

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran umum TK An-Nursiyah Jakarta Timur

4.1.1. Profile TK An-Nursiyah

TK An - Nursiyah didirikan pada tanggal 17 Juli 1993. Berlokasi di Jalan Galur Sari Raya No. 19, Utan kayu Selatan, Jakarta Timur. TK An-Nursiyah merupakan bagian dari Yayasan An-Nursiyah yang berdiri di atas sebidang tanah wakaf dengan Sertifikat Tanah Wakaf Nomor : 00003 yang diuraikan dalam Surat Ukur bertanggal 01-03-2011 Nomor 10/UtanKayu Selatan/2011. Luas tanah 495 m², tercatat atas nama Nadzir: YAYASAN AN-NURSIYAH yang terletak di :

Kelurahan : UtanKayu Selatan

Kecamatan : Matraman

Kota Administrasi : Jakarta Timur

Batas tanah adalah sebagai berikut:

Sebelah Utara : Jalan Galur Sari Raya

SebelanTimur : Tanah milik penduduk per orangan

Sebelah Selatan : Tanah milik penduduk per orangan

Sebelah Barat : Gang penghubung Jalan Galur Sari Raya dengan Jalan Galur Sari IV

4.1.2. Sejarah TK An-Nursiyah

TK An-Nursiyah sebelumnya adalah berasal dari TK Ar-Rahmat, yang mana TK Ar-Rahmat ini akan pindah lokasi, maka oleh Yayasan An-Nursiyah dibeli seluruh investasinya menjadi milik Yayasan An-Nursiyah berikut fasilitasnya dan juga tenaga pengajarnya.

Nama TK An-Nursiyah mengikuti nama Yayasan An-Nursiyah yang berasal dari salah nama seorang pengurus yayasan yang bernama Ibu Nursiyah. Beliau mewakafkan seluruh tanah miliknya untuk pembuatan Masjid dan TK

namun beliau wafat di Kota Mekkah pada saat tragedi terowongan Mina sehingga kemudian nama Ibu Nursiyah diabadikan menjadi nama Yayasan An-Nursiyah.

Sejak berdiri dari tahun 1993 sampai saat ini Alhamdulillah TK An-Nursiyah sudah banyak meluluskan alumni sekitar 1680 siswa, yang rata – rata tiap tahunnya berjumlah 70 siswa.

Adapun TK An-Nursiyah sebagai Taman Kanak-kanak menyelenggarakan pendidikan berupa PAUD di jalur formal dan non-formal. Untuk jalur formal usia 4-5 tahun yang disebut dengan Taman Kanak-kanak, sedangkan di jalur non-formal usia 3-4 tahun yang di sebut dengan Play Group.

4.1.3. Visi dan Misi TK An-Nursiyah

Adapun visi dan misi dari TK An-Nursiyah adalah:

Visi TK An-Nursiyah :

“Menjadi salah satu Institusi Pendidikan Usia Dini yang dapat membangun anak didik menjadi manusia yang memiliki daya kreatif, mandiri, dan berakhlak mulia.”

Misi TK An- Nursiyah :

- 1) Membiasakan perilaku sehari-hari dengan menanamkan nilai-nilai yang islami
- 2) Menciptakan kegiatan yang memberikan kesempatan pada anak untuk berekspresi
- 3) Mengoptimalkan seluruh potensi siswa dalam masa tumbuh kembang anak dengan perlakuan yang benar dan sesuai dengan rancangan kurikulum yang sistematis
- 4) Menanamkan sedini mungkin sikap berani tampil dan mandiri dengan mengikut sertakan siswa dalam berbagai kegiatan lomba
- 5) Mendidik siswa agar mempunyai kemampuan dasar akademik sebagai bekal untuk memasuki Sekolah Dasar.

Kepercayaan :

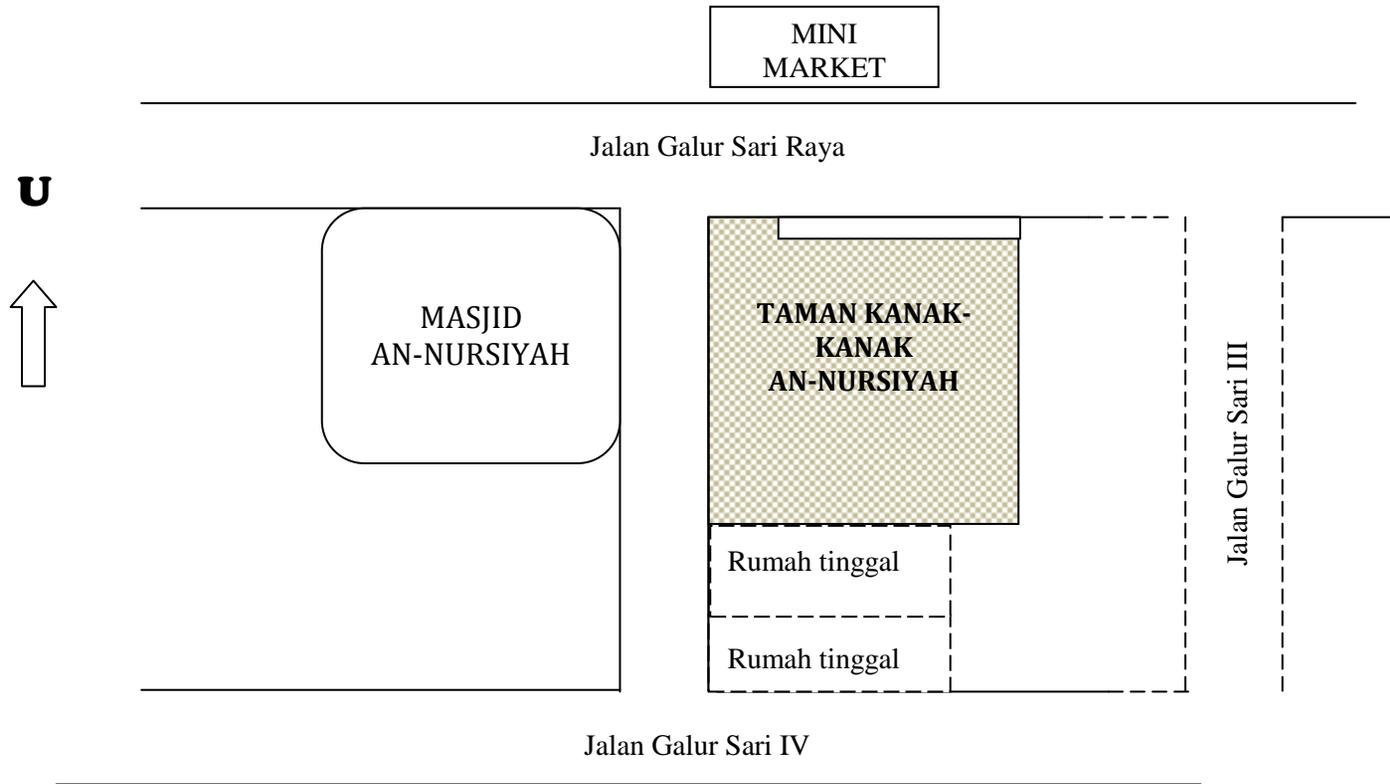
- 1) Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa
- 2) Siswa menjadi pusat dalam pembelajaran
- 3) Mengutamakan proses dalam kegiatan belajar mengajar
- 4) Siswa belajar sesuai dengan minat yang dikehendaki

Nilai-nilai Strategis :

