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Dunia anak adalah dunia belajar sambil bermain. Anak akan merasa senang apabila sudah bermain dengan temannya. Bermain peran adalah salah satu caranya. Disini anak berfantasi memiliki imajinasi tinggi .

e. Anak bersifat unik

Setiap anak mempunyai perkembangan yang berbeda-beda diantara anak yang lainnya, dimana memiliki masing-masing bawaan, gaya belajar, minat, latar belakang kehidupan berbedah.

f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Pada umumnya anak merasa sulit untuk berkonsentrasi pada suatu kegiatan dalam waktu yang lama. Dalam kegiatan anak cenderung mengalihkan perhatian apabila tidak bisa mengerjakan tugas kecuali pembelajaran yang diberikan menyenangkan dan tidak akan membuat anak bosan anak.

g. Anak merupakan masa belajar yang potensial

Anak usia dini merupakan masa *golden age* dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek”.

Berdasarkan teori tersebut maka karakteristik anak usia dini yang berbeda, sebagai pendidik dan orangtua sebaiknya dapat menstimulasi seluruh aspek perkembangan disesuaikan dengan karakteristik masing-masing peserta didik.



#### 4. Konsep Mengenal Bentuk Geometri

Menurut Slamet Suyanto, 2005:55)

“Mengemukakan bahwa mengenal berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi”

#### 5. Tahap-tahap bentuk Geometri

Tahap pertama anak akan belajar geometri adalah topologis menurut Van tiele (Dastin Tarigan, 2006)

“Menjelaskan bahwa topologis adalah cabang matematika yang bersangkutan dengan tata ruang yang tidak berubah dalam deformasi dwikontinu (yaitu ruang yang dapat ditekuk, dilipat disusut, direntangkan, dan dipilih, tetapi tidak diperkenankan untuk dipotong, di robek, ditusuk, atau diletakkan) ia muncul melalui perkembangan konsep geometri dan teori himpunan, seperti ruang, dimensi, bentuk dan transformasi mereka belum mengenal jarak, kelulusan dan yang lainya, karena itu mulai belajar geometri supaya tidak mulai dengan lurus-lurus, tetapi dengan lengkung misalnya lengkungan tertutup, lengkungan terbuka, daerah lengkungan, lengkungan sederhana dan lainnya”

Ada lima tahap anak belajar geometri sebagai berikut:

##### a. Tahap pengenalan

Pada tahap ini siswa baru mengenal bentuk-bentuk geometri seperti segitiga, kubus, bola, lingkaran dan lainya, tetapi ia belum memahami sifat-sifatnya. Pada tahap pengenalan anak belum dapat menyebutkan sifat-sifat dari bangun geometri yang dikenalkan. Untuk itu guru harus memahami bentuk karakter anak pada masa pengenalan, sehingga anak tidak akan menerima konsep hanya dengan hafalan saja tetapi dengan pengertian.

b. Tahap Analisis

Pada tahap ini anak usia (5-6 tahun) sudah dapat memahami sifat-sifat konsep atau bentuk geometri. Misalnya, pada sebuah balok banyak sisanya ada 6 sedangkan banyak rusaknya ada 12, dan ketika kita tanya “apakah balok itu kubus?”, maka anak tidak dapat menjawab. Karena pada tahap ini anak belum mampu mengetahui hubungan keterkaitan antara bangunan.

c. Tahap pengurutan

Pada tahap ini anak sudah dapat mengurutkan bentuk-bentuk geometri yang satu sama lain berhubungan.

d. Tahap deduktif

Pada tahap ini, berfikir deduktif sudah mulai tumbuh, tetapi belum berkembang dengan baik. Matematika adalah ilmu deduktif, karena pengembalian kesimpulan, pembuktian, dalil yang harus dilakukan secara eduktif. Pada tahap ini, anak sudah dapat memahami pentingnya pengambilan kesimpulan secara deduktif itu, karena misalnya ia dapat melihat bahwa kesimpulan yang diambil secara eduktif itu mungkin bisa keliru.

e. Tahap keakuratan

Pada tahap ini, siswa dapat memahami bahwa adanya ketepatan (presisi) dari yang mendasar itu penting. Kegiatan belajar anak harus memahami dengan pengertian untuk memperluas pengalaman dan berfikir siswa, untuk meningkatkan berfikirnya ke tahap yang lebih baik. Melihat tahap-tahapan belajar geometri tersebut, semua anak mempelajari geometri dengan urutan yang sama, akan tetapi kapan seorang anak mulai memasuki suatu tingkat yang baru tidak selalu sama dengan anak yang satu dengan anak yang lain. Akan tetapi bergantung pada pengajaran guru dan proses belajar yang dilalui siswa. Teori belajar yang dapat diterapkan pendidik dalam dunia pendidik salah satunya adalah teori belajar Bloom yang memfokuskan pada teori aplikatif psikologi belajar kognitif.

Menurut Bloom (Ahmad Turmuzi, 2013), “ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif, Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berfikir yang terdiri dari:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

“Pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar. Dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, fakta, prinsip dasar, ide prosedur atau gagasan konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan.

## 2) Pemahaman (*comprehension*)

Pengetahuan merupakan kemampuan anak membaca serta memahami suatu gambaran yang telah diketahuinya. Setelah mengetahui definisi, informasi, peristiwa, fakta kemudian disusun kembali ke dalam struktur kognitif yang ada. Dari hasil proses mengetahui tersebut diakomodasikan dan akan berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif baru.

## 3) Penerapan (*application*)

Menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan mengetahui kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasi, memanfaatkan, menyelesaikan, dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.

## 4) Penguraian (*Analysis*)

Menganalisis informasi dengan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antara-bagian tersebut, melihat penyebab dari suatu peristiwa atau memberi solusi dari suatu pernyataan.

## 5) Memadukan (*Synthesis*)

Mengabungkan, merangkai atau menyatukan berbagai informasi menjadi satu kesimpulan yang baru.

## 6) Penilaian (*Evaluation*)

Mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan, benar-salah, baik-buruk berdasarkan gagasan tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif?.

Teori yang diungkapkan Bloom mengenai perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran dengan pembelajaran geometri pada anak usia dini. Dalam pertumbuhannya, anak-anak tidak dapat dipisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, dan lain-lain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain.

Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase pra operasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada disekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada disekitarnya. Di dalam pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangunan datar seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran.

Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri di mulai dari anak mengetahui bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang

meliputi memberi contoh suatu benda yang sama dengan bentuk geometri dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi satu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam strategi pembelajaran dalam bentuk geometri pada anak usia dini kegiatannya di kemas dalam bermain. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengetahui, memahami, dan mengenal konsep bentuk geometri. Kemampuan dasar bentuk geometri ini dapat dikembangkan melalui pengenalan anak pada kemampuan spasialnya, yaitu kemampuan yang berkaitan dengan bentuk benda aslinya (bentuk buku itu seperti segiempat).

## 6. Pengertian kemampuan kognitif

Menurut Masganti (2017), mengemukakan tentang pengertian kognitif yaitu

“Teori perkembangan kognitif menurut Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian sekitarnya. Anak-anak mempelajari ciri-ciri dan fungsi dari objek-objek seperti main-main, perabot, dan makanan serta objek-objek sosial seperti diri, orang tua, dan teman. Anak-anak juga mempelajari cara mengelompokkan objek-objek untuk mengetahui persamaan dan perbedaannya, untuk memahami penyebab terjadinya perubahan dalam objek-objek dan peristiwa-peristiwa dan untuk membentuk perkiraan tentang objek dan peristiwa tersebut”.

Adapun menurut Ahmad Susanto (2011) menjelaskan bahwa “kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau



peristiwa. Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir”. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide-ide belajar.

Selain itu menurut Husdarta dan Nurlan (2010) berpendapat bahwa “perkembangan kognitif adalah suatu proses terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Anak akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangan. Setiap periode perkembangan, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru. Ketidakseimbangan memerlukan pengakomodasian baru serta merupakan transformasi ke periode berikutnya. Kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak dan cakupannya pun sangat luas”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam proses belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan persoalan dalam hal mengingat dan proses berpikir. Kemampuan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan suatu eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya sehingga dengan ilmu pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak dapat melangsungkan hidupnya.

## 7. Permainan Ludo

### a. Pengertian Permainan Ludo

Menurut Muyassir, (2018) menjelaskan bahwa

“Permainan ludo adalah permainan papan yang sama seperti bermain ular tangga. Permainan ludo ini berawal dari abad ke-6 di negara India yang disebut *pachisi*. Aturan main dalam permainan ludo ini terdiri dari 2-4 orang yang harus mengatur strategi untuk berlomba memindahkan 4 pion dengan menggunakan dadu. Pemenangnya merupakan pemain yang semua bidaknya paling cepat pindah ke tujuan”

Menurut Sujiono, (2006) “mendefinisikan bahwa Permainan ludo adalah permainan tradisional dari india, game ini menggunakan papan seperti “ular tangga” atau monopoli dan bisa dimainkan oleh dua hingga empat orang” Setiap pemain akan berlomba untuk menjadi yang tercepat dalam mengirimkan 4 token yang dimiliki dari “markas” kebagian tengah papan yang jadi tujuan terakhir game. Sedangkan pada permainan ludo geometri gambar papan ludo geometri tersebut terdapat 4 bentuk persegi yaitu segitiga, kubus, lingkaran dan trapesium.

Perbedaan antara ludo king yang biasa dimainkan anak-anak pada umumnya adalah bentuk dadu berbentuk kubus yang divariasikan dengan berbagai macam-macam gambar bentuk geometri, seperti bentuk geometri yang berbentuk lingkaran, kubus, segitiga, setengah lingkaran, trapesium, dan persegi panjang. Dimana dadu tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa banyak anak bisa melangkah, Karena pada dadu tersebut terdapat berbagai macam-macam bentuk

geometri seperti, segitiga, setengah lingkaran, persegi panjang, trapesium, lingkaran, kubus, dan persegi panjang.

Pada ludo geometri juga menggunakan kartu kata. Pada kartu kata tersebut digunakan agar anak bisa melangkah atau tidak ke tahap selanjutnya sampai ke finish, di dalam kartu kata tersebut ada berbagai macam tantangan yang harus anak-anak selesaikan agar bisa melangkah sampai kefinish. Pada permainan ludo geometri juga papan ludo yang digunakan berbeda dengan papan ludo yang sering anak-anak mainkan pada umumnya, dimana papan ludo geometri mempunyai 4 macam gambar bentuk geometri yaitu, lingkaran, trapesium, kubus dan segitiga. Cara bermain ludo geometri ini pertama-tama ibu guru mengumpulkan maksimal 8 orang anak dan dibagi menjadi 2 kelompok, pada 1 kelompok terdapat 4 orang anak, dan setiap 1 orang anak masing-masing memegang balok kecil (pion), setelah ibu guru membagi kelompok 1 orang anak melempar dadu dan pada saat dadu sudah dilempar ibu guru melihat bentuk geometri apa yang didapatkan anak setelah anak melempar dadu tersebut, misalnya anak mendapatkan bentuk geometri berbentuk setengah lingkaran dimana pada dadu tersebut terdapat 4 bentuk geometri berbentuk setengah lingkaran, maka 1 orang anak bisa mengeluarkan 1 balok kecil yang dipegang dan melangkah sebanyak 4 kali pada papan ludo geometri, tetapi sebelum 1 orang anak melangkah keluar ada 1 tantangan yang harus diselesaikan dan dijawab pada kartu kata yang ibu guru telah sediakan, setelah ibu guru membacakan tantangan yang

ada pada kartu kata tersebut dan anak sudah bisa menyelesaikan dan menjawab tantangan yang ibu guru telah bacakan maka anak sudah bisa melangkah maju sampai menuju garis *finish*, dan permainan ini dilakukan secara bergiliran. Permainan ini juga tidak bisa dimainkan tanpa dampingan dari ibu guru.

