KETERAMPILAN MENGGAMBAR BINATANG BERBASIS BENTUK GEOMETRI DENGAN METODE DEMONSTRASI DI KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK CAHAYA BUNDA BARENGKRAJAN KRIAN SIDOARJO

SKRIPSI

oleh :

SARAH AGHARID

NIM : D98215040

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Penyusun	: Sarah Agharid
Nomor Induk Mahasiswa	: D98215040
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Prodi	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa SKRIPSI ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 30 September 2019

Yang menyatakan,

Sarah Agharid

NIM. D98215040

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Sarah Agharid

NIM : D98215040

Fakultas : Tarbiyah dan keguruan

Judul : KETERAMPILAN MENGGAMBAR BINATANG BERRBASIS BENTUK GEOMETRI DENGAN METODE DEMONSTRASI DIKELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK CAHAYA BUNDA BARENGKRAJAN KRIAN SIDOARJO

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 17 juli 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Irfan Tamwifi, M.Ag	**Yahya Aziz, M.Pd.I**
NIP. 197001022005011005	**NIP : 197208291999031003**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Sarah Agharid ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 23 Desember 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I,

Dr. Imam Syafi'i, S.Ag., M.Pd., M.Pd.I
NIP. 197011202000031002

Penguji II,

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP. 198111032015032003

Penguji III,

Dr. Hj. Mukhoiyaroh, M.Ag
NIP. 197304092005012002

Penguji IV,

Yahya Aziz, M.Pd.I
NIP. 197208291999031003

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SARAH AGHARID

NIM : D98215040

Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Islam Anak Usia Dini

E-mail address : sarah.agharid1@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

KETERAMPILAN MENGGAMBAR BINATANG BERBASIS BENTUK GEOMETRI DENGAN METODE DEMONSTRASI KELOMPOK B TK CAHAYA BUNDA BARENGKRAJAN KRIAN SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Desember 2019

Penulis

(SARAH AGHARID)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Sarah Agharid, 2019.*Keterampilan Menggambar Binatang Berbasis Bentuk Geometri Dengan Metode Demonstrasi Kelompok B Taman Kanak-Kanak Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo.* Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing : Irfan Tamwifi, M.Ag, Yahya Aziz, M.Pd

Kata kunci : Keterampilan Menggambar, Metode Demonstrasi

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan menggambar binatang anak usia 5-6 tahun TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo. Dari 17 anak hanya 7 anak yang mampu mendapatkan nilai sekurang-kurangnya berkembang sesuai harapan.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, yaitu : 1) Bagaimana penerapan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo? 2) Bagaimana peningkatan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo?

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari 2 siklus dan setiap siklusnya terdapat 4 tahapan (perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi). Pengumpulan data didapat melalui wawancara, observasi, penilaian non tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang telah dilakukan adalah : 1) Penerapan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi mengalami peningkatan pada siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi peneliti dan guru kelas pada pra siklus 41,1 % (berkembang sesuai harapan), pada siklus I menjadi 58,7 (berkembang sesuai harapan), meningkat lagi pada siklus II menjadi 76,4 % (berkembang sesuai harapan). Peneliti dan guru kelas bisa memperhatikan setiap kemampuan yang terdapat pada diri peserta didik. 2) Adanya peningkatan kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri setelah diterapkannya metode demonstrasi. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata peserta didik pada pra siklus menunjukkan sebesar 41,1 %, pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 58.7 %, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 76,4 % dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI v
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI vi
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI vii
ABSTRAK viii
KATA PENGANTAR ix
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xv

Bab I : Pendahuluan
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tindakan Yang Dipilih 8
D. Tujuan Penelitian 9
E. Lingkup Penelitian 9
F. Manfaat Penelitian 10

Bab II : Kajian Teori
A. Tinjauan Tentang Menggambar Binatang Berbasis Bentuk Geometri 11
1. Definisi Menggambar 12
2. Manfaat Menggambar 21
3. Geometri 23
B. Tinjauan Tentang Metode Demonstrasi 31
1. Definisi Metode Demonstrasi 31
2. Manfaat Metode Demonstrasi 35
3. Kelebihan Dan Kekurangan Metode Demonstrasi 36

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Bab III : Metode Dan Rencana Penelitian

A. Metode Penelitian 42
B. Setting Penelitian 45
C. Variabel 45
D. Rencana Tindakan 46
E. Data Dan Cara Pengumpulannya 51
F. Teknik Analisis Data 61
G. Indikator Kinerja 64
H. Tim Peneliti Dan Tugasnya 65

Bab IV : Hasil Penelitian Dan Pembahasan

A. Keadaan Umum Sekolah 67
   1. Sejarah Berdirinya Tk Cahaya Bunda 67
   2. Visi, Misi, Dan Tujuan 68
   3. Profil Tk Cahaya Bunda 69
   4. Data Guru 71
B. Hasil Penelitian 72
   1. Tahap Pra Siklus 72
   2. Tahap Siklus I 75
   3. Tahap Siklus II 86
C. Pembahasan 95

Bab V : Penutup

A. Simpulan 99
B. Saran 101

DAFTAR PUSTAKA 102
LAMPIRAN 112

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Macam-Macam Bangun Datar Dan Bangun Ruang 29
Tabel 3.1 Instrumen Observasi Aktivitas Guru 54
Tabel 3.2 Instrumen Observasi Aktivitas Peseta Didik 55
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara Guru Sebelum Penelitian 57
Tabel 3.4 Instrumen Wawancara Guru Setelah Penelitian 58
Tabel3.5 Rubrik Penilaian Kemampuan Menggambar Binatang 59
Tabel 3.6 Kriteria Kemampuan Menggambar Binatang 60
Tabel 3.7 Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-Rata Kelas 62
Tabel 3.8 Presentase Ketuntasan Belajar 63
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru 64
Tabel 4.1 Data Guru TK Cahaya Bunda 71
Tabel 4.2 Hasil Tahap Pra Siklus 73
Tabel 4.3 Hasil Tahap Siklus 1 83
Tabel 4.4 Hasil Tahap Siklus 2 93

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Grafik Nilai Persentase 96

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keterampilan menggambar sangat perlu ditanamkan pada masa tumbuh kembang anak. Salah satu perkembangan dasar yang perlu dikembangkan pada anak yaitu motorik. Motorik yang dikembangkan salah satunya adalah motorik halus. Mengembangkan motorik halus anak salah satunya adalah dengan mengembangkan kemampuan menggambar anak usia dini. Pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengembangkan upaya yang ditujukan kepada anak sejak dari dalam kandungan sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut.[1]

Keterampilan menggambar ini nantinya diharapkan dapat membantu mengembangkan aspek perkembangan anak. Manfaat dari menggambar ini kedepannya sangat baik juga bagi aspek pertumbuhan anak. Keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri nantinya juga akan membuat anak-anak lebih mengenal binatang terutama disekitar tempat tinggalnya. Bentuk geometri sendiri juga diharapkan anak dapat memahami dan mengenal bentuk-bentuk geometri sejak awal.

Gambar anak menjadi sesuatu yang penting untuk pertumbuhannya dan merupakan refleksi anak dalam Pendidikan kreatif. Dalam pembelajaran

[1]Wahyudin, *A To Z Anak Kreatif* (Jakarta : Gema insani, 2007), 6-7

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggambar di TK minim sekali tentang menggambar karena pada saat ini guru lebih memilih kegiatan yang instan dengan adanya lembar kerja siswa baik berupa buku mau pun lembaran. Kegiatan pun hanya sekedar menggunting, menempel dan mewarnai. Saya rasa itu akan membuat anak jenuh. Lembar kerja siswa memang sangat membantu dan meringankan guru namun tidak mengembangkan kreatifitas anak. Guru memberikan ruang untuk mengembangkan kreatifitas anak salah satunya dari menggambar.

يَرْفَعِ اللهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

"Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang- orang yang diberi ilmu pengetauhan." (Qs. Al-Mujadalah:11)[2]

Ilmu yang dimiliki guru seperti ayat tersebut harusnya guru juga mengembangkan apaa yang dia miliki agar allah meninggikan derajatnya. Menggambar sendiri sangat banyak manfaat untuk anak usia dini seperti, melatih kecerdasan motorik, meningkatkan memori/ingatan, mengembangkan kemampuan dalam berkomunikasi, melatih kesabaran, mengurangi emosi negatif, meningkatkan kreativitas, dan meningkatkan fokus. Menggambar anak bisa menuangkan berbagai imajinasi atau khayalan yang ia bangun sendiri lewat sebuah lambang. Menggambar sangat penting diterapkan untuk anak usia dini karena banyak manfaat yang didapatkan.[3]

Dalam penelitian ini hanya mengambil satu kelas yang di ambil sampelnya di TK Cahaya Bunda sendiri satu kelas terdapat 17 orang antaranya ada 11 anak dengan presentase 58,7 % anak yang tidak dapat

[2]Al-qur'an, 58:11
[3]Novi Mulyani, *Pengembangan Seni Anak Usia Dini* (Bandung : Rosda, 2017) 66-67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggambar binatang berbasis bentuk geometri dan sisanya bisa mengikuti namun tidak sempurna. Ada 7 anak juga yang pintar untuk mengambar dengan sempurna dengan persentase 41,1 % anak.

Menggambar merupakan kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak. Hal ini senada dengan penjelasan bahwa menggambar adalah salah satunya kegiatan seni yang penting bagi anak usia dini khususnya usia tiga, empat, lima tahun. Perlu setiap hari anak-anak sedang memasuki tingkat seni dan berpikir membuat lambang. Anak menggambar atau membuat lambang, terlebih dahulu secara mental, ia menciptakan gambaran atau pikiran dalam benak mereka. Dari pikiran itu mereka akan menerapkan dalam gambaran maka dari itu gambar digunakan untuk mengungkapkan pikiran.

Dalam observasi yang saya lihat kebanyakan jika anak diajak untuk menggambar bebas mereka akan menggambar gunung, rumah ataupun pohon. Begitupun guru jika mengajak murid untuk menggambar beliau mencontohkan menggambar bunga atau rumah. Sangat jarang ditemui anak menggambar binatang padahal binatang juga merupakan hal yang terdekat dengan anak saat kita belajar. Anak dapat menjawab pertanyaan menggambar binatang itu adalah hal yang sangat sulit bagi mereka. Padahal menggambar binatang sangat mudah jika kita tau tekniknya. Begitu juga masalah ini yang saya temui di TK Cahaya Bunda.