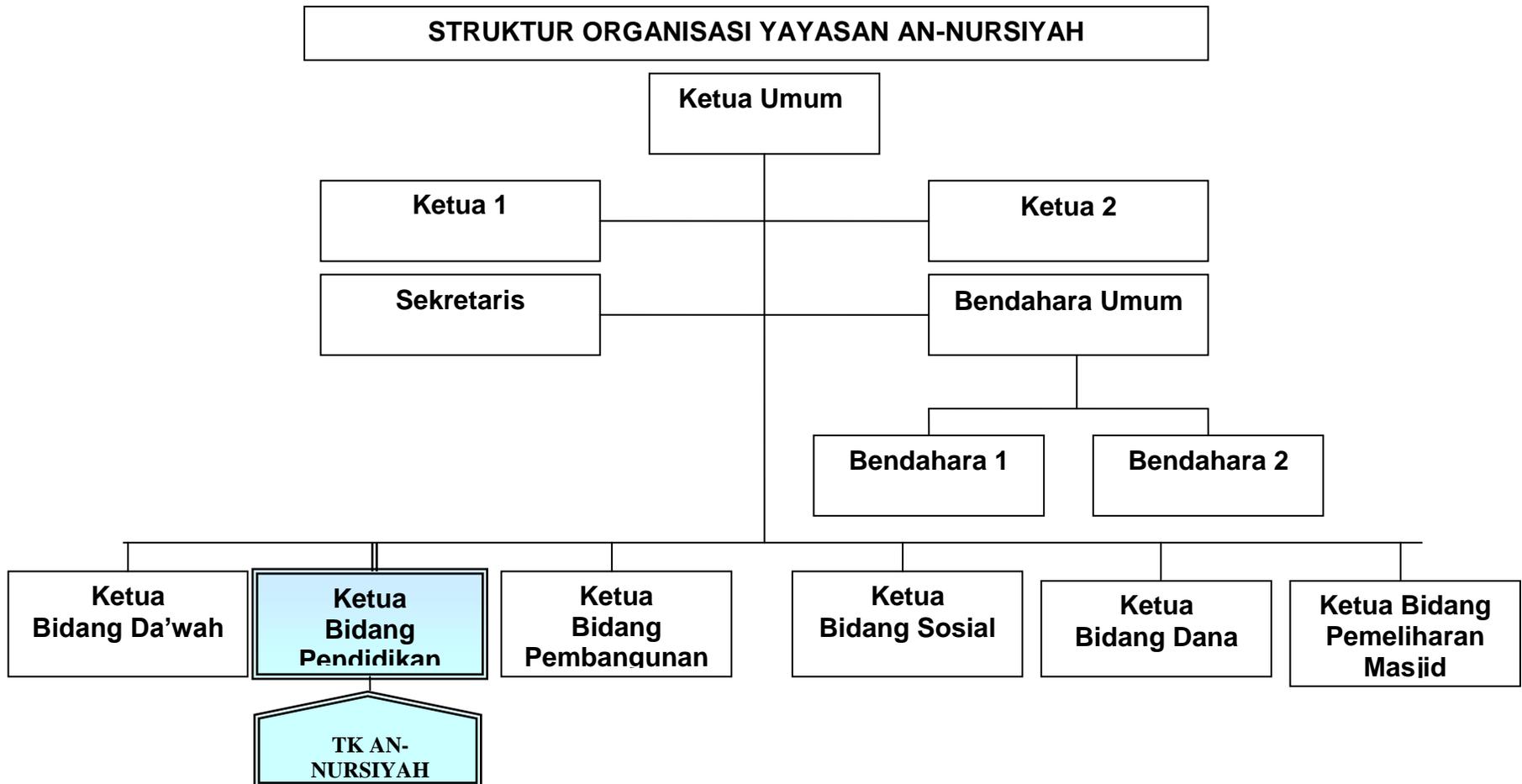
- 1) Meningkatkan kualitas sekolah dengan mengedepankan pelayanan kepada siswa dan orang tua murid
- 2) Bekerja dengan sungguh-sungguh dalam mengemban amanah yang dititipkan orang tua murid yaitu anak didik merupakan asset yang berharga.
- 3) Kooperatif atau kerja sama yaitu pembelajaran yang dirancang merupakan otoritas guru berdasarkan kurikulum yang berlaku dengan tidak mengesampingkan masukan berupa saran dan kritik dari orang tua murid, sehingga terjalin kerja sama antara orangtua murid dan guru.
- 4) Memahami bahwa setiap anak murid mempunyai kepribadian yang unik yaitu setiap individu berbeda dengan individu lainnya. Dan mereka masih dalam tumbuh kembang sehingga pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individu.

Alhamdulillah sampai saat ini TK An-Nursiyah masih berkiprah di dunia pendidikan dan menjadi bagian dari penyelenggara pendidikan anak usia dini di masyarakat sekitar. Selama 24 tahun TK An-Nursiyah sudah memiliki banyak prestasi baik di bidang seni, kognitif maupun fisik motorik. Ini semua berkat kerja sama antar yayasan, guru-guru dan orangtua murid sehingga TK An-Nursiyah tetap solid menjadi sekolah yang menjadi kepercayaan masyarakat.

GAMBAR 4.1
DENAH LOKASI TAMAN KANAK-KANAK AN-NURSIYAH



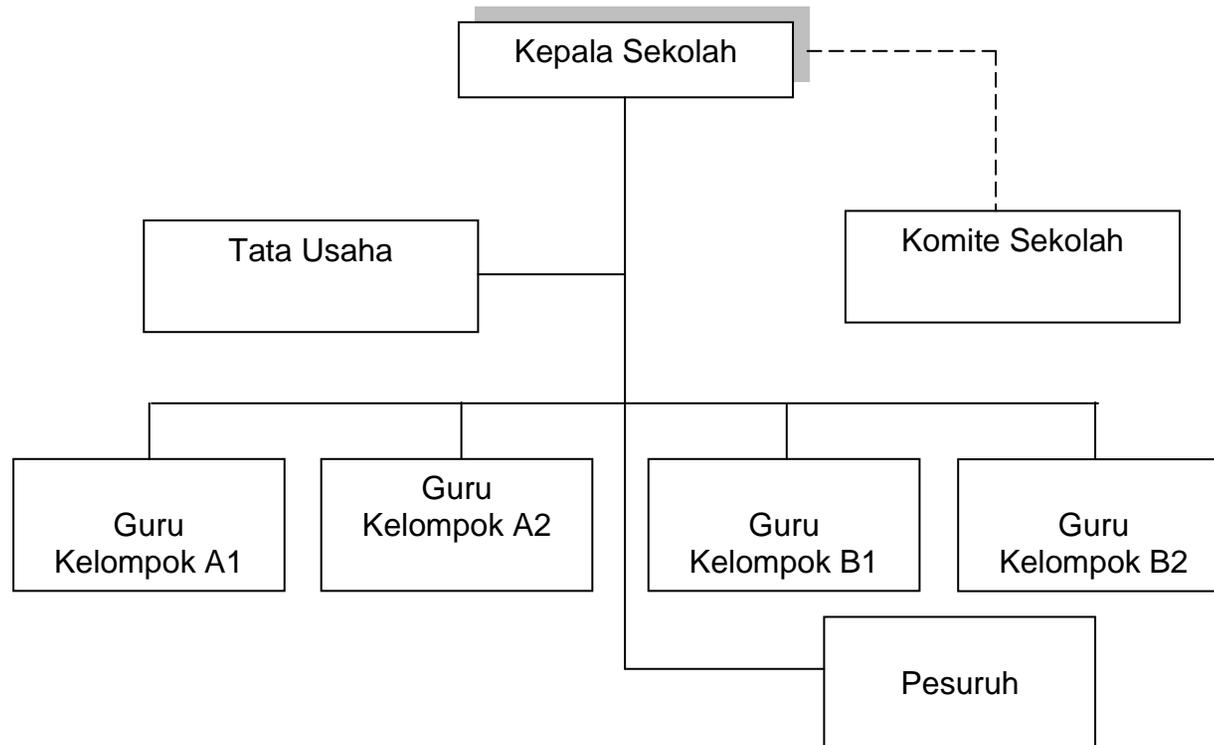
GAMBAR 4.2



4.1.4 STRUKTUR ORGANISASI YAYASAN AN-NURSIYAH

KETUA UMUM	: H.MUNAWAR
KETUA 1	: H. MUSDIR SULAIMAN
KETUA 2	: DRS. H. AHMAD BUCHORI
SEKRETARIS	: H. AHMAD LUFNI, SE
BENDAHARA UMUM	: H. ARLAVINO ST. RAJO MANGKUTO
BENDAHARA 1	: H. ANDI ARSUBI
BENDAHARA 2	: Hj. LIANA
KETUA-KETUA BIDANG :	
1. DA'WAH	: DR. H. ZULKARNAIN SJAIR
2. PENDIDIKAN	: Hj. ERMAYETTI, S.Pd
3. PEMBANGUNAN	: H. MUNAWAR
4. SOSIAL	: Hj. LIANA
5. PENDANAAN	: IIN INDRIATY SURYADARMA
6. PEMELIHARAAN MASJID	: H. ARLAVINO ST. RAJO MANGKUTO