Dari pemaparan diatas permainan ludo geometri merupakan permainan yang dapat melatih kemampuan berpikir anak dan membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Dan dari permainan ludo anak juga bisa saling berinteraksi satu dengan yang lainnya.

**b. Manfaat permainan ludo**

Ada beberapa manfaat dari permainan ludo yaitu:

- 1) Membantu menumbuhkan perkembangan kognitif anak
- 2) Melatih dan menumbuhkan kemampuan kognitif anak
- 3) Melatih kemampuan berpikir
- 4) Melatih kemampuan dalam mengenal bentuk dan warna.

**c. Bahan dan alat kegiatan permainan ludo**

Bahan:

- 1) Kertas asturo (merah, kuning, hijau, biru)
- 2) Gunting
- 3) Cuter
- 4) Lem kertas
- 5) Kertas karton tebal untuk papan permainan dan untuk kartu kata
- 6) Spidol

- 7) Pensil
- 8) Penggaris besi

Alat:

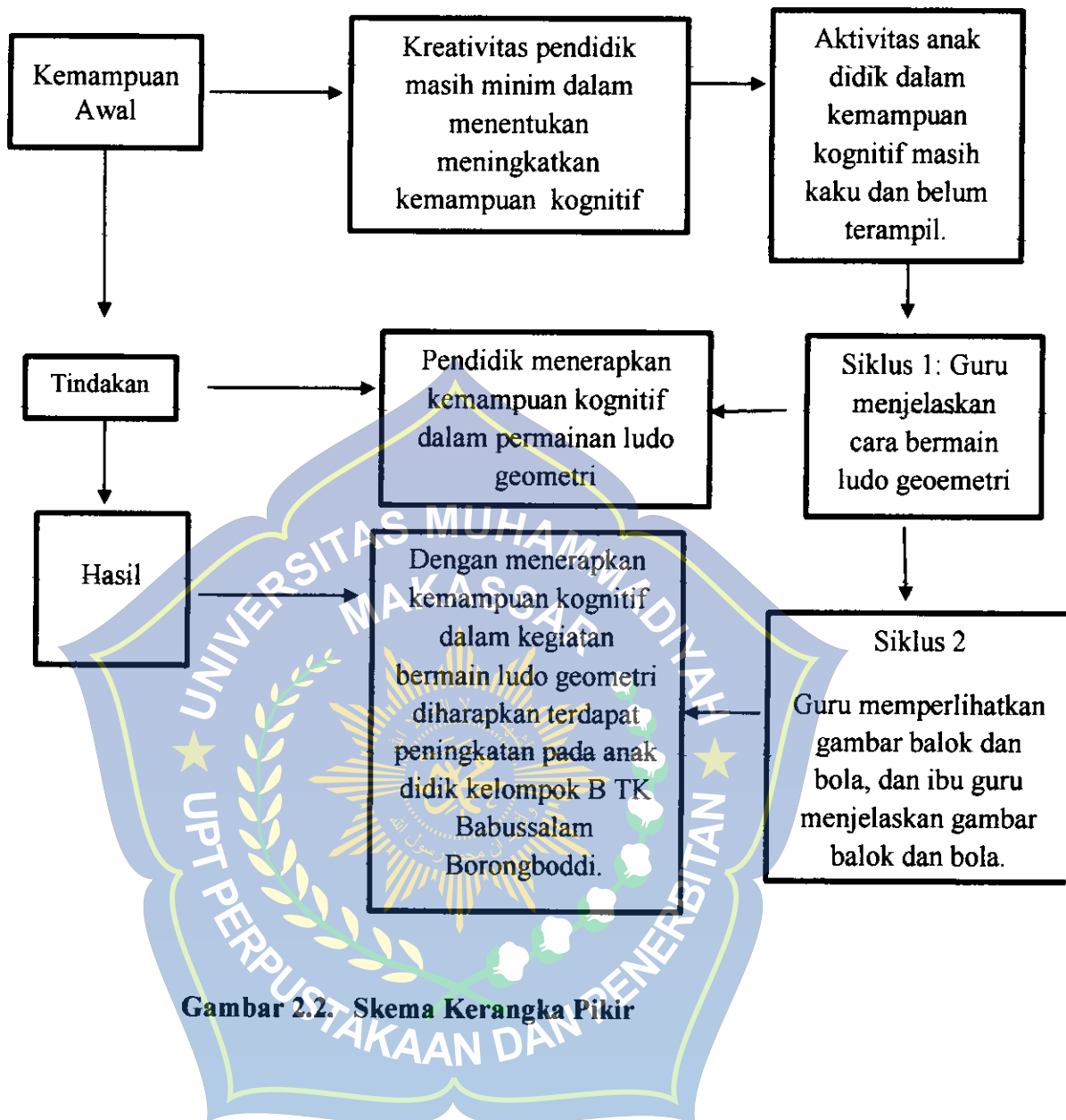
- 1) Papan ludo
- 2) Ludo

## **B. Hipotesis tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui kegiatan bermain ludo geometri dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak Kelompok B TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2.2. Skema Kerangka Pikir



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas atau (PTK) yang dalam bahasa Inggris disebut *Classroom Action Research*. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu pengamatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto 2006:3). Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa. Penelitian tindakan kelas biasanya dilakukan untuk meningkatkan efektivitas metode mengajar. Pemberian tugas kepada siswa, penilaian, dan sebagainya. Jadi, kesimpulan PTK merupakan sebuah penelitian yang dilakukan dan ditunjukkan untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Upaya perbaikan ini dilakukan dengan menggunakan tindakan alternatif yang dirancang oleh penelitian kemudian dicobakan dan dievaluasi apakah tindakan alternatif tersebut dapat digunakan untuk memecahkan persoalan pembelajaran yang dihadapi (Arikunto, 2006:4).

#### B. Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di dalam kelas kelompok B TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap yaitu tahun ajaran 2018-2019.

Subjek penelitian adalah orang yang mengetahui dan berkaitan langsung atau pelaku dari suatu kegiatan yang diharapkan dapat memberi informasi yang jelas dan tepat.

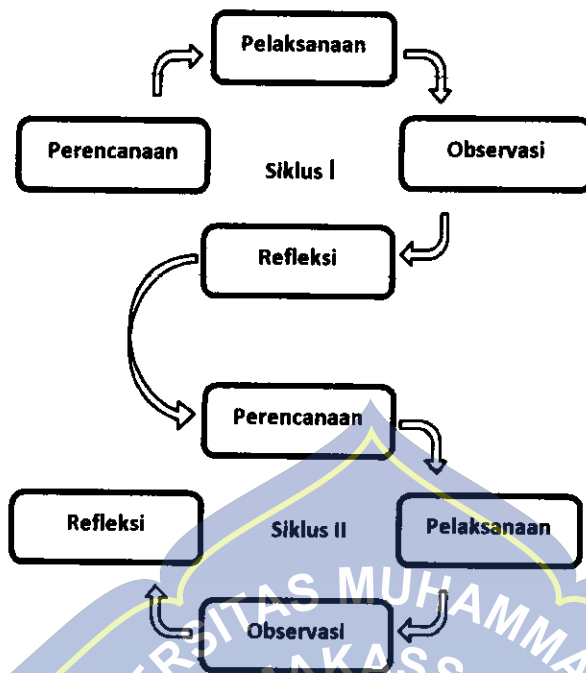
Dalam penelitian ini subjek penelitian adalah seluruh siswa kelompok B (usia 5-6 tahun) ajaran 2018-2019 TK Babussalam Borongboddi berjumlah 18 orang. Pada penelitian tindakan kelas ini, objek penelitiannya adalah meningkatkan kemampuan anak dalam aspek kognitif melalui permainan ludo geometri pada anak kelas kelompok B.

#### **C. Faktor yang diteliti**

Pada penelitian ini, faktor yang akan diteliti adalah pengembangan kemampuan dalam mengenal konsep bentuk geometri anak kelompok B di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kurt Lewin. Menurut Wina Sanjaya (2013:154), Model ini adalah model yang mendasari model-model lainnya yang berangkat dari model Action research. Kurt Lewin menjelaskan bahwa ada empat hal yang harus dilakukan dalam proses penelitian tindakan yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pelaksanaan penelitian tindakan adalah proses yang terjadi dalam suatu lingkaran yang terus-menerus.



**Bagan 3.1 Prosedur Penelitian.Kurt Lewin.**

Adapun langkah-langkah pelaksanaan PTK yaitu, sebagai berikut:

### 1. Perencanaan

Persiapan yang akan dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini adalah:

- a. Membuat dan menyusun RPPH sesuai dengan tema pada hari itu di TK Babussalam Borongboddi.
- b. Mempersiapkan kelas yang akan digunakan untuk pembelajaran yaitu kelompok
- c. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi dan panduan wawancara yang akan digunakan dalam proses bermain ludo.
- d. Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan kreativitas melalui bermain ludo.

## **2. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan tindakan yaitu implementasi atau penerapan rancangan, yaitu melakukan tindakan di kelas. Pada tahap ini guru harus ingat dan taat pada rencana yang sudah disepakati dan dirumuskan oleh guru dan peneliti. Pada tahap ini guru melaksanakan tindakan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian dan prosedur penelitian yang telah disusun bersama. Guru sebagai pelaksana tindakan dan peneliti sebagai pengamat jalannya proses tindakan.

## **3. Observasi atau Pengamatan**

Pelaksanaan observasi oleh peneliti dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Jadi keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Pada penelitian ini peneliti bertindak sebagai observer. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati jalannya proses kegiatan bermain ludo geometri. Peneliti mengamati anak dan guru ketika proses pembelajaran bermain ludo. Pengamatan dalam proses kegiatan bermain ludo dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aspek-aspek kognitif yang ada pada diri anak saat kegiatan permainan ludo geometri. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan diolah untuk menentukan tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya.

## **4. Refleksi**

Kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi. Istilah refleksi dilaksanakan ketika guru pelaksana sudah selesai melakukan tindakan, kemudian berhadapan dengan peneliti dan subjek

peneliti, untuk bersama-sama mendiskusikan implementasi rancangan tindakan. Guru dan peneliti melaksanakan analisis terhadap hasil pengamatan yang dilakukan. Dari hasil pengamatan tersebut peneliti melakukan refleksi sekiranya terdapat kekurangan atau kelebihan. Kemudian guru dan peneliti mencari solusi terhadap kekurangan tersebut untuk perbaikan pada siklus selanjutnya. Hal ini dilakukan agar dapat terjadi peningkatan kreativitas pada siklus selanjutnya. Apabila belum terjadi peningkatan pada siklus ini, maka dilanjutkan siklus selanjutnya sampai terjadi peningkatan sesuai dengan target yang telah dibuat.

