

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT BENTUK-BENTUK
MENYERUPAI GEOMETRI DENGAN LEGO PADA ANAK
KELOMPOK A TK AL – FITROH SURABAYA**

ARTIKEL SKRIPSI



Oleh :

**KHOLIFAH
091684415**

**UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
2012 - 2013**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBUAT BENTUK-BENTUK
MENYERUPAI GEOMETRI DENGAN LEGO PADA ANAK
KELOMPOK A TK AL – FITROH SURABAYA**

Kholifah
PRODI S1 PG PAUD FIP UNESA

Abstrak

Perkembangan kognitif pada anak usia dini berada pada periode praoperasional usia 2-6 tahun, yaitu tahapan dimana anak belum mampu menguasai mental secara logis. Yang dimaksud dengan operasi disini adalah kegiatan-kegiatan yang diselesaikan secara mental dan fisik. Periode ini ditandai dengan berkembangnya representasional, atau "symbol function" yaitu kemampuan menggunakan simbol-simbol (kata-kata, benda atau peristiwa).

Kurang tersedianya media dalam pembelajaran menjadi salah satu permasalahan yang menyebabkan kurang berhasilnya proses pembelajaran di TK Al-Fithroh. Hal ini teridentifikasi dengan kondisi anak yang terlihat pasif. Anak belum mampu mengenal bentuk-bentuk yang menyerupai geometri. Permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu bagaimana peningkatan kemampuan anak Kelompok A dengan menggunakan media lego di TK AL - Fithroh ? dan apakah media lego dapat menunjukkan perkembangan kemampuan mengenal konsep konsep bentuk geometri pada anak usia dini ? Adapun tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran atau mendeskripsikan ketatalaksanaan dalam pembelajaran dengan menggunakan media lego dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada siswa kelompok A di TK AL – Fithroh Rungkut Surabaya. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan rancangan yang dilakukan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus dilakukan dua kali pertemuan dimana setiap pertemuan dilaksanakan selama 30 menit, tempat pelaksanaan di ruang kelas kelompok A yang dipilih sebagai subyek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media lego sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk menyerupai geometri Pada siklus I mencapai rata-rata persentasi tingkat keberhasilan sebesar 65 %, dan siklus II mencapai rata-rata sebesar 87 % hasil tersebut sudah mencapai target yang diharapkan.

Kata kunci : lego, pengenalan bentuk menyerupai geometri.

Abstract

Cognitive development in early childhood is preperational period age of 2-6 years, which is the stage at which the child has not been able to master the mental logically. The operation was meant here, the activities completed mentally and physically. This period was characterized by representational the development or "symbol function". It meant the ability to use symbols (words, objects or events). Lack of media availability in learning were one of the problems that cause ineffectiveness in learning process at TK Al-Fithroh. It was identified with children condition that looked passive children were not able to recognize resembling geometry shapes. The problem that would be discussed in this study, manely how to increase children ability to use lego media in Group A TK Al-Fithroh ? And whether lego media could show development ability of geometry concepts in early childhood ?. The purpose of this research was to gain an overview or to description of procedures for learning using lego media and able to enhance geometric shapes recognition on group A students at TK Al-Fithroh Rungkut Surabaya. The approach in this study used class action research, utilizing design which were done in two cycles, with each cycles has two meetings and each meeting held for 30 minutes. Research subject place was selected at classroom of group A. The results showed that lego media in an effort to improve capability resembling geometric shapes recognition. First cycles was success percentage an average rate 65% and second cycles at an average yield 87%. It had been achieved expected target.