GAMBAR 4.3
STRUKTUR ORGANISASI TAMAN KANAK-KANAK AN-NURSIYAH



4.1.5 SUSUNAN ORGANISASI TAMAN KANAK-KANAK AN-NURSIYAH

KEPALA SEKOLAH	: SRI SUDARNINGRUM, M.Pd
TATA USAHA	: NENENG SETIANINGSIH
KOMITE SEKOLAH	: YULIA NINGSIH
GURU KELOMPOK A1	: 1. LATIFATUZ ZAHRA, S.Pd
GURU KELOMPOK A2	: 1. TITIN KARTINI, S.Pd 2. ALIMAH, S.Pd
GURU KELOMPOK B1	: 1. SITI LATIFAH, S.Pd 2. SRI SUDARNINNGRUM, M.Pd
GURU KELOMPOK B2	: 1. SUMARWATI, S.Pd 2. EDRI YENI, S.Pd
PESURUH	: SUGENG

4.2. Deskripsi Per Siklus

Pelaksanaan siklus I dilakukan sesuai dengan gagasan pendidik, maka rencana penelitian berupa prosedur dalam penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas sebagai berikut :

4.2.1. Pra Siklus

Pada umumnya anak mempunyai kemampuan kognitif melalui permainan dalam air, akan tetapi pengembangan itu kurang mendapat perhatian sehingga tidak dapat berkembang secara optimal. Disamping itu permainan dalam air kurang dilakukan oleh pendidik dalam proses pembelajaran. Padahal melalui permainan dalam air anak dapat dikembangkan dan mengatasi rasa bosan akibat

penggunaan metode yang statis dalam proses kegiatan pembelajaran. Permainan dalam air juga dapat menghadirkan warna lain dalam proses kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui kemampuan kognitif melalui permainan dalam air, kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak, peneliti melakukan penelitian dengan metode berceramah. Peneliti mencoba mengulas isi permainan dalam air sambil mengamati reaksi anak.

Adapun kegiatan mengulas disini adalah untuk merangsang anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan bermain dalam airnya untuk mandiri. Peneliti juga memberi kesempatan pada anak didik untuk tampil di depan kelas untuk mengekspresikan imajinasinya. Dari sini kita dapat melihat kepercayaan diri anak untuk bisa mengembangkan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak. Setelah itu peneliti memberi pertanyaan seputar itu dan tanpa disadari anak akan menjawab. Dari jawaban - jawaban itulah anak didik kadang menggunakan kata-kata yang belum pernah diucapkan sebelumnya sehingga hal ini dapat menambah perbendaharaan kata. Dan hasil penelitian pra siklus ini hanya terdapat 40% anak yang berhasil atau 8 anak yang menunjukkan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air dari 20 anak yang ada dalam kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur (lampiran 1).

4.2.2. Siklus I

4.2.2.1. Perencanaan tindakan siklus I

Kegiatan perencanaan ini dilaksanakan pada tanggal 28 November 2016 di TK An-Nursiyah Jakarta Timur. Pada kesempatan tersebut, peneliti berdiskusi dengan kepala sekolah dan pendidik kelas terutama hal - hal yang didiskusikan antara lain:

- 1) Peneliti menyamakan persepsi dengan kepala sekolah dan pendidik kelas mengenai penelitian yang akan dilakukan
- 2) Peneliti mengusulkan penerapan permainan dalam air untuk pembelajaran peningkatan kemampuan kognitif
- 3) Peneliti mengusulkan perencanaan pembelajaran dan pendidik menyetujui
- 4) Peneliti mengusulkan observasi sebagai instrumen pokok penilaian

peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air

5) Menentukan jadwal pelaksanaan tindakan,

Pada waktu diskusi disepakati bahwa peneliti sebagai pelaksana tindakan dan kepala sekolah serta pendidik membantu selama proses pembelajaran dan sebagai observator. Alokasi waktu di setiap pertemuan selama 30 menit. Adapun tindakan dalam siklus pertama akan dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan. Dimana pertemuan pertama pada Hari Senin tanggal 28 November 2016, pertemuan kedua pada Hari Rabu tanggal 30 November 2016 dan pertemuan ke 3 pada Hari Kamis tanggal 01 Desember 2016.

Ada beberapa hal yang direncanakan pada siklus 1, yaitu:

- 1) Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan di gunakan.
- 2) Peneliti mengondisikan atau menseting kelas menjadi lingkaran. Dimana peneliti sebagai pembawa permainan dalam air dan kepala sekolah serta pendidik sebagai pendamping dan observator.
- 3) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam dan doa dan menyanyikan lagu *good morning*.
- 4) Peneliti mengomunikasikan aturan yang harus dipatuhi selama kegiatan permainan dalam air.
- 5) Peneliti mulai permainan dalam air dengan judul "Aku Anak Mandiri", dalam kegiatan ini peneliti dibantu oleh kepala sekolah dan pendidik mengamati aktivitas anak selama mengikuti kegiatan - permainan dalam air dan kemudian mencatatnya dalam pedoman observasi.
- 6) Peneliti mengulas permainan dalam air, dalam kegiatan ini peneliti mencoha merangsang anak.
- 7) Peneliti menutup pembelajaran permainan dalam air dengan menyanyi

Secara umum proses pembelajaran pada siklus seperti tersebut diatas. Akan tetapi pada setiap pertemuan peneliti memberi sedikit variasi dengan tujuan untuk memberikan pengalaman baru kepada anak serta agar anak didik tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran metode permainan.

Adapun variasi setiap pertemuan adalah sebagai berikut :

- 1) Pada pertemuan pertama peneliti menggunakan buku bergambar dengan judul : "Aku Anak Mandiri". Kegiatan pertama dilaksanakan di dalam kelas.
- 2) Pada pertemuan kedua peneliti menggunakan media yang sama, akan tetapi pada pertemuan kedua ini kegiatan dilaksanakan di luar kelas.
- 3) Pada pertemuan ketiga peneliti masih menggunakan media yang sama. Pada pertemuan ketiga ini kegiatan permainan dalam air dilaksanakan di dalam kelas kembali.

4.2.2.2. Pelaksanaan Tindakan

Sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan pada siklus 1 dimulai pada Hari Senin tanggal 28 November 2016. Pembelajaran ini berlangsung selama 30 menit yaitu dari pukul 08.30-09.00 dan berada di dalam maupun di luar kelas TK An-Nursiyah Jakarta Timur.

Pada pertemuan pertama peneliti masuk kedalam kelas. Peneliti membuka kegiatan dengan tepuk semangat, kemudian berdoa, salam, membaca Pancasila dan menyanyi serta memberi penjelasan tentang pembelajaran yang akan diberikan.

Setelah memberi penjelasan di kelas, peneliti yang didampingi kepala sekolah dan pendidik mengkondisikan tempat duduk anak didik menjadi lingkaran dimana peneliti sebagai pusat lingkaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana aman dan nyaman serta terjalin komunikasi multi arah dan anak didik bisa melihat media yang digunakan tanpa merasa terhalang, sehingga media yang digunakan dapat dilihat anak secara keseluruhan.

Sebagai pembuka peneliti yang bertindak sebagai pendidik membuka kegiatan dengan salam, berdoa, menyanyi. Sebelum permainan dalam air peneliti menyebutkan huruf satu per satu. Selanjutnya peneliti mulai permainan dalam air dan membentuk kemampuan kognitif dengan media yang digunakan. Setelah pendidik selesai membacakan permainan dalam air, pendidik mengulas permainan dalam air yang telah disampaikan.

Dalam kegiatan mengulas ini, peneliti memberi kebebasan terhadap anak didik untuk berekspresi mengungkapkan idenya dalam menanggapi isi permainan dalam air. Dari kegiatan ini peneliti, kepala sekolah dan pendidik

dapat melihat peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak yang ditunjukkan dalam sikapnya. Anak-anak mengajukan pertanyaan seputar isi permainan dalam air. Pada saat ini anak didik mengalami proses peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air dimana anak mulai menebak-nebak yang kemudian menemukan jawaban dari pertanyaan. Disamping itu peneliti juga dapat menerapkan permainan baru yang belum pernah mereka ungkapkan sebelumnya. Diakhir pembelajaran peneliti melakukan review seputar isi permainan dalam air yang disampaikan peneliti atau pendidik. Melalui proses tersebut kepala sekolah, pendidik mencatat peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak yang ditunjukkan selama mengikuti pembelajaran permainan dalam air.

