



## Meningkatkan Perkembangan Berpikir Anak Dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Bermain Balok

Awalia Masruroh <sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Pascasarjana UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi  
awaliyahmasruroh1@gmail.com

\*Correspondence Author

### Abstract

*This study aims to find out that playing activities through playing blocks can improve children's cognitive development in recognizing geometric shapes. The results of research on children's cognitive development actions in recognizing geometric shapes through playing blocks in the pre-cycle media obtained 30.7% of children while in the first cycle it increased to 55.7%, in the second cycle increased by 80.54% in sorting the shape of the blocks and determining geometric shapes, in making geometric shapes in the pre-cycle, 45.8% of children in the first cycle rose to 60.25%, in the second cycle increased to 80.54% in making geometric shapes, in making geometric drawings in the pre-cycle obtained 34.0% children while the first cycle rose to 60.25%, while in the second cycle it increased to 78.35% in making geometric drawings, in building blocks in the pre-cycle it was obtained 55.7% of children while in the first cycle it increased to 65.53%, while in the second cycle it increased to 83.64% in the first cycle. building blocks..*

**Keywords:** Cognitive Development, Recognizing Geometric Shapes, Media, Playing Blocks.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kegiatan bermain melalui media bermain balok dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri. Hasil penelitian pada tindakan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri melalui media bermain balok pada pra siklus diperoleh 30,7% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 55,7%, pada siklus II lebih meningkat 80,54% dalam mengurutkan bentuk balok dan menentukan bentuk geometri, dalam membuat bentuk geometri pada pra siklus diperoleh 45,8% anak pada siklus I naik menjadi 60,25%, pada siklus II lebih meningkat menjadi 80,54% dalam membuat bentuk geometri, dalam membuat gambar geometri pada pra siklus diperoleh 34,0% anak sedangkan siklus I naik menjadi 60,25%, sedangkan pada siklus II lebih meningkat menjadi 78,35% dalam membuat gambar geometri, dalam membangun balok pada pra siklus diperoleh 55,7% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 65,53%, sedangkan pada siklus II lebih meningkat menjadi 83,64% dalam membangun balok.

**Kata Kunci :** Perkembangan Kognitif, Mengenal Bentuk Geometri, Media, Bermain Balok



## A. Pendahuluan

Pendidikan AUD adalah sekolah utama mengingat fakta bahwa remaja adalah periode yang menarik waktu perkembangan yang aktif. Pembinaan remaja memerlukan suatu metodologi yang menitik beratkan pada siswa. Kemajuan mental di masa muda disebut juga kapasitas untuk belajar atau berpikir, pengetahuan, khususnya kapasitas untuk menguasai kemampuan dan ide baru, kemampuan untuk mendapatkan apa yang terjadi dalam keadaan mereka saat ini, dan kemampuan untuk memanfaatkan memori dan mengatasi masalah langsung.

Memahami setiap perkembangan anak didiknya dimana agar tidak adanya kesalahan didalam pemberian pembelajaran. Jika demikian dari pengertian AUD dan undang-undang maka banyak potensi, karakter dapat dikembangkan setiap anak, semuanya itu berdasarkan pendapat umum saja.

كل مولود يولد على الفطرة فاجواء يهودانه او ينصرانه او يمجسانه (رواه البخاري)

*“Setiap bayi yang terlahir dilahirkan dalam keadaan fithroh (Islam) maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya seorang Yahudi, Nashrani, atau Majusi”<sup>1</sup>*

Al-Qur'an mengingatkan bahwa selain anak-anak sebagai amanah, anak-anak dan fasilitas umum, anak-anak juga merupakan alam, pendahuluan dan ujian. Dengan hadirnya anak, Allah SWT berusaha dan menguji manusia dengan kewajiban untuk benar-benar fokus, mendukung dan mendidik mereka sebagai ujung tombak agar menjadi pribadi yang beriman kepada Allah; benar-benar dan secara intelektual sehat, bijaksana dan terhormat dan mau menerima kesulitan pada masanya. Apakah wali siap untuk memenuhi kewajiban itu?

Yusuf mengungkapkan bahwa kapasitas mental adalah kemampuan seorang anak untuk berpikir lebih dalam dan melakukan berpikir dan berpikir kritis, peningkatan kapasitas mental ini akan memudahkan untuk informasi mereka dapat bekerja secara teratur.<sup>2</sup>

Sementara itu, menurut Piaget, peningkatan mental adalah fase di mana anak-anak belum mendominasi perkembangan peningkatan mental anak dapat membayangkan atau berfantasi tentang hal-hal yang berbeda dan mereka

---

<sup>1</sup> Zulfa Ahmad, *Pola Asuh Anak dalam Perspektif Islam* (Jambi: 2009), 20.

<sup>2</sup> Khadijah, *Kemajuan mental AUD* (Medan: Perdana Publishing, 2012), 32.

percaya pada apa yang diadakan di masa depan berpusat di sekitar setiap elemen dari satu item secara bergantian.<sup>3</sup>

Menurut Ismunamto, matematika merupakan jenis perhitungan yang mendasar. Sebuah pesawat dipandang sebagai berbagai macam fokus tak berujung yang menyusun permukaan datar yang membentang ke segala arah.<sup>4</sup> Siklus yang digunakan dalam wawasan numerik yang koheren ini menggabungkan karakterisasi (pengelompokan), mencapai kesimpulan dan estimasi. Untuk situasi ini, seorang anak seharusnya mampu dan siap untuk berpikir secara numerik, yang harus terlihat ketika anak dapat menangani masalah sederhana, dapat menghitung, dapat memisahkan dan lainnya.

Dari sebagian definisi di atas, cenderung beralasan bahwa berhitung adalah ilmu dalam kerangka numerik dimana menyelidiki garis, motivasi di balik berkonsentrasi pada inti-inti matematika untuk membantu anak-anak dengan melihat lebih jauh ke dalam matematika. perbedaan dan persamaan bentuk dalam keadaan mereka saat ini dan memiliki pilihan untuk mengenali satu sama memperoleh manfaat matematika tunjukkan mengingat situasi mereka saat ini (misalnya: Saya meletakkan buku di atas meja persegi panjang).

Dilihat dari persepsi awal di Kecamatan Pelayung, Peraturan Batanghari pada acara silaturahmi yang digantungkan pada Senin, 21 Januari 2019 menunjukkan bahwa secara keseluruhan TK Nurul Falah merupakan sebuah lembaga edukatif, namun hal ini belajar akan dibatasi untuk anak-anak dewasa 4-5 tahun. Berdasarkan grandtour yang dilakukan, Taman Kanak-kanak Nurul Falah sudah menggunakan Sentra Balok.

Kondisi dilapangan menunjukkan bahwa didalam pembelajaran di Sentra Balok dapat diketahui bahwa berdasarkan hasil perkembangan Berpikir pada pra siklus diketahui bahwa aspek yang dinilai terdapat 30,7% 13 anak belum (BB), terdapat 4 anak dalam Mencocokkan geometri menurut warna, bentuk dan ukurannya atau sebesar 45,8% dari jumlah anak 11 anak (MB) benda dan ukurannya, terdapat 3 anak dalam Mencontoh bentuk geometri atau sebesar 34,0% dari 12 anak belum berkembang (BB) dan dalam Mencontoh bentuk geometri, terdapat 9 anak membangun balok atau sebesar 55,7% dari 6 anak mulai berkembang (MB) membangun balok.