#### E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi (*checklist*). Lembar observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Penilaian Perkembangan Kognitif anak

No	Indikator	Aspek yang Diamati	Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitung	Mampu menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri)				
		Mampu mengelompokkan gambar berdasar warna				
		Mampu mengelompokkan gambar berdasar bentuk				

2.	Membandingkan konsep banyak sedikit	Mampu membandingkan konsep banyak sedikit				
		Mampu mengurutkan gambar berdasarkan warna				
		Mampu mengurutkan gambar berdasarkan bentuk				
<b>Skor</b>						

Sumber : Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2010: 15) yaitu “langkah paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data”. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi.

### 1. Observasi

Metode observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat semua aktivitas anak pada proses kegiatan di kelas. Observasi dilakukan pada siswa untuk memperoleh data anak yang berkaitan dengan aspek-aspek kognitif dalam bermain ludo geometri.

Pada penelitian ini adalah lembar observasi (*checklist*). Lembar observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri.



## 2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersumber dari dokumentasi atau arsip. Dokumen perangkat berupa daftar nilai, daftar hadir dan arsip yang dimiliki oleh pendidik pada Kelompok B TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo, Kabupaten Gowa. Adapun dokumentasi pendukung pada penelitian ini adalah berupa bukti dokumentasi foto kegiatan pada saat proses penelitian berlangsung.

### G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif yaitu data yang diperoleh diubah ke dalam bentuk persentase. Menurut Ngalim Purwanto (Fratya Puspita Devi 2014:40) Hasil observasi dianalisis dengan menggunakan analisis persentase dengan rumus yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Hasil Pengamatan

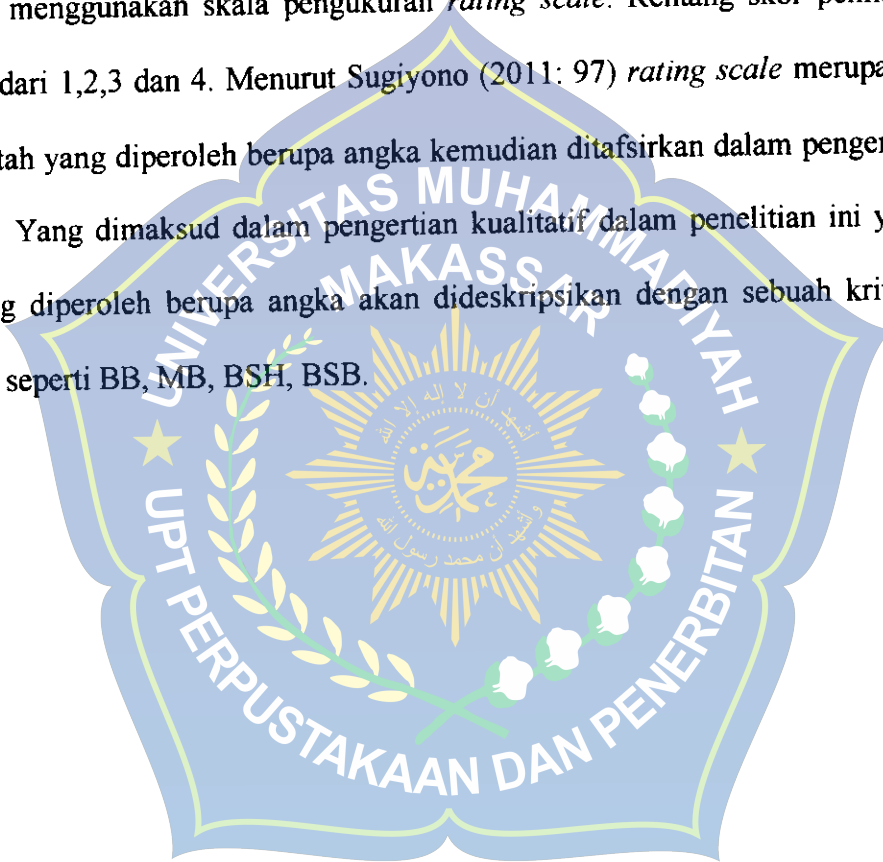
f = Skor mentah yang diperoleh siswa

N = Skor maksimum

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah di lapangan. Analisis data merupakan suatu langkah penting dalam penelitian, karena dapat memberikan makna terhadap data yang dikumpulkan oleh peneliti. Data yang diperoleh dan

dikumpulkan dari responden melalui hasil observasi dan dokumentasi di lapangan untuk selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk laporan.

Dalam penelitian ini menggunakan checklist dalam bentuk *rating scale*. Data yang diperoleh dari hasil observasi atau pengamatan pada tingkat pencapaian perkembangan aspek kemampuan kognitif menggunakan *rating scale*. Dari hasil observasi menggunakan skala pengukuran *rating scale*. Rentang skor penilaian bergerak dari 1,2,3 dan 4. Menurut Sugiyono (2011: 97) *rating scale* merupakan data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Yang dimaksud dalam pengertian kualitatif dalam penelitian ini yaitu hasil yang diperoleh berupa angka akan dideskripsikan dengan sebuah kriteria penilaian seperti BB, MB, BSH, BSB.



## H. Indikator keberhasilan

Peningkatan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri akan dikatakan meningkat apabila dalam proses pengamatan terlihat perubahan yang signifikan dari hasil kegiatan permainan ludo geometri pada siklus pertama dan siklus berikutnya. Adapun kriteria keberhasilan tindakan yang digunakan dalam pencapaian yang diharapkan.

**Tabel 3.4 Skala Penilaian Keberhasilan**

Angka Persentase (%)	Kategori
80-100 %	Baik Sekali
66-79 %	Baik
56-65 %	Cukup
40-55 %	Kurang
30-39 %	Gagal

Sumber: Suharsimi Arikunto, Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi Revisi (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009)

Berkaitan dengan tabel diatas didukung oleh teori Mills menyatakan bahwa dalam peneliti *action research* target persentase kenaikan menjadi 71% setelah dilakukan tindakan pada subjek penelitian. Adanya persamaan persepsi bahwa dengan 71% dapat dijadikan dasar sebagai kriteria keberhasilan tindakan yang dikategorikan baik. Adapun penentuan rata-rata tersebut juga sesuai dengan hasil kesepakatan antara peneliti dan kolaborator menetapkan skor peningkatan sebesar persentase 75%.

Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu permainan ludo geometri dengan menggunakan gambar macam-

macam bentuk persegi. Selain itu mengukur keberhasilan dari kegiatan kegiatan yang sudah dilakukan dengan menguji keberhasilan tersebut dengan dua tindakan lagi yaitu menyuruh anak menyebutkan macam-macam bentuk persegi, membedakan persegi yang satu dengan yang lainnya.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Paparan Siklus I

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus yang masing-masing 3 pertemuan dalam 1 siklus. Siklus 1 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 05 Maret 2020 dan pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 06 Maret 2020 dan hari Sabtu 07 Maret 2020. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Adapun proses pelaksanaan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

##### a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan beberapa hari sebelum penelitian dilakukan yaitu pada hari Rabu 04 Maret 2020 di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Kegiatan perencanaan ini dilakukan dengan mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang berkaitan dengan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan *Meningkatkan kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri* di Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa .

Adapun rencana yang dilaksanakan sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru membahas penerapan kegiatan membentuk pada anak didik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak melalui *permainan ludo geometri*.
- 2) Menentukan waktu pelaksanaan yakni pada tanggal 05, 06, dan 07, Maret 2020 .
- 3) Menyiapkan instrumen penilaian. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi anak didik dan lembar observasi aktivitas guru.
- 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam melaksanakan penelitian sesuai dengan tema yang sedang berjalan yaitu Tema Permainan dan Sub Permainan ludo geometri. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain ludo adalah karton, kartu kata , dan anak ludo.

**b. Pelaksanaan**

- 1) Siklus I Pertemuan pertama/ Kamis tanggal 05 Maret 2020

Penelitian dilaksanakan 3 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama pada hari Kamis tanggal 05 Maret 2020 dan pertemuan kedua pada hari Jum'at tanggal 06 Maret 2020 dan hari Sabtu 07 Maret 2020. Pada tahap ini, terdapat kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada penelitian ini guru sebagai pelaksana dan peneliti sebagai observer dalam penelitian ini. Pada pertemuan pertama jumlah anak didik kelompok B TK Babussalam Borongboddi terdapat 15 siswa siswi, 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki sedangkan jumlah anak



yang hadir yaitu 14 anak didik 9 anak perempuan dan 5 anak laki-laki.

Adapun kegiatan-kegiatan yang diberikan pada anak didik yaitu:

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru mengajak anak didik baris-berbaris dan menyanyikan lagu “lonceng berbunyi” dan diikuti gerakan tubuh, setelah baris-berbaris guru memeriksa kuku anak didik satu persatu kemudian menyanyikan lagu indonesia raya dan masuk kedalam kelas setelah itu dilanjutkan dengan menyanyikan beberapa lagu anak dan dilanjutkan dengan berdoa.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru memperlihatkan gambar macam-macam persegi seperti, persegi panjang, lingkaran, setengah lingkaran, kubus, dan trapesium, dan anak mengamati gambar persegi panjang, lingkaran, setengah lingkaran, kubus, dan trapesium yang diperlihatkan guru, lalu dilanjutkan dengan Tanya jawab perihal gambar yang diperlihatkan guru. Kemudian anak mewarnai gambar persegi panjang yang telah disediakan.

Setelah anak mewarnai sketsa persegi panjang dilanjutkan dengan kegiatan memperlihatkan gambar ludo geometri, dan memperkenalkan berbagai macam-macam bentuk geometri, dan ada berapa sudut disetiap bentuk geometri. Pada permainan ludo geometri gambar papan ludo geometri tersebut terdapat 4 bentuk

persegi yaitu segi tiga, kubus, lingkaran dan trapesium. Setelah itu ibu guru menjelaskan kepada muridnya cara bermain ludo geometri dengan menggunakan dadu dan kartu kata. Perbedaan antara ludo king yang biasa dimainkan anak-anak pada umumnya adalah bentuk dadu berbentuk kubus yang divariasikan dengan berbagai macam-gambar bentuk geometri, seperti bentuk geometri yang berbentuk lingkaran, kubus, segitiga, setengah lingkaran, trapesium, dan persegi panjang. Dimana dadu tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa banyak anak bisa melangkah, Karena pada dadu tersebut terdapat berbagai macam-bentuk geometri seperti, segitiga, setengah lingkaran, persegi panjang, trapesium, lingkaran, kubus, dan persegi panjang. Pada ludo geometri juga menggunakan kartu kata dimana, kartu kata tersebut digunakan agar anak bisa melangkah atau tidaknya ke tahap selanjutnya sampai garis *finish*, Di dalam kartu kata tersebut ada berbagai macam tantangan yang harus anak-anak selesaikan agar bisa melangkah sampai pada garis *finish*. Pada permainan ludo geometri juga papan ludo yang digunakan berbeda dengan papan ludo yang sering anak-anak mainkan pada umumnya, Dimana papan ludo geometri mempunyai 4 macam gambar bentuk geometri yaitu, lingkaran, trapesium, kubus dan segitiga. Cara bermain ludo geometri ini pertama-tama ibu guru mengumpulkan maksimal 4 atau 8 orang anak dan dibagi menjadi 2 kelompok, pada setiap kelompok terdapat 2 atau 4 orang anak, dan setiap 1

orang anak masing-masing memegang balok kecil (pion), setelah ibu guru membagi kelompok 1 orang anak melempar dadu dan pada saat dadu sudah dilempar ibu guru melihat bentuk geometri apa yang didapatkan anak setelah anak melempar dadu tersebut, misalnya anak mendapatkan bentuk geometri berbentuk setengah lingkaran dimana pada dadu tersebut terdapat 4 bentuk geometri berbentuk setengah lingkaran, maka 1 orang anak bisa mengeluarkan 1 balok kecil yang dipegang dan melangkah sebanyak 4 kali pada papan ludo geometri, tetapi sebelum 1 orang anak melangkah keluar ada 1 tantangan yang harus diselesaikan dan dijawab pada kartu kata yang ibu guru telah sediakan, setelah ibu guru membacakan tantangan yang ada pada kartu kata tersebut dan anak sudah bisa menyelesaikan dan menjawab tantangan yang ibu guru telah bacakan maka anak sudah bisa melangkah maju sampai menuju ke finish, dan permainan ini dilakukan secara bergiliran. Permainan ini juga tidak bisa dimainkan tanpa dampingan dari ibu guru.



