

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini Berlokasi TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek berada di desa Kamulan, kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek. TK ini berlokasi di pinggir jalan desa yang tidak begitu ramai, sehingga keamanan anak terjaga. Lingkungan sekolah dekat dengan perindangan dan cukup nyaman untuk belajar.

TK tersebut terdiri dari dua kelas, yaitu kelas A dan kelas B, 1 ruang guru dan 2 toilet. Dalam ruang kelas terdapat beberapa alat permainan seperti balok kayu, peraga rambu lalu lintas, bongkar pasang dan lain-lain. Selain itu di TK ini dilengkapi dengan alat permainan *outdoor*. Tenaga pendidik yang ada adalah tiga orang guru. Penelitian ini dilakukan pada kelas kelompok B dimana siswanya berjumlah 29 anak yang terdiri dari 11 putra dan 18 putri.

##### **2. Deskripsi Hasil Penelitian**

###### **a. Deskripsi Data Kemampuan Awal Anak**

Penelitian dilakukan pada TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek didasari adanya beberapa masalah yang ditemukan peneliti melalui observasi secara langsung baik pada anak maupun guru dalam proses pembelajaran. Dari beberapa permasalahan yang muncul, peneliti

mengambil permasalahan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif khususnya perkembangan Geometri pada penggunaan permainan *puzzle*. Pada anak kelompok B di TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek permasalahan yang terkait dengan bentuk geometri adalah anak mengalami pemahaman yang tidak utuh tentang bentuk geometri.

Pada saat itu, pengenalan bentuk geometri dilakukan oleh guru dengan memberikan penjelasan singkat melalui gambar bentuk geometri yang dibuat sendiri oleh guru dipapan tulis. Guru menggambar ketiga bentuk geometri yaitu lingkaran, segi tiga, dan segi empat. Guru menjelaskan kepada anak tentang nama ketiga bentuk tersebut, dilanjutkan dengan penjelasan tentang ciri-ciri bentuknya seperti “anak-anak lingkaran itu bentuknya bunder melengkung”, “segi tiga mempunyai tiga garis”, dan “segi empat mempunyai empat garis”. Guru juga memberikan contoh benda berbentuk geometri yang berada didalam ruang kelas.

Oleh karena guru hanya menggunakan gambar yang ada dipapan tulis, terlihat jika anak kurang antusias dalam memperhatikan penjelasan guru. Anak-anak terlihat asyik berbicara dengan teman sebangku. Kemudian untuk mengukur tingkat pemahaman anak, guru menggunakan lima indikator penilaian yaitu menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, mengelompokkan bentuk geometri, membedakan ciri bentuk geometri, menunjukkan menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk geometri dan Kemampuan menghitung kepingan *puzzle* dalam bentuk geometri. Kelima indikator tersebut terangkum dalam lembar kerja anak maupun kegiatan inti yang dibuat oleh guru.

Berdasarkan data hasil kondisi awal sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas diperoleh keterangan bahwa skor rata-rata pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* anak pada kelompok B TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek yaitu 4,80. Data tersebut diperoleh dari nilai tugas harian anak dari 29 anak TK, sebanyak 14 anak (48%) yang dinyatakan tuntas atau mencapai indikator kinerja yakni memperoleh Tanda Cek  $\checkmark$  dan Sama dengan (=) sedangkan siswa 15 anak (52%) belum memenuhi indikator kinerja. Selengkapnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.1 Kemampuan Pengenalan Geometri Kondisi Awal**

No	Hasil Kemampuan Pengenalan Geometri	Data
1	Tanda Cek $\checkmark$	8
2	Bulatan Kosong $\circ$	15
3	Sama Dengan =	6
4	Nilai rata-rata kelas	4,80
5	Jumlah anak tidak tuntas	15
6	Jumlah anak tuntas	14
	<b>Persentase ketuntasan belajar (%)</b>	<b>48%</b>

Hal ini disebabkan karena guru hanya mengandalkan gambar yang ada di majalah maupun dengan menggambar geometri di papan tulis dimana bentuk geometri tersebut menjadi tidak proporsional. Dan dengan ia belajar yang kurang maksimal, membuat anak menjadi tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pengenalan bentuk geometri dalam permainan *Puzzle* sehingga pemahaman anak menjadi tidak utuh.