Melihat permasalahan yang ada peneliti mencoba untuk meningkatkan perkembangan Berpikir anak serta membantu memperbaiki program pembelajaran di sentra balok dengan strategi pembelajaran yang lebih

---

<sup>3</sup> Isjoni, *Model Pembelajaran AUD* (Bandung: Alfabeta, 2009), 27.

<sup>4</sup> Ismunamto, *Ensiklopedia Matematika* (Jakarta: Lentera Abadi, 2011), 14.

memberikan umpan balik terhadap peningkatan Berpikir anak dengan melalui mengembangkan pembelajaran tentang mengenal bentuk geometri melalui media bermain balok, sehingga diketahui tingkat keberhasilan dan kegagalan dalam perkembangan Berpikir. Oleh karena itu pendidik khususnya guru untuk memahami langkah-langkah dalam membuat rencana lebih produktif yang mana termasuk pengembangan anak.

Dari hasil observasi menulis menggunakan “Meningkatkan Perkembangan Berpikir dalam Mengenal Bentuk Geometri Melalui Media Bermain Balok Di Taman Kanak-kanak Nurul Falah”.

## B. Kerangka Teori

### 1. Perkembangan Berpikir

Ungkapan “mental” berasal dari kata persepsi berarti mendapatkan, memahami. Mental adalah interaksi yang terjadi di dalam sistem sensorik focal ketika orang berpikir. Mendapatkan ketajaman (*cognizance*) adalah memperoleh, rencana permainan dan pemanfaatan informasi otak untuk mengatasi suatu masalah.<sup>5</sup> Mental adalah sudut pandang, khususnya kapasitas orang untuk berhubungan, survei dan berpikir tentang suatu kesempatan atau kesempatan. Jadi siklus mental dihubungkan dengan tingkat wawasan (pengetahuan) yang menunjukkan individu dengan minat yang berbeda, terutama mengarah pada pemikiran belajar.<sup>6</sup>

Seperti yang ditunjukkan oleh Vygotsky, kapasitas anak-anak mungkin mendapat manfaat dari masukan dari luar melalui kerjasama yang bersahabat. Mental anak muda dapat diperoleh melalui aktivitas pada benda, namun kerjasama temannya.<sup>7</sup> Selain itu, Gagne berpendapat bahwa mental adalah siklus yang terjadi di dalam di titik fokus sistem sensorik ketika orang berpikir. Kapasitas mental ini tumbuh terus menerus, sesuai dengan pergantian peristiwa yang sebenarnya dan saraf yang berada di titik fokus sistem sensorik.<sup>8</sup> Menurut Piaget dapat dirasakan menurut perspektif mengapa dan bagaimana kapasitas berubah dalam jangka panjang. Peningkatan mental berhubungan dengan pengetahuan. Mental pada dasarnya adalah perspektif,

---

<sup>5</sup> Jhon Santrock, *Live Human Development* (Jakarta: Erlangga, 2012), 27.

<sup>6</sup> Hani Quroisin, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri dengan Menggunakan Media Alam Sekitar* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2015), 18.

<sup>7</sup> Karwono, *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar (Edisi Revisi)* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 406.

<sup>8</sup> Sudarna, *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berbakarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, dan Social)* (Yogyakarta: Genius Publisher, 2014), 11-12.

khususnya kapasitas tunggal untuk berhubungan, mengevaluasi dan berpikir tentang suatu kesempatan atau kesempatan.<sup>9</sup>

Sementara itu, yang dimaksud dengan Mental (berpikir) adalah salah satu bagian dari perbaikan mental yang bermaksud mengisolasi realitas sejati dari mimpi, menyelidiki realitas dan memutuskan aturan-aturannya, memilih realitas yang bermanfaat selamanya dan memutuskan realitas sejati di balik sesuatu yang ditampilkan ke atas<sup>10</sup> Pudjiarti dalam Khadijah Berpikir adalah "kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana".<sup>11</sup> Perkembangan Berpikir juga dapat dikatakan Jika demikian dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan Berpikir yang akan dimiliki dan yang dapat dikembangkan setiap anak.<sup>12</sup>

Peningkatan mental berhubungan dengan pengetahuan. Mental pada dasarnya adalah perspektif, khususnya kapasitas tunggal untuk berhubungan, mengevaluasi dan berpikir tentang suatu kesempatan atau kesempatan.<sup>13</sup> Sementara itu, yang dimaksud dengan Mental (berpikir) adalah salah satu bagian dari perbaikan mental yang bermaksud mengisolasi realitas sejati dari mimpi, menyelidiki realitas dan memutuskan aturan-aturannya, memilih realitas yang bermanfaat selamanya dan memutuskan realitas sejati di balik sesuatu yang ditampilkan ke atas.<sup>14</sup> Pudjiarti dalam Khadijah Berpikir adalah "kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal-soal sederhana".<sup>15</sup>

Perkembangan Berpikir juga dapat dikatakan Jika demikian dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan Berpikir yang akan dimiliki dan yang dapat dikembangkan setiap anak.<sup>16</sup> Semuanya itu berdasarkan pendapat umum saja, namun di dalam Alquran pun dipertegasakan pada Surat Al-Baqarah Ayat 219 yang berbunyi:

---

<sup>9</sup> Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 13.

<sup>10</sup> Mohammad Surya, *Strategi Kognitif dalam Pembelajaran* (Bandung: CV. Alfabeta, 2016), 120

<sup>11</sup> Khadijah, *Pengembangan Berpikir Anak Usia Dini*, 31.

<sup>12</sup> Novi Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini* (Purwokerto: Penerbit Gava Media, 2018), 44.

<sup>13</sup> Sujiono, *Metode Pengembangan Kognitif*, 13.

<sup>14</sup> Surya, *Strategi Kognitif dalam*, 120.

<sup>15</sup> Khadijah, *Pengembangan Berpikir Anak Usia Dini*, 31.

<sup>16</sup> Mulyani, *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*, 44.

❖ يَسْأَلُونَكَ عَنِ الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ ۖ قُلْ فِيهِمَا إِثْمٌ كَبِيرٌ وَمَنْفَعٌ لِلنَّاسِ  
وَإِثْمُهُمَا أَكْبَرُ مِنْ نَفْعِهِمَا ۚ وَيَسْأَلُونَكَ مَاذَا يُنْفِقُونَ ۗ قُلِ الْعَفْوَ ۗ كَذَلِكَ  
يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمُ الْآيَاتِ لَعَلَّكُمْ تَتَفَكَّرُونَ ﴿٢١٩﴾

Dari Mereka bertanya kepadamu tentang khamar dan judi. Katakanlah: "Pada keduanya terdapat dosa yang besar dan beberapa manfaat bagi manusia, tetapi dosa keduanya lebih besar dari manfaatnya." Dan mereka bertanya kepadamu apa yang mereka nafkahkan. Katakanlah: "Yang lebih dari keperluan." Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir<sup>17</sup>

Dari Surat diatas dalam berpikir dapat bereksplorasi, bereksperimen dengan cara ini sangat kuat dan mendukung perbaikan mental kerabatnya. Individu yang tercipta peningkatan mental adalah individu yang pada umumnya memiliki kemampuan untuk membuat segalanya, kesempatan dalam pikiran kreatif, sentimen, sepanjang itu setiap individu memiliki kualitas masing-masing. Setiap potensi nalar inovatif tidak akan tercipta jika manusia tidak memanfaatkan pintu yang terbuka ini, agama dipandang oleh semua orang berperan dalam kemerosotan mental manusia, namun agama dibuat oleh Tuhan sehingga keberadaan manusia akan Lebih baik lagi, mereka menganggap bahwa agama menunjukkan standar, namun standar tidak berarti membatasi perubahan mental manusia. Agama benar-benar mendorong individu untuk berpikir dan bertindak dengan lebih kreatif.