Keywords: lego, resembling geometry shapes

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Mengingat pentingnya peningkatan kemampuan dasar kognitif pada anak usia TK, sehingga mempengaruhi proses pembelajaran di TK, sehingga akhir-akhir ini kecenderungan meningkatnya pengajaran yang bersifat formal, terstruktur dan sistematis di lembaga-lembaga pendidikan anak usia dini khususnya (taman kanak-kanak) yang ditandai dengan proses pembelajaran yang hanya berorientasi pada keinginan guru semata, seperti pengajaran, membaca, menulis, berhitung secara formal, serta pemberian lembar kerja ataupun pekerjaan rumah. Selain itu adanya tuntutan orangtua terhadap proses pembelajaran yang lebih akademik, semakin mendorong munculnya praktik-praktik pembelajaran semacam itu. Sistem pendidikan pada saat ini, menurut pendapat dari Supriyono (2009: 16) ditandai oleh kompetisi antara pencapaian standart akademik dan tuntutan masyarakat. Hal ini terjadi karena selama ini proses pembelajaran di negara Indonesia hanyalah proses-proses pengondisian-pengondisian yang tidak menyentuh realitas alami.

Secara umum pembelajaran di Taman Kanak-Kanak (TK), pada saat ini tidak lebih dari transfer ilmu guru kepada siswa di dalam kelas melalui komunikasi satu arah, siswa hanya menjadi obyek pasif yang mempunyai kewajiban menyelesaikan tugas yang diberikan guru, sehingga proses pembelajaran hanya berlatar *realitas artifisial*, yakni aktivitas belajar yang hanya berupa hafalan. Pembelajaran lebih menekankan pada memorisasi terhadap materi yang dipelajari dari pada proses yang terdapat pada materi ajar tersebut. Metode ceramah di TK semacam ini melelahkan dan cenderung membosankan. Belajar bukan manifestasi kesadaran dan partisipasi, melainkan keterpaksaan dan mobilisasi. Dampak psikhis ini tentu bertentangan dengan hakikat pendidikan itu sendiri, yaitu memanusiakan manusia atas seluruh potensi kemanusiaan yang dimiliki secara kodrat.

Berawal dari permasalahan tersebut di atas, serta untuk membantu siswa memahami bentuk menyerupai geometri, menjadi pendorong utama bagi penulis untuk mengadakan penelitian ilmiah yang berkaitan dengan upaya perbaikan pada

proses pembelajaran yang masih terlalu didominasi oleh guru, dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), guna menyempurnakan atau meningkatkan proses dan praktis pembelajaran, terutama dalam hal menanggulangi permasalahan penguasaan pengenalan bentuk menyerupai geometri pada siswa kelompok A TK Al-Fitroh. Efek penting yang ingin dicapai melalui penelitian tindakan kelas ini, yaitu: tindakan permasalahan yang ada dapat dikaji, ditingkatkan, dan dituntaskan secara berkesinambungan, sehingga proses pembelajaran yang inovatif dan ketercapaian tujuan pembelajaran khususnya penguasaan pengenalan bentuk menyerupai geometri pada siswa kelompok A TK Al-Fitroh Rungkut Surabaya dapat diaktualisasikan secara sistematis.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu:

Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal bentuk geometri pada siswa kelompok A dengan menggunakan media lego di TK Al-Fitroh ?.

Tujuan Penelitian

Bertitik tolak pada rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini, adalah:

Mendesripsikan ketatalaksanaan dalam pembelajaran dengan menggunakan media lego dapat meningkatkan kemampuan pengenalan bentuk geometri pada siswa kelompok A di TK Al-Fitroh Surabaya Tahun Pengajaran 2012/2013..

Batasan Masalah

Definisi Operasional

- a. Penggunaan media lego warna yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu alat yang dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk menyerupai geometri (segitiga, persegi, persegi panjang) yang mengandung nilai-nilai pendidikan guna memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku yang dapat menghasilkan perubahan yang relative

permanen dalam perkembangan potensi anak usia dini.

- b. **Pengenalan Bentuk Geometri**
Pengenalan bentuk geometri yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bangun yang rata yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau tebal berdasarkan pengertian tersebut dapat ditegaskan bahwa bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung dalam bentuk segi tiga, persegi, dan persegi panjang.

Keterbatasan Masalah

Agar tidak melebar dan tetap pada pokok permasalahan, maka dalam melakukan penelitian ini hanya meneliti tentang kemampuan pengenalan bentuk geometri anak melalui media lego warna dan tidak membahas penelitian dengan menggunakan penerapan media yang lain.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Media

Berdasarkan pendapat dari Susilana dan Cepi (2008: 9), yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa, media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.

