

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini penggunaan media *playdough* untuk meningkatkan motorik halus anak kelompok A di TK Aisyiyah 13 Surabaya dengan alamat Jalan Jemurwonosari No. 30 Wonocolo Surabaya dan berjumlah 13 anak. Tujuan upaya ini untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2015 sampai Desember 2015 dengan menggunakan 2 siklus dan setiap siklus 2 pertemuan.

Hasil Penelitian Siklus I

Pertemuan 1

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Tahap perencanaan ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Tahapan rencana penelitiannya adalah :

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui indikator yang akan disampaikan pada anak menggunakan media *playdough*.
2. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
3. Mempersiapkan media dan alat pembelajaran.
4. Membuat lembar observasi untuk pengamatan terhadap aktivitas anak dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.
5. Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tangannya dan mengkoordinasikan tangan dan

mata untuk membentuk segiempat dan bentuk benda dari bentuk dasar segiempat.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

- a) Anak-anak diajak untuk membuat lingkaran besar.
- b) Mengucapkan ikrar (2 kalimat syahadat) dan salam.
- c) Anak-anak diajak melakukan kegiatan motorik kasar yaitu meloncat melewati rintangan balok kayu.
- d) Guru mengajak berdoa sebelum belajar.
- e) Diskusi tentang keadaan, suasana dan benda-benda yang ada di kota.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menerangkan kegiatan bermain pembelajaran yang berkaitan dengan tema tanah airku sub tema kehidupan di kota
- b) Guru mengenalkan bentuk geometri segiempat kepada anak, dan membuat garis dengan menebali gambar titik-titik bentuk geometri segiempat.
- c) Guru mengenalkan media *playdough*, cara menggunakan dan mencontohkan membuat bentuk geometri segiempat dari *playdough*.
- d) Guru membuat contoh cara membuat benda dari bentuk geometri segiempat seperti gedung bertingkat, rumah, taman dan mobil dengan *playdough*.
- e) Anak membuat bentuk geometri segiempat dan bentuk benda dari bentuk dasar geometri segiempat serta guru membimbingnya.

3. Istirahat

- a) Anak mencuci tangan
 - b) Anak berdoa sebelum makan/minum, makan bersama dan berdoa sesudah makan/minum
 - c) Bermain bebas
4. Kegiatan Akhir
- a) Guru mengajak menyanyi lagu “Becak”.
 - b) Evaluasi kegiatan belajar anak selama belajar di kelas, tentang kemampuan belajar, kemandirian anak dan keaktifan anak.
 - c) Do’a, salam, pulang.
- c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan anak dan guru yang digunakan didalam proses pembelajaran dengan instrumen yang ada. Pengolahan data hasil belajar anak dianalisis untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel. 4.1.
Data Hasil Penelitian Pada Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Aspek yang dinilai		Jumlah Aspek 1 & Aspek 2	Rata-rata Aspek 1 & Aspek 2 X
		Aspek 1 Membuat bentuk geometri (segiempat)	Aspek 2 Membuat bentuk dari bentuk dasar geometri (segiempat)		
1	Cetta	2	2	4	2
2	Erlinta	2	2	4	2
3	Fara	2	2	4	2
4	Danish	1	2	3	1,5
5	Jessica	3	2	5	2,5
6	Onel	3	3	6	3 *
7	Vino	2	3	5	2,5
8	Nawfal	2	3	5	2,5
9	Radit	2	1	2	1,5
10	Abri	2	2	4	2
11	Ersya	2	2	4	2
12	Fira	1	1	2	1
13	Enno	1	1	2	1
	ΣX	24	26	50	

Keterangan Aspek 1(membuat bentuk geometri segiempat) :

Skor 4 : anak mampu membuat bentuk segiempat sebanyak 4 buah

Skor 3 : anak mampu membuat bentuk segiempat sebanyak 3 buah

Skor 2 : anak mampu membuat bentuk segiempat sebanyak 2 buah

Skor 1 : anak mampu membuat bentuk segiempat sebanyak 1 buah

Keterangan aspek 2 (anak membuat benda dari bentuk dasar geometri segiempat) :

Skor 4 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 4 buah

Skor 3 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 3 buah

Skor 2 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 2 buah

Skor 1 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 1 buah

Rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk geometri segiempat:

$$X1 = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X1 = \frac{24}{13} = 1,84$$

Rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk dari bentuk dasar geometri segiempat adalah :

$$X2 = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X2 = \frac{26}{13} = 2$$

Jadi rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk geometri segiempat dan membuat bentuk dari bentuk dasar geometri segiempat adalah :

$$X = \frac{X1 + X2}{2}$$

$$= \frac{1,84 + 2}{2} = 1,92$$

-

Prosentase kemampuan motorik halus anak yang sudah mampu pada siklus I pertemuan 1 adalah :

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

$$= \frac{1}{13} \times 100\%$$

$$= 7,6\%$$

Rata-rata kemampuan motorik halus anak pada siklus I pertemuan 1 adalah 1,92.

Prosentase kemampuan motorik halus anak yang mampu pada siklus I pertemuan 1 adalah 7,6 % belum mencapai keberhasilan. Permasalahannya karena anak masih baru mengenal *playdough* sebagai media pembelajaran, sehingga anak

masih canggung untuk membentuk benda dari *playdough*. Anak belum tahu bagaimana tehnik membuat bentuk dan belum punya banyak contoh bentuk benda, sehingga anak belum punya inspirasi membuat bentuk benda.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Pada Siklus I Pertemuan 1

Tabel. 4.2.