Menurut Piaget, mental adalah contoh cara berperilaku individu yang tercermin saat ini dalam menjawab berbagai masalah, sedangkan kapasitas mental adalah strategi yang digunakan oleh individu untuk mendorong tingkat ilmiahnya dan sejauh mana peningkatan mental anak dalam mengendalikan. dan bekerja sama secara efektif dengan keadaannya saat ini, dalam merasakan bagaimana anak-anak menghubungkan antara informasi yang telah dimiliki dengan pertemuan baru.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Muliawan, mental adalah kemampuan untuk berpikir atau menalar sebagian besar tidak menyerah secara efektif dan konsisten mencari cara untuk menemukan pengaturan yang terbaik. dalam menangani suatu masalah.<sup>19</sup>

<sup>17</sup> Q.S. Al-Baqarah/ 2: 219.

<sup>18</sup> Fadjar Shadiq dan Nur Amini Mustajab, *Penerapan Teori Belajar dalam Pembelajaran Matematika di SD* (Yogyakarta: 2011), 26.

<sup>19</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak* (Yogyakarta: 2016), 61.

Sedangkan menurut Muliawan, mental adalah kemampuan untuk berpikir atau menalar sebagian besar tidak menyerah secara efektif dan konsisten mencari cara untuk menemukan pengaturan yang terbaik. dalam menangani suatu masalah.<sup>20</sup>

#### a. Teori Tahap Perkembangan Berpikir Piaget

Pada dasarnya sangat penting untuk lebih mengembangkan kemampuan mental anak-anak agar anak-anak dapat mempelajari lingkungan sekitar mereka melalui lima deteksi mereka. Kursus wawasan menggabungkan sudut yang berbeda, misalnya, ketajaman, memori, pertimbangan, gambar, berpikir dan berpikir kritis.

Kapasitas mental adalah unik di mana anak sama sekali berbeda dari cara mereka berpikir. Piaget menerima bahwa setiap orang melewati empat fase yang sama dalam permintaan yang sama. Tahapan-tahapan ini pada umumnya terkait dengan usia yakni:<sup>21</sup>

##### a) Tahap Sensorimotor (0-2 Tahun)

Anak yang baru lahir mengembangkan pemahaman dunia dengan mengatur pertemuan nyata dengan perkembangan mesin (otot) mereka (datang ke, menghubungi) dan akibatnya dinamai sensorimotor. Langsung dari kelelawar dalam menampilkan minimal contoh cerdas menyesuaikan diri, anak-anak yang baru lahir menunjukkan lebih banyak contoh sensorimotor yang membingungkan.

Piaget menerima bahwa pencapaian mental utama pada tahap paling awal adalah kualitas abadi objek. Ini berarti memahami bahwa artikel dan acara tetap ada dalam acara apa pun, ketika mereka tidak boleh terlihat, didengar, atau dihubungi. Pencapaian selanjutnya adalah pengakuan lambat bahwa ada perbedaan atau batasan di suatu tempat dalam jangkauan diri sendiri dan elemen lingkungan seseorang. Bayangkan jiwa sendiri dan elemen itu bergejolak menentu untuk berpikir.<sup>22</sup>

##### b) Tahap Operasional Konkret (7-11 Tahun)

Piaget memikirkan tahap sebagai dari penalaran a yang masuk akal. Pada periode ini, anak sudah dewasa sampai pada titik penalaran yang masuk akal, namun terbatas pada hal-hal yang substansial.

---

<sup>20</sup> Muliawan, *Mengembangkan Imajinasi*, 61.

<sup>21</sup> Khadijah, *Pengembangan Berpikir Anak Usia Dini*, 66.

<sup>22</sup> McLeod, S. A. Jean Piaget, *Cognitive Theory* (New York: 2013), 56.

Egomania anak mulai berkurang dan daya tampung anak pun ikut bergerak.

## 2. Karakteristik Perkembangan Berpikir

Peningkatan mental pada setiap tahapan memiliki kualitas tersendiri mengenalinya dari tahapan yang berbeda. Perspektif pemuda dijelaskan oleh kualitas yang menyertainya:

- 1) Pemikiran transduktif, menyiratkan bahwa anak-anak merasa tidak induktif atau berwawasan luas namun tidak masuk akal.
- 2) Keadaan tidak jelas dan koneksi hasil logis, menyiratkan bahwa anak-anak merasakan koneksi kausal secara kontra-intuitif.
- 3) Animim, menyiratkan bahwa anak muda mengharapkan.
- 4) Palsu, menyiratkan bahwa muda menerima bahwa segala sesuatu di iklim memiliki semangat seperti manusia.
- 5) Terikat secara perseptual, menyiratkan bahwa anak-anak mereka lihat
- 6) Penyelidikan menyiratkan bahwa berusaha untuk secara efektif mengamati jawaban atas masalah yang dihadapinya.
- 7) Contration, menyiratkan bahwa anak muda berkonsentrasi pada sesuatu yang umumnya menarik dan mengabaikan kualitas yang berbeda.
- 8) Egosentris, menyiratkan bahwa anak-anak melihat dunia dalam keadaan mereka saat ini seperti yang ditunjukkan oleh kehendak mereka sendiri.<sup>23</sup>

Kemajuan mental yang matang tersebut perkembangan mengubah logika orang tersebut. (c) Mendapatkan keadaan dan hasil yang logis. Dimana memiliki penjelasan. (d) Siap diatur. Dimana anak muda bisa berhitung dan mendapatkan angka. Menurut Sujiono, ciri-ciri peningkatan mental anak pada tahap praoperasional adalah: mengumpulkan benda yang kemiripan, menghitung 1-20, memahami wujud lugas, mengerti gagasan implikasi terbalik, memiliki pilihan untuk mengenali dari artikel atau gambar asli, bergabung dan mereferensikan objek. Mencocokkan bentuk langsung, mengelompokkan angka, mengarang, makanan yang tumbuh dari tanah, memahami huruf kecil dan besar, memahami warna.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Nanik Ernawati, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box," *Jurnal Simki Pedagogia* 3, no. 1 (Agustus 2016):6, <http://simki.unpkediri.ac.id/detail/13.1.01.11.0293P>.