Gambar 4.1 Guru Memperlihatkan Gambar Macam-Macam Persegi Seperti Persegi Panjang dan anak bermain ludo geometri

- (1) Guru melakukan proses tanya jawab kepada anak pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru, setelah anak melakukan kegiatan tersebut terdapat 3 anak didik yang belum mampu menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru, dan terdapat 5 anak didik yang mulai mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

- (2) Menggambar sketsa bentuk persegi panjang.

Setelah anak menggambar sketsa bentuk persegi panjang terdapat 2 anak didik yang belum mampu menggambar sketsa bentuk persegi menggunakan cat air dan kertas dan terdapat 7 anak didik yang sudah mampu melakukan kegiatan menggambar sketsa bentuk persegi panjang menggunakan cat air dan kertas. Saat kegiatan berlangsung guru mendampingi dan mengamati di setiap kegiatan yang dilakukan anak.

- c) Kegiatan Istirahat

Masuk kegiatan istirahat, guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan, membimbing anak membaca doa dan bermain bersama.

- d) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk

menggali pengetahuan anak, dan kegiatan selanjutnya bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah.

2) Siklus 1 Pertemuan kedua/ Jum'at tanggal 06 Maret 2020

Pada pertemuan kedua jumlah anak di Tk Babussalam Borongboddi yaitu 15 anak didik, yaitu 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal yang dilakukan guru mengajak anak baris-berbaris diluar kelas dengan menyanyikan lagu "lonceng berbunyi" setelah baris-berbaris guru mengarahkan anak didik masuk kedalam kelas dengan memeriksa kuku anak satu-persatu, setelah itu anak membaca doa belajar dan doa-doa harian yang dilanjutkan dengan menyanyikan lagu sesuai dengan tema, menyebutkan nama-nama hari, nama-nama bulan nama-nama malaikat dan dilanjutkan dengan menyebutkan rukun islam dan rukun iman, kemudian bercakap-cakap tentang ciptaan Tuhan.

b) Kegiatan Inti

Guru memperlihatkan gambar persegi panjang dari kardus dan anak mengamati gambar persegi panjang yang diperlihatkan guru, lalu dilanjutkan dengan Tanya jawab perihal gambar persegi panjang dari kardus yang diperlihatkan guru. Kemudian anak membuat bentuk persegi panjang dari kardus.



Setelah anak membuat bentuk persegi panjang dari kardus dilanjutkan dengan kegiatan menggambar bentuk pola segitiga. Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu guru menyiapkan media yang akan dibagikan kepada anak, dan dilanjutkan dengan guru menjelaskan kembali bentuk pola yang akan dibuat yaitu segitiga. Kemudian menjelaskan pada anak bagaimana cara membuat bentuk pola segitiga, setelah memberikan contoh guru memberikan kepada anak dan meminta kepada anak untuk melakukan kegiatan tersebut. Untuk membuat bentuk segitiga, dan setelah anak melakukan kegiatan tersebut ibu guru memberikan pujian pada anak "Kamu sudah bisa nak".



Gambar 4.2 Guru Menunjukkan Gambar Persegi Panjang Dari Kardus

(1) Guru meminta anak mengamati berbagai bentuk geometri.

Mengamati gambar persegi panjang dari kardus dalam kegiatan ini terdapat 6 anak didik yang belum mampu mengamati gambar persegi panjang dari kardus, dan 8 orang anak sudah bisa mengamati gambar persegi panjang dari kardus.



c) Kegiatan Istirahat

Masuk kegiatan istirahat, guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan, membimbing anak membaca doa dan bermain bersama.

d) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak, dan kegiatan selanjutnya bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah.

3) Siklus I Pertemuan ketiga/ Sabtu tanggal 07 Maret 2020

Pada pertemuan ketiga jumlah anak didik di Tk Babussalam Borongboddi yaitu 15 anak didik, yaitu 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal yang dilakukan guru mengajak anak baris-berbaris diluar kelas dengan menyanyikan lagu “lonceng berbunyi” setelah baris-berbaris guru mengarahkan anak didik masuk kedalam kelas dengan memeriksa kuku anak satu-persatu, setelah itu anak membaca doa belajar dan doa-doa harian yang dilanjutkan dengan menyanyikan lagu sesuai dengan tema, menyebutkan nama-nama hari, nama-nama bulan nama-nama malaikat dan dilanjutkan dengan menyebutkan rukun islam dan rukun iman, kemudian bercakap-cakap tentang ciptaan Tuhan.

b) Kegiatan Inti

Guru memperlihatkan gambar papan ludo geometri dan anak mengamati gambar yang diperlihatkan guru, lalu dilanjutkan dengan tanya jawab perihal gambar papan ludo geometri yang diperlihatkan guru.

Setelah anak diperlihatkan gambar papan ludo geometri guru menjelaskan satu persatu bentuk apa saja yang ada pada papan ludo tersebut, dan ada papan ludo tersebut terdapat berbagai macam bentuk geometri seperti segitiga, segiempat, lingkaran dan persegi panjang, guru juga menjelaskan ada berapa sudut yang ada pada masing-masing bentuk geometri tersebut, setelah itu guru menjelaskan

semuanya guru kembali menanyakan tentang bentuk geometri dan ada berapa sudut yang ada pada bentuk geometri tersebut.



Gambar 4.3 Guru Memperlihatkan Gambar Papan Ludo Geometri

(1) Guru meminta anak didik untuk mengamati gambar papan ludo.

Guru memperlihatkan gambar papan ludo geometri dalam kegiatan ini terdapat 1 anak didik yang belum mampu berkonsentrasi dengan baik dalam kegiatan melihat dan mendengarkan penjelasan dari guru perihal gambar papan ludo geometri, dan terdapat 7 anak didik yang sudah mampu berkonsentrasi dengan baik dalam kegiatan melihat dan mendengarkan penjelasan dari guru perihal gambar papan ludo geometri.





Gambar 4.4 Guru Mengajarkan Anak Didik Cara Meremas dan Menggulung Menggunakan Tangan Kanan dan Kiri

(2) Meremas dan menggulung kertas bekas menggunakan tangan kanan dan kiri

Meremas dan menggulung kertas bekas menggunakan tangan kanan dan kiri, setelah anak melakukan kegiatan membentuk terdapat 5 anak didik yang mampu melakukan kegiatan membentuk pola segitiga, segiempat dan lingkaran menggunakan jari dan telapak tangan untuk meremas dan menggulung dan terdapat 9 anak didik yang sudah mampu membentuk sesuai dengan pola tanpa bantuan ibu guru. Saat kegiatan berlangsung guru mendampingi dan mengamati di setiap kegiatan yang dilakukan anak.

c) Kegiatan Istirahat

Masuk kegiatan istirahat, guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan, membimbing anak membaca doa dan bermain bersama.

d) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk

menggali pengetahuan anak, dan kegiatan selanjutnya bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah.

e) Observasi

Pengamatan dilakukan untuk melihat dan mengetahui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru pada siklus I berlangsung. Peneliti mengamati perkembangan anak dalam kegiatan bermain ludo geometri dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak serta memperkenalkan bentuk-bentuk macam-macam geometri.

Adapun yang menjadi observer dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri dibantu oleh salah satu mahasiswa PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Makassar, adapun yang diamati adalah kemampuan motorik anak dalam kegiatan membentuk pola segitiga, segi empat dan lingkaran dengan.

4) Hasil observasi dan evaluasi siklus I pertemuan pertama hari kamis tanggal 05 Maret 2020

a) Hasil observasi dan evaluasi guru

**Tabel 4.1 Observasi Guru siklus I pertemuan I**

No	Aktivitas Mengajar	Kategori		
		B	C	K
1	Guru menyiapkan kelas sebelum masuk ke proses pembelajaran, kategori baik.	√		
2	Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang sedang berjalan, kategori baik.	√		
3	Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap seputar kegiatan kemarin, kategori cukup.		√	
4	Guru mengajak anak didik baris-	√		



	berbaris, kategori baik.			
5	Guru bersama peneliti mendampingi anak melakukan kegiatan memperlihatkan gambar macam-macam persegi seperti, persegi panjang, lingkaran, setengah lingkaran, kubus, dan trapesium, kategori baik.	√		
6	Guru memberikan recalling tentang macam-macam persegi seperti, persegi panjang, lingkaran, setengah lingkaran, kubus, dan trapesium, kemudian anak mewarnai gambar persegi panjang, kategori baik.		√	
7	Guru melakukan kegiatan mewarnai sketsa persegi panjang dilanjutkan dengan kegiatan memperlihatkan gambar ludo geometri, dan memperkenalkan berbagai macam-macam bentuk geometri. Kategori baik.	√		
8	Guru menjelaskan cara bermain ludo geometri dengan menggunakan dadu dan kartu kata, kategori cukup.	√		
Jumlah		6	2	
Jumlah Persentase		75%	25%	
Total		100%		



## b) Hasil observasi dan evaluasi anak didik

Tabel 4.2 Hasil Observasi anak didik siklus I pertemuan I

No	Nama Anak	P/ L	INDIKATOR								Skor	%	Kriteria	
			Menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitung.				Membandingkan konsep banyak sedikit.							
			1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	BLQ	P		√					√			4	50	MB
2.	MRW	P		√					√			4	50	MB
3.	MKY	P		√				√				3	37.5	MB
4.	SLS	P	√					√				2	25	BB
5.	ARM	P		√						√		4	50	MB
6.	LS	P		√						√		4	50	MB
7.	NDR	P	√					√				2	25	BB
8.	LSN	P	√									3	37.5	MB
9.	IDR	P		√					√			4	50	MB
10.	TFK	L	√					√				3	37.5	MB
11.	FHR	L	√					√				2	25	BB
12.	AGS	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-	-
13.	ILL	L		√					√			4	50	MB
14.	ARY	L		√					√			4	50	MB
15.	ALN	L	√					√				2	25	BB

(1) Pada indikator pertama yaitu menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitungnya. Dari observasi awal yang dilakukan peneliti, sebanyak 3 anak didik yang belum bisa (BB), dan sebanyak 10 anak didik yang mulai berkembang (MB), dan 1 anak didik yang belum mampu menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri)

(2) Pada indikator kedua yaitu membandingkan konsep banyak sedikit, terdapat 3 anak didik yang belum bisa (BB) dan 10 anak didik yang mulai berkembang (MB), dan 1 orang anak yang belum membandingkan konsep banyak sedikit.