Alasan penulis menggunakan menggambar binatang sebagai topik utama adalah karena menggambar binatang ini dirasa paling optimal, sebelumnya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti sudah menerapkan gambar lain namun tidak maksimal dan cenderung monoton. Sehingga ini alasan mengapa penulis menggunakan gambaran binatang sebagai topik utama. Memang ada beberapa hal yang memudahkan menggambar salah satunya angka namun saat diterapkan ternyata peserta didik tidak dapat menggambar dengan maksimal karena keterbatasan dalam menirukan tidak panjang. Menggunakan bentuk geometri dapat mengibaratkan segala sesuatu secara real dan nyata seperti bentuk segitiga menjadi sirip ikan.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru penyebab mereka tidak bisa atau tidak berkembang dalam menggambar adalah karena tidak difasilitasi dan tidak dikembangkan baik dari rumah atau guru juga disekolah. Beberapa kali pertemuan dan menerapkan menggambar binatang berbasis bentuk geometri ini anak mudah menangkap apa yang diajarkan. Mengubah kemampuan menggambar anak berbasis bentuk geometri tersebut. Dalam beberapa pertemuan saat anak diajak untuk menggambar anak pun sudah mulai terarah mau menggambar binatang apa dan mereka menerapkan apa yang telah diajarkan dengan bentuk-bentuk geometri tersebut.

Saya mengambil kesimpulan kenapa tidak menerapkan menggambar menggunakan pola awal dari bentuk geometri. Banyak sekali binatang yang dapat kita gambar dari setiap bentuk geometri. Contoh menggambar kepala kucing kita membutuhkan bentuk geometri lingkaran sedangkan untuk badannya kita juga bisa menggunakan lingkaran dan kaki kucing bisa menggunakan persegi panjang. Sekarang banyak sekali buku cara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mengajarkan menggambar binatang menggunakan bentuk geometri dan lain sebagainya. Cara ini sangat membantu mempermudah menggambar binatang karena selain kita mengajarkan menggambar kita juga akan mengenalkan bentuk-bentuk geometri dan binatang. Menggambar binatang menggunakan bentuk geometri dinilai juga sangat mudah karena dapat membantu membentuk dan mempermudah pola diawal.

Solusi yang tepat untuk menggambar binatang berbasis bentuk geometri bisa kita terapkan kepada anak melalui metode demontrasi. Metode demontrasi merupakan suatu metode mengajar dimana seorang guru atau orang lain yang sengaja diminta atau murid sendiri memperlihatkan pada seluruh kelas tentang suatu proses.[4] Kata lain metode demontrasi adalah kegiatan dimana guru memberikan contoh terlebih dahulu, kemudian ditirukan oleh anak-anak. Anak akan fokus jika diajarkan seperti ini karena itu merupakan hal yang baru. Demontrasi adalah menunjukkan cara atau suatu keterampilan. Demontrasi juga merupakan salah satu metode yang dilakukan pendidik ketika menyampaikan pembelajaran kepada anak untuk mencapai suatu tujuan kegiatan pengembangan tertentu. Tujuan metode demonstrasi ini adalah sebagai berikut :

1. Mengajarkan suatu proses atau prosedur yang harus dimiliki peserta didik atau dikuasai peserta didik.
2. Mengkonkritkan informasi atau penjelasan kepada peserta didik.

[4]Muhammad Zeiri, *Methodology Pengajaran Agama*, (Yogyakarta : Ak Group dan Indra Buana, 1995), 177

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Mengembangkan penggunaan kemampuan pengamatan pendengaran dan penglihatan para peserta didik secara Bersama-sama.

Guru menerapkan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi secara perlahan dan setiap tari kan garis pensilnya. Metode demontrasi anak akan mudah untuk menirukan guru karena anak fokus mendengarkan dan menirukan. Metode demonstrasi juga paling tepat untuk mengajarkan menggambar binatang berbasis bentuk geometri pada anak. Menggunakan metode demonstrasi ini maka guru telah mefungsikan seluruh alat indra siswa. Berfungsinya seluruh alat indra maka proses belajar mengajar akan lebih efektif. Maka dari itu alasan beberapa guru menggunakan metode demonstrasi ini karena :

1. Tidak semua topik dapat diterangkan melalui penjelasan atau diskusi.
2. Sifat pembelajaran yang menuntut diperagakan.
3. Tipe belajar peserta didik yang berbeda ada yang kuat dari segi visual, tapi lemah dalam audio atau motorik adapun sebaliknya.
4. Memudahkan mengajarkan suatu kerja/prosedur.

Metode demonstrasi dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memperkirakan apa yang akan dilakukan selanjutnya, dari itu anak akan berusaha untuk memperhatikan arahan dari guru. Metode ini memberikan pengalaman belajar melalui melihat dan mendengarkan yang diikuti dengan meniru pekerjaan yang didemontrasikan.[5]

قَالَ فَإِنِ ٱتَّبَعْتَنِى فَلَا تَسْـَٔلْنِى عَن شَىْءٍ حَتَّىٰٓ أُحْدِثَ لَكَ مِنْهُ ذِكْرًا

[5]Novan Ardy Wiyani &Barnawi, *Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Din*i, (Yogyakarta : Ar-ruzz Media, 2012), 139

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

> "jika kamu mengikutiku, maka janganlah kamu menanyakan kepadaku tentang sesuatu apapun, sampai aku sendiri menerangkan kepadamu." (QS. Al kahfi: 70)[6]

Berdasarkan ayat diatas kita tau bahwa dengan cara metode demonstrasi atau menerangkan itu sangat perlu bagi Pendidikan. Ditinjau dari manfaat yang baik bagi perkembangan anak, baiknya menggambar binatang berbasis bentuk geometri ini diterapkan pada kegiatan belajar mengajar anak usia dini disekolah dengan metode demonstrasi. Untuk menambah pola pembelajaran menggambar juga agar anak tidak bosan hanya dengan menggambar itu saja ataupun hanya dengan buku lembar kerja siswa. Begitu sangat banyak kelebihan dari metode demonstrasi ini jika diterapkan seperti, sebagai berikut :

1. Membuat pelajaran menjadi lebih jelas dan lebih kongkrit.
2. Memudahkan peserta didik memahami bahan belajar.
3. Proses belajar mengajar akan lebih menarik.
4. Merangsang peserta didik untuk lebih aktif mengamati dan dapat memperagakan sendiri.
5. Dapat disajikan bahan pembelajaran yang tidak dapat dilakukan dengan metode yang lain.[7]

Berdasarkan dengan apa yang dijelaskan tersebut maka dibutuhkan penerapan menggambar dengan baik agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Oleh karena itu, muncul ide perlu adanya penelitian tentang "Kemampuan Menggambar Binatang Berbasis Bentuk Geometri Kelompok B

[6] Al – qur'an, 18:70
[7] Anik pamilu, *mengembangkan kreativitas dan kecerdasan anak*. (Yogyakarta : Citra Media, 2007) 69

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan Menggunakan Metode Demontrasi di Taman Kanak-kanak Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo". Harapan peneliti dapat diterapkan untuk melakukan pembelajaran agar lebih baik lagi. Penggunaan metode demontrasi tersebut diharapkan agar dapat menerapkan pembelajaran menggambar secara optimal.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dan mempertimbangkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas maka penelitian ini fokus pada:

1. Bagaimana penerapan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi di kelompok B di TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo ?
2. Bagaimana peningkatan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demontrasi kelompok B di TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo ?

C. Tindakan Yang Dipilih

Peneliti memilih tindakan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo menggunakan penelitian tindakan kelas, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Mengamati, menganalisis dan menyimpulkan kegiatan menggambar binatang berbasis bentuk geometri di TK Cahaya Bunda Barengkrajan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Krian Sidoarjo. Kemudian menyusun strategi pembelajaran melalui metode demonstrasi yang ada di TK tersebut.

2. Menerapkan metode demonstrasi di TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo, karena kegiatan menggambar sangat tepat jika diterapkan dengan metode demonstrasi tersebut. Selain itu, metode demonstrasi dirasa tepat untuk meningkatkan kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri di kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo.

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi di kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo.
2. Untuk mengetauhi peningkatan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demontrasi di kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

Adapun pembahasan dalam ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Materi pembahasan fokus pada kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok B pelajaran 2018-2019 di TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo.
3. Kemampuan menggambar yang dimaksud dalam penelitian tindakan kelas, terutama kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri yang diterapakan menggunakan metode demonstrasi.
4. Implementasi penelitian ini menggunakan metode demonstrasi.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat terdapat pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi penulis

   Hasil penelitian ini akan memberikan manfaat yang sangat berharga berupa pengalaman praktis dalam bidang penelitian. Selain itu juga dapat meningkatkan kualitas pemahaman bagi penulis sehingga dapat dijadikan bekal nantinya sebagai calon pendidik.

2. Bagi siswa

   Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk lebih semangat lagi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar siswa. Dan mengembangkan Kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri pada anak.

3. Bagi sekolah/pendidik

   Memberi masukan serta menambah data tentang cara mengembangkan dan mengoptimalkan kreativitas. Dapat menggunakan aktivitas menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demontrasi sebagai salah satu alternatif mengembangkan kreatifitas menggambar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Menggambar Binatang Berbasis Bentuk Geometri

Salah satu strategi untuk menghidupkan rasa dan mengembangkan pikiran anak adalah menggambar. Mengapa bisa keduanya karena jika hanya salah satu saja yang dikembangkan maka keseimbangan rasa anak akan melemah dan akhirnya rasa indah tidak akan tumbuh pada anak tersebut. Rasa indah bermanfaat untuk menyeimbangkan otak dan mengarahkan kemampuan kecintaan pada benda dan obyek di sekitarnya. Seni akan berkembang menjadi rasa keindahan, rasa ketuhanan dan akan mudah disentuh kepribadiannya serta etika dan moralnya. Lalu bagaimana dengan anak yang tidak memiliki rasa keindahan? ciri khas pada anak seperti ini adalah semua benda tidak disayang, kurang dapat memperhatikan perilaku seseorang, bersikap semaunya sendiri tanpa mengenal belas kasihan. Oleh karenanya kegiatan menggambar dapat dimulai dapat dimulai oleh pendidik dengan mengenal dan mencintai lingkungan sekitar anak. Pendidik wajib menjelaskan fungsi dan kedudukan lingkungan, serta menghargai milik orang lain. Menggambar juga dapat dilakukan dengan dasar bentuk geomteri.

Kegiatan menggambar tidak jauh dari anak kecil, karena pada dasarnya mereka sangat suka menggambar. Kegiatan menggambar di TK seharusnya terbimbing dengan baik dan diarahkan oleh guru. Umumnya anak suka menggambar binatang karena sangat dekat dengan kehidupan anak. Namun

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

banyak sekali anak kesulitan untuk menggambarnya. Dari situ kita akan mengajarkan mereka menggambar dengan dasar, dasar yang digunakan adalah dasar bentuk geometri yang terfokus pada tiga bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi.