<sup>24</sup> Wulandari Retnaningrum, *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Bermain Memancing* (Semarang:Universitas Semarang, 2016), 2.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Berpikir AUD

Memengaruhi perubahan mental, ada perbedaan penilaian di antara para klinisi. Kelompok psikometri revolusioner berpendapat bahwa sekitar 90% dari ilmiah / mental tidak sepenuhnya diselesaikan oleh faktor keturunan dan dampak alam, termasuk pengajaran, hanya berkontribusi sekitar 10%. Pertemuan ini membuktikan bahwa orang-orang yang memiliki heriditas ilmiah yang tinggi akan sangat mudah untuk tumbuh meskipun hanya dengan mediasi alam yang tidak signifikan, sementara orang-orang yang memiliki heriditas yang rendah, syafaat ekologis sering mengalami masalah meskipun mereka telah selesai. idealnya. Kemudian lagi, pertemuan instruktif revolusioner dengan tegas percaya bahwa syafaat alami, termasuk pelatihan, benar-benar memiliki porsi sekitar 80-85%, sementara heriditas hanya berkontribusi 15-20% pada pergantian peristiwa ilmiah tunggal. Syaratnya adalah memberikan waktu yang cukup bagi pintu-pintu potensial yang terbuka bagi masyarakat untuk mengembangkan kapasitas keilmuannya tanpa batas.<sup>25</sup>

Dengan tidak menentang dua pertemuan revolusioner tersebut, kemajuan keilmuan sangat dipengaruhi oleh dua elemen fundamental, yaitu faktor keturunan dan iklim. Sebenarnya dampak dari kedua unsur tersebut tidak gratis, namun hasil dari kerjasama keduanya peningkatan keilmuan dapat dimaknai sebagai berikut:

#### a. Faktor heriditas

Faktor keturunan adalah bahwa sejak dalam perut. Masalah kecil menyimpan kode turun-temurun kita, data tentang siapa kita akan berubah. Panduan ini mengarahkan perkembangan dari sel soliter menjadi sel soliter menjadi individu triliunan sel ideal dari kode hereditas pertama. Inti dari mengandung.

Oleh karena itu, mungkin anak muda telah membawa kesempatan, apakah itu akan menjadi kemampuan untuk berpikir pada tingkat yang biasa,. Bagaimanapun, potensi ini tidak dapat tumbuh secara ideal tanpa iklim yang dapat memberikan pintu terbuka yang berharga untuk pembangunan. Dengan demikian, pekerjaan keturunan sangat menentukan kemajuan ilmiah anak-anak.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Khadijah, *Pengembangan Berpikir Anak Usia Dini*, 41.

<sup>26</sup> Khadijah, *Pengembangan Berpikir Anak Usia Dini*, 42.

## b. Faktor lingkungan

Banyak pemeriksaan dan eksplorasi mendukung bahwa unsur-unsur alam mempengaruhi tingkat mental atau pengetahuan seseorang. Unsur-unsur alam dipisahkan menjadi dua komponen ekologi yang berperan penting dalam mempengaruhi kemajuan ilmiah anak-anak.

## c. Sekolah

Seperti iklim keluarga, iklim sekolah juga mengambil bagian penting setelah keluarga untuk kemajuan mental anak. Karena, sekolah merupakan yayasan formal yang diberi kewajiban untuk menggarap pergantian peristiwa anak-anak, termasuk peningkatan daya nalar anak. Untuk situasi ini, pendidik harus benar-benar menyadari bahwa kemajuan ilmiah anak terletak dalam genggamannya, dalam lebih dari satu cara, termasuk:

- 1) Menjalin kerja sama atau pergaulan yang nyaman dengan siswa, dengan hubungan yang nyaman ini, mental siswa akan memiliki rasa aman yang nyata, sehingga semua masalah yang dialami dapat dibicarakan secara terbuka dengan pendidiknya,
- 2) Memberikan pintu terbuka yang berharga bagi para siswa untuk berdiskusi secara signifikan mendukung peningkatan ilmiah para siswa,
- 3) Mengikuti dan melatih perkembangan aktual anak, latihan pemberian makanan untuk kemajuan penalaran siswa
- 4) Lebih mengembangkan kemampuan bahasa siswa, baik melalui media cetak atau dengan memberikan keadaan yang memungkinkan siswa untuk mengkomunikasikan pemikiran mereka, mempengaruhi peningkatan ilmiah siswa.<sup>27</sup>

Mengenalkan bentuk matematika dengan pemuda sangat persuasif untuk tingkat yang lebih tinggi. Menyajikan bentuk matematika dapat memanfaatkan kemajuan dalam mempersepsi matematika bagi remaja adalah: peningkatan kemampuan anak dalam mereferensikan benda sebagai perhitungan, mengenal benda sebagai perhitungan, mengenali sifat-sifat bentuk matematika, mengumpulkan bentuk matematika (lingkaran, segitiga, bentuk persegi, bentuk persegi, Dan seterusnya).<sup>28</sup>

Berdasarkan penilaian matematika adalah hubungan spasial dimulai dengan membangun ide. Penyajian bentuk sangat penting bagi kaum

---

<sup>27</sup> Khadijah, *Pengembangan Berpikir Anak Usia Dini*, 48.

<sup>28</sup> Khadijah, *Pengembangan Berpikir Anak Usia Dini*, 5.

muda, yang membantu kaum muda memahami ide-ide penting bentuk yang berharga untuk kehidupan masa depan.

#### 4. Mengetahui Bentuk Geometri

Menurut J.Tombakan dan Selpius Geometri berasal dari bahasa Yunani yaitu "ge" yang berarti bumi dan "metan" yang berarti mengukur pengembangan geometri anak dini (usia 0-6 tahun) adalah kemampuan yang berhubungan dengan konsep bentuk dan ukuran.

Dengan mengetahui bentuk geometri juga diharapkan anak dapat mengetahui dan menyebutkan berbagai macam benda, berdasarkan bentuk geometri dengan cara mengamati benda-benda yang ada di sekitar anak misalnya lingkaran, segitiga, bujur sangkar, segi empat, segi lima, segi enam, setengah lingkaran, bulat telur (oval).

#### 5. Media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut dengan kata bentuk jamak. AECT (*Relationship of Instruction and Correspondence Innovation*) mendefinisikan media sebagai menyampaikan. Public Instruction Affiliation (NEA) mendefinisikan sesuatu dikendalikan, secara bersama-sama.

Media memiliki arti penting yang signifikan dalam bidang pengajaran, khususnya dalam pelatihan yang tepat. Pengajar guru terkait dengan alam semesta pelatihan sekolah formal, merasa sedikit ragu dengan kecukupan sebuah media pembelajaran.

#### 6. Bermain

Bermain adalah sebuah kegiatan yang mana membuat anak menjadi bahagia, bebas melakukan apapun saat berada di lingkungan rumah, masyarakat dan lingkungan sekolah. Bermain menurut Anita Yus merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat elalu saja anak menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan.<sup>29</sup> Sedangkan menurut Joan dan Utami menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktivitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak* (Medan: 2010), 134.

<sup>30</sup> Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar*, 135.

## 7. Media Bermain Balok

Mitchell mengemukakan bahwa bermain balok adalah potongan-potongan kayu yang polos (tanpa cat), sama lebar dan tebalnya dan dengan panjang dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit bentuk kurva, bentuk silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok-balok dasar.<sup>31</sup> Sementara itu, bermain balok dapat diartikan sebagai "Permainan persegi merupakan instrumen permainan yang sangat tepat sebagai alat untuk melakukan berbagai perkembangan. Melalui bermain balok, anak memiliki potensi kesempatan untuk melatih mata, tangan, dan koordinasi yang sebenarnya."<sup>32</sup>

Selain itu, sebagaimana dikemukakan oleh Asmawati "Pilar adalah perlengkapan standar yang harus ada di ruang belajar pemuda dan sangat inventif dalam melaksanakan rencana pendidikan."<sup>33</sup> Media Playing Blocks adalah perangkat bermain pengembangan yang berharga bagi anak-anak. Blok dating dalam variasi daya tarik, kotak dapat dimainkan sendiri oleh anak-anak, atau dalam kelompok dengan teman untuk lebih mengembangkan bagian-bagian perkembangan.