Data Hasil Penelitian Aktivitas Mengajar Guru Siklus I Pertemuan 1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
I	Kegiatan Awal		
a.	Persiapan RKH, alat dan bahan untuk pembelajaran	2	masih ada alat dan bahan yang tidak disiapkan
b.	Kemampuan membuka pelajaran & mengelola kelas	3 *	anak antusias memulai pembelajaran
II	Kegiatan Inti		
a.	Keterampilan mengembangkan materi sesuai tema	2	ada anak yang masih belum fokus
b.	Kemampuan menjelaskan materi	2	banyak anak yang belum mengerti
c.	Mengembangkan kemandirian anak saat bermain	2	banyak anak yang dibimbing sampai selesai
d.	Membimbing anak saat bermain	3 *	semua anak dibimbing
e.	Membantu anak yang kesulitan	3 *	beberapa anak saja yang dibimbing
f.	Melakukan penilaian belajar anak	2	penilaian hanya sambil lalu
III	Kegiatan Akhir		
a.	Mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan	2	keterbatasan waktu
b.	Mengevaluasi hasil belajar anak	2	disampaikan sekilas saja

Keterangan :

Skor 4 : Mampu melakukan dengan baik sekali

Skor 3 : Mampu melakukan

Skor 2 : Cukup mampu melakukan

Skor 1 : Belum mampu melakukan

Hasil observasi aktivitas guru ini, dapat dihitung tingkat keberhasilannya, yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{3}{10} \times 100\% = 30\%$$

Prosentase tingkat keberhasilan guru dalam mengajar pada siklus I pertemuan 1 adalah 30 % masih belum mencapai keberhasilan. Penyebabnya guru masih belum siap dalam menyampaikan pembelajaran yang baik dalam menggunakan *playdough* sebagai media belajar.

Pertemuan 2

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Tahap perencanaan ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Tahapan rencana penelitiannya adalah :

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui indikator yang akan disampaikan pada anak menggunakan media *playdough*.
2. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
3. Mempersiapkan media pembelajaran (*playdough*, cetakan, gilingan, LKS).
4. Membuat lembar observasi untuk pengamatan terhadap aktivitas anak dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.
5. Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tangannya dan mengkoordinasikan tangan dan mata untuk membentuk segitiga dan bentuk benda lain dari bentuk dasar segitiga.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

- a) Anak-anak diajak untuk membuat lingkaran besar.
- b. Mengucapkan ikrar (2 kalimat syahadat) dan salam.
- c. Anak-anak diajak melakukan kegiatan motorik kasar yaitu menangkap bola ukuran sedang.
- d. Guru mengajak berdoa sebelum belajar.
- e. Guru mengajak anak berdiskusi tentang keadaan, suasana dan benda-benda yang ada di desa.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menerangkan kegiatan bermain hari ini yang berkaitan dengan tema tanah airku sub tema kehidupan di desa.
- b) Guru mengenalkan bentuk geometri segitiga kepada anak, dan membuat garis dengan menebali gambar titik-titik bentuk geometri segitiga.
- c) Guru mengenalkan media *playdough*, cara menggunakan dan mencontohkan membuat bentuk geometri segitiga dari *playdough*.
- d) Guru membuat contoh cara membuat benda dari bentuk geometri dasar segitiga seperti gunung, topi pak tani, atap rumah, pohon, dengan *playdough*.
- f. Anak membuat bentuk geometri dan membuat bentuk dari bentuk dasar geometri segitiga.

3. Istirahat

- a) Anak mencuci tangan.
- b) Doa sebelum makan/minum, makan bersama dan doa sesudah makan/minum.
- c) Bermain bebas.

4. Kegiatan Akhir

- a) Guru mengajak anak menyanyi bersama lagu “Pemandangan”
- b) Evaluasi kegiatan belajar anak selama belajar di kelas, tentang kemampuan belajar, kemandirian anak dan keaktifan anak.
- b. Do'a, salam, pulang

f) Hasil Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan anak membuat bentuk segitiga dan bentuk dari bentuk dasar segitiga serta pengamatan terhadap guru didalam proses pembelajaran dengan instrumen yang ada. Pengolahan data hasil belajar anak dianalisis untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel. 4.3.
Data Hasil Penelitian Pada Siklus I Pertemuan 2

No	Nama	Aspek Yang Dinilai		Jumlah Aspek 1 & Aspek 2	Rata-rata Aspek 1 & Aspek 2
		Aspek 1 Membuat bentuk geometri (segitiga)	Aspek 2 Membuat bentuk dari bentuk dasar geometri (segitiga)		
1	Cetta	3	3	6	3 *
2	Erlinta	2	2	4	2
3	Fara	4	3	7	3,5 *
4	Danish	2	2	4	2
5	Jessica	3	2	5	2,5
6	Onel	3	3	6	3 *
7	Vino	3	3	6	3 *
8	Nawfal	2	2	4	2
9	Radit	2	2	4	2
10	Abri	2	2	4	2
11	Ersya	3	2	4	2
12	Fira	3	2	5	2,5
13	Enno	3	2	5	2,5
	Jumlah (ΣN)	34	30	64	

Keterangan Aspek 1(Kemampuan membuat bentuk geometri segitiga) :