Paparan tersebut diatas merupakan proses pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama. Sebagaimana yang telah direncanakan secara garis besar pembelajaran seperti yang telah disebutkan diatas. Pada setiap pertemuan peneliti dan pendidik sepakat untuk memberikan variasi agar anak didik tidak merasa bosan dan suasana kelas lebih menyenangkan. Pada pertemuan kedua yakni dilaksanakan pada Hari Rabu tanggal 30 November 2016 peneliti mencoba melakukan kegiatan-permainan dalam air di luar kelas atau alam terbuka. Anak didik sangat antusias mengikuti kegiatan permainan dalam air di luar kelas atau alam terbuka. Suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Anak lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dari peneliti, perkembangan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak didik juga mengalami peningkatan dari 40% atau 8 anak didik menjadi 50% atau 10 anak didik dari 20 anak.

Untuk pertemuan ketiga berdasarkan kesepakatan dilaksanakan pada Hari Kamis tanggal 01 Desember 2016. Pada pertemuan ketiga ini permainan dalam air kembali dilakukan di dalam kelas. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti permainan dalam air namun tidak banyak menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air dimana pada pertemuan kedua mencapai

50% atau 10 anak didik sedangkan pada pertemuan ketiga sebesar 55% atau 11 anak didik dari 20 anak kelompok B.

4.2.2.3. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, khususnya di ruang Kepala Sekolah. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak selama mengikuti kegiatan permainan dalam air. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, kepala sekolah dan pendidik, diperoleh hasil sebagai berikut :

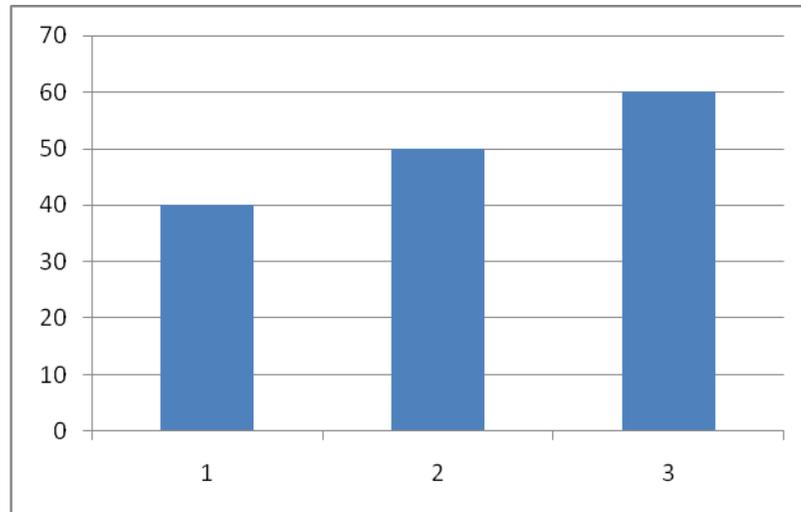
- 1) Pada pertemuan pertama anak-anak didik masih merasa asing dengan poses pembelajaran dengan permainan dalam air.
- 2) Pada pertemuan kedua anak-anak didik sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan dalam air.
- 3) Pada pertemuan ketiga anak-anak didik mulai merasa bosan terhadap proses pembelajaran karena penggunaan media sama.
- 4) Konsentrasi anak terhadap kegiatan mengalami penurunan karena tidak adanya motivasi untuk anak atas peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air.
- 5) Terjadi peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air.

Tabel 4.1

Prosentase kemampuan kognitif siklus I

Pembelajaran	Jumlah	Prosentase (%)
Pertemuan pertama	8	40%
Pertemuan kedua	10	50%
Pertemuan ketiga	12	60%

Gambar 4.4
Hasil Presentase kemampuan kognitif Anak melalui
kegiatan berenang dalam air pada Siklus I



Keterangan :

1 = Pertemuan pertama

2 = Pertemuan kedua

3 = Pertemuan ketiga

4.2.2.4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan pendidik melakukan analisis terhadap proses pembelajaran dan peningkatan pengembangan anak usia dini. Analisis ini dilakukan oleh Kepala Sekolah, pendidik dan peneliti dengan cara diskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan - kekurangan yang ada. Selain itu kepala sekolah, pendidik dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak melalui pedoman observasi.

Adapun hasil analisa tersebut menunjukkan bahwa:

- 1) Adanya reaksi yang menunjukkan kebosanan pada anak karena penggunaan media dengan judul yang sama.
- 2) Adanya penurunan konsentrasi karena tidak adanya motivasi atau *rewards* dari peneliti atas kemampuan kognitif melalui permainan dalam air.
- 3) Sudah ada peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak jika dibandingkan dengan peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air sebetum tindakan akan tetapi hasil tersebut belum maksimal dan memuaskan, itu berarti bahwa peneliti dan pendidik perlu memperbaiki proses pembelajaran.
- 4) Peningkatan anak didik dalam satu kelas masih belum rata, ada anak didik yang mempunyai peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air lebih akan tetapi ada yang masih rendah

Dari hasil analisa tersebut peneliti dan pendidik merasa bahwa hasil penelitian ini belum maksimal, Oleh karena itu peneliti dan pendidik membuat perencanaan untuk tindakan pada siklus berikutnya.

4.2.3. Siklus II

4.2.3.1. Perencanaan tindakan kelas siklus II

- 1) Proses peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air yang telah dilakukan pada siklus I pada umumnya sudah cukup baik, tetapi belum memuaskan. Masih ada anak didik yang kurang memperhatikan dan peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak juga kurang memuaskan. Untuk mengatasi kekurangan pada siklus I, maka pada Hari Jum'at tanggal 02 Desember 2016 peneliti, kepala sekolah, dan pendidik merencanakan tindakan kelas pada siklus II. Siklus II ini direncanakan dilakukan dalam 3 pertemuan yaitu pertemuan pertama pada Senin, 05 Desember 2016, pertemuan kedua pada Rabu, 07 Desember 2016, dan pertemuan ketiga pada Kamis, 08 Desember 2016. Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan.

- 2) Peneliti mendiskusikan atau mensetting kelas menjadi lingkaran. Dimana peneliti sebagai pembawa permainan dalam air dan kepala sekolah serta pendidik sebagai pendamping dan observator.
- 3) Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa dan menyanyikan lagu aku anak sekolah.
- 4) Peneliti mengkomunikasikan aturan yang harus di patuhi selama kegiatan - permainan dalam air.
- 5) Peneliti menyebutkan permainan dalam air
- 6) Peneliti memulai dengan media yang sudah disediakan. Dalam hal ini peneliti dibantu oleh kepala sekolah dan pendidik mengamati aktivitas anak selama mengikuti kegiatan permainan dalam air dan kemudian mencatat dalam pedoman observasi.
- 7) Peneliti mengulas isi permainan dalam air, mengamati reaksi anak terhadap isi metode permainan yang disampaikan oleh peneliti seperti reaksi yang akan ditunjukkan oleh anak, kepercayaan diri dalam permainan dalam air, imajinasi anak terhadap permainan dalam air yang disampaikan dan penambahan kemampuan kognitif yang mereka ucapkan selama membawakan permainan dalam air.

Setelah melakukan diskusi, akhirnya peneliti kepala sekolah dan pendidik menyepakati beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air. Hal- hal tersebut yaitu :

- 1) Peneliti memaksimalkan tindakan yaitu lebih berinteraksi dengan anak didik, memberikan motivasi dan memberikan penguatan berupa rewards,
- 2) Untuk mengatasi kebosanan anak didik terhadap satu permainan dalam air, maka peneliti, kepala sekolah dan pendidik berencana untuk memakai media yang berbeda,
- 3) Peneliti memberi tambahan alokasi waktu agar anak didik mempunyai banyak waktu untuk bereksplorasi.

Adapun tindakan yang direncanakan diterapkan pada siklus adalah sebagai berikut:

Secara umum prosedur pembelajaran pada siklus II seperti tersebut atas sama seperti proses pembelajaran pada siklus 1, setiap pertemuan pada siklus II ini juga diberi sedikit variasi agar anak didik tidak mengalami kebosanan dan suasana lebih menyenangkan. Adapun variasi setiap pertemuan yaitu kegiatan dilakukan diluar dan didalam kelas, konsentrasi dan rentang perhatian anak terhadap permainan dalam air menjadi lebih lama, merangsang anak dengan pertanyaan-pertanyaan seputar permainan dalam air sehingga anak dapat menemukan kemampuan kognitif baru yang didapat dari jawaban-jawabannya dan berkembang kemampuan kognitif melalui permainan dalam air kemampuan kognitif melalui permainan dalam air sehingga dapat menghasilkan permainan dalam air yang alami serta kepercayaan diri anak makin kuat.