### C. Metode Penelitian

Jenis penelitian dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Researt*). Menurut Stephen Kemmis, PTK atau Action Researt adalah suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, untuk meningkatkan kemampuan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki dimana praktik-praktik pembelajaran dilaksanakan. Menurut Suhardjono penelitian tindakan kelas suatu kegiatan penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan perkembangan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian adalah perkembangan dari latihan logis untuk mengatasi suatu masalah. Kapasitas penelitian untuk melacak klarifikasi dan jawaban atas masalah dan memberikan pilihan yang berbeda dengan hasil yang mungkin dapat digunakan untuk berpikir kritis. Eksplorasi semacam kegiatan wali

<sup>31</sup>Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: 2015), 7.

<sup>32</sup> Khilmayah Anis, *Efektivitas Bermain Balok Unit dalam Meningkatkan Logic Smart Padas Siswa PAUD Sukses Kreatif* (Surabaya: 2011), 25.

<sup>33</sup> Mohamad Fatra, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 melalui kegiatan Bermain Balok pasa Anak Kelompok B* (Gorontalo: 2014), 78.

(Vehicle). Wahana kegiatan penelitian (activity research) bekerja pada sifat siklus dan hasil belajar dari kumpulan siswa. Untuk situasi ini gagasan kelas atau wali kelas belum lebih pada adanya latihan pembelajaran setidaknya dua siswa.<sup>34</sup>

Sementara itu, menurut penilaian lain, Ruang Belajar Kegiatan Eksplorasi merupakan penelitian yang dilakukan oleh seseorang untuk berlatih dalam karya digunakan dalam pengembangan pekerjaan yang sebenarnya. Karena eksplorasi yang diarahkan oleh pengajar merupakan penelitian kegiatan yang berkaitan dengan wali kelas tempat pendidik tersebut bekerja, maka dikenal dengan penelitian kegiatan ruang belajar (Vehicle).<sup>35</sup>

Pengertian Kendaraan juga dapat diambil dari penggambaran setiap kata Wahana (Homeroom Activity Exploration) Eksplorasi, Aktivitas. Penelitian dicirikan gerakan memperhatikan artikel tertentu melalui filosofi logis dengan mengumpulkan informasi dan membedahnya untuk menangani masalah,<sup>36</sup> Oleh karena itu, dalam menyelesaikan Wahana (Penjelajahan Aktivitas Ruang Kelas) harus sesuai dengan pengaturan pelaksanaan pemeriksaan logika meskipun masalah yang dihadapi bersifat membumi. Dalam mengarahkan pemeriksaan, seseorang harus fokus bahwa kegiatan diselesaikan dengan cara yang metodis, observasional dan terkontrol.<sup>37</sup>

Efisien menyiratkan bahwa latihan yang dilakukan harus diselesaikan dengan cara yang sadar sesuai dengan prinsip yang ada. Dalam menyelesaikan latihan-latihan ujian tidak boleh dilakukan sembarangan namun harus progresif dan terkoordinasi. Exact sebenarnya bermaksud bahwa dalam mengarahkan pemeriksaan harus didasarkan pada informasi, sehingga tujuan dapat diadvokasi. Terkendali menyiratkan bahwa pemeriksaan yang diselesaikan harus sesuai dengan metodologi dan rencana yang jelas. Ini harus dipikirkan agar latihan yang dilakukan dapat mengatasi masalah saat ini dengan baik.

Dari penggambaran beberapa pengertian Wahana (Penjelajahan Kegiatan Ruang Belajar), cenderung sebagai proses belajar berpikir kritis yang dibantu oleh pengajar melalui refleksi diri secara penuh dengan niat menggarap alam. pembelajaran dilakukan pada perkumpulan siswa yang akan mengikuti Latihan Belajar.

---

<sup>34</sup> H.E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 10.

<sup>35</sup> Achmad Hufad, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, 2009), 54.

<sup>36</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 26.

<sup>37</sup> Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana, 2010), 45.

## 1. Karakteristik PTK (Penelitian Tindakan Kelas)

### a. Tujuan PTK (Penelitian tindakan kelas)

Rencana ditolong melalui penyusunan standar dan kegiatan harus memiliki tujuan yang wajar, begitu pula dengan Wahana (Penjelajahan Kegiatan Balai Belajar) sebagai berikut:

- 1) Mengerjakan hakikat belajar.
- 2) Dapat mengatasi masalah-masalah nyata yang terjadi di ruang belajar terkait dengan kerjasama antara pendidik dan mahasiswa.
- 3) Mengerjakan sifat belajar berlatih di wali kelas terus-menerus.
- 4) Mengerjakan mentalitas guru yang ahli.<sup>38</sup>
- 5) Meningkatkan pentingnya pengajaran.
- 6) Bekerja pada sifat instruksi.
- 7) Bekerja pada efektivitas pelatihan para eksekutif.<sup>39</sup>

## 2. Karakteristik PTK (Tindakan Kelas)

Kendaraan beberapa atribut tidak sama dengan strategi pemeriksaan lainnya. Atribut Kendaraan (Penjelajahan Kegiatan Ruang Belajar) merupakan penjelasan yang lebih pasti dari pengertian di atas dalam kehidupan sehari-hari Kendaraan (Penjelajahan Kegiatan Ruang Belajar) memiliki sifat-sifat yang menyertainya:

- 1) Kendaraan (Eksplorasi Kegiatan Ruang Belajar) dapat mengatasi hambatan antara hipotesis instruktif dan praktik.
- 2) Ini kooperatif.<sup>40</sup>
- 3) Isu-isu yang dibahas adalah akal sehat.
- 4) Kewajiban pelaksanaan dan hasil eksplorasi ada pada pendidik sebagai ahli, mengingat penyuluh adalah penyelenggara dan pelaksana latihan-latihan .
- 5) Instruktur masalah penting harus ditangani di kelas.<sup>41</sup>
- 6) Dilakukan di "wali kelas" dan pertimbangannya dipusatkan pada latihan-latihan pembelajaran.<sup>42</sup>

## 3. Kelebihan dan Kelemahan PTK (Penelitian Tindakan Kelas)

Segala sesuatu atau tindakan yang dilakukan harus menikmati manfaat dan hambatan. Apalagi PTK menikmati banyak manfaat yang jelas

---

<sup>38</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 63-64.

<sup>39</sup> Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 53-54.

<sup>40</sup> Sabyantoro, *Penelitian Tindakan Kelas* (Semarang: CV. Widya Karya, 2009), 14-16.

<sup>41</sup> Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, 33-34.