Menurut Heinich (dalam Susilana & Cepi, 2008: 7), mengungkapkan bahwa, media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” Heinich mencontohkan media ini seperti: film, televisi, diagram, bahan tercetak.

1. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh

media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

a. Ciri Fiksatif (Fixative Property)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Suatu kejadian dapat dipercepat dan dapat juga diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

c. Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan tim.

Dan ciri media yang sesuai dengan penelitian ini adalah ciri media manipulatif (Manipulative Property)

2. Persyaratan Media

- a. Mengandung nilai pendidikan
- b. Aman dan tidak berbahaya bagi anak
- c. Menarik dilihat dari warna dan bentuknya
- d. Sesuai dengan minat dan fase Perkembangan anak
- e. Sederhana, murah dan mudah diperoleh
- f. Awet, tidak mudah rusak dan mudah pemeliharaannya
- g. Ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak
- h. Berfungsi mengembangkan kemampuan anak

METODE PENELITIAN

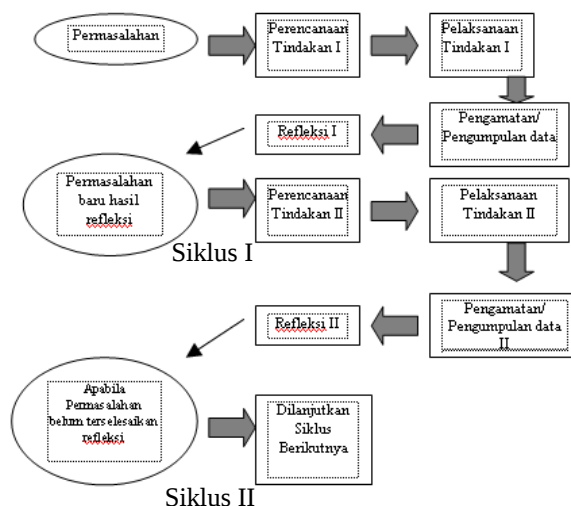
Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) atau dengan istilah lain dalam Bahasa Inggris adalah *Classroom Action Research (CAR)*, dari ini namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Secara garis besar, beberapa hal yang akan dikemukakan oleh peneliti sehubungan dengan penelitian meliputi (1) rancangan penelitian, (2) subyek penelitian, (3) metode pengumpulan data, (4) teknik analisis data.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Suharjono yaitu berbentuk bagan atau gambar alur penelitian tindakan kelas dari siklus yang satu ke siklus berikutnya.

Prosedur Penelitian

PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang didalamnya terdapat empat tahapan utama kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, yang dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1

Penelitian Tindakan Kelas (Sumber :
Suhardjono dalam Arikunto, 2008:74)

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah kegiatan yang sangat penting dalam penelitian. Hal ini terkait dengan kegunaan dari data yang terkumpul, yaitu untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diteliti. Karena itulah kegiatan pengumpulan data ini pasti diperlukan dalam setiap penelitian dan diperlukan alat pengumpulan data yang tepat. Ketepatan penggunaan alat pengumpulan data sangat ditentukan oleh data yang dikumpulkan. Dalam pengumpulan data untuk penelitian ini peneliti menggunakan metode utama yaitu observasi yang dilakukan bersama dengan pelaksanaan pembelajaran.

Untuk penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi sistematis. Sedangkan dari keterlibatannya penelitian ini menggunakan observasi partisipan.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari hal-hal sebagai berikut :

1. Kurikulum TK

Kurikulum TK merupakan seperangkat rencana dan pengaturan kegiatan pengenalan menyerupai bentuk geometri dan pendidikan yang dirancang sebagai pedoman dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan. Sebagai landasan dalam pembuatan RKM dan RKH

2. RKM dan RKH

Dalam RKM memuat aspek pengembangan dan indikator kemampuan yang akan dicapai dalam satu minggu. Dalam RKH memuat indikator, waktu, kegiatan pembelajaran, metode, media dan evaluasi.

3. Lembar Observasi Siswa

Lembar observasi ini digunakan untuk memantau setiap perkembangan siswa dalam menjadi patokan dalam pengukuran adalah kreativitasnya.