Hasil observasi dan evaluasi siklus I pertemuan kedua hari Jum'at tanggal 28 Februari 2020)

a) Hasil observasi dan evaluasi guru

**Tabel 4.3 Observasi Guru siklus I pertemuan 2**

No	Aktivitas Mengajar	Kategori		
		B	C	K
1	Guru menyiapkan kelas sebelum masuk ke proses pembelajaran, kategori baik	√		
2	Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang sedang berjalan, kategori baik.	√		
3	Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap seputar kegiatan kemarin, kategori cukup.		√	
4	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini kategori baik.	√		
5	Guru bersama peneliti mendampingi anak memperlihatkan gambar persegi panjang dari kardus dilanjutkan tanya jawab perihal gambar persegi panjang, kategori baik.		√	
6	Guru melanjutkan kegiatan menggambar bentuk pola segi tiga, kategori baik.	√		
7	Guru melanjutkan kegiatan recalling perihal bentuk pola yang akan dibuat yaitu segitiga, kategori baik.	√		
8	Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak didik yang belum bisa melakukan kegiatan membentuk dengan baik, kategori cukup.	√		
Jumlah		6	2	
Jumlah Persentase		75%	25%	
Total		100%		

b) Hasil observasi dan evaluasi anak didik

**Tabel 4.4 Observasi Anak Didik siklus I pertemuan 2**

No	Nama Anak	P/ L	INDIKATOR								Skor	%	Kriteria		
			Menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitung.				Membandingkan konsep sedikit banyak.								
			1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	BLQ	P			√						√		6	75	BSH
2.	MRW	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3.	MKY	P		√							√		5	62.5	BSH
4.	SLS	P	√								√		3	37.5	MB
5.	ARM	P											5	62.5	BSH
6.	LS	P			√						√		6	75	BSH
7.	NDR	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-
8.	LSN	P		√							√		4	50	MB
9.	IDR	P			√						√		6	75	BSH
10.	TFK	L		√							√		5	62.5	BSH
11.	FHR	L	√								√		3	37.5	MB
12.	AGS	L	√		S					√			2	25	BB
13.	ILL	L			√						√		6	75	BSH
14.	ARY	L		√						√			4	50	MB
15.	ALN	L	√							√			3	37.5	MB

(1) pada indikator pertama yaitu menyebutkan jumlah benda, dari observasi awal yang dilakukan peneliti, terdapat 7 anak didik yang

berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak didik yang mulai berkembang (MB), 1 anak didik yang belum berkembang (BB)

- (2) pada indikator kedua yaitu membandingkan konsep banyak sedikit, sebanyak 7 berkembang sesuai harapan (BSH) dan 5 anak didik yang mulai berkembang (MB), 1 anak didik yang belum mampu membandingkan konsep banyak sedikit.

**Hasil observasi dan evaluasi siklus I pertemuan ketiga hari Sabtu tanggal 07 Maret 2020**

a) Hasil observasi dan evaluasi guru

**Tabel 4.5 Observasi Guru siklus I pertemuan 3**

No	Aktivitas Mengajar	Kategori		
		B	C	K
1	Guru menyiapkan kelas sebelum masuk ke proses pembelajaran, kategori baik	√		
2	Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang sedang berjalan, kategori baik.	√		
3	Guru melakukan kegiatan memperlihatkan gambar papan ludo geometri dan anak mengamati gambar yang diperlihatkan guru, kategori cukup.	√		
4	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini kategori baik.	√		
5	Guru bersama peneliti mendampingi anak mengamati gambar papan ludo geometri, kategori baik	√		
6	Guru menjelaskan satu persatu apa saja yang ada pada papan ludo tersebut , kategori baik.		√	
7	Guru memberikan kegiatan membentuk benda sesuai dengan pola segitiga, segiempat dan lingkaran dan kegiatan meremas dan menggulung kertas bekas menggunakan tangan kanan dan kiri, kategori baik.	√		
8	Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak didik yang belum bisa melakukan kegiatan membentuk dengan baik, kategori cukup.	√		
Jumlah Persentase		6	2	
		50%	25%	

## b) Hasil observasi dan evaluasi anak didik

**Tabel 4.6 Observasi anak didik siklus I pertemuan 3**

No	Nama Anak	P/ L	INDIKATOR								Skor	%	Kriteri a	
			Menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitung.				Membandingkan konsep banyak sedikit.							
			1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	BLQ	P			√					√		6	75	BSH
2.	MRW	P		√						√		5	62.5	BSH
3.	MKY	P			√					√		6	75	BSH
4.	SLS	P		√						√		4	50	MB
5.	ARM	P			√					√		6	75	BSH
6.	LS	P			√					√		6	75	BSH
7.	NDR	P	√							√		3	37.5	MB
8.	LSN	P			√					√		5	62.5	BSH
9.	IDR	P			√					√		6	75	BSH
10.	TFK	L			√					√		6	75	BSH
11.	FHR	L		√						√		4	50	MB
12.	AGS	L								√		4	50	MB
13.	ILL	L		√						√		5	62.5	BSH
14.	ARY	L			√					√		5	62.5	BSH
15.	ALN	L		√						√		4	50	MB

(1) Pada indikator pertama yaitu menyebutkan jumlah benda, dari observasi awal yang dilakukan peneliti, sebanyak 10 anak didik yang berkembang sesuai harapan (BSH), 5 anak didik yang mulai berkembang (MB).

- (2) Pada indikator kedua yaitu membandingkan konsep banyak sedikit, dari observasi awal yang dilakukan peneliti, sebanyak 10 anak didik yang berkembang sesuai harapan (BSH), dan 5 anak didik mulai berkembang (MB).

**Tabel 4.7 Hasil observasi siklus I, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Di Tk Babussalam Borongboddi kec. Bontonompo, kab. Gowa:**

Nama Anak	Pencapaian konsep kognitif kemampuan mengenal bentuk geometri.			Jumlah	Persentase	Kriteria
	I	II	III			
	BLQ	4	6			
MRW	4	-	5	9	37.5	MB
MKY	3	5	6	14	58.3	MB
SLS	2	3	4	9	37.5	MB
ARM	4	5	6	15	62.5	BSH
LS	4	6	6	16	66.7	BSH
NDR	2	-	3	5	20.8	BB
LSN	3	4	5	12	50.0	MB
IDR	4	6	6	16	66.7	BSH
TFK	3	5	6	14	58.3	MB
FHR	2	3	4	9	37.5	MB
AGS	-	2	4	6	25.0	BB
ILL	4	6	5	15	62.5	BSH
ARY	4	4	5	13	54.2	MB
ALN	2	3	4	9	37.5	MB
<b>Rata-Rata persentase konsep kognitif kemampuan mengenal bentuk geometri .</b>					<b>49,4%</b>	<b>MB</b>



Dari tabel hasil observasi kemampuan kognitif anak melalui kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan ludo geometri pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Babussalam Borongboddi Kec. Bontonompo Kab. Gowa di siklus I tersebut diatas, maka untuk lebih memperjelas maka disimpulkan melalui Tabel 4.8 rekapitulasi hasil observasi siklus I sebagai berikut :

**Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Usia 4-5 Tahun Di Tk Babussalam Borongboddi, Kec. Bontonompo. Kab. Gowa:**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase %
1.	Belum Berkembang	2	13.3
2.	Mulai Berkembang	8	53.3
3.	Berkembang Sesuai Harapan	5	33.3
4.	Berkembang Sangat Baik	-	0.0
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>

Hasil dari tabel rekapitulasi data siklus I diatas, dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang (BB) ada 2 anak dengan persentase yang diperoleh 13.3%, sebanyak 8 anak atau 53.3% yang berada pada kriteria Mulai Berkembang (MB) dan 5 anak atau 33.3% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Jadi pada siklus I peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri memperoleh nilai rata-rata 49.4% dikategori Mulai Berkembang (MB).

## 5) Refleksi

Setelah melakukan tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, tahap terakhir yang dilakukan peneliti adalah tahap refleksi, untuk melakukan upaya perbaikan pada siklus selanjutnya. Selain itu juga untuk memaparkan kelebihan dan kekurangan selama siklus I berlangsung.

### a) Refleksi Aktivitas Guru

Proses keberhasilan pengembangan kemampuan membentuk pada anak dengan memperkenalkan bentuk geometri melalui permainan ludo geometri yang dilakukan guru dapat dilihat dari lembar observasi. Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan pada siklus I terlihat bahwa beberapa aspek yang telah tercapai diantaranya:

- a. Guru melaksanakan kegiatan membentuk dengan baik dan terarah
- b. Guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian dengan baik

Adapun kelemahan-kelemahan yang harus diperbaiki pada siklus I yaitu:

- a. Pemberian recalling tentang kegiatan permainan ludo geometri yang belum 100 % jelas cara menyampaikan cara bermain ludo geometri

- b. Melakukan kegiatan bercakap-cakap seputar kegiatan kemarin, guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang binatang darat, belum mampu melaksanakan dengan baik

Adapun langkah-langkah perbaikan untuk proses pembelajaran selanjutnya pada siklus II diuraikan sebagai berikut:

- a. Guru memberikan penjelasan dengan cara yang menyenangkan agar anak didik mampu menerima dan mengerti apa yang dijelaskan.
  - b. Guru sebaiknya tidak terburu-buru dalam melakukan kegiatan membentuk pola macam-macam bentuk geometri.
- b) Refleksi Aktivitas Anak Didik

Berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I, terlihat bahwa terdapat indikator yang telah dicapai dengan cukup baik diantaranya:

- a. Perkembangan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri telah mengalami peningkatan. Yang awalnya tidak mampu melakukan kegiatan, saat dilakukan melalui kegiatan permainan ludo geometri anak sudah mampu melakukannya, meski saat melakukan kegiatan tersebut hasilnya tidak terlalu sempurna.

Sedangkan kelemahan yang terlihat ialah, ditemukan anak yang sangat sulit untuk mengikuti kegiatan bermain ludo geometri. Anak berlarian dalam kelas sementara guru menjelaskan aturan dan

cara bermain ludo geometri. Kelemahan yang lainnya ialah anak yang selalu mengganggu temannya pada saat kegiatan berlangsung.

c) Refleksi Hasil Kegiatan bermain ludo geometri siklus 1

Proses kegiatan membentuk yang dilakukan dapat dikatakan berpengaruh terhadap hasil perkembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ludo geometri. Hasil penilaian disiklus I diperoleh tingkat pencapaian sebesar 49.4% pada kategori mulai berkembang.