<sup>42</sup> Suyadi, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas* (Jogyakarta: Diva Press, 2010), 23-28.

memberikan kekuatan pendorong untuk pelaksanaannya. Manfaat ini menantang untuk dilacak dalam teknik pemeriksaan lainnya. Secara umum, kelebihan Kendaraan termasuk hal-hal yang memberdayakan pemanfaatan Kendaraan (Penjelajahan Kegiatan Rumah Tangga) dalam iklim pendidikan. Beberapa manfaat PTK antara lain sebagai berikut:

- a. Tidak sedikit pun dilakukan oleh satu orang tetapi mencakup perkumpulan yang berbeda.
- b. Tujuan yang pertemuan terhubung.
- c. Hasil eksplorasi.<sup>43</sup>
- d. Dapat beradaptasi dan serbaguna.
- e. Dapat dimanfaatkan untuk membina wali kelas melakukan program pendidikan.
- f. Dapat lebih mengembangkan keterampilan luar biasa pendidik.

Selain menikmati banyak manfaat, Kendaraan juga tidak terlepas dari kekurangan/kekurangan. Namun, dengan asumsi Anda melihat kekurangannya, masih ada yang kurang dari manfaatnya.

Beberapa kekurangan Kendaraan (Aktivitas Ruang Belajar Eksplorasi) antara lain:

- a) Hambatan ilmuwan/pendidik sehingga pelaksanaan Wahana (Penjelajahan Kegiatan Kelas) tidak dapat dilakukan secara alami. Hal ini akan teratasi secara efektif dengan asumsi para pendidik yang akan melakukan eksplorasi mau dan berusaha mewujudkan sehingga dapat melakukan Wahana (Aktivitas Ruang Belajar Eksplorasi) dengan tepat dan akurat.
- b) Itu tidak semua termasuk untuk hasil yang sederhana adalah untuk mengatasi masalah saat ini.

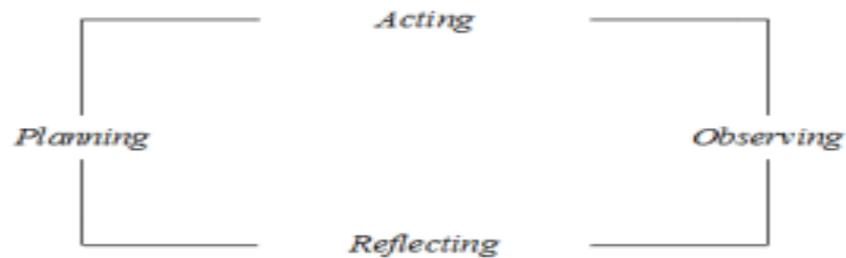
#### 4. Model Penelitian Tindakan

##### a. Model Kurt Lewin

Model Kurt Lewin. Model Kurt Lewin merupakan model yang selama ini menjadi acuan utama (fundamental) dari berbagai model penelitian kegiatan, khususnya penelitian kegiatan balai studi (Vehicle). Lewin cepat mempresentasikan penelitian aktivitas. Menurut Lewin, ide utama penelitian aktivitas terdiri dari empat bagian, khususnya: a) (mengatur); b) Aktivitas (aktng); c) Persepsi (memperhatikan); d) Refleksi (mencerminkan) yaitu:

---

<sup>43</sup> Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, 37.



Gambar 1. Desain Model Kurt Lewin

**b. Model Tindakan Kemmis & McTaggart ( 1988)**

Model Kemmis & McTanggart merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Pada model Kemmis & McTaggart tindakan (acting) dan observasi (observing) dijadikan sebagai satu kesatuan karena mereka menganggap bahwa kedua komponen tersebut merupakan dua kegiatan yang tidak bisa dipisahkan.

Berikut ini adalah model yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc Taggart.<sup>44</sup>



Gambar 2. Model Kemmis & McTaggart

Konfigurasi Eksplorasi Kemmis merupakan penyempurnaan dari ide dasar yang dikemukakan oleh Kurt Lewin. Konfigurasi eksplorasi Kemmis

<sup>44</sup> Hamzah, LamaTenggo, Satria & Koni, *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 35.

dikenal dengan model *twisting*. Hal ini dengan alasan bahwa dalam menata, Kemmis menggunakan susunan perenungan diri yang berliku-liku, yang dimulai dari rencana, kegiatan, persepsi, refleksi, dan pemikiran ulang yang menjadi alasan pendekatan berpikir kritis. Perbedaan antara rencana eksplorasi Kemmis dan Kurt Lewin adalah Kemmis menggabungkan bagian akting dan perhatian. Penyatuan kedua bagian tersebut karena cara pelaksanaan akting dan perhatian merupakan dua latihan yang tidak dapat dibedakan.

Seperti yang ditunjukkan oleh Model Kemmis dan McTaggart, dalam penelitian aktivitas inferior, latihan ini harus dilakukan dalam satu satuan waktu, ketika satu aktivitas terjadi dan persepsi juga selesai. Dalam konfigurasi penelitian Kemmis dikenal kerangka siklus. Hal ini dimaksudkan agar dalam satu siklus terdapat rangkaian latihan yang terdiri dari penyusunan, aktivitas, persepsi, dan refleksi. Setiap kali siklus utama praktis selesai, spesialis benar-benar menemukan kelemahan ketika refleksi selesai, analis dapat melanjutkan ke siklus berikutnya. Siklus kedua dengan isu serupa, namun strateginya unik.

Keterkaitan Model Kemmis dan McTaggart dalam Eksplorasi Aktivitas Kelas (*Vehicle*) yang akan dilakukan dalam penelitian ini dipusatkan pada sarana untuk lebih mengembangkan eksekusi instruktur serta animasi dan hasil belajar mental anak. Pada akhirnya, model Kemmis dan Mc Taggart tidak semata-mata berusaha mengungkap penyebab berbagai persoalan pembelajaran yang akan dihadapi, tetapi lebih kritis untuk memberikan pengaturan sebagai kegiatan untuk mengatasi persoalan tersebut.

##### **5. Kelebihan dan Kelemahan Model Kemmis & McTaggart**

- a) Terjadinya kerja sama dalam proyek penelitian dengan peserta didik
- b) Membantu peneliti untuk menyelesaikan beberapa permasalahan yang terjadi
- c) Langkah-langkah siklus selanjutnya dimodifikasi berbeda dipecahkan
- d) Menyamakan penelitian yang akan diteliti dengan temuan fakta di lapangan.

##### **6. Populasi dan Sampel Penelitian**

###### **a. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : Obyek/Subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>45</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah Anak Taman Kanak-kanak Nurul Falah dengan jumlah anak sebanyak 15 anak. Penulis mengambil populasi anak usia 4-5 di Taman Kanak-kanak Nurul Falah Pulau Betung Berpikirnya.

### **b. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>46</sup> Yang menjadi sampel didalam penelitian ini adalah anak kelompok A Usia 4-5 Tahun yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Nurul Falah dikarenakan masih rendahnya perkembangan Berpikir TK Nurul Falah Kec. Pelayung Kab. Batang Hari. Memiliki informan yaitu: guru, kepala sekolah, serta anak kelompok A yang usia 4-5 tahun.<sup>47</sup>

## **7. Jenis dan Sumber Data**

### **a. Jenis Data**

Untuk memudahkan pengambilan data yang akan dilakukan oleh peneliti maka penelitian ini menggunakan dua Jenis pengambilan data terdiri yaitu (a) Data primer, dan (b) Data Sekunder .