4. Lembar Observasi Guru

Lembar observasi ini digunakan untuk mengetahui aspek aktivitas guru selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 1 Lembar Observasi Kegiatan Pembelajaran Pengenalan Anak Bentuk Menyerupai Geometri

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak	Ket.
1.	Guru menyiapkan media lego			
2.	Guru menyampaikan apersepsi, memberi penjelasan tentang bentuk lego			
3.	Guru membimbing siswa membentuk mempunyai geometri			
4.	Guru membimbing siswa bekerja sama			
5.	Guru memotivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan			
6.	Guru mengawasi dan mengamati			
7.	Guru menjawab pertanyaan anak yang mengalami kesulitan dan memberi pujian kepada anak yang berhasil			
8.	Guru memberi umpan balik			
9.	Guru mengevaluasi kegiatan siswa			

Tabel 2 Lembar observasi kegiatan anak dalam mengenal bentuk menyerupai geometri dengan menggunakan media lego

No	Indikator	Penilaian				Skor	Presentasi
		1	2	3	4		
1.	Membentuk menyerupai persegi dengan lego						
2.	Membentuk menyerupai persegi panjang dengan lego						
3.	Membentuk menyerupai persegi panjang segi tiga dengan lego						
4.	Membentuk menyerupai persegi, persegi panjang, segi tiga dengan lego						

Tabel 3 Kriteria Penilaian Hasil Belajar

Kriteria Penilaian	Bintang	Angka	Skor
Anak mampu menyelesaikan tugas sendiri dengan baik (berkembang sangat baik)	☆☆☆☆	4	4
Anak mampu menyelesaikan tugas dengan bantuan guru (berkembang sesuai harapan)	☆☆☆	3	3
Anak mampu menyelesaikan tugas dengan bantuan guru dan bimbingan (mulai berkembang)	☆☆	2	2
Anak belum mampu menyelesaikan tugas walaupun dengan bantuan dan bimbingan (belum berkembang)	☆	1	1

Teknik Analisa Data

Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan bentuk geometri juga untuk

mengetahui peningkatan keterampilan guru dalam mengelola kelas dapat dilihat dengan kriteria sebagai berikut :

Langkah-Langkah Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan keas (PTK) dilaksanakan dalam 2 siklus yang diimplementasikan dalam 4 (empat) tahapan, yang terdiri dari : perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi.

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Rencana pembelajaran dititikberatkan pada bidang pengembangan kognitif anak khususnya pada pengenalan bentuk menyerupai geometri.

Adapun persiapan yang dibuat peneliti antara lain :

- 1) Menentukan indikator aspek kemampuan kognitif khususnya membentuk menyerupai geometri yang hendak dicapai anak pada kegiatan pembelajaran yaitu : mengenal bentuk menyerupai geometri dengan bermain lego.
- 2) Menjabarkan indikator menjadi kegiatan yang dilaksanakan anak secara kelompok.
- 3) Indikator sesuai dengan kegiatan belajar mengajar (Rencana Kegiatan Harian)
- 4) Merumuskan kegiatan penilaian melalui lembar tugas.

b. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini, peneliti menerapkan persiapan pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya. Pembelajaran pada siklus I dilakukan melalui aktifitas bermain lego. Secara garis besar kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pertemuan 1 tanggal 8 Oktober 2012
 - a) Guru mempersiapkan ruangan dan perlengkapan lego
 - b) Guru melakukan apersepsi dan memotivasi anak dengan mengadakan tanya jawab tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan kompetensi dasar yang akan dibahas.

- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d) Guru menyampaikan aturan Permainan dan penjelasan yang berkaitan dengan materi.
- e) Pengorganisasian anak dalam bentuk kelompok
- f) Dengan bimbingan guru anak sea berkelompok.
- g) Guru memberi contoh dari lego yang berbentuk segi tiga.
- h) Anak memperhatikan dan kemudian mencoba membentuk persegi dari lego.
- i) Tiap kelompok mencoba membentuk
- j) Guru mengamati sambil memberikan penilaian
- k) Guru mengevaluasi dengan mengajukan tanya jawab tentang hasil membentuk segitiga dari lego tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

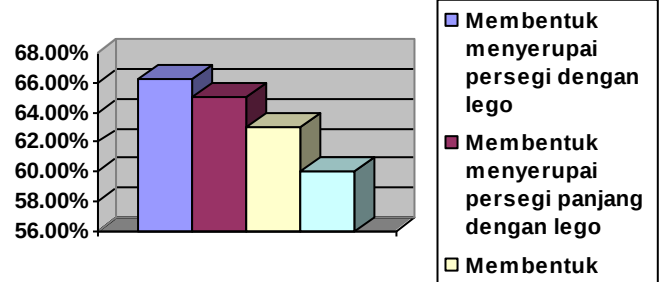
Pertemuan I

Siklus I

Berdasarkan hasil analisis data pada bab III dan pengamatan / observasi mengenai pelaksanaan tindakan penelitian yang terbagi dalam 2 (dua) siklus, dalam rangka meningkatkan pengenalan bentuk menyerupai geometri pada kelompok A TK Al-Fithroh Surabaya yang dilakukan oleh penelitian dan teman sejawat. Hasil observasi sebagai berikut :

Tabel 4 Aspek Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I Pertemuan I

No	Indikator	Presentase
1.	Membentuk menyerupai persegi dengan lego	66,25%
2.	Membentuk menyerupai persegi panjang dengan lego	65%
3.	Membentuk menyerupai segi tiga dengan lego	63%
4.	Membentuk menyerupai persegi, persegi panjang, segi tiga dengan lego	60%
	Jumlah	254,5%
	Rata-rata	63,5%

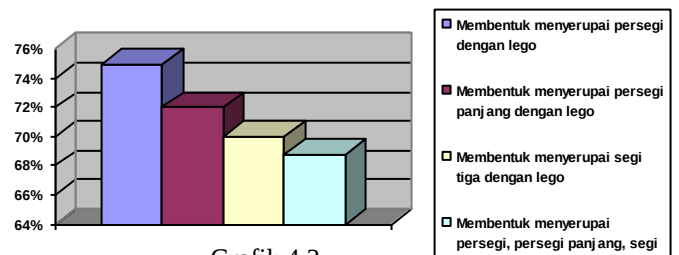


Grafik 4.1
Hasil Belajar Siswa dalam kegiatan pengenalan bentuk menyerupai geometri dengan media lego pada siklus I pertemuan 1

Tabel 5 Aspek Kemampuan Kognitif Anak pada Siklus I Pertemuan 2

No	Indikator	Presentase
1.	Membentuk menyerupai persegi dengan lego	75%
2.	Membentuk menyerupai persegi panjang dengan lego	72%
3.	Membentuk menyerupai segi tiga dengan lego	70%
4.	Membentuk menyerupai persegi, persegi panjang, segi tiga dengan lego	68,75%
	Jumlah	285,75%
	Rata-rata	71,4%

Dari tabel tersebut diatas dapat diketahui bahwa aspek kemampuan menghitung kotak kubus secara urut sudah mencapai hasil melebihi kriteria Keberhasilan sedangkan pada tiga aspek yang lain belum mencapai hasil yang sesuai kriteria Keberhasilan.

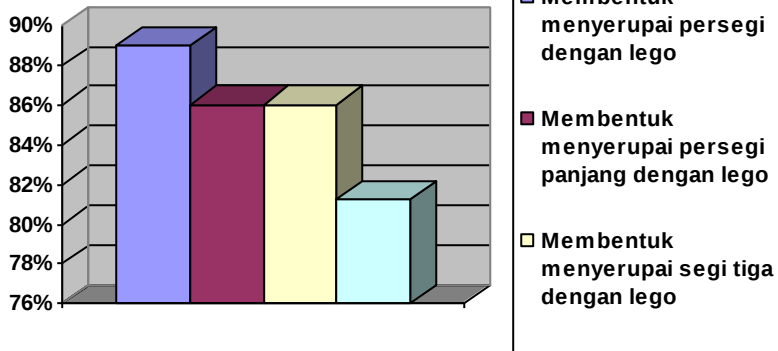


Grafik 4.2
Hasil Belajar Siswa dalam kegiatan pengenalan bentuk menyerupai geometri dengan media lego pada siklus I Pertemuan 2