1. **Definisi Menggambar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), menggambar merupakan kegiatan meniru barang, orang, binatang, dan sebagainya yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada sebuah kertas. Namun, hasil dari kegiatan seni yang satu ini tidak hanya soal tiru-meniru suatu obyek. Sebuah gambar dapat menyampaikan apa yang dirasakan oleh sang pembuat gambar. Kita dapat melihat bagaimana kondisi emosi seseorang lewat gambar yang dibuatnya. Kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna bisa juga disebut dengan menggambar.

Proses mengungkapkan ide-ide, angan-angan, perasaan, pengalaman dan yang dilihatnya dengan menggunakan jenis peralatan menggambar tertentu merupakan pengertian menggambar secara umum. Namun secara luas, menggambar adalah kegiatan berkarya yang berwujud dwi matra/ dua dimensi, sebagai perwujudan tiruan yang menyerupai sesuatu (orang, binatang, tumbuh-tumbuhan, dan lainnya), termasuk juga lukisan, karya cetak, foto, dan sejenisnya. Dalam arti sempit, menggambar adalah kegiatan untuk mewujudkan angan-angan (pikiran, perasaan)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berupa hasil goresan benda runcing (pensil, pena, crayon, kapur, dan lain-lain) pada permukaan bidang datar (kertas, papan, dinding, dan sebagainya).[8]

Pengertian dan pendapat para ahli tentang menggambar adalah sebagai berikut :

a) **Cennino Cennini (1370-1440)**

Seni menggambar bukan hal yang mudah. Menggambar membutuhkan waktu yang cukup lama. Perlu banyak latihan untuk membuat kita menjadi seorang yang ahli dalam menggambar. Untuk mendapat hasil gambar yang bagus, maka kita harus berlatih menggambar setiap hari. Dengan seringnya kita berlatih, maka semakin bagus juga gambar yang kita buat.

b) **Katherine Klipper Merseth**

Sebuah gambar dapat dikatakan bernilai tinggi dari ribuan kata, Karena gambar juga mewakili perasaan kita dalam menyampaikan suatu pesan. Jadi, kegiatan menggambar dapat diartikan suatu kegiatan untuk menyampaikan pesan lewat sebuah seni.

c) **Edgar Degas (1834-1917)**

Ekspresi langsung dan spontan dari seorang seniman yang diluapkan dengan bentuk seni disebut juga dengan menggambar. Degas juga berpendapat bahwa menggambar juga merupakan sebuah bentuk tulisan yang mengungkap kepribadian seniman yang

[8]Hajar pamadhi, dkk, seni keterampilan anak, (Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), 2.5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuatnya. Kesimpulan yang bisa kita tarik dari pendapat Degas adalah dengan menggambar seorang seniman memperlihatkan kepribadiannya. Gambar yang dibuat menunjukkan bagaimana perasaan dan jiwa seorang seniman pada saat ia membuatnya.

d) **John Berger (2013)**

Berger mengartikan gambar sebagai sebuah penemuan. Menggambar merupakan proses menemukan makna dalam suatu hal yang telah dialami oleh seorang seniman. Makna yang ditemukannya kemudian dia aplikasikan menjadi sebuah seni disebutnya dengan menggambar. Lewat pendapat ini, Berger ingin mengatakan bahwa pengalaman merupakan faktor penting dalam menggambar. Gambar yang dibuat akan lebih bermakna jika digambar berdasarkan pengalaman seniman itu sendiri.

e) **Jean Auguste Dominique Ingres (1780-1867)**

Menurut Ingres, gambar adalah kejujuran dari seni. Menggambar tidak hanya meniru kontur, gambar tidak hanya berisi kumpulan garis, gambar adalah ekspresi, bentuk terdalam, rancangan, dan model. Kegiatan menggambar berarti menyampaikan ekspresi jiwa dari sisi terdalam seorang seniman.

f) **Le Corbusier (1887-1965)**

Corbusier mengatakan bahwa ia lebih suka menggambar daripada berbicara. Menggambar itu lebih cepat, dan tidak membuka kesempatan bagi kebohongan. Seniman yang satu ini ingin

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyatakan bahwa dengan menggambar kita menyampaikan maksud kita dengan lebih cepat, tanpa ada rekayasa sedikit pun.

g) **Salvador Dali (1904-1989)**

Dali memiliki pendapat yang hampir sama dengan Ingres, yang menyatakan bahwa menggambar adalah seni yang jujur. Tak ada kesempatan untuk menjiplak, entah itu baik atau buruk.

h) **Henri Matisse**

Menggambar itu seperti membuat sikap ekspresif dalam bentuk yang abadi. Pendapat Matisse dapat disimpulkan bahwa dengan menggambar, kita menuangkan ekspresi jiwa kita sekaligus mengabadikannya.

i) **Spencer Gore**

Dengan menggambar, seseorang telah mengembangkan kemampuannya dalam melihat dan memahami apa yang telah ia lihat. Pendapat Gore lebih merujuk pada interpretasi seniman. Menggambar berarti meniru sekaligus menginterpretasikan obyek yang dilihat sang seniman.

j) **Andre L'Hote**

Kita bisa belajar melukis dengan cara menggambar, karena menggambar adalah cara untuk menyiapkan tempat bagi warna-warna yang akan dipoleskan.

Berdasarkan cara pembuatannya menggambar dapat dibedakan menjadi dua: pertama yaitu menggambar bebas sesuai alat gambar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang digunakan dan tanpa memakai bantuan alat-alat mistar, jangka, dan sejenisnya. Hasilnya memiliki ciri bebas, spontan, kreatif, unik, dan bersifat individual. Terkadang menggambar dengan tidak menggunakan alat akan dapat menyampaikan pesan lewat gambaran lebih dalam. Kedua yaitu menggambar yang dibuat dengan peralatan mistar, ataupun sejenisnya, hasilnya memiliki ciri terikat, statis, dan tidak spontan. Menggambar dengan alat biasanya akan terlihat rapi dan dalam menggambarnya sudah ada rancangan terlebih dahulu.

Namun dalam pembelajaran anak TK, jenis menggambar yang dilatihkan yaitu jenis menggambar bebas. Misalnya, menggambar bebas, menggambar imajinatif, mewarnai gambar, dan lainnya. Menggambar cendrung terikat masalah ketepatan bentuk, motif, pola, ukuran, proporsi, kejelasan, kesan warna alamiah. Menggambar adalah salah satu aktivitas yang sangat disukai anak. Menggambar membuat anak belajar koordinasi tangan-mata, mengembangkan imajinasinya, dan menyalurkan emosinya. Gambar dimaksudkan untuk mewujudkan pengalaman, pengamatan secara nyata, mewujudkan kejadian yang terlihat sekilas, mewujudkan ide khayalan, menjelaskan suatu peristiwa obyek, tempat, keadaan, untuk menghias, sebagai pedoman dan petunjuk untuk pembuatan barang/benda, sebagai tanda, lambang, dan sebagainya.

Bagi anak normal, ketika melihat suatu gambar maka terjadi proses berpikir, dalam cita-rasa dan angan-angannya akan tumbuh terus.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada saat ini gambar berfungsi sebagai stimulasi munculnya ide, pikiran maupun gagasan baru. Kegiatan anak yang dianggap orang tua membahayakan, kemungkinan akan dilarang dan dihentikan justru ketika anak sedang melakukan pengembangan imajinasinya. Sebagai contoh: gambar binatang bebek. Jadi, manfaat gambar bagi anak adalah sebagai berikut:

a) Alat untuk mengutarakan (berekspresi) isi hati, pendapat maupun gagasannya.
b) Media bermain fantasi, imajinasi dan sekaligus sublimasi.
c) Stimulasi bentuk ketika lupa, atau untuk menumbuhkan gagasan baru.
d) Alat menjelaskan bentuk serta situasi.
e) Gambar merupakan media untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Misalnya: anak menggambar beberapa orang bermaksud menceritakan sahabat, saudara atau kenalannya. Anak perempuan akan menyebutkan satu persatu teman yang dia kenal, kadangkala juga menyebutkan kecantikannya sedangkan anak laki-laki mencoba menjelaskan keheroikannya atau bahkan kesenangannya berteman. Dalam teori stimulasi, pengetahuan yang dipunyai anak masih belum sempurna dan belum mampu membuat asosiasi terhadap kondisi atau objek yang pernah dilihat.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Menggambar merupakan salah satu karya seni rupa dua dimensi yang terdiri dari unsur-unsur seperti titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan gelap terang, dan lain sebagainya. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh bahwa dalam karya seni rupa terdapat beberapa unsur, yaitu :

a. Titik: titik dihasilkan setiap kali menyentuhkan pensil pada sebuah kertas; garis merupakan unsur yang terbuat dari rangkaian titik-titik yang terjalin memanjang menjadi satu;
b. Bidan 14 yang terbuat dari *pigmen* (zat warna). warna dapat dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu: warna primer, warna sekunder, dan warna tersier;
c. Tekstur: merupakan nilai permukaan suatu benda. Secara visual, tekstur dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: tekstur nyata dan tekstur semu;
d. Gelap terang: gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan warna atau karena pengaruh dari cahaya.[9]

Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Yayat Nursantara yang menjelaskan bahwa dalam unsur seni rupa juga terdapat berbagai macam unsur seperti titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur,

[9] Sugiyanto, dkk, *Kesenian untuk SMP Kelas VII*, (Jakarta : Erlangga, 2004), 14-15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan gelap terang. Hal ini dijelaskan lebih rinci dengan penjelasan sebagai berikut:

a. Titik: titik merupakan unsur seni rupa paling mendasar;
b. Garis: garis adalah barisan titik yang memiliki dimensi panjang dan arahnya tertentu dengan kedua ujungnya terpisah;
c. Bidang: bidang terbentuk karena adanya pertautan garis yang membatasi suatu bentuk;
d. Bentuk: bentuk dalam seni rupa dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu: bentuk figuratif, bentuk abstraktif, dan bentuk abstrak;
e. Ruang: ruang yang telah diisi atau ditempati oleh wujud disebut dengan ruang positif. Sedangkan ruang yang mengelilingi wujud bentuk disebut dengan ruang negatif;
f. Warna: warna merupakan kesan yang timbul oleh pantulan cahaya pada mata.
g. Tekstur: tekstur adalah nilai raba suatu permukaan, bisa halus, kasar, licin, dan lain sebagainya.
h. Gelap terang: gelap terang terjadi karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang diterima oleh suatu objek.[10]