## **b. Deskripsi Hasil Penelitian**

### **1) Implementasi Pelaksanaan Siklus 1**

Siklus I dilaksanakan 5X pertemuan yaitu pada hari Selasa, 17 April 2018 sampai hari Sabtu, 21 April 2018. Pada siklus I peneliti menyampaikan indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut:

#### **a) Perencanaan**

Pelaksanaan siklus I dimulai dengan mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam pelaksanaan tindakan. Peneliti memulai dengan sebuah perencanaan yang diantaranya adalah:

- a.1) Mempersiapkan materi pembelajaran yang tercantum dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.
- a.2) Menata lingkungan belajar yaitu mempersiapkan alat dan bahan pendukung pembelajaran Kemudian menata tempat duduk anak.
- a.3) Menyamakan persepsi antara guru dan peneliti dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan.
- a.4) Mempersiapkan lembar observasi sesuai indikator pengamatan dan lembar kerja anak (LKA). Indikator pengamatan diambil dari Kajian Teori dan Kurikulum yang

digunakan oleh guru yaitu gabungan dari Kurikulum Departemen Agama dan Kurikulum 2013. Perencanaan aspek yang akan dinilai pada tabel berikut:

**Tabel 4.2 Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus I**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (1- 3)
1	Kemampuan menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	
2	Kemampuan mengelompokkan bentuk geometri	
3	Ketepatan mencari kepingan <i>puzzle</i> yang sesuai dengan pasangannya	
4	Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk buah	
5	Kemampuan menghitung kepingan <i>puzzle</i> buah	

b) Pelaksanaan

Rangkaian pelaksanaan siklus I dimulai dengan upaya guru mengkondisikan peserta didik, ruangan ditata sedemikian rupa sehingga tidak terkesan monoton. Hal ini dilakukan agar anak-anak memiliki kesiapan dalam mengikuti pembelajaran. Guru memberikan pengantar untuk mengaitkan materi kemudian memberikan arahan dalam permainan *puzzle* secara klasikal tentang pengenalan geometri. Hal tersebut dimaksudkan agar anak-anak secara lebih mudah diarahkan dalam proses pembelajaran. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan permainan *puzzle*, guru mengenalkan permainan *puzzle* dan memberi contoh

cara permainan *puzzle* yang akan digunakan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan anak untuk mengemukakan pendapat.



**Gambar 4.1**  
Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran *puzzle* variasi

Langkah selanjutnya agar permainan *puzzle* dapat berjalan guru membagi permainan *puzzle* setiap anak mendapatkan satu permainan *puzzle*. Anak melakukan kegiatan mencari dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru.