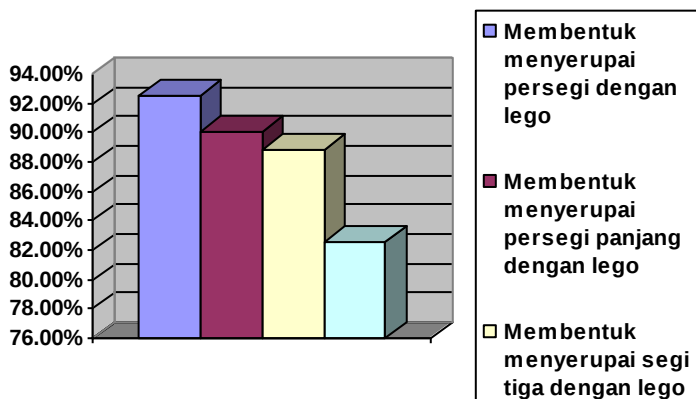
Siklus II
Pertemuan I

Tabel 6 Aspek Kemampuan Kognitif Anak
pada Siklus II Pertemuan I

No	Indikator	Presentase
1.	Membentuk menyerupai persegi dengan lego	89%
2.	Membentuk menyerupai persegi panjang dengan lego	86%
3.	Membentuk menyerupai segi tiga dengan lego	86%
4.	Membentuk menyerupai persegi, persegi panjang, segi tiga dengan lego	81,25%
Jumlah		342,25%
Rata-rata		85,5%

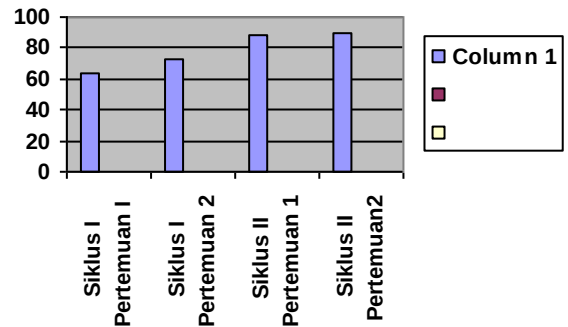


Grafik 4.3
Hasil Belajar Siswa dalam kegiatan
pengenalan bentuk menyerupai
geometri dengan media lego pada siklus II
Pertemuan 1



Grafik 4.4
Hasil Belajar Siswa dalam kegiatan
pengenalan bentuk menyerupai
Geometri Dengan Media Lego Pada Siklus
II Pertemuan 2

Pada aspek kemampuan
membentuk menyerupai persegi diperoleh
prosentase hasil belajar 89%



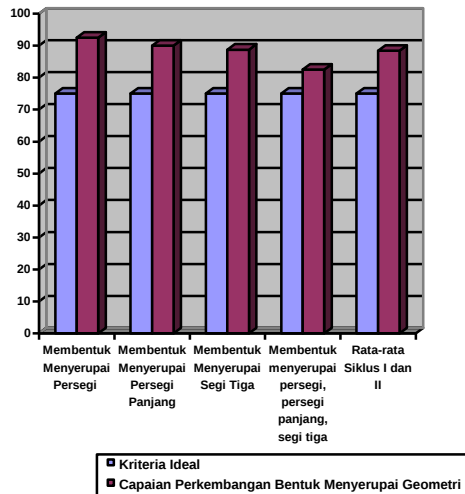
Grafik 4.5
Rata-rata Nilai hasil belajar pengenalan
bentuk menyerupai geometri dengan media
lego pada siklus I dan II