Pendapat lain dikemukakan oleh Sri Hermawati Dwi Arini yang menjelaskan bahwa dalam seni rupa terdapat beberapa unsur dasar untuk mewujudkan karya tersebut. Unsur-unsur tersebut terdiri dari:

[10] Yayat Nursantara, *Seni Budaya untuk SMA Kelas X*, (Jakarta : Erlangga, 2007), 11-14

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Titik/bintik: titik/bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang paling kecil, sebab pada dasarnya semua wujud yang akan diwujudkan dimulai dari titik. Titik dapat menjadi pusat perhatian apabila berkumpul atau berwarna berbeda;
b. Garis: garis merupakan goresan atau batas limit dari waktu benda, ruang, bidang, warna, tekstur, dan lainnya;
c. Bidang: bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis;
d. Bentuk: bentuk dalam pengertian bahasa dapat diartikan sebagai bangun (*shape*) atau bentuk (*form*). Bangun (*shape*) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebutkan sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, dan sebagainya;
e. Ruang: ruang dalam arti luas berarti keluasan, sedangkan dalam arti sempit dibedakan menjadi dua, yaitu ruang negatif dan ruang positif. Ruang negatif adalah ruang yang mengelilingi wujud bentuk, sedangkan ruang positif adalah yang diisi atau ditempati wujud bentuk;
f. Warna: warna merupakan unsur penting dalam sebuah penciptaan karya desain;

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Tekstur: tekstur merupakan nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. [11]

2. Manfaat menggambar

Kegiatan yang bisa anda berikan kepada buah hati anda yang berusia 0-5 tahun yakni menggambar dan mewarnai. Sebab menggambar dan mewarnai ini memiliki beberapa manfaat untuk buah hati anda:

a. Sebagai wadah ekspresi anak

Dengan menggambar dan mewarnai anak bisa mengekspresikan dirinya tergantung apa yang ia sukai. Bisa jadi ia hanya membentuk gambar-gambar tidak jelas dengan kombinasi berbagai warna, dan akan menggambar tokoh-tokoh maupun benda-benda yang disukai dan sering ia lihat. Biasanya semakin dewasa anak kemampuan menggambarnya semakin baik jika memang diasah sejak dini.

b. Melatih kelenturan menggengam pensil

Ketika anak sudah dibiasakan untuk menggambar ataupun mewarnai maka ia akan terlatih dalam menggengam pensil. Oleh karena itu ketika ia belajar menulis kelak di SD ia tidak akan kaku lagi. Jadi hendaknya ketika anak menggambar atau mewarnai diperhatikan cara menggenggam pensilnya apakah sudah benar atau belum.

[11] Sri Hermawati Dwi Arini, dkk, *Seni Budaya Untuk SMK*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2008), 295-305

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Membantu mengenal warna

Pada kegiatan mewarnai gambar yang telah anak buat, secara tidak langsung ia akan belajar tentang warna. Baik itu jenisnya, maupun kegunaanya, Seperti warna gelap untuk apa dan warna terang untuk apa.

d. Melatih kesabaran

Menggambar dan mewarnai bukanlah hal yang mudah. Oleh karena itu dengan kegiatan ini anak dilatih kesabarannya. Bahwa untuk menciptakan sesuatu yang bagus itu tidaklah mudah.

e. Mengasah sistem motorik

Pada saat menggambar maupun mewarnai sistem motorik anak, khususnya tangan dapat bekerja dengan baik. Melalui aktifitas ini otot-otot tangan akan bekerja dan terlatih untuk melakukan sesuatu. Sehingga dikemudian hari jika ia melakukan kegiatan yang menggunakan tangannya ia tidak akan kaku dan mudah lelah.

f. Melatih kreatifitas dan daya imajinasi

Saat menggambar maupun mewarnai anak hendaknya diberikan kebebasan untuk menggambar apapun yang ia suka dan memwarnai sesuai warna yang ia pilih. Hal ini dalam rangka melatih kreatifitas dan daya imajinasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g. Melatih membuat target

Melalui kegiatan menggambar dan mewarnai ini anak juga dilatih membuat target, yaitu target gambar apa yang dibentuk, warna apa yang dipakai, berapa lama waktu yang diperlukan, serta hasilnya ingin seperti apa. Hal ini baik karena jika ia terbiasa membuat target sejak kecil, kelak ketika ia besar ia tak akan kesulitan membuat target lain dalam hidupnya.

h. Mengenalkan anak pada nilai estetika

Menggambar dan mewarnai merupakan suatu proses yang akan menghasilkan sebuah karya dengan nilai indah. Oleh karena itu ketika anak diajarkan dua hal ini ia sudah dikenalkan pada apa itu suatu keindahan, bagaimana cara membuatnya, serta bagaimana cara mengapresiasinya.

i. Mengenalkan anak pada garis batas/tepi

Setiap gambar memiliki garis batas/ tepi, sehingga ketika anak menggambar ia tidak boleh melebihi batas itu. Fungsinya agar gambar terlihat rapi dan tidak melebar kemana-mana. Hal ini bisa saja dikaitkan bahwa segala sesuatu itu ada batasnya dan tidak boleh berlebihan.

3. Geometri

Lestari, K.W, menjelaskan bahwa mengenal bentuk geometri pada anak usia dini adalah kemampuan anak mengenal, menunjuk,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menyebutkan serta mengumpulkan benda-benda di sekitar berdasarkan bentuk geometri.[12]

Pendapat lain yang diungkapkan oleh Agung Triharso, menyatakan bahwa dalam membangun konsep geometri pada anak dimulai dari mengidentifikasi bentuk-bentuk, menyelidiki bangunan dan memisahkan gambargambar biasa seperti, segi empat, lingkaran, dan segitiga. Belajar konsep letak, seperti di bawah, di atas, kiri, kanan, meletakkan dasar awal memahami geometri.[13]

Daitin Tarigan, menjelaskan bahwa belajar geometri adalah berpikir matematis, yaitu meletakkan struktur hirarki dari konsep-konsep lebih tinggi yang terbentuk berdasarkan apa yang telah terbentuk sebelumnya, sehingga dalam belajar geometri seseorang harus mampu menciptakan kembali semua konsep yang ada dalam pikirannya.[14]

Mengenalkan berbagai macam bentuk geometri pada anak usia dini dapat dilakukan dengan cara mengajak anak bermain sambil mengamati berbagai benda di sekelilingnya. Anak akan belajar bahwa benda yang satu mempunyai bentuk yang sama dengan benda yang lainnya seperti ketika mengamati bentuk buku mempunyai bentuk yang sama dengan segi empat atau persegi. Teori belajar dalam pembelajaran geometri yang

---

[12] Lestari K.W, *Konsep Matematika*, (Jakarta :Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Nonformal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2011), 4

[13] Agung Triharso, *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta : CV Andi Offset, 2013), 50

[14] Daitin Tarigan, *Pembelajaran Matematika Realistik*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2006), 76

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat mengembangkan tahap mental anak dapat ditinjau dari tiga unsur di antaranya adalah waktu, materi pengajaran, dan metode pengajaran yang diterapkan. Apabila ketiga unsur tersebut dapat dilaksanakan dengan baik maka dapat meningkatkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi pada anak dan mampu berpikir secara rasional. Salah satu dari teori yang menguatkan pernyataan tersebut adalah teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Van Hiele.[15]

Van Hiele menyatakan bahwa terdapat lima tahap belajar geometri pada anak, di antaranya adalah:

a. Tahap Pengenalan

   Dalam tahap ini anak mulai belajar mengenal suatu bentuk geometri secara keseluruhan, namun belum mengetahui adanya sifat-sifat dari bentuk geometri yang dilihatnya.

b. Tahap Analisis

   Pada tahap ini anak sudah mulai mengenal sifat-sifat yang dimiliki benda geometri yang diamati. Anak sudah mampu menyebutkan aturan yang terdapat pada benda geometri tersebut.

c. Tahap Pengurutan

   Pada tahap ini anak sudah mampu melakukan penarikan kesimpulan, berpikir deduktif, namun kemampuan ini belum dapat berkembang secara penuh.

[15] Daitin Tarigan, *Pembelajaran Matematika Realistik*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi, 2006), 54

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Tahap Deduksi

Dalam tahap ini anak sudah mampu menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu penarikan kesimpulan dari hal-hal yang bersifat umum menuju hal-hal yang bersifat khusus.

e. Tahap Akurasi

Dalam tahap ini anak mulai menyadari betapa pentingnya ketepatan dari prinsip-prinsip dasar yang melandasi suatu pembuktian.

Anak belajar bentuk-bentuk geometri anak harus belajar dari benda-benda konkret. Teori belajar yang dapat diterapkan pendidik dalam dunia pendidikan salah satunya adalah teori belajar Bloom yang memfokuskan pada teori aplikatif psikologi belajar kognitif. Menurut Bloom, ada beberapa aspek yang berkaitan dengan perilaku anak dalam kehidupan sosialnya, salah satunya adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan aspek-aspek intelektual atau berpikir yang terdiri dari:

a. Pengetahuan (*knowledge*) Pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar. Dengan pengetahuan individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, fakta, prinsip dasar, ide prosedur atau gagasan, konsep, definisi, nama, peristiwa, tahun, daftar, rumus, teori, atau kesimpulan.
b. Pemahaman (*comprehension*) Pemahaman atau mengerti merupakan kemampuan untuk membaca serta memahami suatu gambaran yang telah diketahuinya. Setelah mengetahui definisi, informasi, peristiwa,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

fakta kemudian disusun kembali ke dalam struktur kognitif yang ada. Dari hasil proses mengetahui tersebut diakomodasikan dan akan berasimilasi dengan struktur kognitif yang ada, sehingga membentuk struktur kognitif yang baru.

c. Penerapan (*application*) Menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.
d. Penguraian (*analysis*) Menganalisis informasi dengan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar-bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi solusi dari suatu pernyataan.
e. Memadukan (*synthesis*) Menggabungkan, merangkai atau menyatukan berbagai informasi menjadi satu kesimpulan yang baru.
f. Penilaian (*evaluation*) Mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, berdasarkan gagasan tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.

Teori yang diungkapkan oleh Bloom mengenai perilaku anak yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dikaitkan dengan pembelajaran geometri pada anak usia dini. Pertumbuhannya anak-anak tidak dapat terpisahkan dari benda-benda yang ada di sekitarnya. Sejak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

usia dini, mereka sudah berbaur dengan benda-benda yang di sekitarnya seperti buku, gelas, bola, meja, dan lain-lain yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya atau kebutuhan dalam bermain.

Kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini tidak lepas dari pembelajaran matematika. Kemampuan dasar matematika ini dapat dilihat dari kemampuan anak tersebut dalam mengenal konsep bilangan, menghitung pada batas tertentu, dan mengenal berbagai macam pola. Anak usia taman kanak-kanak sudah memiliki kemampuan matematika dan pengetahuan tentang alam sekitar, yang dikenalnya melalui pengetahuan alam sekitarnya. Kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dilakukan secara bertahap. Anak usia dini berada pada fase praoperasional, kemampuan berpikirnya adalah berpikir secara simbolis.

Hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak untuk dapat membayangkan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran melalui kegiatan bermain untuk mengenal bentuk geometri dapat membantu anak untuk memahami, menggambarkan, dan mendeskripsikan benda-benda yang ada di sekitarnya. Pembelajaran geometri terdapat pembelajaran mengenai konsep dasar bangun datar seperti, bangun datar yang meliputi segitiga, segi empat, dan lingkaran dan konsep bangun ruang yang meliputi kerucut, kubus, balok, tabung, dan lain-lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Geometri selalu berkaitan erat dengan matematika dan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam belajar bentuk geometri setiap anak selalu dikaitkan dengan pengalaman kehidupannya sehari-hari. Belajar dan pembelajaran merupakan suatu istilah yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan pelayanan yang baik agar anak dapat belajar. Belajar pada anak usia dini dikemas dengan cara belajar sambil bermain.

Aspek-aspek kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri dimulai dari anak mengetahui bentuk-bentuk geometri dan namanya. Meliputi kemampuan mengucapkan bentuk geometri dan memberi nama bentuk geometri, memahami bentuk-bentuk geometri yang meliputi kemampuan memberikan contoh bentuk suatu benda yang sama dengan bentuk geometri. Kemampuan mendeskripsikan masing-masing bentuk geometri, dan menerapkan bentuk geometri dalam kehidupan sehari-hari yang meliputi kemampuan menggambar bentuk geometri, menyusun beberapa bentuk geometri menjadi suatu benda, dan bercerita mengenai benda yang dibuatnya dari beberapa susunan bentuk geometri.

Ilmu yang mempelajari tentang hubungan antara titik, garis, sudut, bidang dan bangun ruang merupakan pengertian dari geometri. Sedangkan ilmu yang membahas tentang geometri yang tersisa pada saat lokasi, skala,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan efek putar yang disaring dari suatu objek ialah disebut juga dengan bangun. Secara garis besar Geometri di golongkan menjadi 2 macam, yaitu geometri bangun datar dan geometri bangun ruang. Geometri bangun datar bersifat 2 dimensi sedangkan geometri bangun ruang bersifat 3 dimensi. Berikut ini adalah macam-macam bangun Geometri baik bangun datar maupun bangun ruang.

Tabel 2.1

Macam-Macam Bangun Datar Dan Bangun Ruang

Macam-Macam Bangun Datar	Macam-Macam Bangun Ruang
• Segitiga	• Bola
• Belah ketupat	• Kubus
• Persegi panjang	• Kuboid
• Jajaran genjang	• Kerucut
• Bujursangkar	• Silinder/tabung
• Trapesium	• Prisma
• Lingkaran	• Limas/piramida

Dari beberapa pendapat diatas saya mengambil beberapa prinsip dasar untuk menggambar, untuk lebih mefokuskan menggambar binatang dengan dasar bentuk geometri disini saya hanya menggunakan 3 dasar bentuk geometri yaitu lingkaran, segitiga dan persegi. Dengan tiga bentuk geometri tersebut sebagai dasar bisa menjadikan sebuah gambaran binatang seperti berikut :

1. Lingkaran, dengan bentuk geometri lingkaran ini kita bisa menggunakannya sebagai bagian badan binatang ataupun bagaian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kepala binatang. Contohnya : binatang ayam bisa menggunakan lingkaran kecil sebagai kepala dan lingkaran besar sebagai badannya.

2. Segitiga, dengan bentuk geometri ini kita isa menggunakannya sebagai bagian paruh atau ekor binatang. Contohnya untuk menggambar seekor burung kita bisa menggunakan segitiga untuk paruh dan ekornya.
3. Persegi, disini kita bisa menggunakan persegi maupun persegi Panjang untuk bagian bentuk geometri ini, badan untuk persegi. Persegi Panjang kita bisa menggunakannya untuk kaki bagi hewan yang berkaki empat. Contohnya jika kita menggambar jerapah bisa kita gunakan untuk kaki jerapah tersebut dan bisa menggunakan sebagai leher jerapah tersebut.

Terfokus pada 3 bentuk dasar geometri tersebut kita bisa menjadikannya sebagai dasar untuk menggambar binatang. Tiga bentuk geometri tersebut juga bisa sebagai pembelajaran mengenal bentuk geometri pada anak.

B. Metode Demonstrasi

Metode berasal dari Bahasa Greeka (Yunani), yakni dari kata metha yang berarti melalui atau melewati dan hodos yang berarti cara atau jalan. Jadi metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Zakiah Daradjat, metode mengajar adalah suatu teknik menyampaikan bahan pelajaran kepada murid, ia dimaksudkan agar murid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat menangkap pelajaran dengan mudah, efektif dan dapat dicerna oleh anak dengan baik.[16]

1. Definisi metode demonstrasi

Metode demonstrasi adalah salah satu teknik mengajar yang dilakukan oleh seorang guru atau orang lain yang dengan sengaja diminta atau siswa sendiri ditunjuk untuk memperlihatkan kepada kelas tentang suatu proses atau cara melakukan sesuatu.[17]

Metode demonstrasi merupakan metode mengajar jawaban atas pertanyaan: Bagaimana caranya? Keuntungan menggunakan metode demonstrasi adalah sebagai berikut:

a. Perhatian berpusat pada yang penting.
b. Mengurangi kesalahan.
c. Siswa turut aktif.
d. Masalah dapat dijawab pada saat demontrasi.

Dalam buku Didaktik Metodik disebutkan bahwa keuntungan menggunakan metode demonstrasi adalah:

a) Membantu siswa untuk memahami dengan jelas suatu proses dengan penuh perhatian.
b) Memudahkan berbagai jenis penjelasan sebab penggunaan bahasa dapat lebih terbatas.
c) Menghindari kalimat verbal.

---

[16] Zakiah Daradjat,*Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta : Proyek Pembinaan Perguruan Tinggi Agama,1982), 50-51

[17] Basyirudin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta : Ciputat pers, 2002), 45

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d) Memberi keterampilan tertentu.[18]

Adapun kekurangan-kekurangan dari metode demontrasi adalah:

a. Demontrasi menjadi metode yang tidak wajar apabila alat yang didemontrasikan tersebut tidak dapat diamati dengan seksama oleh siswa, karena alat tersebut terlalu kecil atau penjelasan dari guru kurang jelas sehingga sulit dipahami.
b. Demontrasi kurang efektif bila tidak diikuti dengan sebuah aktifitas dimana Siswa sendiri dapat ikut serta dan menjadikan pengalaman yang berharga.
c. Tidak semua hal dapat didemontrasikan di dalam kelas.
d. Kadang-kadang bila sesuatu alat dibawa ke dalam kelas kemudian didemontrasikan siswa melihat suatu proses berlainan dengan proses jika benda-benda dalam situasi sebenarnya.[19]

Untuk melaksanakan metode demonstrasi yang baik atau efektif, ada beberapa langkah yang harus dipahami dan digunakan oleh guru, yang terdiri dari perencanaan, uji coba dan pelaksanaan oleh guru lalu diikuti oleh murid dan diakhiri dengan adanya evaluasi.[20]

Adapun langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut :

a. Merumuskan dengan jelas kecakapan atau keterampilan apa yang diharapkan dicapai oleh siswa sesudah demonstrasi itu dilakukan.

---

[18] Roestiyah,N.K, *Didaktik Metodik*, (Jakarta : Numi Aksara, 1992), 76
[19]Winarno Surahmad, *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*, (Bandung : Tarsito, 1973). 87

[20] J.J Hasibuan dan Mujiono, Proses Belajar Mengajar, (Bandung : PT. Rosdakarya, 1993) 31

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Mempertimbangkan dengan sungguh-sungguh, apakah metode itu wajar dipergunakan, dan apakah dia merupakan metode yang paling efektif untuk mencapai tujuan yg dirumuskan.
c. Alat-alat yang dipergunakan untuk demonstrasi itu bisa didapat dengan mudah, dan sudah dicoba terlebih dahulu supaya waktu diadakan demonstrasi tidak gagal.
d. Jumlah siswa memungkinkan untuk diadakan demonstrasi dengan jelas.
e. Menetapkan garis-garis besar langkah yang akan dilaksanakan, sebaiknya sebelum demonstrasi dilakukan, sudah dicoba terlebih dahulu supaya tidak gagal pada waktunya.
f. Memperhitungkan waktu yang dibutuhkan, apakah tersedia waktu untuk memberi kesempatan kepada siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan komentar selama dan sesudah demonstrasi.

Sedangkan Menurut Moeslichatoen langkah-langkah metode demonstrasi adalah sebagai berikut :

a. Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih dalam kegiatan demonstrasi.
b. Menetapkan bentuk demonstrasi yang dipilih.
c. Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan demonstrasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Menetapkan penilaian hasil kegiatan demonstrasi.[21]

Pada hakikatnya, semua metode itu baik tidak ada yang paling baik dan paling efektif. Hal itu tergantung kepada penempatan dan penggunaan metode terhadap materi yang sedang di bahas. Paling penting, guru mengetahui kelebihan dan kekurangan metode-metode tersebut. Metode demonstrasi ini tepat digunakan apabila bertujuan untuk memberikan keterampilan tertentu, memudahkan berbagai jenis penjelasan sebab penggunaan bahasa lebih terbatas, menghindari kalimat verbal, membantu anak dalam memahami dengan jelas jalannya suatu proses dengan penuh perhatian sebab lebih menarik.[22]

2. Manfaat metode demonstrasi

Manfaat metode demonstrasi penggunaan metode demonstrasi dalam proses mengajar memiliki arti penting. Banyak keuntungan psikilogis-pedagogis yang dapat diraih dengan menggunakan metode demonstrasi, antara lain:

a. Perhatian anak lebih dipusatkan.
b. Proses belajar anak lebih terarah pada materi yang sedang dipelajari.
c. Pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajaran lebih melekat dalam diri siswa.[23]

---

[21]Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta : PT Rineka Cipta, 2004), 121
[22] Zuhairini, dkk, *Metodik Khusus Pendidikan Agama*, (Surabaya : Usah Nasional, 1983) 94- 95
[23] Muhibbin Syah,*Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya,1995), 209

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tujuan metode demonstrasi merupakan satu wahana untuk memberikan pengalaman belajar agar anak dapat menguasai kemampuan yang diharapkan dengan lebih baik. Tujuan metode demonstrasi adalah peniruan terhadap model yang dapat dilakukan agar anak dapat meniru contoh perbuatan yang didemonstrasikan guru, ada beberapa hal penting yang harus diperhatiakn oleh guru, yaitu sebagai berikut:

a. Sesuatu yang ditunjukan dan dilakukan guru harus dapat diamati secara jelas oleh anak. Oleh karena itu, sebaiknya menggunakan media berukuran besar dan kegiatan harus dapat diulang secara perlahan-lahan.
b. Penjelasan guru harus dapat didengar dengan jelas. Intonasi suara guru hendaknya tepat dan menarik sehingga anak tidak bosan.
c. Demonstrasi harus diikuti dengan kegiatan anak untuk menirukan apa yang telah ditunjukkan dan dilakukan guru.[24]

3. Kelebihan dan kekurangan metode demonstrasi

Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan. Demikian pula dengan metode demonstrasi. Dengan memahami kelebihan dan kekurangan metode ini. Adapun kelebihan metode demonstrasi antara lain sebagai berikut :

a. Membantu anak didik memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda atau peristiwa.
b. Memudahkan berbagai jenis penjelasan.