4.2.3.2. Pelaksanaan tindakan

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka peneliti pelaksanaan tindakan pada siklus II dimulai pada Hari Senin, 05 Desember 2016 di luar kelas TK An-Nursiyah Jakarta Timur. Pembelajaran berlangsung selama 30 Menit yaitu pukul 09.00 - 9.30 WIB.

Pada pertemuan pertama peneliti mengajak anak-anak ke alam terbuka yaitu halaman TK An-Nursiyah Jakarta Timur.

Setelah memberikan penjelasan di luar kelas, peneliti yang didampingi Kepala Sekolah dan pendidik mengkondisikan tempat duduk anak didik membentuk lingkaran dimana peneliti sebagai pusat lingkaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan nyaman serta terjalin komunikasi multi arah dan anak-anak bisa melihat pembawa permainan dalam air dan semuanya bisa mendengar.

Sebagai pembuka peneliti membuka kegiatan dengan salam, berdoa dan menyanyi sebelum permainan dalam air. Peneliti menyebutkan tokoh-tokoh yang ada dalam permainan dalam air, Selanjutnya peneliti mulai permainan dalam air dengan media yang sudah disiapkan.

Setelah pendidik selesai membaca pendidik mengulas permainan dalam air sambil mengawasi reaksi anak dalam menanggapi isi permainan dalam air.

Antusias anak terhadap isi permainan dalam air masih sangat baik, anak makin lebih antusias untuk tampil di depan kelas sambil bermain dalam air, bertambah ketika peneliti menggunakan *rewards*. Anak makin terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Konsentrasi anak terhadap permainan dalam air makin bertambah. perbendaharaan kata yang dimiliki anak semakin banyak, imajinasi anak makin berkembang, keberanian untuk tampil di depan kelas tidak lagi menunggu perintah peneliti, karena anak didik berlomba-lomba mendapatkan *rewards*.

4.2.3.3. Observasi

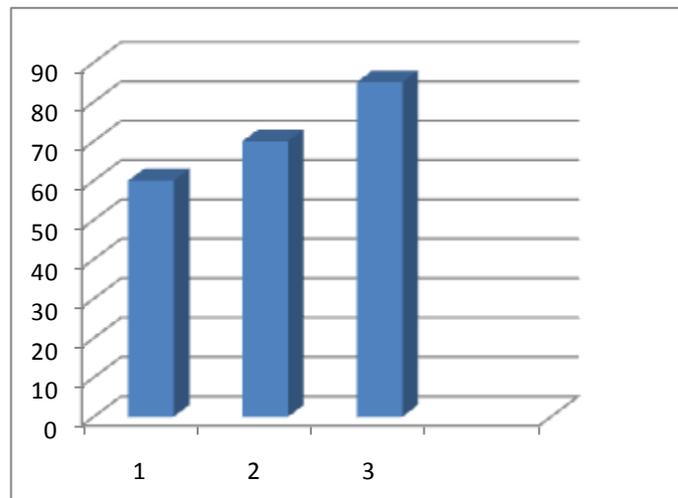
Kegiatan observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran di ruang kepala sekolah, Pada saat siklus II ini peneliti dibantu oleh kolaborator melakukan pengamatan terhadap peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak dalam mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan untuk membandingkan peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak antara siklus I dengan siklus II Seperti pada siklus I, observasi difokuskan pada pemberian motivasi pada anak untuk berani maju ke depan kelas dan menumbuhkan kepercayaan diri untuk tampil di depan kelas sambil bermain dalam air mengembangkan kecerdasan kognitif melalui permainan dalam air.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penelitian dan pendidik maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- 1) Setelah dibacakan permainan dalam air dengan judul berbeda, anak menjadi lebih antusias dalam merespon isi permainan dalam air.
- 2) Setelah diberikan motivasi, anak didik menjadi aktif untuk tampil di depan kelas sambil bermain dalam air tanpa menunggu perintah dari peneliti.
- 3) Terjadi peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak yang sangat memuaskan pada siklus II ini, yaitu pada siklus 1 pertemuan pertama ketuntasan mencapai 60% atau 12 anak, pertemuan kedua meningkat menjadi 70% atau 14 anak dan pertemuan ketiga peningkatan kemampuan

kognitif melalui permainan dalam air anak sebesar 85% atau 17 anak dari 20 anak kelompok B.

Gambar 4.5
Hasil presentase Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan
Bermain dalam Air pada Siklus II



Keterangan :

1 = Pertemuan pertama

2 = Pertemuan kedua

3 = Pertemuan ketiga

4.2.3.4. Refleksi

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah baik. Kelemahan yang ada pada siklus I dapat teratasi dengan baik. Hal ini menunjukkan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air. Peningkatan ini terlintas dan tercapainya indikator anak yang mencapai 85%, antusias anak didik yang meningkat dan konsentrasi anak dalam pembelajaran membaik.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak sebelum tindakan 40%, siklus I sebesar 55%, siklus II mencapai 85%, berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti

hal ini peningkatan kemampuan kognitif anak dipengaruhi oleh permainan dalam air.

Selain dipengaruhi oleh permainan dalam air keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif anak ini juga dipengaruhi oleh metode pendukung yang berupa pemberian kesempatan pada anak untuk tampil di depan kelas mengekspresikan kemampuan yang dimiliki karena pada dasarnya peningkatan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air anak juga memerlukan waktu untuk bereksplorasi, menuangkan ide atau gagasan-gagasan dan konsep-konsep serta mencoba hal baru atau original (Ilin-lock 2008: 11),

4.3. Analisis Hasil Penelitian

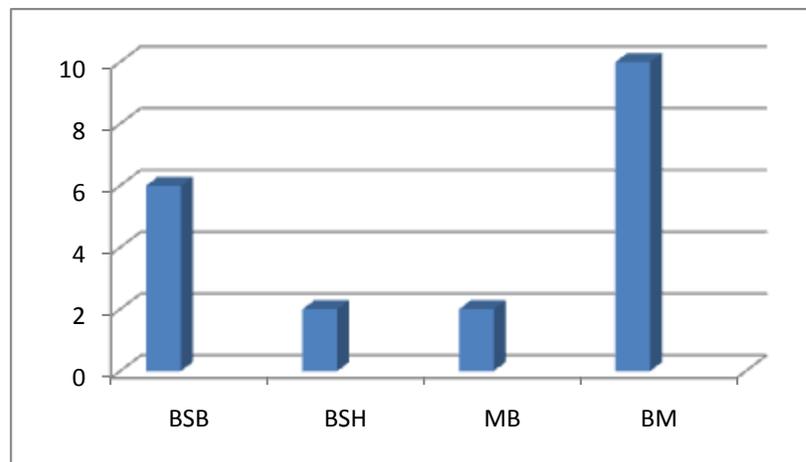
4.3.1. Pra Siklus

Tahap pra siklus ini peneliti melihat kemampuan kognitif melalui permainan dalam air di Kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur. Dalam pembelajaran permainan dalam air tersebut belum menggunakan model pembelajaran secara aktif dan masih menggunakan strategi ceramah yang siswanya masih belum banyak ikut aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung terjadi komunikasi yang pasif, artinya seolah-olah guru yang bicara dan siswa hanya mendengarkan. tetapi masih banyak siswa yang belum mendengarkan penjelasan dari gurunya bahkan mereka ada yang mengganggu teman sebangkunya, dan ada yang berbicara dengan temannya. Sehingga kegiatan proses belajar kurang efektif. Karena dalam pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan dalam air pra siklus belum mencapai standar keberhasilan yang diharapkan, maka akan diuraikan hasil pembelajaran kemampuan kognitif pra siklus.