Skor 4 : anak mampu membuat bentuk segitiga sebanyak 4 buah

Skor 3 : anak mampu membuat bentuk segitiga sebanyak 3 buah

Skor 2 : anak mampu membuat bentuk segitiga sebanyak 2 buah

Skor1 : anak mampu membuat bentuk segitiga sebanyak 1 buah

Keterangan aspek 2 (anak membuat benda dari bentuk dasar geometri segitiga) :

Skor 4 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 4 buah

Skor 3 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 3 buah

Skor 2 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 2 buah

Skor 1 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 1 buah

Rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk geometri segitiga:

$$X1 = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X1 = \frac{34}{13} = 2,61$$

Rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk dari bentuk dasar geometri segitiga adalah :

$$X2 = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X2 = \frac{30}{13} = 2,3$$

Jadi rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk geometri segiempat dan membuat bentuk dari bentuk dasar geometri segitiga adalah :

$$X = \frac{X1 + X2}{2}$$

$$= \frac{2,61 + 2,3}{2}$$

$$= 2,45$$

Prosentase kemampuan motorik halus anak yang mampu siklus I pertemuan 2:

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

$$= \frac{4}{13} \times 100\% = 30,7\%$$

Rata-rata kemampuan motorik halus anak pada siklus I pertemuan 2 adalah 2,45

Prosentase kemampuan motorik halus anak yang mampu siklus I pertemuan 2 adalah 30,7 % belum mencapai keberhasilan. Permasalahannya karena anak masih belum tertarik dengan belajar membuat bentuk dari *playdough*. Beberapa anak saja yang tertarik, sehingga sedikit anak yang mampu membuat bentuk

benda dari bentuk dasar segitiga, contohnya 2 anak mampu membuat bentuk lainnya yaitu kue tart dan pohon. Anak yang lain hanya mampu membuat yang dicontohkan guru. Sehingga hasil yang dicapai belum memenuhi target yang dicapai.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Pada Siklus I Pertemuan 2

Tabel. 4.4.

Data Hasil Penelitian Aktivitas Mengajar Guru Sikuls I Pertemuan 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
I	Kegiatan Awal		
a.	Persiapan RKH, alat dan bahan untuk pembelajaran	3 *	alat dan bahan disiapkan dengan cukup baik
b.	Kemampuan membuka pelajaran dan pengelolaan kelas	2	sedikit anak belum fokus
II	Kegiatan Inti		
a.	Keterampilan mengembangkan materi sesuai tema	3 *	anak sudah mengerti
b.	Kemampuan menjelaskan materi	2	beberapa anak tidak paham
c.	Mengembangkan kemandirian anak saat bermain	2	beberapa anak ada yang dibantu dalam belajar
d.	Membimbing anak saat bermain	3 *	semua anak dibimbing
e.	Membantu anak yang kesulitan	2	masih ada anak ayng harus dibantu
f.	Melakukan penilaian belajar anak	3 *	penilaian dilakukan per anak
III	Kegiatan Akhir		
a.	Mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan	3 *	evaluasi disampaikan pada akhir pembelajaran
b.	Mengevaluasi hasil belajar anak	2	disampaikan tidak terperinci

Keterangan :

Skor 4 : Mampu melakukan dengan baik sekali

Skor 3 : Mampu melakukan

Skor 2 : Cukup mampu melakukan

Skor 1 : Belum mampu melakukan

Hasil observasi aktifitas guru ini, dapat dihitung tingkat keberhasilannya, yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{5}{10} \times 100\% = 50\%$$

Jadi tingkat keberhasilan guru dalam mengajar sebesar 50 % dan belum memenuhi kriteria keberhasilan.

Rekapitulasi hasil observasi anak dan guru pada siklus I

Tabel 4.5
Hasil observasi anak dan guru

	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Prosentase Kenaikan
Rata-rata kemampuan motorik halus anak	1,92	2,45	0,53
Kemampuan motorik halus anak yang mampu	7,6%	30,7%	23,1%
Aktivitas guru dalam mengajar	30%	50%	20%

Berdasarkan pengamatan peneliti pada pembelajaran bermain *playdough* untuk meningkatkan hasil belajar mengenal konsep bilangan pada siklus I merefleksikannya sebagai berikut :

1. Anak masih belum tertarik untuk mengikuti kegiatan bermain *playdough*, kurang perhatian dan belum bisa menyelesaikan tugas dari guru dengan baik, terlihat hasilnya tidak sesuai perintah (anak membuat ular, burger).
2. Guru masih belum bisa menguasai kelas dengan baik, kurang jelas dalam memberikan penjelasan materi dan perintah penugasan kepada anak, sehingga masih ada anak yang kurang mengerti dan belum bisa membuat bentuk benda geometri segiempat dan segitiga dengan benar serta belum mampu membuat bentuk dari bentuk dasar segiempat dan segitiga.

3. Hasil penelitian pada siklus I membuktikan rata-rata kemampuan motorik halus anak 2,45. Naik 0,53 dari 1,92 menjadi 2,45. Prosentase kemampuan motorik halus anak yang mampu adalah 30,7%. Naik 23,1% dari 7,6% menjadi 30,7%. Aktivitas guru dalam mengajar adalah 50%. Naik 20% dari 30% menjadi 50%. Hasil penelitian pada siklus I masih belum mencapai keberhasilan, sehingga peneliti melakukan penelitian pada siklus II untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan tingkat pencapaian keberhasilan.

Hasil Penelitian Siklus II

Pertemuan 1

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Tahap perencanaan ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Tahapan rencana penelitiannya adalah :

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui indikator yang akan disampaikan pada anak menggunakan media *playdough*.
2. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
3. Mempersiapkan media pembelajaran, guru menyiapkan *playdough* dalam 2 warna yaitu hijau dan coklat.
4. Membuat lembar observasi untuk pengamatan terhadap aktivitas anak dan guru pada saat pembelajaran berlangsung.
5. Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tangannya dan mengkoordinasikan tangan dan mata untuk membentuk lingkaran dan bentuk benda dari bentuk dasar lingkaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

- a) Anak-anak diajak untuk membuat lingkaran besar.
- b) Anak mengucapkan ikrar (2 kalimat syahadat) dan salam.
- c) Anak-anak diajak melakukan kegiatan motorik kasar yaitu menendang bola ke gawang.
- d) Guru mengajak berdoa sebelum belajar.
- e) Guru melakukan tanya jawab tentang cara berkembang biak hewan.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menerangkan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan tema binatang, sub tema cara berkembang biak hewan.
- b) Guru mengenalkan bentuk geometri lingkaran/bulat kepada anak, dan membuat garis dengan menebali gambar titik-titik bentuk geometri lingkaran.
- c) Guru mengenalkan media *playdough*, cara menggunakan dan mencontohkan membuat bentuk geometri lingkaran dari *playdough*.
- d) Guru membuat contoh cara membuat benda dari bentuk geometri lingkaran seperti telur ayam, telur bebek dan telur kura-kura dengan *playdough*.
- e) Anak membuat bentuk geometri dan bentuk benda dari bentuk dasar geometri lingkaran.

3. Istirahat

- a. Anak mencuci tangan.
- b. Doa sebelum makan/minum, makan bersama dan doa sesudah makan/minum.
- c. Bermain bebas

4. Kegiatan Akhir

- a) Guru mengajak menyanyikan lagu “Anak Ayam”.
- b) Evaluasi kegiatan pembelajaran dan belajar anak selama belajar di kelas, tentang kemampuan belajar, kemandirian dan keaktifan anak.
- c) Do'a, salam, pulang.

c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan anak dan guru yang digunakan didalam proses pembelajaran dengan instrumen yang ada. Pengolahan data hasil belajar anak dianalisis untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran

Tabel. 4.6.
Data Hasil Penelitian Pada Siklus II Pertemuan 1

No	Nama			Jumlah Aspek 1 & Aspek 2	Rata-rata Aspek1 & Aspek 2
		Aspek 1 Membuat bentuk geometri (segiempat)	Aspek 2 Membuat bentuk dari bentuk dasar geometri (segiempat)		
1	Cetta	3	3	6	3 *
2	Erlinta	3	3	6	3 *
3	Fara	3	4	7	3,5 *
4	Danish	2	2	4	2
5	Jessica	4	4	8	4 *
6	Onel	4	3	7	3,5 *
7	Vino	4	3	7	3,5 *
8	Nawfal	3	2	5	2,5
9	Radit	3	2	5	2,5
10	Abri	3	2	5	2,5
11	Ersya	3	3	6	3 *
12	Fira	3	2	5	2,5
13	Enno	3	4	7	3,5 *
	ΣX	41	37	78	

Keterangan Aspek 1(membuat bentuk geometri bulat) :

Skor 4 : anak mampu membuat bentuk bulat sebanyak 4 buah

Skor 3 : anak mampu membuat bentuk bulat sebanyak 3 buah

Skor 2 : anak mampu membuat bentuk bulat sebanyak 2 buah

Skor 1 : anak mampu membuat bentuk bulat sebanyak 1 buah

Keterangan aspek 2 (anak membuat benda dari bentuk dasar bulat) :

Skor 4 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 4 buah

Skor 3 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 3 buah

Skor 2 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 2 buah

Skor 1 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 1 buah

Rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk geometri bulat

$$X1 = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X1 = \frac{41}{13} = 3,15$$

Rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk dari bentuk dasar geometri bulat adalah :

$$X2 = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X2 = \frac{37}{13} = 2,85$$

Jadi rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk geometri bulat dan membuat bentuk dari bentuk dasar geometri bulat adalah :

$$\begin{aligned} X &= \frac{X1 + X2}{2} \\ &= \frac{3,15 + 2,85}{2} = 3 \end{aligned}$$

Prosentase kemampuan motorik halus anak siklus I pertemuan 2

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{8}{13} \times 100\% = 61,5\% \end{aligned}$$

Rata-rata kemampuan motorik halus anak pada siklus I pertemuan 2 adalah 3. Prosentase kemampuan motorik halus anak yang mampu pada siklus I pertemuan 2 adalah 61,5% belum mencapai keberhasilan. Anak sudah mulai tertarik dengan membuat benda dari *playdough*. Permasalahan terletak pada keterbatasan waktu. Guru terlalu lama menerangkan dan mencontohkan bentuk benda dari bentuk dasar bulat, sehingga waktu anak untuk membuat benda dari bentuk dasar geometri bulat menjadi berkurang. Akibatnya anak kurang banyak membuat

bentuk benda dari *playdough*. Dari 13 anak sudah banyak yang bisa membuat bentuk benda sendiri tanpa bantuan guru, 4 anak yang masih harus dibantu guru. Dengan demikian kemampuan motorik halus anak sudah ada peningkatan.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Pada Siklus II Pertemuan 1

Tabel. 4.7.

Data Hasil Penelitian Aktivitas Mengajar Guru Sikuls II Pertemuan 1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
I	Kegiatan Awal		
a.	Persiapan RKH, alat dan bahan untuk pembelajaran	4 *	alat, bahan dan insturmen penilaian disiapkan dg baik
b.	Kemampuan membuka pelajaran dan mengelola kelas	3 *	beberapa anak masih bermain sendiri
II	Kegiatan Inti		
a.	Keterampilan mengembangkan materi sesuai tema	2	ada anak yang masih belum mengerti
b.	Kemampuan menjelaskan materi	3 *	semua anak yang mengerti
c.	Mengembangkan kemandirian anak saat bermain	4 *	beberapa anak dibantu
d.	Membimbing anak saat bermain	2	semua anak dibimbing
e.	membantu anak yang kesulitan	4 *	dibimbing sampai selesai
f.	Melakukan penilaian belajar anak	3 *	semua anak dinilai guru
III	Kegiatan Akhir		
a.	Mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan	3 *	disampaikan sekilas saat akhir kegiatan
b.	Mengevaluasi hasil belajar anak	2	hanya hasil beberapa anak yg disampaikan

Keterangan :

Skor 4 : Mampu melakukan dengan baik sekali

Skor 3 : Mampu melakukan

Skor 2 : Cukup mampu melakukan

Skor 1 : Belum mampu melakukan

Hasil observasi aktivitas guru ini, dapat dihitung tingkat keberhasilannya, yaitu :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$
$$= \frac{7}{10} \times 100\% = 70\%$$

Prosentase aktivitas guru dalam mengajar pada siklus II pertemuan 1 adalah 70% masih belum mencapai keberhasilan. Guru masih belum mampu mengelola kelas dengan baik karena masih ada anak yang belum mampu membuat bentuk sendiri dan masih harus dibantu guru.

Pertemuan 2

a. Penyusunan Rencana Tindakan

Tahap perencanaan ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Tahapan rencana penelitiannya adalah :

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui indikator yang akan disampaikan pada anak menggunakan media *playdough*.
2. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH).
3. Mempersiapkan media pembelajaran, menyiapkan *playdough* dalam 2 warna yaitu merah dan kuning yang beraroma wangi.
4. Membuat lembar observasi untuk pengamatan terhadap aktivitas guru pada saat pembelajaran berlangsung.
5. Menyusun alat evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam menggunakan jari-jari tangannya dan mengkoordinasikan tangan dan mata untuk membentuk segiempat, segitiga, lingkaran dan bentuk benda lain dari bentuk dasar segiempat, segitiga dan lingkaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 2 dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

- a) Anak-anak diajak untuk membuat lingkaran besar.
- b) Mengucapkan ikrar (2 kalimat syahadat) dan salam.
- c) Anak-anak diajak melakukan kegiatan motorik kasar yaitu berjalan berjinjit mengikuti garis yang dibuat guru.
- d) Guru mengajak berdoa sebelum belajar.
- e) Guru mengajak anak berdiskusi tentang jenis hidup binatang (air, darat, udara)

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menerangkan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan tema binatang sub tema jenis hidup binatang (darat, air, udara).
- b) Guru mengingatkan kembali bentuk geometri segiempat, segitiga dan lingkaran kepada anak, dan menerangkan cara membuat garis dengan menebali gambar titik-titik bentuk geometri segiempat, segitiga dan lingkaran pada lembar LKS.
- c) Guru mengenalkan media *playdough*, cara menggunakan dan mencontohkan membuat bentuk geometri segiempat, segitiga dan lingkaran dari *playdough*.
- d) Guru membawa contoh maket binatang dan mencontohkan cara membuat benda dari bentuk geometri dasar segiempat, segitiga dan lingkaran seperti ulat, kupu-kupu, kura-kura dan ikan dengan *playdough*.

- e) Anak membuat bentuk geometri segiempat, segitiga, lingkaran dan bentuk benda lain dari bentuk dasar geometri segiempat, segitiga dan lingkaran.

3. Istirahat

- a) Anak mencuci tangan.
- b) Doa sebelum makan/minum, makan bersama dan doa sesudah makan/minum.
- c) Bermain bebas

2. Kegiatan Akhir

- a) Guru mengajak menyanyi anak lagu “Binatang Ciptaan Allah”.
- b) Evaluasi kegiatan belajar anak selama belajar di kelas, tentang kemampuan belajar membuat bentuk geometri segiempat, segitiga, lingkaran, kemandirian anak dan keaktifan anak selama pembelajaran.
- c) Do’a, salam, pulang.

c. Hasil Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dalam mengamati kegiatan anak dan guru yang digunakan didalam proses pembelajaran dengan instrumen yang ada. Pengolahan data hasil belajar anak dianalisis untuk melihat tingkat keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran. Apabila hasilnya sudah mencapai keberhasilan yang diinginkan peneliti, maka penelitian pada siklus II akan dihentikan.

Tabel. 4.8.
Data Hasil Penelitian Pada Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Aspek yang dinilai		Jumlah Aspek 1 & Aspek 2	Rata-rata Aspek 1 & Aspek 2 X
		Aspek 1 Membuat bentuk geometri (segiempat, segitiga, lingkaran)	Aspek 2 Membuat bentuk dari bentuk dasar geometri (segiempat, segitiga, lingkaran)		
1	Cetta	4	4	8	4 *
2	Erlinta	4	4	8	4 *
3	Fara	4	4	8	4 *
4	Danish	2	2	4	2
5	Jessica	4	4	8	4 *
6	Onel	4	4	8	4 *
7	Vino	4	4	8	4 *
8	Nawfal	4	4	8	4 *
9	Radit	4	3	7	3,5 *
10	Abri	4	4	8	4 *
11	Ersya	4	4	8	4 *
12	Fira	4	4	8	4 *
13	Enno	4	4	8	4 *
	ΣX	50	49	99	

Keterangan Aspek 1(membuat bentuk geometri segiempat, segitiga, lingkaran) :

Skor 4 : anak mampu membuat bentuk bulat sebanyak 4 buah

Skor 3 : anak mampu membuat bentuk bulat sebanyak 3 buah

Skor 2 : anak mampu membuat bentuk bulat sebanyak 2 buah

Skor 1 : anak mampu membuat bentuk bulat sebanyak 1 buah

Keterangan aspek 2 (anak membuat benda dari bentuk dasar segiempat, segitiga, lingkaran) :

Skor 4 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 4 buah

Skor 3 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 3 buah

Skor 2 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 2 buah

Skor 1 : Mampu menciptakan bentuk lain sebanyak 1 buah

Rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk geometri segiempat, segitiga dan lingkaran adalah :

$$X1 = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X1 = \frac{50}{13} = 3,85$$

Rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk dari bentuk dasar geometri segiempat, segitiga dan bulat adalah :

$$X2 = \frac{\sum X}{\sum N}$$

$$X2 = \frac{49}{13} = 3,77$$

Jadi rata-rata kemampuan motorik halus anak membuat bentuk geometri segiempat, segitiga, bulat dan membuat bentuk dari bentuk dasar geometri segiempat, segitiga, bulat adalah :

$$X = \frac{X1 + X2}{2}$$

$$= \frac{3,84 + 3,76}{2} = 3,8$$

-

Prosentase kemampuan motorik halus anak yang mampu pada siklus II pertemuan 2 adalah :

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

$$= \frac{12}{13} \times 100\% = 92,3\%$$

Rata-rata motorik halus anak pada siklus II pertemuan 2 adalah 3,8. Prosentase kemampuan motorik halus anak yang mampu pada siklus II pertemuan 2 adalah 92,3% sudah mencapai keberhasilan.

Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Mengajar Pada Siklus I Pertemuan 2

Tabel. 4.9.

Data Hasil Penelitian Aktivitas Mengajar Guru Sikuls II Pertemuan 2

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
I	Kegiatan Awal		
a.	Persiapan RKH, alat dan bahan untuk pembelajaran	4 *	alat , bahan dan instrument sudah disiapkan dg baik
b.	Kemampuan membuka pelajaran dan pengelolaan kelas	4 *	semua anak bisa memperhatikan ketika guru membuka pembelajaran
II	Kegiatan Inti		
a.	Keterampilan mengembangkan materi sesuai tema	4 *	semua anak sudah mengerti
b.	Kemampuan menjelaskan materi	4 *	semua anak tahu dan paham
c.	Mengembangkan kemandirian anak saat bermain	2	ada 1 anak yang dibantu
d.	Membimbing anak saat bermain	4 *	semua anak dibimbing
e.	membantu anak yang kesulitan	4 *	semua anak dibantu
f.	Melakukan penilaian belajar anak	4 *	semua anak dinilai secara keseluruhan
III	Kegiatan Akhir		
a.	Mengevaluasi pembelajaran yang telah dilakukan	4 *	pada akhir kegiatan disampaikan
b.	Mengevaluasi hasil belajar anak	3 *	hasil belajar anak disampaikan per individu

Keterangan :

Skor 4 : Mampu melakukan dengan baik sekali

Skor 3 : Mampu melakukan

Skor 2 : Cukup mampu melakukan

Skor 1 : Belum mampu melakukan

Prosentase aktivitas guru dalam mengajar pada siklus II pertemuan 2 yaitu :

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

$$= \frac{90}{10} \times 100\% = 90\%$$

Prosentase tingkat keberhasilan aktivitas guru pada Siklus II pertemuan 2 adalah 90% sudah mencapai keberhasilan.

Rekapitulasi hasil observasi anak dan guru pada siklus II

Tabel 4.10.
Hasil observasi anak dan guru

	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2	Prosentase Kenaikan
Rata-rata kemampuan motorik halus anak	3%	3,8%	0,8%
Kemampuan motorik halus anak yang mampu	61,5%	92,3%	30,8%
Aktivitas guru dalam mengajar	70%	90%	20%

Berdasarkan pengamatan peneliti pada pembelajaran membuat bentuk dari *playdough* untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dan aktivitas guru dalam mengajar pada siklus II merefleksikan sebagai berikut :

1. Prosentase kemampuan motorik halus anak yang mampu sudah berhasil memenuhi target yaitu 92,3%. Naik 30,8% dari 61,5% menjadi 92,3%. Anak sudah tertarik dan senang serta terbiasa untuk mengikuti kegiatan membuat bentuk dari *playdough*. Anak sudah mampu menyelesaikan tugas dari guru dengan baik membuat bentuk geometri segiempat, segitiga dan lingkaran dan mampu membuat bentuk benda dari bentuk dasar segiempat, segitiga dan lingkaran dengan baik sekali. Dalam siklus ini hanya ada 1 anak yang belum mampu meningkatkan hasil belajarnya dan masih harus dibimbing serta mendapat perhatian dan dorongan dari guru.

2. Prosentase aktivitas guru dalam mengajar pada siklus II sudah berhasil, yaitu mencapai 90%. Naik 20% dari 70% menjadi 90%. Keberhasilan ini tercapai karena guru sudah mampu menyiapkan semua pembelajaran dengan baik, mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada siklus II penelitian sudah dihentikan karena penelitian terhadap anak dan guru sudah berhasil.

4.2. Pembahasan

Pembahasan adalah tahapan bagi peneliti untuk mendeskripsikan hasil temuannya secara keseluruhan. Tahapan ini merupakan tahapan yang paling penting dalam sebuah penelitian. Berdasarkan analisis data diketahui bahwa selalu ada peningkatan hasil belajar mulai dari siklus I sampai siklus II. Peningkatan ini disebabkan ada upaya perbaikan pada setiap siklus.

Rekapitulasi hasil observasi kemampuan motorik halus anak dan aktivitas guru dalam mengajar pada siklus I dan siklus II adalah :

Tabel 4.11.
Hasil observasi kemampuan motorik halus anak dan aktivitas guru dalam mengajar siklus I dan siklus II

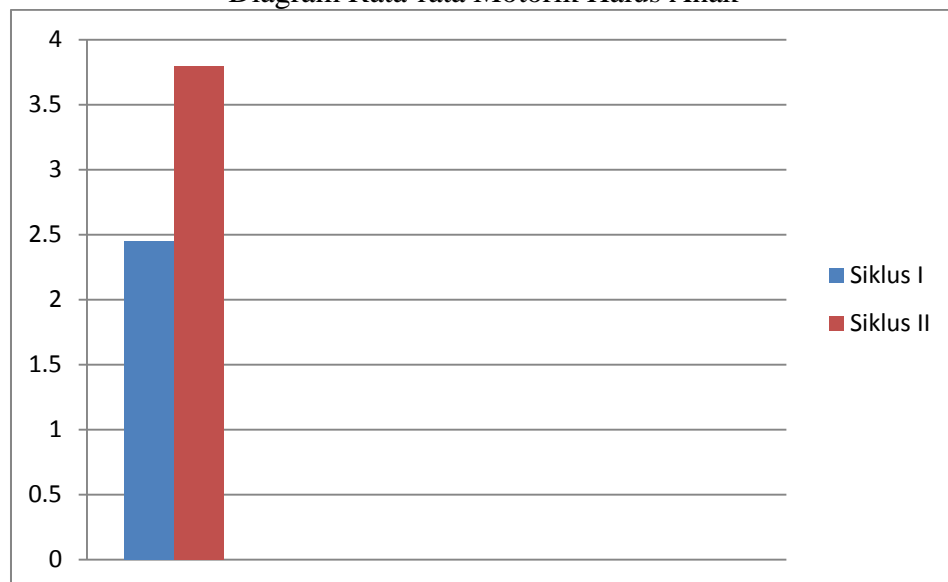
Uraian	Siklus I		Siklus II	
	1	2	1	2
Rata-rata kemampuan motorik halus anak	1,92	2,45	3	3,8
Kemampuan motorik halus anak yang mampu	7,6%	30,7%	61,5%	92,3%
Aktivitas guru dalam mengajar	30%	50%	70%	90%

Hasil observasi terhadap kemampuan motorik halus anak dan aktivitas guru dalam mengajar pada penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Rata-rata motorik halus anak

Rata-rata kemampuan motorik halus anak selama pembelajaran menggunakan media *playdough* mulai siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Hasil yang tercapai sudah berhasil yaitu 3,8. Mengalami peningkatan sebesar 1,35 dari siklus I sebesar 3 menjadi 3,8 pada siklus II. Hal ini disebabkan rata-rata anak sudah mampu membentuk benda geometri segiempat, segitiga dan lingkaran dan membentuk benda dari bentuk dasar geometri segiempat, segitiga dan lingkaran dengan baik.

Diagram 4.1.
Diagram Rata-rata Motorik Halus Anak



Keterangan :

Warna biru : Siklus 1

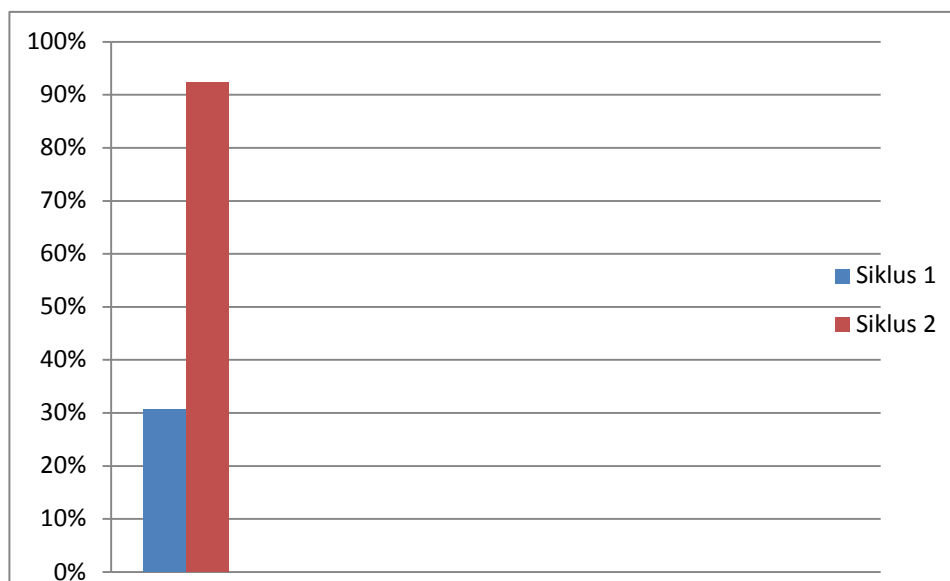
Warna merah : Siklus 2

2. Prosentase kemampuan motorik halus anak

Prosentase motorik halus anak adalah kemampuan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam menguasai sebagian atau seluruh kompetensi yang diharapkan. Penelitian yang dilakukan sudah memberikan

hasil bahwa dengan penggunaan media *playdough* anak dapat membentuk benda geometri segiempat, segitiga, lingkaran dan bentuk benda dari bentuk dasar geometri segitiga, segiempat, lingkaran sehingga kemampuan motorik halus anak meningkat. Pada penelitian ini prosentase kemampuan motorik anak yang mampu sudah tercapai, yaitu 92,3%. Mengalami peningkatan sebesar 61,6% dari siklus I sebesar 30,7% menjadi 92,3% pada siklus II. Hanya ada 1 anak yang belum mampu meningkatkan hasil belajarnya. Ketidakmampuan ini karena anak termasuk anak berkebutuhan khusus yaitu kesulitan belajar dalam berkomunikasi dan social emosional. Disimpulkan dengan penggunaan media *playdough* ini, kemampuan motorik halus anak meningkat.

Diagram 4.2.
Diagram kemampuan motorik halus anak



Keterangan :

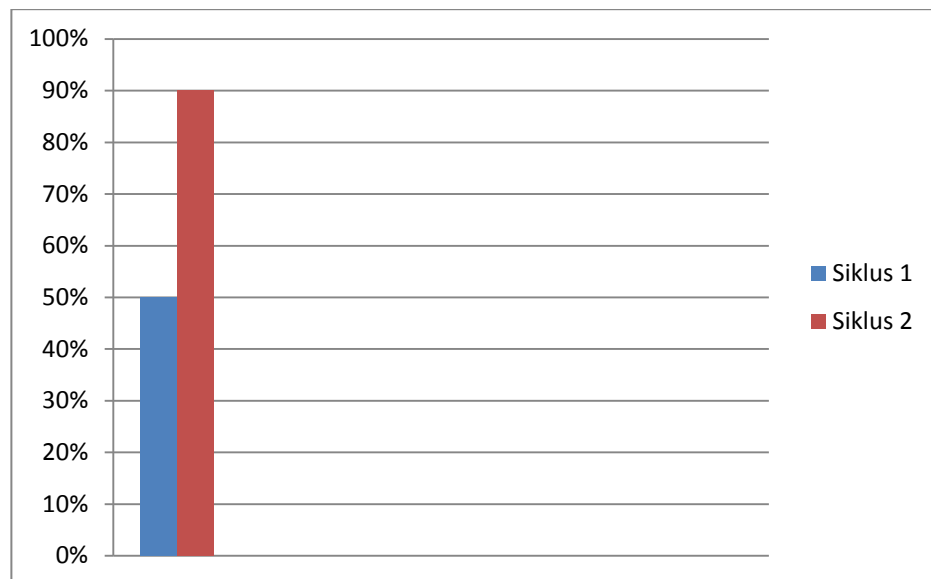
Warna biru : siklus 1

Warna merah : siklus 2

- Hasil aktivitas guru dalam mengajar mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II dan berhasil yaitu sebesar 90%. Meningkat dari 30% menjadi 50% pada siklus I dan meningkat dari 70% menjadi 90% pada siklus II. Aktivitas guru ini mengalami peningkatan karena dalam setiap pertemuan guru melakukan perbaikan-perbaikan. Perbaikan yang dilakukan guru yaitu tentang media *playdough* yang diupayakan membuat sendiri dan berbeda pada setiap pertemuan. Perbedaan terletak pada jumlah dan jenis warnanya. Siklus I hanya menggunakan 1 warna saja. Pada siklus II menggunakan 2 warna yang menyolok dan beraroma, sehingga pada siklus II ini anak mulai tertarik dan senang dengan pembelajaran menggunakan media *playdough*. Guru sudah mampu menyampaikan materi dengan baik, melalui bernyanyi, memberi contoh dan membimbing anak, sehingga anak bisa mengerti dan menjalankan

apa yang ditugaskan oleh guru. Pembelajaran inovatif yang dilakukan guru ini mampu meningkatkan aktivitas guru dalam mengajar sehingga dalam tiap siklus selalu mengalami peningkatan.

Diagram 4.3.
Diagram hasil aktivitas guru dalam mengajar



Keterangan :

Warna biru : siklus 1

Warna merah : siklus 2