**Gambar 4.2**  
**Kegiatan mencari dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru**



**Gambar 4.3**  
**Kemampuan anak dalam memasang kepingan geometri menjadi bentuk *puzzle* utuh**

Diperoleh data pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Siklus I**

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Lutfi Ardian Haqiqi	2	2	1	1	2	8	1,6
2	Muh. Ilham Rifki E.	2	1	2	2	3	10	2
3	Muh. Qanafi Abdillah	1	2	1	2	3	9	1,8
4	M. Nahdan Raid S.	1	1	1	1	2	6	1,2
5	Erfina Syawa	1	2	2	2	2	9	1,8
6	Kheisa Wahyu Aji	2	2	3	3	3	13	2,6
7	Azrin Nazura Arifatul	1	3	2	3	2	11	2,2
8	Prabowo Aji Zakarya	2	1	2	2	2	9	1,8
9	Neysa Anindiya Z	2	1	2	2	2	9	1,8
10	Afis Sofiana A'yun	1	1	2	1	1	6	1,2
11	Zahrizal Hafis Z	2	2	2	2	2	10	2
12	M. Ilham Maulana	2	2	3	2	2	11	2,2
13	Aryani Tri Hapsari	1	2	2	2	2	9	1,8
14	Eka Setyana Dewi	2	1	2	2	3	10	2
15	Lachita Styana Dewi	1	3	2	2	2	10	2
16	Zakiya Haura Mahya	2	1	2	2	2	9	1,8
17	Nova Abdee Muh	2	1	2	2	2	9	1,8
18	Farkhan Taufiq M	1	1	2	1	1	6	1,2
19	Sofina Naja El S.	2	1	1	2	1	7	1,4
20	Muh. Rofiul Khasaini	1	1	1	2	1	6	1,2
21	Felicya Esteliana	1	1	1	2	1	6	1,2
22	M. Rayindra Ismail M	1	2	2	1	2	8	1,6
23	Chalista Raissa Najala	1	1	2	1	1	6	1,2
24	Najmi Khumayroh	1	2	2	2	2	9	1,8
25	Wahyu	2	1	1	2	2	8	1,6
26	Qotibul Fikri Umam	1	1	2	2	2	8	1,6
27	Pahsamianto	1	1	2	1	2	7	1,4
28	Kursi megawati	1	1	2	2	2	8	1,6
29	Banta lilery	1	1	2	2	2	8	1,6
<b>Jumlah nilai</b>		<b>41</b>	<b>42</b>	<b>53</b>	<b>53</b>	<b>56</b>	<b>245</b>	<b>49</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>1,4</b>	<b>1,4</b>	<b>1,8</b>	<b>1,8</b>	<b>1,9</b>	<b>8,4</b>	<b>1,7</b>
<b>Prosentase (%)</b>		<b>71%</b>	<b>69%</b>	<b>55%</b>	<b>55%</b>	<b>52%</b>	<b>12%</b>	<b>59%</b>



Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata pengenalan geometri baru mencapai 59%. Pengenalan geometri yang dapat diketahui dari 5 aspek yakni: kemampuan menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, ketepatan mencari kepingan *puzzle* yang sesuai dengan pasangannya, kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk buah, dan kemampuan menghitung kepingan *puzzle* buah.

c) Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi:

- c.1) Kesiapan siswa,
- c.2) Menanggapi apersepsi,
- c.3) Memperhatikan penjelasan guru,
- c.4) Ketertiban mencari kepingan *puzzle*,
- c.5) Keaktifan siswa dalam pembelajaran,
- c.6) Semangat siswa dalam menghitung,
- c.7) Keberanian bertanya,
- c.8) Kemampuan mengerjakan tugas.

Hasil aktivitas siswa sebagaimana tabel berikut :

Tabel 4.4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Siklus I)

No	Indikator	Jumlah siswa yang mendapatkan skor			Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Kesiapan siswa	10	15	4	52	56	Mulai Berkembang
2	Menanggapi apersepsi	11	14	4	51	57	Mulai Berkembang
3	Memperhatikan penjelasan guru	15	11	3	46	63	Mulai Berkembang
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>	16	10	3	45	64	Mulai Berkembang
5	Keaktifan dalam pembelajaran	10	16	3	51	57	Mulai Berkembang
6	Semangat dalam menghitung	10	15	4	52	56	Mulai Berkembang
7	Keberanian bertanya	19	8	2	41	71	Berkembang
8	Siswa mengerjakan tugas	10	15	4	52	56	Mulai Berkembang
<b>JUMLAH</b>		101	104	27	390	479	
<b>RATA-RATA</b>						<b>60</b>	
<b>KRITERIA</b>						<b>Mulai Berkembang</b>	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus I tingkat aktivitas siswa pada pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori Mulai Berkembang dengan rata-rata 60

#### d) Refleksi

Tahapan setelah pengamatan (*observing*) adalah (*reflecting*), refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I.

Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Siklus I

Penilaian Siswa	59%	Mulai Berkembang
Observasi	60%	Mulai Berkembang

### Catatan Hasil Lapangan

Sehubungan hal yang penting selama proses pembelajaran berlangsung dan hal-hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah dibuat peneliti dan juga pengamat adalah sebagai berikut :

- 1) Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran
  - 1.1) Kurangnya pengkodisian terhadap aktivitas anak
  - 1.2) Kurang tepat dalam mengatur waktu
- 2) Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran
  - 2.1) Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti
  - 2.2) Masih ada yang belum mengerti tentang bermain *puzzle*
  - 2.3) Banyak anak yang berlarian saat pembelajaran.