Setelah peneliti melaksanakan proses pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan dalam air, kemudian memberikan tes formatif akhinya penulis tau dan sadar ternyata proses pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan dalam air benar-benar belum mencapai keberhasilan. Anak belum mampu melakukan permainan dalam air dengan baik dan anak masih minta bantuan dari guru ketika metode bermain. Hasil permainan dalam air siswa di kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur pada pra siklus menunjukkan bahwa masih banyak

kemampuan kognitif belum muncul (BM) atau dengan kategori 0, sedangkan yang sudah berkembang sangat baik baru 40% atau baru 6 anak. Siswa yang belum muncul (BM) masih 10 siswa atau 50% dari 20 anak di Kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan dalam air pada pra siklus benar-benar belum mencapai keberhasilan,

Gambar 4.6
Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Kegiatan
Bermain dalam air pada Pra Siklus



Keterangan :

BSB = Berkembang sangat baik

BSH = Berkembang sesuai harapan

MB = Mulai berkembang

BM = Belum Muncul

4.3.2. Hasil Penelitian Siklus I

Pada proses ini merupakan tindak lanjut dari pra siklus, tahapan ada tindakan siklus I terdiri dari 4 tahap, yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

4.3.2.1. Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti merancang siklus perbaikan pembelajaran yang terdiri dari 2 siklus. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH). Untuk perbaikan pembelajaran pada setiap siklus dan skenario perbaikan pembelajarannya yaitu meningkatkan kemampuan kognitif melalui permainan dalam air. Langkah - langkah perbaikan sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan RKH yang akan dilaksanakan
- 2) Penataan ruang sesuai dengan skenario kegiatan permainan dalam air
- 3) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada hari itu
- 4) Guru memberi stimulasi dan motivasi agar anak untuk bereksplorasi, berkreasi, berekspresi, dengan kegiatan bermain dalam air .

4.3.2.2. Pelaksanaan

Proses pembelajaran pada siklus 1 ini keadaan kelas termasuk pada kondisi tenang. Peneliti didampingi oleh guru Kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur sekaligus memperkenalkan dan memberi pengertian bahwa pembelajaran permainan dalam air untuk hari ini akan diamati oleh peneliti.

Pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam kemudian berdoa bersama. Kemudian guru mitra selaku guru di kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur, melakukan absensi sekaligus sebagai perkenalan dan dilanjutkan dengan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi pelajaran yaitu permainan dalam air. Selama proses apersepsi siswa terlihat kurang aktif atau kelihatan kurang merespon pembelajaran.

Setelah proses apersepsi, guru kelas B TK An-Nursiyah Jakarta Timur menuliskan judul materi yang hendak disampaikan yang berhubungan dengan judul dan menjelaskan dengan singkat indikator yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. Setelah siswa mengetahui materi yang akan dicapai, guru TK An-

Nursiyah Jakarta Timur menjelaskan cara bermain setelah itu siswa diminta untuk melihat metode bermain yang sesuai dengan kegiatan yang dijelaskan guru. Setelah selesai semua siswa diminta untuk mengungkapkan kesan yang disampaikan oleh guru.

4.3.2.3. Pengamatan

Berdasarkan hasil temuan dari guru mitra yang dicatat pada lembar observasi, maka peneliti melaksanakan pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan dalam air. Peneliti selalu mengamati setiap akhir pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui keberhasilan anak dalam mengikuti kegiatan permainan dalam air dan kelemahan atau kekurangan selama proses pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan dalam air berlangsung. Sehingga dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki model pembelajarannya.

Dan pengamatan yang dilaksanakan guru terhadap anak pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran sebagai berikut: a) Dari 20 anak masih ada beberapa anak yang masih belum dapat bermain dengan baik. b) Beberapa anak yang bingung bermain minta bantuan dan guru. c) Ada beberapa anak yang kreatif dan trampil bermain sesuai dengan ide dan gagasan anak itu sendiri dan ada beberapa anak yang meniru dan apa yang dicontohkan gurunya dan anak meniru tentannya.

Hasil pencapaian keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan dalam air pada siklus I, dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini :

Tabel 4.3
Kemampuan Kognitif melalui Permainan dalam air
Siklus I

Kategori	Jumlah	Prosentase
BSB	6	30%
BSH	4	20%

MB	4	20%
BM	6	30%
Jumlah	20	100%

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa kemampuan kognitif melalui permainan dalam air siswa yang memperoleh nilai kategori yang Berkembang Sangat Baik (BSB) 30%, yang memperoleh nilai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 20%, siswa yang memperoleh nilai kategori Mulai Berkembang (MB) 20%, dan siswa yang memperoleh nilai kategori Belum Muncul (BM) 30%.

➤ **Keberhasilan**

Dalam proses pembelajaran kemampuan kognitif melalui permainan dalam air, yang dilaksanakan di elompok B TK Dharma Wanita, hasilnya temyata yang mendapat itilai mencapai keberhasilan hanya 11 dari 20 siswa yang ada. Mereka berhasil disebabkan oleh

- 1) Siswa aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.
- 2) Siswa telah memahami materi pembelajaran.
- 3) Siswa sudah dapat menyelesaikan latihan-latihan yang diberikan guru.

➤ **Kegagalan**

Penyebab kegagalan dalam proses pembelajaran adalah :

- 1) Sebagian siswa kurang konsentrasi dalam mengikuti proses pembeiajaran permainan dalam air.
- 2) Masih ada siswa yang bercanda dengan teman sebangkunya ketika proses pembelajaran permainan dalam air berlangsung.
- 3) Dalam proses pembelajaran, penyampaian guru kurang.

Selama proses pembelajaran ditemukan beberapa hal yang perlu di ketahui:

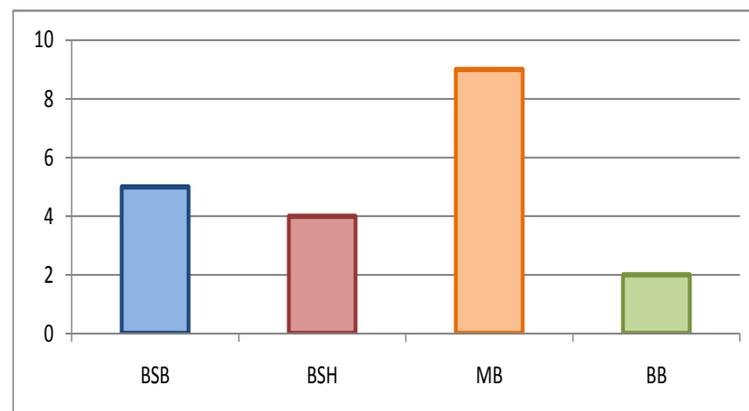
- 1) Model pembelajaran yang digunakan kurang diperhatikan guru.
- 2) Penyampaian materi kurang jelas.
- 3) Penggunaan alat peraga/media pembelajaran kurang.
- 4) Guru kurang membimbing siswa dalam pembelajaran.

Dari hasil temuan itu mengakibatkan siswa kurang menguasai materi yang di berikan guru, sehingga hasil tes yang di berikan oleh guru tidak memenuhi SKBM (Standar Ketuntasan Belajar Minimal) Maka perlu di adakan perbaikan pada siklus II, Yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran perlu menggunakan model pembelajaran yang sesuai rencana pembelajaran.
- 2) Perlu adanya umpan balik dan penjelasan guru yang jelas sehingga menambah minat siswa dalam mengikuti pelajaran.
- 3) Penyampaian proses pembelajaran perlu dilakukan dengan menggunakan alat peraga yang sesuai.
- 4) Guru memotivasi siswa dan membimbingnya.