Berdasarkan data diatas dapat
diketahui bahwa rata-rata nilai hasil belajar
anak pada setiap pertemuan dalam setiap
siklus mengalami peningkatan yaitu pada
siklus I Pertemuan 1 mencapai rata-rata nilai
63,5% dan pada siklus I Pertemuan 2
mencapai rata-rata nilai 71,4%, sedangkan
pada siklus II pertemuan 1 mencapai rata-
rata nilai 85,5% pada siklus II Pertemuan 2
mencapai rata-rata nilai 88,4%.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan
bahwa penerapan metode demonstrasi dalam
pembelajaran mengenal bentuk menyerupai
geometri (menyerupai persegi, menyerupai
persegi panjang, dan menyerupai segi tiga)
pada anak kelompok A TK Al-Fithroh
Surabaya menghasilkan dampak yang
positif. Hal ini dapat dilihat pemahaman
anak terhadap kegiatan yang disampaikan
guru pada saat pembelajaran siklus II, hasil
yang diperoleh meningkat 24,9% setelah
dilakukan infestasi yaitu dari 63,5 % pada
siklus I pertemuan 1 meningkat menjadi
88,4 % pada siklus II pertemuan 2. hal ini
sesuai dengan pendapat (Moeslichatoen,
2004 : 113) yang menyatakan bahwa dengan
penerapan metode demonstrasi dapat
membantu meningkatkan daya fikir anak
dalam peningkatan kemampuan mengenal
dan mengingat. Pengembangan daya fikir
yang dimulai di taman kanak-kanak akan

sangat membantu anak dalam memperoleh pengalaman belajar.



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil belajar anak secara keseluruhan juga mengalami peningkatan, prosentase rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh anak pada siklus I pertemuan 1 63,5 % dan pada pertemuan 2 71,4 % sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan, pada siklus II pertemuan 1 85,5 % dan pada pertemuan 2 88,4 %. Dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dan II, secara umum kegiatan pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk menyerupai geometri dengan menggunakan metode demonstrasi (lego) sudah cukup berhasil sesuai dengan harapan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui beberapa tindakan, dari siklus I, II dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan media lego dapat meningkatkan aktivitas anak dalam kemampuan kognitif, terlihat dalam peningkatan setiap siklusnya yang lebih baik, serta anak terlihat lebih senang dan gembira dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Serta respon siswa sangat tinggi, siswa kelihatan sangat bersemangat mengikuti pembelajaran sampai selesai.

Saran

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan sebelumnya serta data dan bukti nyata yang didapat setelah penerapan mengenal bentuk geometri yang ternyata mampu mengasah dan meningkatkan kognitif anak, maka disampaikan saran sebagai berikut :

1. Kepada guru di harapkan dalam proses pembelajaran untuk menerapkan aktifitas bermain lego agar meningkatkan kemampuan kognitif anak.
2. Kepada guru diharapkan dapat mengoptimalkan aktifitas bermain lego untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak.
3. Untuk penelitian yang serupa hendaknya dilakukan perbaikan-perbaikan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Andri Wongso, 2009 (http://www.harian.surya.sumut.com/berita_utama/1344).
- Arikunto Suharsimi, 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta , Bumi Aksara.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003, *Permainan Berhitung di Taman Kanak-kanak*, Jakarta, Dirjen Diddasmen Direktorat Dikdas.
- Depdiknas. 2007. *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta : Dikti
- Gerlach dan Ely 1971 *Strategi Pembelajaran*. Ditjen PLSP. Direktorat PAUD, 2008:8.
- Julius Hambali, Siskandar, dan Mohamad Rohmat, 1996. Psych HYPERLINK “<http://id-id.facebook.com/pages/Teens-n-kids/199015246131>” “Teens” n Kids, Google di unduh tgl 9 Juli 2011.
- Kurrien Zakiah, 2004. *Memberdayakan Anak Belajar*. Surabaya : Plan
- Montolalu 2010 *Bermain dan Permainan akan*. Jakarta : UT.

- Montolalu BEF, 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : UT
- Moeslichatoen, 2004. *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*
- Patmonodewo, 1994. *Buku Ajar Pendidikan Prasekolah*. Jakarta : Depdikbud
- Santoso Soegeng, 2002. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Pendidikan
- Suharjono (2008). *Penelitian tindakan kelas dan karya ilmiah*. Jakarta : Pustaka Prestasi.
- Supriyono Agus, 2009. *Cooperatif Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Susilana dan Cepi. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima