

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan geometri anak usia dini di Tk Al-Jupri VII Pamekasan pada kelompok B. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil tugas pengamatan yang dilakukan oleh penulis dan guru terhadap aktivitas siswa.

Pada siklus I, pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* belum menunjukkan hasil yang memadai. Hanya 62% anak yang mengalami ketuntasan, aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 68% (cukup). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus I masih belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Proses pembelajaran pada siklus I ini, terlihat cukup aktif dengan media pembelajaran yang digunakan permainan *puzzle* geometri yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik cukup senang dan tertarik dengan media yang digunakan dengan demikian untuk mencapai indikator kinerja media yang digunakan perlu dimodifikasi kembali untuk memperjelas anak dalam memahami pembelajaran pengenalan geometri secara lebih detail dan menarik.

Pada siklus II, kemampuan pengenalan geometri dengan permainan *puzzle* sudah menunjukkan hasil yang memadai. Hal tersebut terbukti dari 80% anak yang mengalami ketuntasan. Aktifitas siswa secara keseluruhan dari pembukaan sampai penutup mencapai 82% (baik). Berdasarkan hasil tersebut maka siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan.

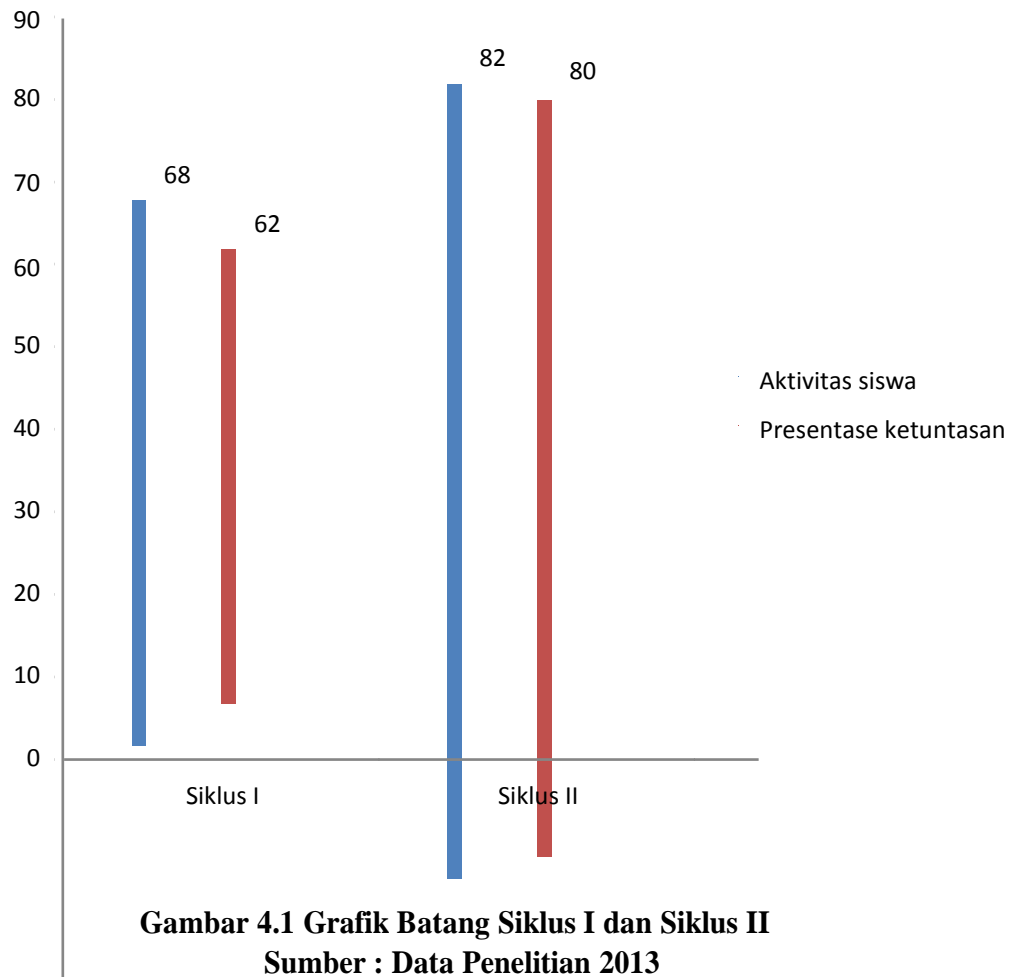
Berhasilnya penelitian ini tidak terlepas dari peran guru dalam mengelola pengenalan geometri dalam pembelajaran. Pengenalan geometri yang didesain guru dengan menggunakan permainan *puzzle* yang bernilai edukatif yaitu aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan dalam proses memecahkan suatu masalah tanpa menjadi beban anak namun dalam mencapai tujuan sama yaitu mencapai tujuan pembelajaran. Guru mempunyai tanggung jawab untuk membimbing anak mengantarkan anak ke arah aktivitas perkembangan, sedangkan anak berusaha untuk mencapai tujuan dengan bimbingan guru, sehingga interaksi itu merupakan hubungan yang bermakna dan kreatif. Peningkatan hasil pengamatan (pengenalan geometri) Siklus I dan Siklus II, tersaji dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.8 Peningkatan Kemampuan Pengenalan Geometri

Hasil Penelitian	Siklus I	Siklus II
Rata-rata Hasil Observasi (Aktivitas Siswa)	68	82
Persentase Ketuntasan	62	80

Sumber : Data Hasil Penelitian 2013

Berdasarkan tabel di atas peningkatan pengenalan geometri dan peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal pada Siklus I dan Siklus II dapat digambarkan dengan grafik dibawah ini:



Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat dimaknai bahwa pemilihan permainan *puzzle* sangat mempengaruhi keberhasilan, manakala guru mampu mendesain pembelajaran dengan memilih permainan *puzzle* yang tepat maka pengenalan geometri anak akan meningkat.