[24] Winda Gunarti.Dkk, *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta : Universita Terbuka, 2010), 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Perhatian anak dapat lebih dipusatkan.
d. Anak dapat ikut serta aktif apabila demonstrasi langsung dilanjutkan dengan eksperimen.
e. Mengurangi kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi sehinggga, anak bisa mencoba sendiri.
f. Beberapa persoalan yang belum dimengerti dapat ditanyakan langsung saat suatu proses ditunjukkan sehingga terjawab dengan jelas.

Sedangkan kelemahan metode demonstrasi adalah sebagai berikut :

a. Anak didik terkadang sukar melihat dengan jelas benda atau peristiwa yang akan dipertunjukkan karena jumlah anak yang banyak dalam satu kelas atau alat yang terlalu kecil sehingga metode demonstasi hanya efektif untuk sisitem kelompok dan kurang efektif apabila menggunakan sistem klasikal.
b. Tidak semua benda atau peristiwa dapat didemonstrasikan.
c. Sukar dimengerti apabila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai apa yang didemonstrasikan.
d. Apabila tidak dilanjutkan dengan eksperimen ada kemungkinan anak menjadi lupa, dan materi belajar tidak akan bermakna karena tidak menjadikan pengalaman belajar bagi anak.

Menggambar binatang merupakan hal sangat sulit untuk anak usia dini seperti halnya anak TK kelompok B. Menggambar binatang kita perlu menggambar beberapa bagian dari binatang tersebut seperti menggambar bagian kepala, badan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kaki dan pelengkap lainnya. Karena setiap binatang mempunyai bentuk yang berbeda-beda dari setiap bagian tersebut. Menggambar merupakan kebiasaan anak pada usia dini. Menggambar seperti halnya menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekedar membuat gambar tanpa arti. Kegiatan ini dimulain dari menggerakan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk gambar secara tidak sengaja, sampai dengan menggambar untuk makusd tertentu. Anak-anak akan merasa senang setelah menggambar karena hal itu menjadi salah satu cara berkomunikasi kepada orang lain.

Untuk menerapkan menggambar binatang berbasis bentuk geometri kita perlu menggunakan metode untuk bisa lebih mudah diaplikasikan. Dengan adanya beberapa metode yang ada metode demonstrasi dirasa sangat cocok jika diterapkan. Karena dengan menggunakan metode ini kita bisa langsung mengarahkan anak dan dapat melihat sampai dimana dia bisa mengikuti kita. Tahap-tahap menerapkan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demontrasi adalah sebagai berikut (contoh menggambar binatang ikan) :

1. Kita menggambar terlebih dahulu pada papan dikelas. Sebelumnya kita sudah menyediakan anak-anak kertas dan pensil untuk mengikuti arahan kita. Kondusifkan anak-anak agar bisa mengikuti arahan kita.
2. Guru mulai menggambar dengan bagian-bagian. Awal yang kita gambar adalah lingkarang untuk badan ikan. Dipapan kelas guru mencontohkan bagaimana cara membuat lingkaran untuk badan ikan. Kemudian diikuti anak didiknya, guru juga melihat apa anak sudah mengikuti sesuai intruksi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

atau belum. Sebelum melanjutkan tahap berikutnya pastikan semua murid sudah menyelesaikan tahap pertama, agar nanti saat menggambar tidak ada anak yang ketinggalan dan tidak tau bagaimana menggambarnya. Jadi disini guru harus membimbing satu-satu anak didiknya.

3. Tahap ketiga adalah membuat ekornya. Kita bisa membuat ekor ikan dengan bentuk geomteri segitiga. Guru memberikan contoh bagaimana membuat ekor dengan segitiga diletakkan dimana kemudian diikuti oleh anak didik.
4. Tahap selanjutnya adalah membuat pelengkap ikan seperti sirip ikan mata dan mulut ikan. Sirip kita juga bisa membuatnya dari bentuk segitiga. Mata dengan bentuk geometri lingkaran sedangkan mulut dengan bentuk segitiga kecil. Seperti tahap sebelumnya usahakan untuk membuatnya secara bertahap dan perlahan.

Nah, dengan metode demontrasi ini dapat membimbing anak untuk lebih berkonsentrasi dalam pembelajaran dan belajar lebih fokus. Dengan metode demontrasi ini anak didik diharapkan lebih mudah untuk menyerap apa yang akan dikerjakan. Karena dengan adanya metode ini menggambar jadi lebih terarah dan terfokus karena sebelumnya dari apa yang saya amati pembelajaran dikelas saat menggambar tidak lain hanya tentang menggambar bunga rumah atau mobil maupun robot. Nah, baiknya hal semacam ini diarahkan untuk lebih baik seperti halnya menggambar binatang diharapkan nantinya anak didik bisa menggambar hewan karena dengan begitu anak didik bisa mengenal binatang. Binatang juga merupakan salah satu hal yang dekat dengan anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tidak hanya sekilas menggambar binatang namun disini setelah diamati kita juga menggunakan bentuk-bentuk geometri. Disini kita terfokus hanya dengan 3 dasar bentuk geometri yaitu, lingkaran, segitiga, dan persegi. Mengapa kita mengajarkan hanya dengan 3 bentuk geometri tersebut karena dengan bentuk geometri tersebut bisa digunakan untuk banyak hal. Selain bisa mengajarkan tentang hewan kita juga bisa mengenalkan bentuk-bentuk geometri pada anak. Karena pada dasarnya ketiga bentuk geometri tersebut anak-anak sudah banyak mengerti dan faham. Ketiga bentuk geometri juga paling banyak digunakan untuk menggambar binatang.

Diharapkan dengan bantuan 3 bentuk geometri dapat membantu anak didik untuk mempermudah menggambar binatang. Karena menggambar juga dikatakan sebagai alat bermain untuk anak. Seperti saat menggambar binatang ikan maka anak akan juga menjelaskan dia menggambar binatang apa dan bagian apa saja yang digambar oleh anak. Menggambar juga melatih kreativitas anak diharapkan juga dengan menggambar ini anak dapat mengembangkan apa yang ada didalam dirinya. Seperti kita memberikan mereka satu lingkaran besar anak akan mencari objek lain atau bentuk geometri yang lainnya untuk melengkapi lingkaran besar tersebut. Membentuk konsep yang selaras dan membentuk sebuah gambar dengan kreativitasnya tersebut.

Dengan demikian menggambar binatang berbasis bentuk geometri ini diharapakan bisa digunakan di sekolah dengan metode demonstrasi yang berjalan dengan baik. Metode demontrasi mempunyai keselaran dengan menggambar. Karena metode demontrasi juga tidak menghalangi kreativitas anak tersebt dalam

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggambar. Sebagai dasar menggambar binatang kita hanya menggunakan 3 bentuk dasar geometri yaitu, lingkaran, segitiga, dan persegi.

Langkah awal dalam penelitian ini adalah guru memberikan aktivitas berupa menggambar dengan cara yang menarik dengan menggunakan metode demonstrasi, kemudian guru memberikan stimulasi ide-ide kreatif pada awal pemberian tindakan, selanjutnya peneliti serta guru senantiasa memberikan dorongan, motivasi, penghargaan selama aktivitas menggambar ini berlangsung, dan dengan diberikannya aktivitas menggambar secara bertahap dan berlanjut maka keterampilan menggambar anak dapat berkembang optimal.

4. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Latar belakang disusunnya penelitian ini karena memperbarui dengan penelitian yang ada sebelumnya, penelitian sebelumya sangat baik namun disini peneliti hanya memperbarui apa yang ada. Penelitian sebelumnya yaitu dilakukan oleh Evi Nur' Ani Ayuningtyas (2014) dari Fakultas Ilmu Pendidikan dengan judul "Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dengan Teknik Spuit Pada Anak Kelompok B TK Negeri 3 Sleman Pakem Sleman". bahwa pada saat dilakukan observasi, awal persentase kemampuan menggambar anak adalah 54,8%, setelah diadakan tindakan mengalami peningkatan sebesar 74,3%.[25]

Pada penelitian tersebut sudah sangat baik diterapkannya menggambar dengan teknik spuit namun yang membedakan penelitian ini

[25] Evi nur' Ani Ayuningtyas, "meningkatkan kemampuan menggambar dengan teknik spuit pada anak kelompok B TK negeri 3 sleman", laporan penelitian skripsi, (sleman, 2014), t.d

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan penelitian sebelumnya yaitu dari segi menggambar dimana penelitian sebelumnya memperluas menggambar dengan gambar apapun atau bisa dibilang abstrak sedangkan pada penelitian ini hanya terfokus pada binatang diharapkan anak lebih fokus dengan apa yang dia gambar.

Perbedaan selanjutnya terletak pada teknik di penelitian sebelumnya menggunakan teknik spuit sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode demonstrasi yang dimana metode ini sangat mudah diterapkan kepada anak-anak. Perbedaan selanjutnya terletak pada alat yang digunakan jika teknik spuit menggunakan suntik sedangkan pada menggambar binatang berbasis bentuk geometri ini menggunakan pensil.

Persamaan pada penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah dari segi media yang digunakan adalah media kertas. Persamaan selanjutnya adalah menggunakannya warna dalam memperindah gambaran dan kegiatan menggambar yang dilakukan dengan teknik yang sama.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian sebelumnya yaitu dilakukan oleh Patria Danuka (2014) dari jurnal seni rupa dengan judul "Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dan Mewarnai Siswa Kelompok B TK Ananda Ceria Gresik". Bahwa pada saat dilakukan observasi, awal persentase

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemampuan menggambar anak adalah 31,25%, setelah diadakan tindakan mengalami peningkatan sebesar 81,25%.[26]

Pada penelitian tersebut dilakukan dengan kegiatan menggambar dengan spidol dan anak dibebaskan untuk menggambar dan lebih menekankan pada mewarnai gambar seperti mengenalkan gradasi warna dengan spidol. Penelitian ini lebih menekankan metode demonstrasi tersebut untuk menerapkan teknik mewarnai daripada menggambar. Secara keseluruhan baik untuk diterapkan kepada anak-anak namun baiknya jika diajarkan juga menggambar pada anak.

Perbedaan terletak pada penerapan metode demonstrasi jika pada penelitian yang diambil penulis lebih menekankan menggambar menggunakan metode demonstrasi sedangkan pada penelitian terdahulu lebih menekankan pada teknik mewarnai, seperti satu arah dan teknik gradasi warna. Persamaan diantaranya yaitu menggunakan metode demonstrasi sebagai penerapan kegiatan menggambar di sekolah tersebut.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penelitian selanjutnya yaitu dilaksanakan oleh winda tresnaningsih (2015) dari laporan penelitian skripsi dengan judul "Kemampuan Menggambar Bebas Sebelum Pembelajaran Pada Anak TK kelompok A dan B TK AL 'Idad An-Nur". Bahwa pada saat dilakukan subjek penelitian adalah anak kelompok A dan B TK AL 'Idad An-Nur dengan jumlah 40 anak. Persentase keberhasilan menggambar bebas kelompok A adalah 43,5 %

[26] patria danuka, "penerapan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan menggambar dan mewarnai siswa kelompok B TK Ananda Ceria Gresik", Jurnal Penelitian (Gresik, 2014), t.d.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan kelompok B adalah 47,5% yang termasuk dalam predikat cukup baik. Kemampuan menggambar bebas dinilai dari lima aspek yaitu kemampuan mengungkapkan ide dan gagasan, kemampuan mengungkapkan imajinasi dan perasaan, kerincian menguraikan beragam bentuk, keaslian dalam membuat karya gambar, dan ketidak munculan komposisi stereotip dalam karya gambar.[27]

Pada penelitian tersebut sudah sangat baik dalam segi penerapan menggambar bebas. Beberapa hal yang sebaiknya tidak diterapakan secara bersamaan sekaligus memilih satu kelompok lebih baik mefokuskan pada satu kelas saja. Diterapkannya beberapa aspek membuat penelitian ini lebih detail dan bisa mencakup semua keterampilan menggambar pada anak usia dini.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu jika penelitian sebelumnya fokus terbagi kedua kelas untuk penerapannya. Peneliti yang sekarang memfokuskan pada satu kelas saja. Persamaan diantara keduanya adalah menerapkan keterampilan menggambar sebagai aspek mengembangkan kreatifitas anak tersebut.

No	Nama Penulis	Judul	Tahun	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	Evi Nur Ani Ayuningtyas	Meningkatkan kemampuan menggambar dengan	2014	74,3%	◆ Media untuk mengaplikasi-kan gambar	◆ Alat yang digunakan menggunakan

[27] Winda tresnaningsih, "Kemampuan Menggambar Bebas Sebelum Pembelajaran Pada Anak TK Kelompok A dan B TK AL 'Idad An-Nur", *laporan penelitian skripsi*, (Yogyakarta: 2015), t.d.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

		teknik spuit pada anak kelompok B TK Negeri 3 sleman pakem sleman			yaitu kertas • Keterampilan menggambar	suntik yang diberi pasta bewarna • Metode dan teknik yang digunakan
2	Patria Danuka	Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Dan Mewarnai Siswa Kelompok B Tk Ananda Ceria Gresik	2014	81,2%	• Menggunakan metode demonstrasi sebagai penerapan menggambar	• Metode yang digunakan lebih mefokuskan teknik mewarnai • Menggambar dipenelitian ini hanya sebagai lembar kerja
3	Winda Tresnaningsih	Kemampuan Menggambar Bebas Sebelum Pembelajaran Pada Anak Tk Kelompok A dan B TK AL 'Idad An-nur	2015	Kelompok A = 43,5 % Kelompok B = 47,5 %	• Menggunakan kegiatan menggambar menjadi penelitian utamanya	• Menggunakan beberapa aspek perkembangan di penelitiannya • Menggunakan penelitian analisis deskriptif kuantitatif

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODE DAN RANCANGAN PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini, peneliti dengan model Penelitian Tindakan Kelas *(classroom active research).* Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru bekerja sama dengan peneliti dengan tujuan memperbaiki mutu pembelajaran di kelasnya.[28]

Penelitian Tindakan Kelas memiliki tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga membantu melakukan berbagai tindakan dalam memecahkan persoalan pembelajaran di kelas.[29]

Dalam penelitian tindakan kelas terdapat beberapa model atau desain penelitian, diantaranya: model Kurt Lewin, model Stephen Kemmis dan Mc Taggart, model Elliot, model Ebbut dan model Mc. Kernan.[30]

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan penelitian tindakan kelas model Kurt Lewin. Model penelitian ini digunakan dengan tujuan jika pada awal pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, maka perencanaan dan pelaksanaan masih dapat dilakukan pada siklus selanjutnya sampai tercapainya apa yang diharapkan.

---

[28] Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), 124.
[29]Ibid., 125.
[30] Fauti Subhan, *Penelitian Tindakan Kelas* (Sidoarjo: Qisthos Digital Press, 2013), 39.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Model Kurt Lewin adalah model penelitian yang mengacu dari berbagai model *action research*, terutama *classroom action research.* Konsep pokok PTK dengan model Kurt Lewin terdapat 4 komponen, yaitu: perencanaan *(planning),* tindakan *(acting),* pengamatan *(observing)* dan refleksi *(reflecting).*[31]

1. Perencanaan

   Hal petama yang dilakukan adalah perencanaan, perencanaan merupakan hasil penyelidikan yang digunakan guru untuk merancang tindakan yang akan dilaksanakan dalam penelitian. Dalam perencaan ini kita membuat RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) untuk mengetauhi apa kegiatan selanjutnya melakukan penyelidikan. Penyelidikan dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi guru untuk menyusun perencanaan.[32]

2. Tindakan

   Tindakan adalah menerapkan apa yang telah direncanakan pada tahap satu, yaitu bertindak di kelas. Langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan berpacu pada paduan perencanaan yang dibuat dan sesuai dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Tindakan ini dilakukan untuk upaya meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran dikelas.[33]

---

[31] Fauti Subhan, 40
[32] Benidiktus Tanujaya dan Jeinne Mumu, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Media Akademik, 2016), 20.
[33]Ibid., 53.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

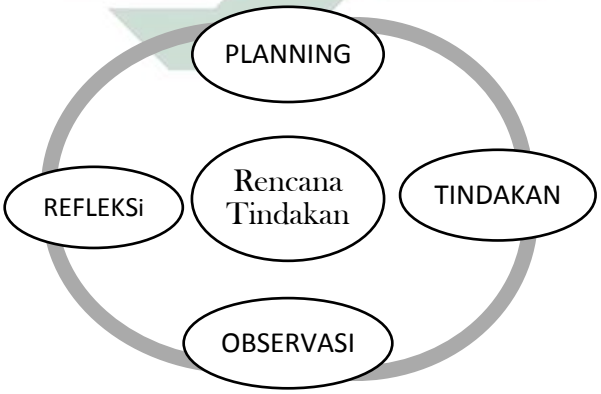
3. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan yang dilakukan oleh pendidik sebagai peneliti PTK pada saat pelaksanaan tindakan disebut juga dengan observasi. Observasi dilakukan untuk mengamati kesesuaian tindakan dengan indikator. Hasil observasi dapat digunakan untuk bahan refleksi perencanaan pada siklus berikutnya. Observasi dapat dilakukan kolaborasi guru dengan peneliti. Apabila masih ada indikator keberhasilan belum tercapai, maka akan dilakukan siklus berikutnya.[34]

4. Refleksi (*reflecting*)

Kegiatan yang dilakukan oleh guru sesudah observasi untuk memperoleh jawaban tentang segala sesuatu yang terjadi setelah dilakukan kegiatan tindakan adalah pengertian dari refleksi. Kegiatan refleksi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh pada lembar observasi analisis.[35]

Empat tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

[34] Benidiktus Tanujaya dan Jeinne Mumu, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Media Akademik, 2016), 21.
[35] Ibid., 22.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Hubungan empat komponen tersebut merupakan sebuah siklus dan saling berkaitan. Siklus pertama dan siklus selanjutnya termasuk suatu rencana tindakan selanjutnya.

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. Setting Penelitian
   a. Tempat Penelitian : TK Cahaya Bunda Krian Barengkrajan Sidoarjo
   b. Waktu Penelitian : Semester genap tahun ajaran 2019-2020
2. Karakteristik Subyek Penelitian

   Subyek penelitian tindakan kelas merupakan seluruh peserta didik kelompok B, dalam satu kelas terdapat 17 peserta didik. Peneliti memilih kelompok B dikarenakan sudah mengetahui karakteristik peserta didik B dan guru kelas mau bekerja sama untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel yang diselidiki pada penelitian tindakan kelas ini yakni sebagai berikut:

1. Variabel input : Seluruh peserta didik kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo tahun ajaran 2018-2019
2. Variabel proses : Penerapan metode demonstrasi
3. Variabel output : Peningkatan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

D. Rencana Tindakan

Rencana tindakan dalam penelitian yakni langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian, berikut ini merupakan tahapan dalam rencana tindakan:

1. Pra Siklus

Pra siklus dilakukan sebagai langkah awal untuk mengetahui dan mencari informasi tentang permasalahan dalam pembelajaran. Tahap pra siklus dilakukan kegiatan sebagai berikut:

a. Meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian tindakan kelas di sekolah TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo.
b. Meminta izin wali kelas kelompok B untuk penelitian tindakan kelas di dalam kelas yang sedang diajar.
c. Melakukan wawancara dengan pendidik.
d. Mengumpulkan data kemampuan kegiatan siswa didalam kelas

2. Siklus I

a. Perencanaan *(planning)*

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang harus dilakukan peneliti antara lain:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sesuai dengan indikator dan materi. RPPH ini digunakan peneliti sebagai pedoman ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Mempersiapkan alat dan sumber pembelajaran yang akan dipakai pada proses belajar mengajar yaitu alat tulis untuk menggambar.
3) Mempersiapkan instrumen penilaian untuk mengukur tingkat keterampilan menggambar berbasis bentuk geometri.
4) Menyusun instrumen observasi untuk pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran.