### Kendala dan Rencana Perbaikan

Kendala yang peneliti alami adalah :

- 1) Belum adanya tempat kusus untuk bermain *puzzle*
- 2) Suasana ruang bermain *puzzle* sangat bising karena dilakukan ditempat bermain dan banyak orang tua yang sedang menunggu

- 3) Rata-rata perilaku anak masih belum mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam bersikap dengan positif masih mencapai 2 dan itu masih kurang dari standart minimal yang ditentukan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu adanya rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti, yaitu :

- 1) Peneliti memberikan cara baru yang lebih menarik dan dapat dilakukan diruang kelas yang di pakai belajar anak sehari-hari
- 2) Memberikan motivasi kepada anak untuk tertib dan selalu fokus
- 3) Perlu adanya bergantian tema dan media baru agar lebih mudah di mengerti dan menarik kesenangan.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I siswa yang tuntas belajar baru mencapai 59% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu dari keaktifan siswa dalam menanggapi kegiatan pembelajaran. Proses pengenalan geometri yang menggunakan permainan *puzzle* dengan observasi dalam kategori Mulai Berkembang. Maka perlu dilaksanakan berikutnya yaitu siklus II.

## **2) Implementasi Pelaksanaan Siklus II**

Dalam pelaksanaan siklus I indikator penilaian yang telah ditetapkan belum tercapai, oleh karena itu dilanjutkan dengan siklus II. Siklus II dilaksanakan 5X pertemuan yaitu pada hari Selasa, 24 April 2018 sampai hari Sabtu, 28 April 2018. Pada siklus II peneliti

menyampaikan indikator: menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Pada siklus II guru menyampaikan materi pokok dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama pembelajaran pada siklus II yaitu meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a) **Perencanaan**

Berpedoman pada refleksi siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus II diupayakan mengantisipasi berbagai kelemahan sebelumnya. Siklus II juga dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) yang memfokuskan pada indikator: menyusun kepingan *puzzle* variasi menjadi bentuk utuh. Perencanaan berikutnya guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran benar-benar sesuai dengan SKH yang disusun guru. Perencanaan aspek yang akan dinilai pada tabel berikut:

**Tabel 4.5 Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus II**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (1- 3)
1	Kemampuan menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	
2	Kemampuan mengelompokkan bentuk geometri	
3	Ketepatan mencari kepingan <i>puzzle</i> yang sesuai dengan pasangannya	
4	Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> menjadi bentuk binatang	
5	Kemampuan menghitung kepingan <i>puzzle</i> binatang	

**b) Pelaksanaan**

Pada siklus II, guru harus mengondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti pembelajaran. Setelah memberikan apersepsi/pengantar pembelajaran secara aplikatif dengan memberikan contoh-contoh benda nyata dan sederhana yang ada di lingkungan anak untuk mempermudah mengaitkan materi, guru memberikan arahan dalam permainan *puzzle* secara klasikal. Untuk mengoptimalkan pemanfaatan permainan *puzzle* *bervariasi*, guru mengenalkan permainan *puzzle* kembali dan memberi contoh cara permainan *puzzle* yang akan digunakan. Selanjutnya, guru memberikan kesempatan anak untuk mengemukakan pendapat.



**Gambar 4.4**  
**Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran *puzzle* variasi**

Langkah selanjutnya agar permainan *puzzle* dapat berjalan pengarahan sangat dibutuhkan agar peserta didik memahami cara

proses permainan *puzzle* variasi, guru kembali memberi contoh cara permainan *puzzle*. Setiap anak mendapatkan satu permainan *puzzle* yang kemudian anak diminta untuk menyusun kepingan bentuk-bentuk utuh dengan pengawasan guru.



**Gambar 4.6**

Kegiatan mencari dan menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan pendampingan guru



**Gambar 4.7**

Kemampuan anak dalam memasang kepingan geometri menjadi bentuk *puzzle* utuh

Diperoleh data Siklus II pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Anak Siklus II**

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Lutfi Ardian Haqiqi	2	1	2	1	2	8	1,6
2	Muh. Ilham Rifki E.	2	1	1	2	1	7	1,4
3	Muh. Qanafi Abdillah	1	2	1	1	1	6	1,2
4	M. Nahdan Raid S.	1	2	1	1	2	7	1,4
5	Erfina Syawa	1	1	1	2	2	7	1,4
6	Kheisa Wahyu Aji	2	1	1	1	1	6	1,2
7	Azrin Nazura Arifatul	2	1	2	1	2	8	1,6
8	Prabowo Aji Zakarya	1	2	2	2	2	9	1,8
9	Neysa Anindiya Z	1	1	2	2	2	8	1,6
10	Afis Sofiana A'yun	1	2	1	1	1	6	1,2
11	Zahrizal Hafis Z	2	1	1	2	2	8	1,6
12	M. Ilham Maulana	2	2	1	1	2	8	1,6
13	Aryani Tri Hapsari	1	1	1	2	2	7	1,4
14	Eka Setyana Dewi	1	2	1	2	1	7	1,4
15	Lachita Styana Dewi	2	2	2	1	2	9	1,8
16	Zakiya Haura Mahya	1	1	2	1	2	7	1,4
17	Nova Abdee Muh	1	2	1	2	2	8	1,6
18	Farkhan Taufiq M	2	1	1	1	1	6	1,2
19	Sofina Naja El S.	1	1	2	2	1	7	1,4
20	Muh. Rofiul Khasaini	1	2	2	1	1	7	1,4
21	Felicya Esteliana	1	1	2	1	1	6	1,2
22	M. Rayindra Ismail M	1	2	1	1	2	7	1,4
23	Chalista Raissa Najala	1	2	1	1	1	6	1,2
24	Najmi Khumayroh	2	1	2	2	2	9	1,8
25	Wahyu	2	1	2	1	2	8	1,6
26	Qotibul Fikri Umam	2	1	1	2	2	8	1,6
27	Pahsamianto	1	1	2	1	2	7	1,4
28	Kursi megawati	1	1	1	2	2	7	1,4
29	Banta lilery	2	1	2	1	2	8	1,6
<b>Jumlah nilai</b>		<b>41</b>	<b>40</b>	<b>42</b>	<b>41</b>	<b>48</b>	<b>212</b>	<b>42,4</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>1,4</b>	<b>1,4</b>	<b>1,5</b>	<b>1,4</b>	<b>1,7</b>	<b>7,3</b>	<b>1,5</b>
<b>Prosentase (%)</b>		<b>71%</b>	<b>73%</b>	<b>69%</b>	<b>71%</b>	<b>60%</b>	<b>14%</b>	<b>68%</b>

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata pengenalan geometri meningkat mencapai 68%.



c) **Observasi**

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi: kesiapan siswa, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan, ketertiban mencari kepingan *puzzle*, keaktifan siswa, semangat siswa, keberanian bertanya, kemampuan mengerjakan tugas. Hasil aktivitas siswa sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Siklus II)**

No	Indikator	Jumlah yang mendapatkan skor			Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Kesiapan siswa	21	5	3	40	73	Berkembang
2	Menanggapi apersepsi	16	9	4	46	63	Mulai Berkembang
3	Memperhatikan penjelasan guru	18	8	3	43	67	Mulai Berkembang
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>	16	10	3	45	64	Mulai Berkembang
5	Keaktifan dalam pembelajaran	14	12	3	47	62	Mulai Berkembang
6	Semangat dalam menghitung	20	7	2	40	73	Berkembang
7	Keberanian bertanya	19	8	2	41	71	Berkembang
8	Siswa mengerjakan tugas	15	10	4	47	62	Mulai Berkembang
<b>JUMLAH</b>		139	69	24	349	534	
<b>RATA-RATA</b>						<b>67</b>	
<b>KRITERIA</b>						<b>Mulai Berkembang</b>	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus II tingkat aktivitas

siswa pada pembelajaran dengan menggunakan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori Mulai Berkembang dengan rata-rata 67

#### d) Refleksi

Tahapan setelah pengamatan (*observing*) adalah (*reflecting*), refleksi yang berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus I II.

Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Siklus II

Penilaian Siswa	68%	Mulai Berkembang
Observasi	71%	Mulai Berkembang

### **Kendala dan Rencana Perbaikan**

Kendala yang peneliti alami adalah :

- 1) Belum adanya tempat kusus untuk bermain *puzzle*
- 2) Suasana ruang bermain *puzzle* sangat bising karena dilakukan ditempat bermain dan banyak orang tua yang sedang menunggu
- 3) Rata-rata perilaku anak masih belum mencapai taraf keberhasilan yang sesuai karena ketuntasan anak dalam bersikap dengan positif masih mencapai 2,5 dan itu masih kurang dari standart minimal yang ditentukan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu adanya rencana baru yakni perbaikan yang akan dilakukan peneliti, yaitu :

- 1) Peneliti memberikan cara baru yang lebih menarik dan dapat dilakukan diruang kelas yang di pakai belajar anak sehari-hari

- 2) Memberikan motivasi kepada anak untuk tertib dan selalu focus
- 3) Perlu adanya bergantian tema dan media baru agar lebih mudah di mengerti dan menarik kesenangan.

Hasil Refleksi sebagai berikut :

- 1) Aktivitas anak di dalam kelas menunjukkan tindakan keberhasilan anak dalam kategori mulai berkembang. Ini menunjukkan antusias anak mengikuti permainan *puzzle*.
- 2) Aktivitas peneliti menunjukkan tingkat keberhasilan tindakan pada kategori berkembang baik.
- 3) Prestasi belajar anak pada siklus II menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Dan bisa dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan diakhir siklus II siswa yang tuntas belajar meningkat mencapai 68% sehingga belum mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini. Indikator keberhasilan dalam penelitian yaitu minimal 71% dari keaktifan siswa dalam menanggapi kegiatan pembelajaran. Proses pengenalan geometri yang menggunakan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori Mulai Berkembang. Maka perlu dilaksanakan siklus terakhir yaitu siklus III

### **3) Implementasi Pelaksanaan Siklus III**

Dalam pelaksanaan siklus II indikator penilaian yang telah ditetapkan belum tercapai, walaupun sudah hampir mendekati dikategorikan minimal, tapi harus dilanjutkan dengan siklus III. Siklus III dilaksanakan 3X pertemuan yaitu pada hari Senin, 01 Mei 2018

sampai hari Rabu, 03 Mei 2018. Adapun kegiatan yang dilaksanakan selama pembelajaran pada siklus III yaitu meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

#### a) Perencanaan

Berpedoman pada refleksi siklus I dan II, perencanaan penelitian tindakan kelas pada siklus III diupayakan mengantisipasi berbagai kelemahan sebelumnya. Siklus III juga dimulai dari penyusunan Satuan Kegiatan Harian (SKH) dan guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan pembelajaran benar-benar sesuai dengan SKH yang disusun guru. Perencanaan aspek yang akan dinilai pada tabel berikut:

**Tabel 4.8 Kemampuan Pengenalan Geometri Siklus III**

NO	ASPEK PENGAMATAN	SKOR (1-3)
1	Kemampuan menyusun kepingan <i>puzzle</i> berdasarkan warna, bentuk dan ukuran	
2	Kemampuan mengelompokkan bentuk geometri	
3	Kemampuan membedakan ciri-ciri bentuk geometri	
4	Kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan <i>puzzle</i> yang berbentuk geometri	
5	Kemampuan menghitung kepingan <i>puzzle</i>	

#### b) Pelaksanaan

Pada siklus III, guru harus benar-benar memaksimalkan untuk mengondisikan peserta didik dengan baik agar mereka tertib dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu guru harus memberikan pengantar yang baik dan jelas agar pembelajaran permainan *puzzle*

berjalan dengan sukses dan bisa mencapai minimal yang ditargetkan oleh guru.



**Gambar 4.7**

**Guru memberikan arahan tentang proses pembelajaran *puzzle* geometri**  
Langkah selanjutnya pengarahan sangat dibutuhkan agar peserta didik memahami cara proses permainan *puzzle*, agar peserta didik tidak keliru dalam bermain menyusun bentuk-bentuk geometri yang sama, guru kembali memberi contoh cara permainan *puzzle*.