## **8. Sumber Data**

Sumber data adalah tempat, orang atau benda dimana peneliti dapat mengamati, bertanya, membaca tentang hal-hal yang berkenaan dengan variabel yang diteliti.<sup>48</sup> Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder.<sup>49</sup> Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data.

## **9. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengambilan/pengumpulan dan merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama penelitian ini adalah mendapatkan data.<sup>50</sup>

### **a. Kisi –Kisi Instrumen**

Kisi-kisi Instrumen merupakan pedoman atau panduan dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan instrumen yang diturunkan dari

---

<sup>45</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), 80.

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 81.

<sup>47</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012), 300.

<sup>48</sup> Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 99.

<sup>49</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Cetakan ke-26* (Bandung: Alfabeta, 2017), 225.

<sup>50</sup> Hamza B. Uno, dkk, *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Bandung: Alfabeta, 2013), 23.

variabel evaluasi yang akan dimati. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan berbagai alat berbentuk instrumen, yang digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kualitatif sedangkan untuk mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif digunakan soal tes penguasaan kompetensi.

#### b. Jenis Instrumen

Berbicara tentang jenis-jenis instrumen metode dan instrumen pengumpulan data sebenarnya tidak ubahnya dengan berbicara masalah evaluasi. Mengevaluasi tidak lain adalah memperoleh data tentang status sesuatu dibandingkan dengan standar atau ukuran yang telah ditentukan, karena mengavaluasi adalah juga mengadakan pengukuran. Mendasarkan pada pengertian ini, maka apabila kita menyebutkan jenis metode dan alat atau instrumen pengumpulan data, maka sama saja dengan menyebut alat evaluasi, atau tidak – tidaknya hampir seluruhnya sama.<sup>51</sup> Jenis Instrumen yang digunakan yaitu: (a) *Observation*, (b) Wawancara (*Interview*), dan (c) Dokumentasi.

### 10. Validasi Instrumen

Validasi Instrumen merupakan salah satu kevalid suatu instrumen. Dari penelitian Pengujian validasi instrumen yang dimaksudkan agar mengetahui keberhasilan instrumen penelitian dalam melakukan fungsi ukurnya.

### 11. Teknik Analisis Data

Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa analisis deskriptif kuantitatif. Rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik diskriptif kuantitatif yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Menurut Suharsimi Arikunto<sup>52</sup> Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 76% kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri kelompok A TK Nurul Falah meningkat melalui media bermain balok menjadi empat tingkatan diantaranya: (a). Kriteria Berkembang Sangat Baik, dalam meningkatkan perkembangan berpikir yang diperoleh anak antara 76-100%, (b). Kriteria Berkembang Sesuai Harapan, yaitu apabila hasil penilaian dalam meningkatkan perkembangan Berpikir yang diperoleh anak antara 56-75%, (c). Kriteria Mulai Berkembang, yaitu apabila hasil penilaian dalam

---

<sup>51</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 193.

<sup>52</sup> Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, 33.

meningkatkan perkembangan Berpikir yang diperoleh antara 41-55%, (d). Kriteria Belum Berkembang, yaitu apabila hasil penilaian dalam meningkatkan perkembangan Berpikir media yang diperoleh antara 0-40%.

## 12. Validasi Data

Penelitian yang bersumberkan data diambil saat pelaksanaan penelitian. Triangulasi observasi dari guru sebagai subyek penelitian dan hasil belajar anak sebagai sumber data lainnya.

## 13. Prosedur Penelitian Tindakan

Prosedur yang dipakai adalah penelitian tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart model penelitian ini terdiri dari empat komponen yaitu (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Tindakan (*Action*), (3) Pengamatan (*Observation*) dan (4) Refleksi.

### D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bermain balok untuk mengenal bentuk geometri bersama guru, anak-anak terlihat saling berebut untuk melakukan aktivitas bermain tersebut dan bahkan ketika ditanya bentuk balok yang digunakan itu anak tidak bisa menjawabnya. Berpikir khususnya membuat mengenal bentuk geometri dalam bermain balok bentuk geometri dan menyusun bentuk balok dari guru dilaksanakan dalam 2 siklus.

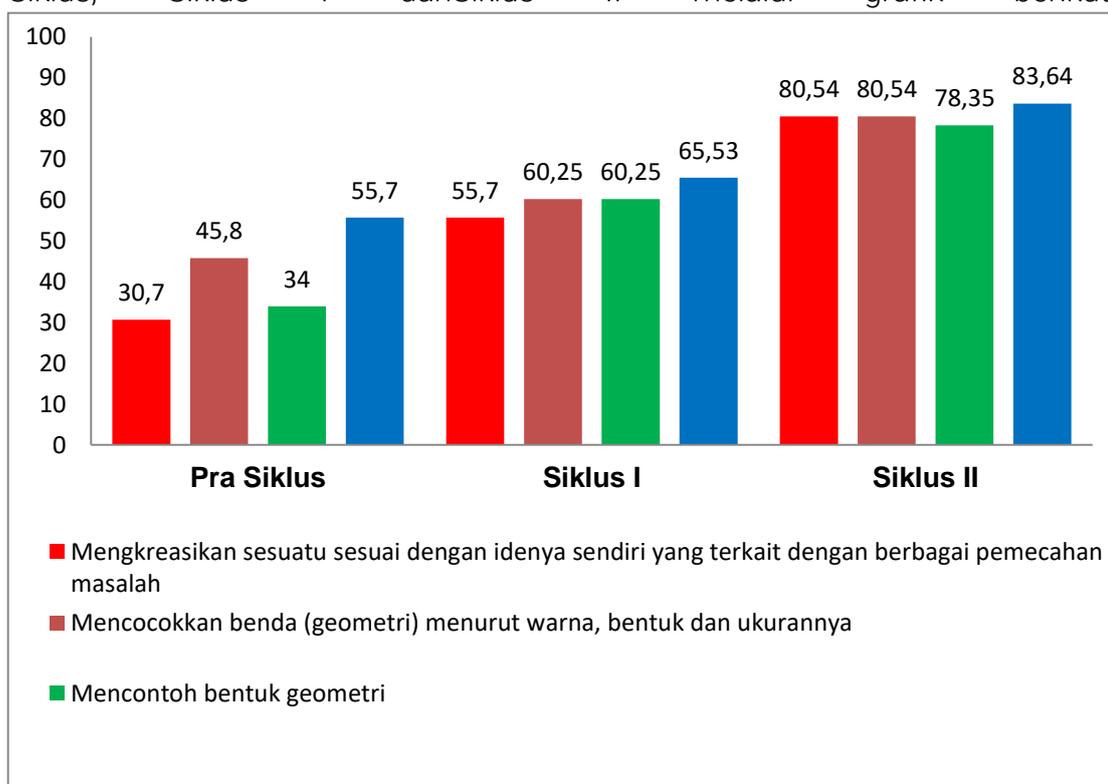
Berdasarkan hasil dari analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut:

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Hasil Pengamatan Perkembangan Berpikir saat Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II**

No	Kelompok	Aspek Yang Dinilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
			%	Kriteria	%	Kriteria	%	Kriteria
1.	A	Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah	30,7 %	BB	55,7 %	MB	80,5 %	BSB
2.		Mencocokkan benda (geometri) menurut warna, bentuk dan ukurannya	45,8 %	MB	60,2 %	BSH	80,5 %	BSB
3.		Mencontoh bentuk geometri	34,0 %	BB	60,2 %	BSH	78,3 %	BSB