## 2. Paparan Siklus II

### a. Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I yang dilakukan oleh peneliti, dapat dikatakan bahwa kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri dan macam-macam bentuk geometri seperti lingkaran, kubus, segitiga, setengah lingkaran, trapesium, dan persegi panjang mengalami peningkatan. Tetapi, peningkatan yang dialami belum mencukupi standar yang telah direncanakan. Maka dari itu, peneliti melaksanakan siklus II. Adapun rencana yang dilaksanakan adalah sebagai berikut :

Pada siklus I ditemukan kekurangan-kekurangan yang membuat peningkatan kemampuan kognitif anak tidak berkembang dengan baik. Maka dari itu pada siklus II dibuat perencanaan ulang guna memperbaiki hal-hal yang menjadi kekurangan di siklus I, adapun perencanaan yang disusun dijabarkan kedalam beberapa poin, sebagai berikut :

- 1) Peneliti dan guru kembali membahas mengenai penerapan kegiatan bermain ludo geometri pada anak didik untuk mengembangkan kemampuan kognitif serta mendiskusikan strategi agar kekurangan di siklus I tidak terulang lagi di siklus 2.
  - 2) Menentukan waktu pelaksanaan yakni pada tanggal 09, 10, 11 maret 2020.
  - 3) Menyiapkan instrumen penilaian. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi anak didik dan lembar observasi aktivitas guru.
  - 4) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan peneliti dan kolaborator dalam melaksanakan penelitian sesuai dengan tema, pada siklus II tema yang digunakan masih pada tema permainan ludo geometri, sedangkan sub-sub temanya adalah macam-macam bentuk geometri. Media yang digunakan dalam kegiatan bermain ludo geometri adalah papan ludo, kartu kata, dan dadu.
- b. Pelaksanaan
- 1) Siklus II Pertemuan pertama/Senin tanggal 09 Maret

Pada pertemuan pertama jumlah anak didik kelas B Tk Babussalam Borongboddi 15 anak, 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki sedangkan jumlah anak yang hadir yaitu 13 anak didik 8 anak perempuan dan 5 anak didik laki-laki.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru mengajak anak didik baris-berbaris dan menyanyikan lagu “lonceng berbunyi” dan diikuti gerakan tubuh, setelah baris-berbaris guru memeriksa kuku anak didik satu persatu kemudian menyanyikan lagu indonesia raya dan masuk kedalam kelas setelah itu dilanjutkan dengan menyanyikan beberapa lagu anak dan dilanjutkan dengan berdoa.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru memperlihatkan gambar balok dan bola dan anak mengamati gambar balok dan bola yang diperlihatkan guru, Setelah anak melihat gambar balok dan bola, guru melanjutkan kegiatan tanya jawab perihal gambar balok dan bola, Pada kegiatan ini dimulai dengan guru bertanya “ada berapa potongan balok yang ibu guru pegang?” lalu beberapa anak menjawab “ada 6 potongan balok bu”. Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu guru menyiapkan bahan yang sudah disiapkan terlebih dahulu oleh guru berupa beberapa bentuk balok untuk dibagikan kepada setiap anak. Lalu guru memperkenalkan pada anak media yang sudah disiapkan. Kemudian menjelaskan pada anak bagaimana cara menyusun balok tersebut, setelah memberikan contoh guru membagikan bentuk balok kepada anak. Guru memberikan pujian kepada anak yang sudah mampu menyusun balok dengan benar.



- (1) Kemampuan anak dalam mengenali gambar balok dan mewarnai bentuk balok dan bola.

Pengenalan gambar balok dan mewarnai bentuk balok dan bola , setelah anak melakukan kegiatan tersebut terdapat 3 anak didik yang mulai berkembang dalam mewarnai bentuk balok dan bola, dan terdapat 9 anak didik yang sudah mampu dalam melakukan kegiatan mewarnai bentuk balok dan bola, dan terdapat 1 anak didik yang sudah sangat mampu mewarnai bentuk balok dan bola tanpa bantuan ibu guru.

- (2) Membentuk macam-macam persegi.

Kegiatan membentuk macam-macam persegi, setelah anak melakukan kegiatan membentuk macam-macam persegi terdapat 1 anak didik yang belum mampu melakukan kegiatan membentuk macam-macam persegi pola segitiga, segiempat dan lingkaran menggunakan jari dan telapak tangan dan 10 anak didik yang sudah mampu melakukan kegiatan membentuk pola segitiga, segiempat dan lingkaran menggunakan jari dan telapak tangan. Saat kegiatan berlangsung guru mendampingi dan mengamati di setiap kegiatan yang dilakukan anak.

- c) Kegiatan Istirahat

Masuk kegiatan istirahat, guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan, membimbing anak membaca doa dan bermain bersama.

#### d) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak, dan kegiatan selanjutnya bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah.

#### 2) Siklus II Pertemuan kedua/ Selasa tanggal 10 Maret 2020

Pada pertemuan pertama jumlah anak didik kelompok Tk Babussalam Borongboddi 15 anak, 9 anak perempuan dan 6 anak Laki-laki sedangkan jumlah anak yang hadir yaitu 15 anak didik 9 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

##### a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru mengajak anak didik baris-berbaris dan menyanyikan lagu “lonceng berbunyi” dan diikuti gerakan tubuh, setelah baris-berbaris guru memeriksa kuku anak didik satu persatu kemudian menyanyikan lagu indonesia raya dan masuk kedalam kelas setelah itu dilanjutkan dengan menyanyikan beberapa lagu anak dan dilanjutkan dengan berdoa.

##### b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru memperlihatkan gambar papan ludo geometri dan memperkenalkan gambar geometri apa saja yang ada pada papan ludo geometri tersebut. Seperti bentuk kubus, persegi panjang, trapesium dan segitiga. Ibu guru dan peneliti

juga memperkenalkan ada berapa sudut pada setiap bentuk geometri.

Setelah ibu guru dan peneliti memperlihatkan dan menjelaskan gambar dan macam-macam bentuk geometri ibu guru dan peneliti kemudian melanjutkan dengan kegiatan membentuk pola lingkaran. Pada kegiatan ini dimulai dengan guru bertanya “bentuk apa saja yang ibu guru pegang?” lalu beberapa anak menjawab “segitiga, persegi empat dan lingkaran bu”. Sebelum kegiatan dimulai terlebih dahulu guru menyiapkan bahan yang sudah disiapkan terlebih dahulu berupa bentuk kertas pensil dan gunting, untuk dibagikan kepada setiap anak. Lalu guru memperkenalkan pada anak media yang sudah disiapkan, dilanjutkan guru menjelaskan bentuk pola yang akan dibuat yaitu segitiga, segiempat dan lingkaran. Kemudian menjelaskan pada anak bagaimana cara membuat bentuk pola segitiga, persegi empat dan lingkaran, dan setelah itu guru dan peneliti memperlihatkan kepada kepada muridnya cara menggunting bentuk pola segitiga, persegi empat dan linkaran, setelah memberikan contoh guru membagikan pola segitiga, persegiempat dan lingkaran kepada anak dan meminta kepada anak untuk melakukan kegiatan tersebut, setelah anak menyelesaikan membuat bentuk pola segitiga, persegiempat dan lingkaran dilanjutkan dengan kegiatan menggunting pola segitiga, segiempat dan lingkaran, setelah kegiatan selesai guru

memberikan pujian kepada anak yang sudah mampu membuat pola segitiga, segiempat dan lingkaran dan kegiatan menggunting pola segitiga, segiempat, dan lingkaran menggunakan tangan



Gambar 4.4 Guru Memperlihatkan Gambar dan guru mengajak anak didik bermain ludo geometri.

Papan Ludo Geometri dan anak-anak bermain ludo geometri.

(1) Kemampuan anak membentuk pola segitiga, persegi empat dan lingkaran, Setelah anak melakukan kegiatan tersebut terdapat 13 anak didik yang sudah mampu membentuk pola segitiga, segiempat dan lingkaran, dan terdapat 2 anak didik yang sudah sangat mampu dalam melakukan kegiatan membentuk pola segitiga, segiempat dan lingkaran dan terdapat 1 anak didik yang sudah sangat mampu tanpa bantuan ibu guru.

(2) Menggunting bentuk lingkaran dan segitiga.

Menggunting bentuk lingkaran dan segitiga menggunakan tangan kanan dan kiri, menggunakan tangan kanan dan kiri dalam kegiatan menggunting bentuk lingkaran dan segitiga setelah anak melakukan kegiatan membentuk terdapat 8 anak didik yang sudah mampu melakukan kegiatan menggunting

pola segitiga, dan lingkaran menggunakan tangan kanan dan kiri, 7 anak didik yang sudah sangat mampu melakukan kegiatan menggunting bentuk pola segi tiga, dan lingkaran menggunakan jari dan kanan dan kiri tanpa bantuan ibu guru. Saat kegiatan berlangsung guru mendampingi dan mengamati di setiap kegiatan yang dilakukan anak.

c) Kegiatan Istirahat

Masuk kegiatan istirahat, guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan, membimbing anak membaca doa dan bermain bersama.

d) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak, dan kegiatan selanjutnya bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah.

3) Siklus II Pertemuan ketiga/ Rabu tanggal 11 Maret 2020

Pada pertemuan pertama jumlah anak didik Kelompok A Tk Babussalam Borongboddi 15 anak, 9 anak perempuan dan 6 anak Laki-laki sedangkan jumlah anak yang hadir yaitu 15 anak didik.

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru mengajak anak didik baris-berbaris dan menyanyikan lagu “lonceng berbunyi” dan diikuti gerakan tubuh, setelah baris-berbaris guru memeriksa kuku anak

didik satu persatu kemudian menyanyikan lagu indonesia raya dan masuk kedalam kelas setelah itu dilanjutkan dengan menyanyikan beberapa lagu anak dan dilanjutkan dengan berdoa.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini guru memperlihatkan gambar ludo geometri, dan memperkenalkan berbagai macam-macam bentuk geometri, dan ada berapa sudut disetiap bentuk geometri. Pada permainan ludo geometri gambar papan ludo geometri tersebut terdapat 4 bentuk persegi yaitu segitiga, kubus, lingkaran dan trapesium. Setelah itu ibu guru menjelaskan kepada muridnya cara bermain ludo geometri dengan menggunakan dadu dan kartu kata. Perbedaan antara ludo king yang biasa dimainkan anak-anak pada umumnya adalah bentuk dadu berbentuk kubus yang divariasikan dengan berbagai macam-macam gambar bentuk geometri, seperti bentuk geometri yang berbentuk lingkaran, kubus, segitiga, setengah lingkaran, trapesium, dan persegi panjang. Dimana dadu tersebut digunakan untuk mengetahui seberapa banyak anak bisa melangkah, Karena pada dadu tersebut terdapat berbagai macam-macam bentuk geometri seperti, segitiga, setengah lingkaran, persegi panjang, trapesium, lingkaran, kubus, dan persegi panjang. Pada ludo geometri juga menggunakan kartu kata dimana, kartu kata tersebut digunakan agar anak bisa melangkah atau tidaknya ke tahap selanjutnya sampai pada garis *finish*, Di dalam kartu kata tersebut ada berbagai macam tantangan yang harus anak-anak



selesaikan agar bisa melangkah sampai ke finish. Pada permainan ludo geometri juga papan ludo yang digunakan berbeda dengan papan ludo yang sering anak-anak mainkan pada umumnya, Dimana papan ludo geometri mempunyai 4 macam gambar bentuk geometri yaitu, lingkaran, trapesium, kubus dan segitiga. Cara bermain ludo geometri ini pertama-tama ibu guru mengumpulkan maksimal 4 atau 8 orang anak dan dibagi menjadi 2 kelompok, pada setiap kelompok terdapat 2 atau 4 orang anak, dan setiap 1 orang anak masing-masing memegang balok kecil (pion), setelah ibu guru membagi kelompok 1 orang anak melempar dadu dan pada saat dadu sudah dilempar ibu guru melihat bentuk geometri apa yang didapatkan anak setelah anak melempar dadu tersebut, misalnya anak mendapatkan bentuk geometri berbentuk setengah lingkaran dimana pada dadu tersebut terdapat 4 bentuk geometri berbentuk setengah lingkaran, maka 1 orang anak bisa mengeluarkan 1 balok kecil yang dipegang dan melangkah sebanyak 4 kali pada papan ludo geometri, tetapi sebelum 1 orang anak melangkah keluar ada 1 tantangan yang harus diselesaikan dan dijawab pada kartu kata yang ibu guru telah sediakan, setelah ibu guru membacakan tantangan yang ada pada kartu kata tersebut dan anak sudah bisa menyelesaikan dan menjawab tantangan yang ibu guru telah bacakan maka anak sudah bisa melangkah maju sampai menuju ke finish, dan permainan ini dilakukan secara

bergiliran. Permainan ini juga tidak bisa dimainkan tanpa dampingan dari ibu guru.