Namun demikian hasil dari evaluasi yang di berikan kepada siswa, masih belum mencapai hasil yang maksimal atau Mencapai keberhasilan, maka perlu diadakan perbaikan siklus yang ke II

Gambar 4.7
Peningkaian Kemampuan kognitif melalui Permainan dalam
air pada Siklus I
Pertemuan pertama



Keterangan

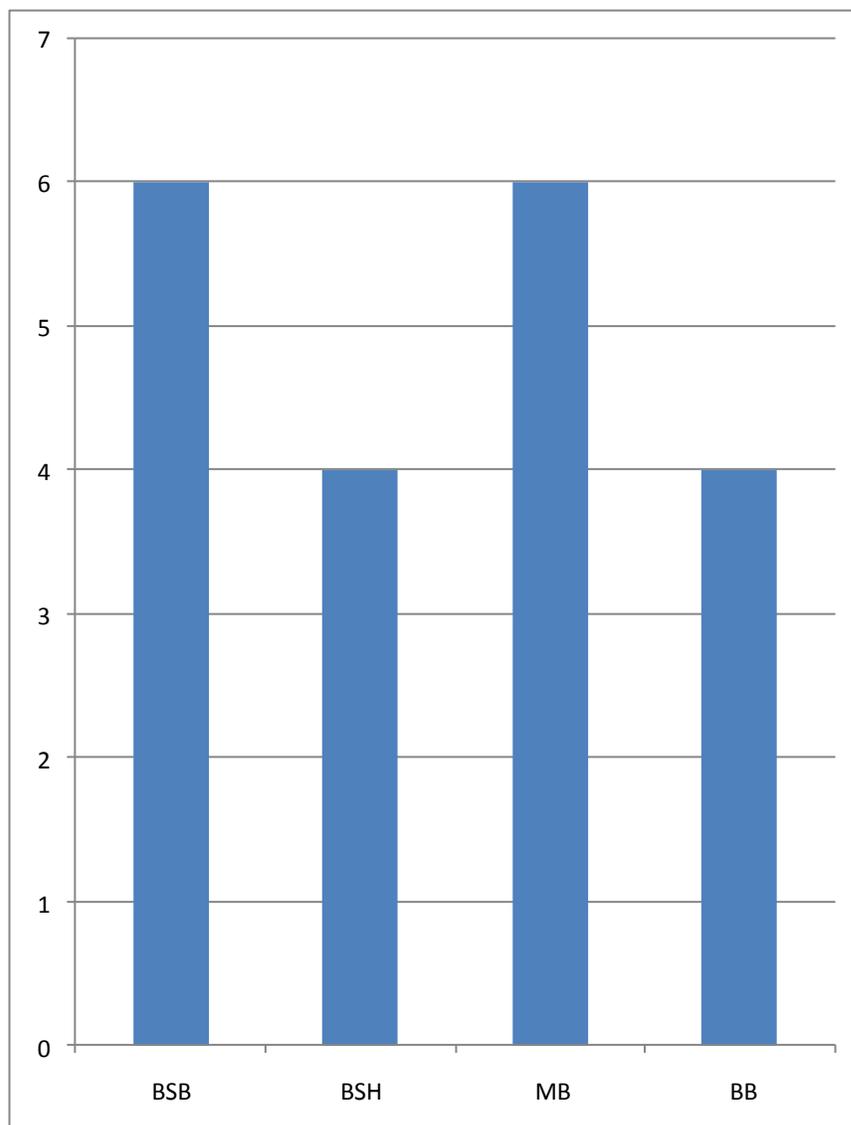
BSB = Berkembang sangat baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BM = Belum Muncul

Gambar 4.8
Peningkaian Kemampuan kognitif melalui Permainan dalam air pada Siklus I
Pertemuan kedua



Keterangan

BSB = Berkembang sangat baik

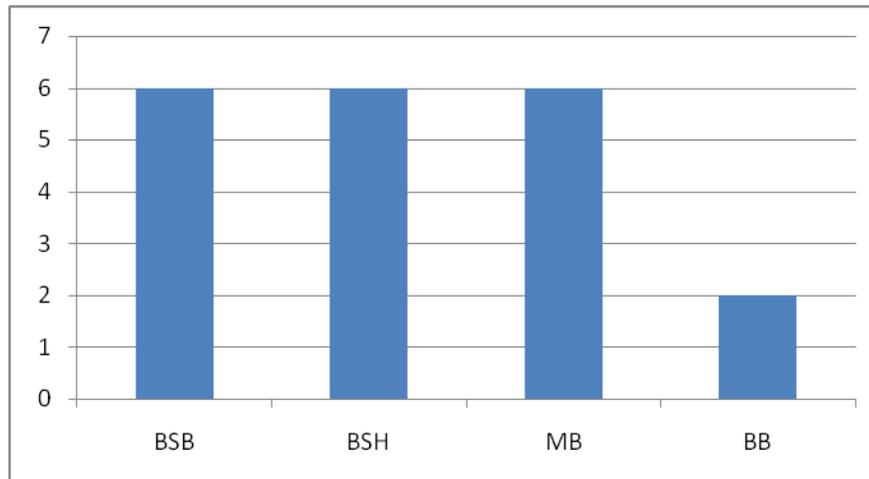
BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BM = Belum Muncul

Gambar 4.9

**Peningkaian Kemampuan kognitif melalui Permainan dalam air pada Siklus I
Pertemuan ketiga**



Keterangan

BSB = Berkembang sangat baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

MB = Mulai Berkembang

BM = Belum Muncul

4.3.3. Hasil Penelitian Siklus II

4.3.3.1. Perencanaan

Setelah dilaksanakan pembelajaran melalui kegiatan metode permainan pada siklus I. Maka masih ada kekurangan dan kelemahan yang ada pada

pelaksanaan kegiatan siklus 1. Sehingga perlu adanya perbaikan sistem dalam pembelajaran keterampilan permainan dalam air. Adapun rencana yang dilaksanakan dalam kegiatan proses pembelajaran keterampilan anak adalah sebagai berikut :

- 1) Guru mempersiapkan RKH yang akan di laksanakan
- 2) Guru menata ruang pelaksanaan
- 3) Guru mempersiapkan sarana dan prasarana
- 4) Guru memberikan stimulasi dan motivasi agar anak dapat terampil

4.3.3.2. Pelaksanaan

Melakukan kegiatan pembelajaran berdasarkan rencana kegiatan yang telah ditetapkan untuk siklus 2.

- 1) Guru mengajak anak-anak duduk membentuk huruf U, guru duduk diujung tengah.
- 2) Guru memperlihatkan berbagai bentuk kata yang akan diikuti anak dalam berlatih dan melakukan tanya jawab pengenalan huruf abjad apa saja yang dipegang ibu guru.
- 3) Guru memberi contoh mendemonstrasikan permainan dalam air
- 4) Guru menyuruh anak-anak untuk mencoba permainan dalam air dengan berbagai kreasi anak sendiri.
- 5) Guru memberikan motivasi, stimulasi anak untuk berkreasi dan meinberi penghargaan bagi setiap anak yang berhasil.

4.3.3.3. Pengamatan

Dari pengamatan yang dilaksanakan guru terhadap anak pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II diketahui dari 20 anak masih ada 3 anak yang belum berhasil. Hal ini dikarenakan ada 1 anak yang malas masuk sekolah sehingga dia ketinggalan pelajaran, dan ada 2 anak yang kurang kosentrasi, sering gaduh dalam kelas dan mengganggu teman sebangkunya sehingga mereka tidak dapat mentahami materi yang disampaikan oleh guru.

Hasil pencapaian keberhasilan anak dalam mengikuti pembelajaran keterampilan permainan dalam air pada siklus II dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini :

Tabel 4.5
Keterampilan anak pada Pembelajaran Kegiatan
Bermain dalam air Siklus II

Kategori	Jumlah	Prosentase (%)
BSB	12	60%
BSH	5	25%
MB	3	15%
BM	0	0%
Jumlah	20	100%

Keterangan

- BSB = Berkembang sangat baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BM = Belum Muncul

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa kegiatan metode permainan anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) mencapai 60%, anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mencapai 25%, anak yang Mulai Berkembang (MB) sebesar 15%, dan anak yang Belum Muncul (BM) hanya 0%.

4.3.3.4. Refleksi

Dengan memperhatikan hasil pembelajaran, penulis melakukan refleksi diri. Dengan harapan hasil yang sudah dicapai pada siklus II sebagai acuan dalam materi-materi pembelajaran yang lain. Ada beberapa hal yang masih harus diperhatikan, yaitu

- 1) Memberi motivasi atau dukungan pada anak agar percaya diri dalam memahami materi pembelajaran lebih ditingkatkan.
- 2) Dalam permainan dalam air lebih ditentukan pada teknik-teknik pembelajaran.
- 3) Dalam membimbing anak untuk memahami materi pelajaran semaksimal mungkin.

➤ **Keberhasilan**

Dalam proses pembelajaran pada siklus II, banyak anak yang mencapai keberhasilan. Hal ini membuktikan bahwa anak sudah mencapai kemajuan. Keberhasilan ini dicapai karena :

- 1) Anak sudah menguasai teknik-teknik dari model pembelajaran.
- 2) Anak sudah dapat berfikir aktif dan kreatif dalam memahami materi pelajaran.
- 3) Banyak anak yang berminat dan senang dalam proses pembelajaran.