**Gambar 4.8**

**Kemampuan anak dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru**

Menjelang akhir pelajaran, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengemukakan pendapat dalam mengembangkan pengenalan bentuk-bentuk geometri. Aspek yang diamati sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siklus III**

No	Nama	Aspek yang diamati					Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	Lutfi Ardian Haqiqi	1	1	1	1	2	6	1,2
2	Muh. Ilham Rifki E.	1	2	1	1	2	7	1,4
3	Muh. Qanafi Abdillah	2	1	1	1	2	7	1,4
4	M. Nahdan Raid S.	1	2	1	1	1	6	1,2
5	Erfina Syawa	1	2	1	1	1	6	1,2
6	Kheisa Wahyu Aji	1	2	1	1	1	6	1,2
7	Azrin Nazura Arifatul	2	1	1	1	1	6	1,2
8	Prabowo Aji Zakarya	2	1	1	1	1	6	1,2
9	Neysa Anindiya Z	1	2	1	1	1	6	1,2
10	Afis Sofiana A'yun	1	2	1	1	1	6	1,2
11	Zahrizal Hafis Z	1	2	1	1	1	6	1,2
12	M. Ilham Maulana	1	1	1	2	1	6	1,2
13	Aryani Tri Hapsari	1	2	1	1	1	6	1,2
14	Eka Setyana Dewi	1	2	1	1	1	6	1,2
15	Lachita Styana Dewi	1	1	2	1	1	6	1,2

16	Zakiya Haura Mahya	1	1	2	1	1	6	1,2
17	Nova Abdee Muh	1	2	1	1	1	6	1,2
18	Farkhan Taufiq M	1	1	1	2	1	6	1,2
19	Sofina Naja El S.	1	1	1	2	1	6	1,2
20	Muh. Rofiul Khasaini	1	2	1	1	1	6	1,2
21	Felicya Esteliana	2	1	1	1	1	6	1,2
22	M. Rayindra Ismail M	2	1	1	2	1	7	1,4
23	Chalista Raissa Najala	1	1	1	2	1	6	1,2
24	Najmi Khumayroh	2	1	1	1	2	7	1,4
25	Wahyu	1	1	1	1	2	6	1,2
26	Qotibul Fikri Umam	2	1	1	1	2	7	1,4
27	Pahsamianto	1	1	2	1	1	6	1,2
28	Kursi megawati	2	1	1	1	1	6	1,2
29	Banta lilery	1	1	1	1	1	5	1
<b>Jumlah nilai</b>		<b>37</b>	<b>40</b>	<b>32</b>	<b>34</b>	<b>35</b>	<b>178</b>	<b>35,6</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>1,3</b>	<b>1,4</b>	<b>1,1</b>	<b>1,2</b>	<b>1,2</b>	<b>6,1</b>	<b>1,2</b>
<b>Prosentase (%)</b>		<b>78%</b>	<b>73%</b>	<b>91%</b>	<b>85%</b>	<b>83%</b>	<b>16</b>	<b>82%</b>

Berdasarkan rekapitulasi hasil pengenalan geometri di atas dapat diketahui bahwa rata-rata hasil pengenalan geometri sudah mencapai 82%. Pengenalan geometri diketahui dari 5 aspek yakni: Kemampuan menyusun kepingan *puzzle* berdasarkan warna, bentuk dan ukuran, kemampuan mengelompokkan bentuk geometri, kemampuan membedakan ciri-ciri bentuk geometri, kemampuan menunjukkan dan menyusun kepingan *puzzle* yang berbentuk geometri, dan kemampuan menghitung kepingan *puzzle* macam-macam bentuk geometri.