Gambar 4.5 Guru Memperlihatkan Gambar Papan Ludo Geometri dan anak-anak mendengarkan tantangan yang dibacakan guru pada kartu kata.

- (1) Kegiatan permainan saat guru memperlihatkan gambar papan ludo geometri. Setelah anak melakukan kegiatan tersebut terdapat 10 anak didik yang sudah mampu membentuk pola segitiga, segiempat dan lingkaran, dan terdapat 5 anak didik yang sudah sangat mampu dalam melakukan kegiatan membentuk pola segitiga, segiempat dan lingkaran dan terdapat 1 anak didik yang sudah sangat mampu tanpa bantuan ibu guru.
- (2) Menyusun bentuk balok persegi panjang dan kubus dari yang terkecil ke yang terbesar.

Menyusun bentuk balok persegi panjang dan kubus dari yang terkecil ke yang terbesar menggunakan tangan kanan dan kiri, pada kegiatan ini ibu guru terlebih dahulu memperkenalkan bentuk balok persegi panjang dan kubus dan ada berapa sisi di setiap bentuk balok persegi panjang dan

kubus, kemudian guru memperlihatkan bagaimana cara menyusun bentuk balok persegi panjang dan kubus dari yang terkecil ke yang besar, setelah itu guru menjelaskan dan memperlihatkan cara menyusun bentuk balok persegi panjang dan kubus. Ibu guru membagi bentuk balok persegi panjang dan kubus ke anak didik. Pada kegiatan ini ada 4 anak didik belum bisa menyusun bentuk balok persegi panjang dan kubus, dan 11 anak sudah mampu melakukan kegiatan menyusun bentuk balok persegi panjang dan kubus.

c) Kegiatan Istirahat

Masuk kegiatan istirahat, guru membimbing anak untuk mencuci tangan sebelum makan dan sesudah makan, membimbing anak membaca doa dan bermain bersama.

d) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran, guru melakukan Tanya jawab tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan pada hari itu. Kegiatan tanya jawab antara guru dan anak bertujuan untuk menggali pengetahuan anak, dan kegiatan selanjutnya bernyanyi dan berdoa sebelum pulang sekolah.

e) Observasi

Siklus II dilakukan guna untuk melanjutkan proses pada siklus I yang belum mencapai tingkat perkembangan yang telah direncanakan. Dalam pengamatan siklus II kembali yang menjadi observer adalah peneliti itu sendiri dan dibantu oleh salah satu mahasiswa PG PAUD Unismuh Makassar. Proses pengamatan pada siklus II sama dengan siklus I, selama

kegiatan berlangsung observer melakukan pengamatan untuk melihat tindakan-tindakan guru dan perkembangan anak pada saat proses kegiatan membentuk.

**4) Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan pertama  
hari senin tanggal 09 Maret 2020**

a) Hasil observasi dan evaluasi guru

**Tabel 4.9 Observasi Guru siklus II pertemuan I**

No	Aktivitas Mengajar	Kategori		
		B	C	K
1	Guru menyiapkan kelas sebelum masuk ke proses pembelajaran, kategori baik	√		
2	Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang sedang berjalan, kategori baik.	√		
3	Guru melakukan kegiatan memperlihatkan gambar balok dan bola, kategori cukup.	√		
4	Guru melanjutkan kegiatan tanya jawab perihal gambar balok dan bola, kategori baik.	√		
5	Guru bersama peneliti mendampingi anak melakukan kegiatan mewarnai gambar balok dan bola, kategori baik	√		
6	Guru melanjutkan kegiatan menyusun balok dan kegiatan tanya jawab perihal gambar, kategori cukup	√		
7	Guru melakukan kegiatan membentuk macam-macam bentuk persegi seperti segi tiga, segi empat, dan lingkaran menggunakan tangan, kategori baik.	√		
8	Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak didik yang belum bisa melakukan kegiatan membentuk dengan baik, kategori cukup.	√		
Jumlah		7	1	
Jumlah persentase		85,5%	12,5%	
<b>Total</b>		<b>100%</b>		

## b) Hasil observasi dan evaluasi anak didik

Tabel 4.10 Observasi Anak Didik siklus II pertemuan 1

No	Nama Anak	P/ L	INDIKATOR								Skor	%	Kriteria		
			Menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitung.				Membandingkan konsep banyak sedikit.								
			1	2	3	4	1	2	3	4					
1.	BLQ	P			√							√	7	87.5	BSB
2.	MRW	P										√	6	75	BSH
3.	MKY	P			√							√	6	75	BSH
4.	SLS	P				√						√	7	87.5	BSB
5.	ARM	P			√							√	7	87.5	BSB
6.	LS	P			√							√	6	75	BSH
7.	NDR	P			√							√	6	75	BSH
8.	LSN	P			√							√	6	75	BSH
9.	IDR	P	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-	-
10.	TFK	L	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	-	-
11.	FHR	L		√								√	5	62.5	BSH
12.	AGS	L		√						√			3	37.5	MB
13.	ILL	L			√							√	6	75	BSH
14.	ARY	L			√							√	6	75	BSH
15.	ALN	L		√								√	5	62.5	BSH

(1) pada indikator pertama yaitu menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitung, sebanyak 3 anak didik yang berkembang sangat baik (BSB), 9 anak didik yang berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 orang anak yang mulai berkembang (MB), dan 2



anak didik yang belum bisa menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri).

- (2) Pada indikator kedua yaitu membandingkan konsep banyak sedikit yakni sebanyak 3 anak didik yang berkembang sangat baik (BSB), 9 anak didik yang mulai berkembang sesuai harapan (BSH), dan 1 orang anak yang mulai berkembang (MB), dan 2 anak didik yang belum terampil membandingkan konsep banyak sedikit.

**5) Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan kedua hari selasa tanggal 3 maret 2020**

a) Hasil observasi dan evaluasi guru

**Tabel 4.11 Observasi Guru siklus II pertemuan 2**

No	Aktivitas Mengajar	Kategori		
		B	C	K
1	Guru menyiapkan kelas sebelum masuk ke proses pembelajaran, kategori baik	√		
2	Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang sedang berjalan, kategori baik.	√		
3	Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap seputar kegiatan kemarin, kategori cukup.	√		
4	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini. kategori baik.	√		
5	Guru bersama peneliti mendampingi anak melakukan kegiatan memperlihatkan gambar papan ludo geometri, kategori baik	√		
6	Guru memperkenalkan gambar geometri apa saja yang ada pada papan ludo geometri, kategori cukup	√		



7	Guru memperlihatkan dan menjelaskan gambar dan macam-macam bentuk geometri, kategori baik.	√		
8	Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak didik yang belum bisa melakukan kegiatan membentuk dengan baik, dan melakukan kegiatan recalling, kategori cukup.		√	
Jumlah		7	1	
Jumlah Persentase		85,5 %	12, 5%	
<b>Total</b>		<b>100%</b>		

b) Hasil observasi dan evaluasi anak didik

**Tabel 4.12 Observasi anak didik siklus II pertemuan 2**

No	Nama Anak	P/ L	INDIKATOR								Skor	%	Kriteria	
			Menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitung.				Membandingkan konsep banyak sedikit.							
			1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	BLQ	P				√					√	8	100	BSB
2.	MRW	P			√						√	7	87.5	BSB
3.	MKY	P			√						√	7	87.5	BSB
4.	SLS	P			√					√		6	75	BSh
5.	ARM	P			√						√	7	87.5	BSB
6.	LS	P			√						√	6	75	BSh
7.	NDR	P			√					√		6	75	BSh
8.	LSN	P			√					√		6	75	BSh

9.	IDR	P			√		√		7	87.5	BSB
10.	TFK	L		√			√		6	75	BSH
11	FHR	L		√			√		6	75	BSH
12	AGS	L		√			√		5	62.5	BSH
13	ILL	L		√				√	7	87.5	BSB
14	ARY	L		√				√	7	87.5	BSB
15.	ALN	L		√			√		6	75	BSH

- (1) Pada indikator pertama yaitu menyebutkan jumlah benda, dan lingkaran, dari observasi awal yang dilakukan peneliti, sebanyak 7 anak didik yang berkembang sangat baik (BSB), dan 8 anak didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) dalam kegiatan mengkoordinasikan mata dan tangan dalam membentuk pola segitiga, persegi panjang dan lingkaran.
- (2) Pada indikator kedua yaitu membandingkan konsep banyak sedikit, sebanyak 7 anak didik yang berkembang sangat baik (BSB), dan 8 anak didik yang berkembang sesuai harapan (BSH) dalam kegiatan menggunting bentuk lingkaran dan persegi panjang.

6) Hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan ketiga hari rabu tanggal 09 Maret 2020.

a) Hasil observasi dan evaluasi guru

**Tabel 4.13 Observasi Guru siklus II pertemuan 3**

No	Aktivitas Mengajar	Kategori		
		B	C	K
1	Guru menyiapkan kelas sebelum masuk ke proses pembelajaran, kategori baik	√		
2	Guru melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang sedang berjalan, kategori baik.	√		
3	Guru melakukan kegiatan bercakap-cakap seputar kegiatan kemarin, kategori cukup.		√	
4	Guru menyampaikan kegiatan yang akan dilaksanakan hari ini. kategori baik.	√		
5	Guru bersama peneliti mendampingi anak melakukan memperlihatkan gambar ludo geometri dan memperkenalkan berbagai macam-macam geometri, kategori baik	√		
6	Guru menjelaskan ada berapa sudut yang ada pada setiap bentuk geometri, kategori cukup	√		
7	Guru menjelaskan cara bermain ludo geometri dan perbedaan yang ada pada permainan ludo geometri dan ludo yang sering anak-anak mainkan pada, kategori baik.	√		
8	Guru memberikan semangat dan motivasi kepada anak didik yang belum bisa melakukan kegiatan membentuk dengan baik dan melakukan kegiatan recalling, kategori cukup.	√		
<b>Jumlah</b>		7	1	
<b>Jumlah Persentase</b>		85,5%	12,5%	
<b>Total</b>		<b>100%</b>		

## b) Hasil observasi dan evaluasi anak didik

**Tabel 4.14 Observasi anak didik siklus II pertemuan 3**

No	Nama Anak	P/ L	INDIKATOR								Skor	%	Kriteria
			Menyebutkan jumlah benda (berbentuk geometri) dengan cara menghitung.				Membandingkan konsep banyak sedikit.						
			1	2	3	4	1	2	3	4			
1.	BLQ	P				√			√	8	100	BSB	
2.	MRW	P			√				√	7	87.5	BSB	
3.	MKY	P			√			√		6	75	BSh	
4.	SLS	P			√			√		6	75	BSh	
5.	ARM	P				√			√	8	100	BSB	
6.	LS	P				√				7	87.5	BSB	
7.	NDR	P			√			√		7	87.5	BSB	
8.	LSN	P			√			√		6	75	BSh	
9.	IDR	P				√			√	8	100	BSB	
10.	TFK	L			√			√		7	87.5	BSB	
11.	FHR	L			√			√		7	87.5	BSB	
12.	AGS	L				√		√		7	87.5	BSB	
13.	ILL	L				√			√	8	100	BSB	
14.	ARY	L			√				√	7	87.5	BSB	
15.	ALN	L			√				√	7	87.5	BSB	

- (1) Pada indikator pertama yaitu menyebutkan jumlah benda, sebanyak 12 anak didik yang berkembang sangat baik (BSB) dalam mengkoordinasikan mata dan tangan dalam membentuk pola segitiga, segiempat dan lingkaran, dan sebanyak 3 anak didik yang berkembang sesuai harapan (BSh) dalam menyebutkan pola segitiga, persegi panjang dan lingkaran dengan tanpa bantuan ibu guru.
- (2) Pada indikator kedua yaitu membandingkan konsep banyak sedikit, dari observasi awal yang dilakukan peneliti, sebanyak 12 anak didik yang berkembang sangat baik (BSB)

**Tabel 4.15 Hasil observasi siklus II, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri di Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa:**

Nama Anak	Persentase konsep kognitif kemampuan mengenal bentuk geometri.			Jumlah	Persentase	Kriteria
	I	II	III			
BLQ	7	8	8	23	95.8	BSB
MRW	6	7	7	20	83.3	BSB
MKY	6	7	6	19	79.2	BSH
SLS	7	6	6	19	79.2	BSH
ARM	7	7	8	22	91.7	BSB
LS	6	6	7	19	79.2	BSH
NDR	6	6	7	19	79.2	BSH
LSN	6	6	6	18	75.0	BSH
IDR	-	7	8	15	62.5	BSH
TFK	-	6	7	13	54.2	MB
FHR	5	6	7	18	75.0	BSH
AGS	3	5	7	15	62.5	BSH
ILL	6	7	8	21	87.5	BSB
ARY	6	7	7	20	83.3	BSB
ALN	5	6	7	18	75.0	BSH
<b>Rata-Rata pencapaian konsep kognitif kemampuan mengenal bentuk geometri.</b>					<b>77.5%</b>	<b>BSH</b>

Dari tabel hasil observasi diatas dapat diperjelas kembali melalui tabel 4.16

Rekapitulasi hasil observasi, sebagai berikut :

**Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa:**

No.	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Berkembang	-	0.0
2.	Mulai Berkembang	1	6.7
3.	Berkembang Sesuai Harapan	9	60.0
4.	Berkembang Sangat Baik	5	33.3

Dari tabel rekapitulasi data siklus II diatas, dapat diperoleh keterangan bahwa anak yang memiliki kriteria Belum Berkembang (BB) ada 1 anak dengan persentase yang diperoleh 6.7%, sebanyak 9 anak atau 60% yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 5 anak atau 33.3% berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kemudian diperoleh nilai rata-rata 77.5% di kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yang artinya telah memenuhi indikator yang ditetapkan.



## Refleksi

Berdasarkan hasil observasi meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri pada Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. Telah mengalami peningkatan sesuai target yang telah ditentukan. Dalam kegiatan bermain ludo geometri anak selalu antusias melakukan kegiatan mulai dari pertemuan pertama hingga pertemuan akhir disiklus II, hambatan-hambatan yang terjadi di siklus I telah diperbaiki di siklus II. Kemudian berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap observasi siklus I dan siklus II dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ludo geometri pada anak Di TK Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten gowa telah berhasil sesuai dengan kriteria yang ditetapkan yaitu 75% dengan demikian, pelaksanaan tindakan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ludo geometri tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

**Tabel 4.17 Rekapitulasi siklus I dan Siklus II Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ludo Geometri Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa:**

No	Kriteria	Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
1.	Belum Berkembang	2	-	-	-
2.	Mulai Berkembang	8	46.2%	1	6.7
3.	Berkembang Sesuai Harapan	5	53.8%	9	60.0%
4.	Berkembang Sangat Baik	-	-	5	33.3%
<b>Total</b>		<b>15</b>	<b>100%</b>	<b>15</b>	<b>100%</b>

## B. Pembahasan

Kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan ludo geometri dilakukan dengan menggali kreativitas anak, dimana anak dapat mengembangkan kemampuan berfikir, dan memecahkan suatu masalah dalam kegiatan permainan ludo melalui kegiatan memindahkan balok pada papan ludo geometri melalui jari-jemari dan telapak tangan untuk memindahkan balok di atas papan ludo geometri sampai pada garis *finish*.

Dari penjelasan tersebut, salah satu faktor keberhasilan dalam keterampilan kognitif anak dilihat dan diketahui dari kemampuan anak dalam mencari solusi dari proses permainan yang dilakukan dan melatih anak dalam meningkatkan daya imajinasi sebagaimana dikemukakan oleh Pamela Minet, mendefinisikan perkembangan kognitif adalah perkembangan pikiran. Pikiran adalah bagian dari proses yang terjadi dalam otak. Pikiran digunakan untuk mengenali, memberi alasan rasional, mengatasi dan memahami kesempatan penting. Sedangkan menurut Gardner (2000) mengemukakan pengertian kognitif adalah kemampuan memecahkan masalah untuk menciptakan karya yang dihargai dalam suatu kebudayaan atau lebih.

Pada prinsipnya, seluruh rangkaian proses penelitian melalui kegiatan bermain ludo geometri sangat membantu anak untuk terlibat langsung secara optimal dalam mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki. Penelitian ini diharapkan agar mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan baru berdasarkan pengalaman.

Dari hasil penelitian, peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri di siklus I mencapai 49.4% yang artinya masih di

kategori Mulai Berkembang (MB) sedangkan pada siklus II mencapai 77.5% yang artinya sudah berada di kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Maka dari itu, penilaian kemampuan kognitif anak melalui kegiatan permainan ludo geometri pada anak usia 4-5 tahun di kelompok B Tk Babussalam Borongboddi Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa mengalami peningkatan dan mencukupi standar yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 diperoleh data bahwa kemampuan anak masih berada dalam kategori belum berkembang (BB) diantaranya yaitu ananda IND, dan TFK. Kedua anak ini pada saat proses pembelajaran cenderung daya pikirnya belum bisa dengan cepat menangkap suatu pembelajaran yang telah dijelaskan oleh ibu guru, oleh karena itu, pemberian bimbingan dan arahan dari guru masih perlu ditingkatkan lagi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana secara optimal. Dan mulai berkembang (MB) yaitu ananda SLS. Ananda SLA ini dalam proses bermain sudah mulai bisa menanggapi apa yang telah ibu guru jelaskan, dan dikategorikan anak yang mulai berkembang karena ke empat anak didik tersebut masih belum mampu melaksanakan beberapa item indikator penilaian dengan baik. Dan adapun anak didik yang berada pada kategori tertinggi yaitu (BSH) berkembang sesuai harapan, diantaranya yaitu ananda BLQ, MRW, dan MKY dimana pada proses bermain anak tersebut cenderung kemampuannya lebih cepat dalam proses bermain, selain itu memiliki daya kreatifitas yang baik. Oleh karena itu, pemberian bimbingan dan arahan dari guru masih perlu ditingkatkan lagi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana secara optimal.

Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II tidak berbeda jauh dengan yang telah diterapkan pada siklus I, pada siklus II lebih menekankan pada kekurangan yang ditemukan pada siklus I berdasarkan observasi dan refleksi. Jadi, siklus II merupakan penyempurnaan dari siklus I. Kegiatan yang ditunjukkan oleh anak didik pada siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus I.

Oleh karena itu, kegiatan meningkatkan kemampuan mengenal konsep geometri melalui permainan ludo geometri dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak melakukan kegiatan tersebut, maka akan memberikan kesempatan kepada anak dalam melatih kemampuan anak dalam mencari solusi dari proses permainan ludo geometri dan melatih anak dalam meningkatkan daya imajinasinya.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan ludo pada kelompok B TK Babussalam Borongboddi dikategorikan baik. Setelah dilakukan observasi siklus I dan siklus II diperoleh hasil bahwa ada peningkatan dalam hal kemampuan kognitif yang meningkat menjadi 85%, Maka hipotesis tindakan diterima.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, beberapa saran sebagai berikut :

- 1) Kepada pihak sekolah ; hendaknya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal bentuk-bentuk geometri melalui permainan ludo geometri dapat diterapkan dan dikombinasikan pada tema-tema pembelajaran lainnya yang terkait.
- 2) Kepada peneliti berikutnya; peneliti menyarankan untuk melakukan perbandingan penelitian terkait kemampuan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui perbandingan permainan ludo geometri dan permainan pencarian harta karun atau permainan balok anak sebagai bentuk kemampuan anak dalam mengklasifikasikan bentuk dan warna , manakah yang lebih efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharmisi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Revisi. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Ahmad Turmuzdi. 2013. *Mengingat dan Memahami Kembali Tentang Teori Taksonomi Bloom*. Diakses dari <http://edukasi.kompasiana.com/2013/02/05/531087.html> pada tanggal 6 September 2015.
- Andriyani M. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Datar Melalui Permainan Tradisional Gotri Legendri pada Anak Kelas B TK Sunan Kalijogo*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Dastin Tarigan. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Ernawulan Syaodih. 2005. *Bimbingan di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Fratya Puspita Devi. (2014). *peningkatan Kreativitas Melalui Kolase Pada Anak Kelompok B2 di Tk Aba Keringan Kecamatan Turi Kabupaten Sleman*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Gardner. 2000. *Multiple Intelligences: Teori dan Praktek*. Bata: Intraksa.
- Husdarta dan Nurlan. 2010. *Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : Alfabeta.
- Istiqomah S. 2018. *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B Paud Sriwijaya Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Aud*. Depok : Penerbit Kencana
- Maulana A. 2018. *Bermain Ludo King untuk Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Early Childhood*. Vol (2) : (2). Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.



- Santoso. 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Pendidikan.
- Slamet Suyanto. (2005b). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sofia Hartati. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Tarigan Daitin. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Yuliani. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.