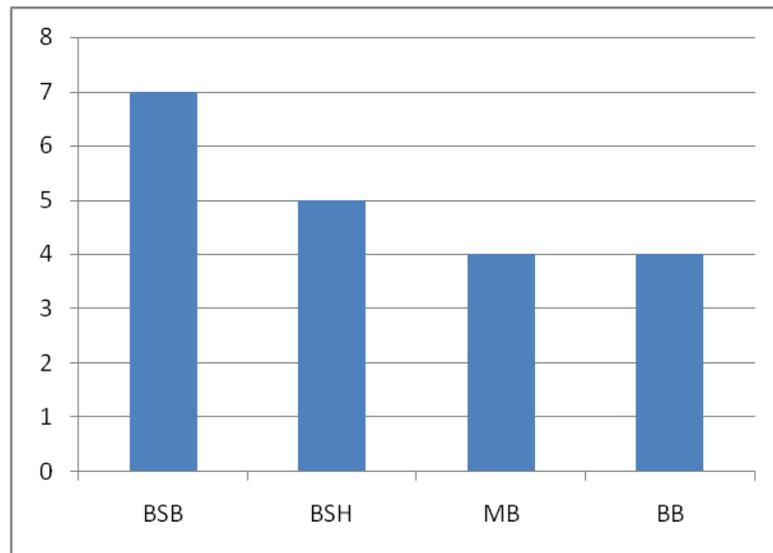
➤ **Kegagalan**

Pada pembelajaran siklus II ini diharapkan semua anak mencapai tingkat keberhasilan, tetapi ternyata masih ada 3 anak dari 20 anak yang belum berhasil.

Hal ini disebabkan oleh :

- 1) Ada 1 anak yang belum berhasil karena malas masuk sekolah sehingga dia ketinggalan dalam pelajaran,
- 2) Sedangkan yang 2 anak memang kurang konsentrasi, dan sering gaduh dalam kelas, sehingga mereka tidak dapat memahami materi pokok.

Gambar 4.10
Peningkaian Kemampuan kognitif melalui Permainan dalam
air pada Siklus II
Pertemuan pertama



Keterangan

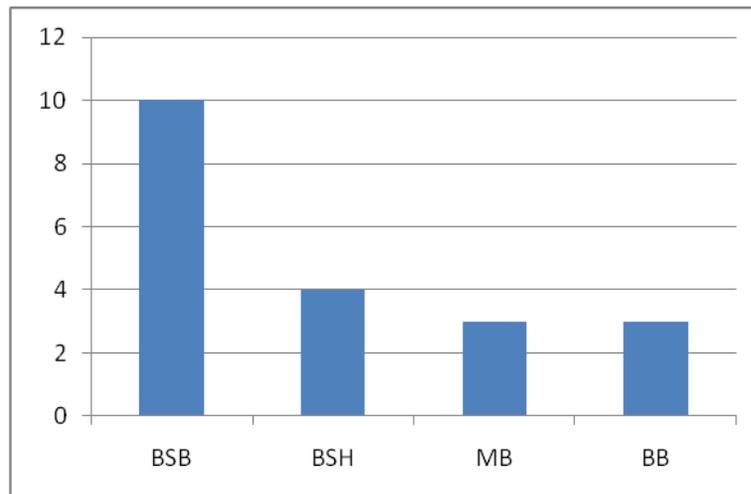
BSB = Berkembang sangat baik

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

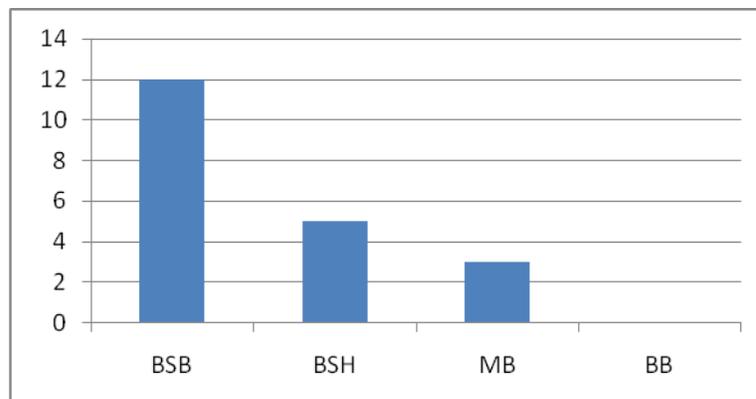
MB = Mulai Berkembang

BB = Belum Berkerkembang

Gambar 4.11
Peningkaian Kemampuan kognitif melalui Permainan dalam air Siklus II
Pertemuan pertama



Gambar 4.12
Peningkaian Kemampuan kognitif melalui Permainan dalam air Siklus II
Pertemuan ketiga



Keterangan

- BSB = Berkembang sangat baik
- BSH = Berkembang Sesuai Harapan
- MB = Mulai Berkembang
- BB = Belum Berkerkembang

4.4. Pembahasan

Dari kedua siklus di atas terlihat terjadi peningkatan nilai rata-rata dan peningkatan hasil belajar jika di bandingkan dengan hasil pra siklus. Rekap dari pengenalan huruf abjad dari ketiga siklus penulis rekap pada tabel dibawah.

Tabel 4.7
Perbandingan Kemampuan Kognitif Pra Siklus, Siklus I, II

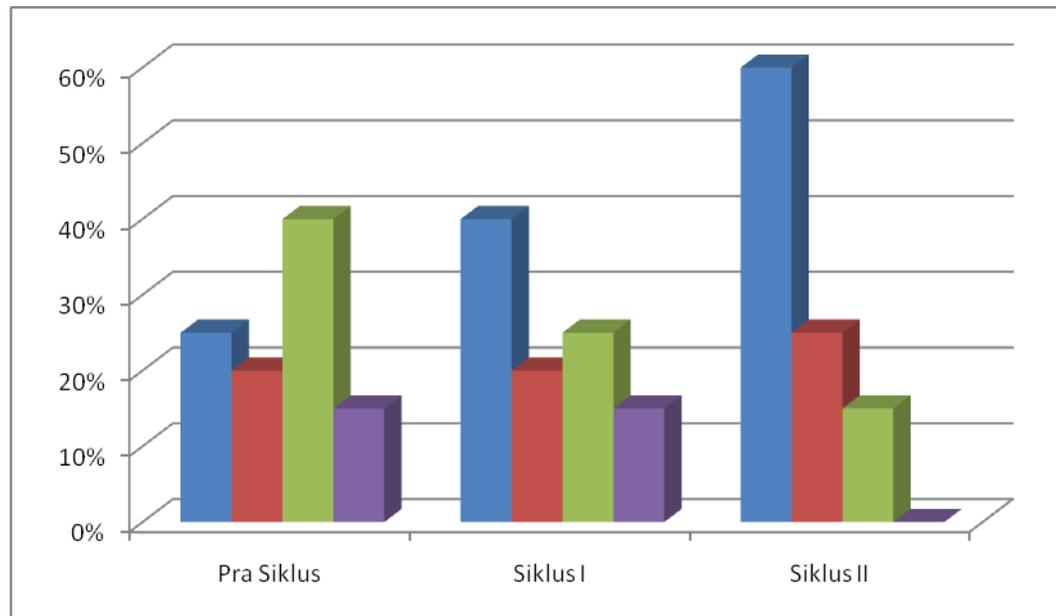
No.	Uraian	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
1	BSB	25%	40%	60%
	BSH	15%	20%	25%
	MB	40%	25%	15%
	BM	20%	15%	0%
2	Keberhasilan (Jumlah anak mencapai BSB dan BSH)	40%	60%	85%

Keterangan

- BSB = Berkembang sangat baik
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 MB = Mulai Berkembang
 BB = Belum Berkerkembang

Gambar 4.13

Diagram perbandingan Pra Siklus, siklus I dan II



Keterangan

- Biru = Berkembang sangat baik
- Merah = Berkembang Sesuai Harapan
- Hijau = Mulai Berkembang
- Ungu = Belum Muncul

Pembelajaran dengan menggunakan kegiatan permainan dalam air berhasil meningkatkan kemampuan kognitif, Hal ini terlihat dari pencapaian belajar pra siklus 40%, siklus I mencapai 60%, siklus II meningkat 85%.

Dengan melihat grafik di atas penulis merasa sudah berhasil membawa peningkatan kognitif meskipun hasil belum mencapai maksimal. Karena secara umum kemampuan kognitif yang berhasil mencapai 85% dan kinerja guru sudah mengalami peningkatan 100%. maka PTK ini dianggap berhasil, sehingga tindakan siklus selanjutnya peneliti pikir tidak perlu untuk dilaksanakan.