### c) Observasi

Observasi dilakukan dengan melibatkan teman sejawat/Kepala Sekolah dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diobservasi yaitu aktivitas siswa meliputi: kesiapan siswa, menanggapi apersepsi, memperhatikan penjelasan, ketertiban

mencari kepingan *puzzle*, keaktifan siswa, semangat siswa, keberanian bertanya, kemampuan mengerjakan tugas. Hasil aktivitas siswa sebagaimana tabel berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Observasi (Siklus III)**

No	Indikator	Jumlah yang mendapatkan skor			Jumlah skor	Presentase (%)	Kriteria
		1	2	3			
1	Kesiapan siswa	24	4	1	35	<b>83</b>	Berkembang
2	Menanggapi apersepsi	22	6	1	37	<b>78</b>	Berkembang
3	Memperhatikan penjelasan guru	21	6	2	39	<b>74</b>	Berkembang
4	Ketertiban mencari kepingan <i>puzzle</i>	24	3	2	36	<b>81</b>	Berkembang
5	Keaktifan dalam pembelajaran	23	5	1	36	<b>81</b>	Berkembang
6	Semangat dalam menghitung	23	5	2	39	<b>74</b>	Berkembang
7	Keberanian bertanya	20	6	3	41	<b>71</b>	Berkembang
8	Siswa mengerjakan tugas	19	7	3	42	<b>69</b>	Mulai Berkembang
<b>JUMLAH</b>		<b>176</b>	<b>42</b>	<b>15</b>	<b>305</b>	<b>611</b>	
<b>RATA-RATA</b>						<b>76%</b>	
<b>KRITERIA</b>						<b>Berkembang</b>	

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa dan dilakukan analisis data maka diperoleh data bahwa pada siklus III tingkat aktivitas siswa pada pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* termasuk dalam kategori **Berkembang** dengan rata-rata 76%.

#### **d) Refleksi**

Berdasarkan pelaksanaan siklus III, maka peneliti melakukan kegiatan refleksi berupa koreksi terhadap tindakan yang telah dilaksanakan ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada siklus III, keaktifan siswa sudah baik. Anak-anak pada siklus I



dan II tidak aktif sudah menjadi aktif dalam pengenalan geometri dengan permainan *puzzle*.

#### Hasil Rekapitulasi Siklus III

Penilaian Siswa	76%	Berkembang
Observasi	82%	Berkembang

#### Catatan Hasil Lapangan

Sehubungan hal yang penting selama proses pembelajaran berlangsung dan hal-hal tersebut tidak tercantum dalam lembar observasi yang telah dibuat peneliti dan juga pengamat adalah sebagai berikut :

- 1) Berkenaan dengan aktivitas peneliti dalam proses pembelajaran
  - 1.1) Kurangnya kesederhanaan anak dalam percakapan bermain *puzzle*
  - 1.2) Kurang konsisten dalam mengatur waktu
- 2) Berkenaan dengan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran
  - 2.1) Masih ada anak-anak yang ramai sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan peneliti
  - 2.2) Masih ada yang belum mengerti tentang bermain *puzzle*
  - 2.3) Masih ada beberapa anak yang malu untuk bermain *puzzle*

### **Hasil Refleksi**

Berdasarkan kegiatan refleksi terhadap hasil tes akhir dan hasil observasi pada siklus III, maka dapat diperoleh beberapa hal berikut :

- 1) Hasil kegiatan bermain *puzzle* anak berdasarkan skor tes akhir menunjukkan peningkatan yang cukup baik dari tes sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman perilaku proposional anak bisa meningkat. Sehingga tidak perlu pengulangan siklus untuk meningkatkan hasil belajar anak.
- 2) Aktivitas guru telah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria berkembang. Oleh karena itu, tidak perlu pengulangan siklus untuk aktivitas guru.
- 3) Prestasi belajar anak pada siklus III menunjukkan keberhasilan kriteria berkembang baik. Oleh karena itu, tidak perlu adanya pengulangan siklus untuk aktivitas siswa

Berdasarkan analisis aktivitas siswa sudah mencapai 82% dan hasil observasi yang dilakukan diakhir siklus pada siklus III, siswa yang tuntas belajar mencapai 76% sehingga sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini yaitu kategori Berkembang. Anak terlibat aktif dalam proses pengenalan geometri dengan menggunakan permainan *puzzle* yang ditandai dengan aktivitas anak baik dalam lembar observasi, anak TK Bustanul Athfal Aisyiyah Kamulan Trenggalek meningkat dalam pengenalan geometrinya, karena sudah mencapai atau memenuhi indikator kinerja maka penelitian ini dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilaksanakan siklus berikutnya.