4.		Keterampilan membedakan penglihatan dan membantuanakdalam meningkatkankemampuan konstruksi (membangun)balok	55,7 %	MB	65,5 3%	BSH	83,6 4%	BSB
----	--	---	--------	----	---------	-----	---------	-----

Selanjutnya kita lihatperbandingan dari pratindakan sampai pada Pra Siklus, Siklus I danSiklus II melalui grafik berikut



Dari grafik diatas dapat terlihat adanya peningkatan perkembangan Berpikir. Berpikir bermain balok pada pra siklus diperoleh 30,7% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 55,7%,sedangkan pada siklus II lebih meningkat 80,54% dalam Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, dalam Mencocokkan benda (geometri) menurut warna, bentuk dan ukurannya pada pra siklus diperoleh 45,8% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 60,25%, sedangkan pada siklus II lebih meningkat menjadi 80,54% dalam Mencocokkan benda (geometri) menurut warna, bentuk dan ukurannya , dalam Mencontoh bentuk geometri pada pra siklus diperoleh 34,0% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 60,25%, sedangkan pada siklus II lebih meningkat menjadi 78,35% dalam Mencontoh bentuk geometri, dalam dan membangun balok pada pra siklus

diperoleh 55,7% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 65,53%, sedangkan pada siklus II lebih meningkat menjadi 83,64% dalam membangun balok.

Perkembangan Berpikir mengenal bentuk geometri melalui media bermain balok belum maksimal. Alasannya adalah minimnya bertanya kepada anak sebelum kegiatan dilaksanakan serta dalam mengelola kelas. Mengenal bentuk geometri bermain balok malu-malu.<sup>53</sup>Anak-anak memerlukan stimulasi dari guru agar perkembangan Berpikir anak dapat berkembang sangat baik. Agar perkembangan Berpikir anak dengan yang lainnya dan membuat orang tua khawatir karna mengingat permintaan pendidikan yang lebih lanjut yang butuh anak yang pintar dalam calistung bukannya kreativitas. Mengurutkan bentuk balok dan menentukan bentuk geometri, membuat bentuk geometri, membuat gambar geometri dan membangun balok kegiatan tersebut sebagai kebutuhan pengetahuan bagi mereka.

Dalam siklus II anak mengikuti kegiatan mengembangkan perkembangan Berpikir anak dalam mengenal bentuk geometri melalui media, peningkatan yang dicapai 76% dapat menyelesaikan dengan baik dan maksimal dalam menyelesaikan tugasnya ini termasuk kategori sangat baik. Anak-anak yang mempunyai keterampilan yang baik akan cepat menerima dan faham dengan penjelasan yang diterima dari guru. Dengan menerapkan metode bermain balok partisipasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut akan lebih kreatif dan lebih baik dalam menampilkan Berpikir.

## E. Kesimpulan

Pembelajaran meningkatkan perkembangan Berpikir dalam media bermain balok di Taman Kanak-kanak Nurul Falah Pulau Betung. Kegiatan bermain balok pada tindakan hasil perkembangan Berpikir anak dalam Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah, dalam Mencocokkan benda (geometri) menurut warna, bentuk dan ukurannya pada pra siklus diperoleh 45,8% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 60,25%, sedangkan pada siklus II lebih meningkat menjadi 80,54% dalam geometri, dalam Mencontoh pada pra siklus diperoleh 34,0% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 60,25%, sedangkan pada siklus II lebih meningkat menjadi 78,35% dalam Mencontoh bentuk geometri, dalam Keterampilan membedakan penglihatan dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan konstruksi (membangun) balok pada pra siklus

---

<sup>53</sup> Fadlillah, *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2014), 54.

diperoleh 55,7% anak sedangkan pada siklus I naik menjadi 65,53%, sedangkan pada siklus II lebih meningkat menjadi 83,64% dalam membangun balok.

### Daftar Pustaka

- Ahmad, Zulfa. *Pola Asuh Anak dalam Perspektif Islam*. (Jambi: 2009)
- Alayis, Kiyam A'zamul. *Al-Qur'an Karim Mubarak*. ( Jakarta Pusat: Samad. 2014)
- Anis, Khilmiyah. *Efektivitas Bermain Balok Unit dalam Meningkatkan Logic Smart Padas Siswa PAUD Sukses Kreatif*. (Surabaya: 2011)
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2013)
- Basrowi dan Suwandi. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. (Bogor:Ghalia Indonesia. 2008)
- Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: 2015)
- Ernawati, Nanik. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk-Bentuk Geometri Melalui Media Smart Box," *Jurnal Simki Pedagogia* 3, no. 1 (Agustus 2016):6, <http://simki.unpkediri.ac.id/detail/13.1.01.11.0293P>.
- Fadlillah. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri. 2014)
- Fatra, Mohamad. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 melalui kegiatan Bermain Balok pasa Anak Kelompok B*. (Gorontalo: 2014)
- Hamzah, Lamatenggo, Satria & Koni. *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2011)
- Hufad, Achmad. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Jakarta: Dirjen pendidikan Islam Depag RI. 2009)
- Isjoni. *Model Pembelajaran AUD*. (Bandung: Alfabeta. 2009)
- Ismunamto. *Ensiklopedia Matematika*. (Jakarta: Lentera Abadi. 2011)
- Karwono. *Belajar dan Pembelajaran serta Pemanfaatan Sumber Belajar (Edisi Revisi)*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2012)
- Khadijah. *Kemajuan mental AUD*. (Medan: Perdana Publishing. 2012)

- Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers. 2010)
- Muliawan, Ungguh Jasa. *Mengembangkan Imajinasi dan Kreatifitas Anak*. (Yogyakarta: 2016)
- Mulyani, Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. (Purwokerto: Penerbit Gava Media. 2018)
- Mulyasa, H.E. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Remaja Rosdakarya. 2009)
- Quroisin, Hani. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Bentuk Geometri dengan Menggunakan Media Alam Sekitar*. (Semarang: Universitas Negeri Semarang. 2015)
- Retnaningrum, Wulandari. *Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Bermain Memancing*. (Semarang: Universitas Semarang. 2016)
- S. A., McLeod and Piaget, Jean. *Cognitive Theory*. (New York: 2013)
- Sabyantoro. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Semarang: CV. Widya Karya. 2009), Santrock, Jhon. *Live Human Development*. (Jakarta: Erlangga. 2012)
- Shadiq, Fadjar dan Mustajab, Amini Nur. *Penerapan Teori Belajar dalam Pembelajaran Matematika di SD*. (Yogyakarta: 2011)
- Sudarna. *PAUD Pendidikan Anak Usia Dini Berbakarakter Melejit Kepribadian Anak Secara Utuh (Kecerdasan Emosi, Spirit, dan Social)*. (Yogyakarta: Genius Publisher. 2014)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D Cetakan ke-26*. (Bandung: Alfabeta. 2017)
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta. 2012)
- Sujiono, Nurani Yuliani. *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka. 2008)
- Surya, Mohammad. *Strategi Kognitif dalam Pembelajaran*. (Bandung: Cv. Alfabeta. 2016)
- Suyadi. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. (Jogyakarta: Diva Press. 2010)
- Yus, Anita. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. (Medan: 2010).