b. Tindakan *(acting)*

Pada tahap ini peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi. Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan, yakni:

1) Pendidik memberi motivasi pada peserta didik, agar nantinya siap untuk memulai materi yang akan diajarkan.
2) Pendidik melakukan apersepsi mengenai pengaitan materi dengan materi sebelumnya.
3) Pendidik menjelaskan tujuan materi dalam proses kegiatan belajar mengajar yang akan diajarkan.
4) Pendidik menjelaskan ke peserta didik mengenai media yang akan digunakan dalam proses belajar keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri.
5) Pendidik melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6) Lembar pengumpulan data dipersiapkan untuk bantuan pendidik yang memberikan materi. Peneliti membantu melaksanakan penelitian semua proses pembelajaran dan aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam melakukan pembelajaran.
7) Melaksanakan tes unjuk kerja untuk semua peserta didik pada akhir siklus.

c. Pengamatan (*observing*)

Pengamatan pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai seluruh proses pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung. Pengamatannya sebagai berikut:

1) Memperhatikan kegiatan pendidik secara langsung untuk mengetahui keberhasilan guru dalam penerapan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi.
2) Memperhatikan kegiatan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang mempunyai tujuan untuk mengetahui keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan kegiatan menggambar binatang.
3) Memperhatikan kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan mendokumentasikan kegiatan proses belajar mengajar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Refleksi (*reflecting*)

Data yang sudah didapatkan dari hasil kegiatan pelaksanaan pembelajaran di kelas siklus I akan dianalisis. Hasil analisis nantinya akan dijadikan bahan refleksi, dalam artian memperbaiki apa yang terjadi dan belum terjadi pada saat proses belajar mengajar berlangsung, kelebihan dan kekurangan selama pembelajaran nantinya akan diperbaiki untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Hasil ini nantinya akan menentukan apakah tindakan berhasil atau tidak. Pelaksanaan refleksi akan digunakan untuk membuat rencana tindakan baru yang akan dilaksanakan pada siklus berikutnya.

3. Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua ini yaitu digunakan sebagai bentuk perbaikan dari apa yang kurang saat siklus pertama. Pada tahap siklus kedua ini pada dasarnya dilakukan dengan hal yang sama yaitu sama-sama diawali dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi **:**

a. Perencanaan *(planning*)

Pada tahap perencanaan pada siklus II ada beberapa kegiatan :

1) Mengidentifikasi masalah pada siklus sebelumnya yaitu siklus I, setelah menemukan masalah kemudian mencari pemecahan masalah yang benar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dan penetapan solusi untuk pemecahan massalah.
3) Mempersiapkan serta menyusun pedoman observasi dan lembar observasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran selanjutnya.
4) Menganalisis proses dan hasil tindakan seperti lembar kerja observasi dan perdoman wawancara untuk pendidik dan peserta didik.
5) Merencanakan apa saja yang dibutuhkan untuk pembelajaran
6) Merencanakan metode dalam proses belajar mengajar.
7) Merencanakan instrumen penilaian untuk hasil akhir dari tingkat kemampuan anak menggambar binatang berbasis bentuk geometri.

b. Pelaksanaan

Pelaksaan keterampilan menggambar berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi ini sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) hasil refleksi pada siklus I. Perbedaan RPP siklus I dan RPP siklus II terdapat pada kegiatan inti.

Kegiatan inti disiklus II terdapat alternatif lain dalam menggunakan metode demonstrasi, yaitu pada penggunaanya yang dibantu dengan metode pembelajaran yang sudah berbeda.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk menemukan hasil, yaitu sebagai berikut :

1) Secara langsung mengamati aktivitas pendidik dikelas saat melakukan proses belajar mengajar pada siklus II dengan menggunakan metode yang telah disediakan.
2) Mengamati aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar dikelas pada siklus II.
3) Mencatat dan mengamati semua kejadian yang muncul, baik yang buruk maupun yang mendukung, menghambat saat pembelajaran pada siklus II.

d. Refleksi (*reflecting*)

Peneliti dan pendidik pada tahap ini mendiskusikan dan menganalisiskan hasil observasi yang sudah didapatkannya. Setelah dianalisis, peneliti beserta pendidik mengelola hasil observasi dan mengumpulkannya serta melaksanakan pembelajaran menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan menggunakan metode demonstrasi, setelah melakukan kegiatan siklus I sampai siklus II.

E. Data dan Cara Pengumpulannya

1. Sumber Data

Suatu keterangan yang dijadikan responden atau dari dokumen-dokumen ialah disebut dengan sumber data. Sumber data pada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian tindakan kelas dapat diperoleh dari beberapa data yang ada di lingkungan sekolah.[36] Diantaranya sumber data penelitian yaitu:

a. Guru

Mengetahui tingkat keberhasilan penerapan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri maka peneliti mendapatkan data dari guru.

b. Anak Didik

Sumber data anak didik dilakukan untuk memperoleh hasil data tentang keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri pada aspek perkembangan motorik halus.

c. Data Kualitatif

Data berbentuk informasi kalimat yang memberikan gambaran tentang ekspresi peserta didik disebut dengan data kualitatif.[37]

Adapun yang dimaksud dalam penjelasan ini adalah tentang kegiatan pembelajaran anak kelompok B di TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo dengan menerapkan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri, yang meliputi:

1) Kegiatan pendidik dalam proses pembelajaran.
2) Kegiatan peserta didik selama proses pembelajaran.

d. Data Kuantitatif

[36] Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktik* (Jakarta: Renika Cipta, 2006), 87.

[37]Ibid., 87.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Data kuantitatif merupakan data yang dapat diolah dengan perhitungan statistik, biasanya disimbolkan dengan jumlah secara kuantitas yang berupa angka.[38] Data yang termasuk pada penelitian ini yaitu:

1) Data jumlah peserta didik pada kelompok B di TK Cahaya Bunda Krian Barengkrajan.
2) Data persentase ketuntasan belajar peserta didik.
3) Data pemahaman peserta didik.
4) Data nilai aktivitas guru dan peserta didik.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam Penelitian Tindakan Kelas banyak instrumen yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data, tetapi penggunaannya tergantung pada jenis permasalahan yang akan diteliti. Adapun instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini yaitu:

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengamati setiap kejadian yang berlangsung dan mencatat dengan lembar observasi tentang yang akan diteliti ialah pengertian dari observasi.[39]

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data mengenai aktivitas peserta didik dan guru dalam penerapan kegiatan menggambar binatang pada saat proses belajar mengajar

[38] Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009), 86
[39] Ibid., 86.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dikelas. Adapun instrumen yang digunakan yaitu instrumen observasi aktivitas guru dan anak didik sebagai berikut :

Tabel 3.1

Instrumen Observasi Aktivitas Guru

No.	Aspek yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1	Pendidik mengucapkan salam pembuka				
2	Pendidik dan peserta didik doa bersama				
3	Pendidik mengabsen kehadiran				
4	Pendidik menanyakan kabar peserta didik				
5	Pendidik memberi *ice breaking* sebelum melakukan kegiatan pembelajaran				
6	Pendidik mengajukan pertanyaan yang sesuai dengan tema pembelajaran				
7	Pendidik menyampaikan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai				
Kegiatan Inti					
8	Pendidik menunjukkan bahan dan alat dan mendemonstrasikan binatang yang akan Digambar				
9	Pendidik membagi peserta didik menjadi 2 kelompok				
10	Pendidik meminta peserta didik untuk menunjukkan membuat pola awal bentuk geometri				
11	Pendidik meminta peserta didik untuk membuat gambar binatang dari bentuk geometri				
12	Pendidik memberikan reward bintang pada anak yang berhasil melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik				
Kegiatan Penutup					
13	Pendidik memberikan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

14	Pendidik membimbing peserta didik untuk berdiskusi tentang kegiatan yang sudah dilakukan				
15	Pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya				
16	Pendidik membimbing peserta didik untuk membaca doa sesudah belajar				
17	Pendidik mengucapkan salam pulang				
Jumlah					

Keterangan :

1 = Belum Berkembang 3 = Berkembang Sesuai Harapan

2 = Mulai Berkembang 4 = Berkembang Sangat Baik

Tabel 3.2

Instrumen Observasi Peserta Didik

No	**Aspek yang Diamati**	**Penilaian**			
		1	**2**	**3**	**4**
	Kegiatan Awal				
1	Peserta didik menjawab salam				
2	Peserta didik melakukan doa bersama pendidik				
3	Peserta didik memperhatikan pendidik ketika mengabsen kehadiran				
4	Peserta didik menjawab kabar				
5	Peserta didik mengikuti kegiatan *ice breaking*				
6	Peserta didik menjawab pertanyaan				
7	Peserta didik mendengarkan tujuan dan kompetensi yang ingin dicapai				
	Kegiatan Inti				
8	Peserta didik melihat dan mendengarkan demonstrasi yang dilakukan guru tentang menggambar binatang				
9	Peserta didik berkelompok sesuai kelompok				

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

10	Peserta didik menunjukkan bentuk geometri				
11	Peserta didik membuat gambar binatang menggunakan dasar bentuk geometri				
12	Peserta didik mendapatkan reward bintang setelah melakukan kegiatan				
Kegiatan Penutup					
13	Peserta didik memperhatikan saat pendidik memberikan evaluasi tentang kegiatan hari ini				
14	Peserta didik dapat menceritakan kembali kegiatan yang sudah dilakukan				
15	Peserta didik memperhatikan saat pendidik memberitahukan kegiatan yang akan dilakukan pada pertemuan selanjutnya				
16	Peserta didik membaca doa setelah belajar dan doa pulang				
17	Peserta didik mengucapkan salam pulang				
Jumlah					

Keterangan :

1 = Belum Berkembang 3 = Berkembang Sesuai Harapan

2 = Mulai Berkembang 4 = Berkembang Sangat Baik

Pengamatan yang dilakukan selama proses belajar mengajar dikelas yang dipandu oleh pendidik serta peneliti yang berkolaborasi. Nantinya proses pengamatan ini sebagai bahan refleksi dari proses belajar mengajar yang telah dilakukan, sehingga dapat dijadikan sebagai acuan perbaikan dalam kegiatan selanjutnya.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan bahasa lisan baik secara tatap muka atau dengan saluran media tertentu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

merupakan pengertian dari wawancara.[40] Wawancara bermakna berhadapan langsung antara interview dengan narasumber dilakukan secara lisan.

Narasumber dari wawancara yaitu guru kelas kelompok B di TK Cahaya Bunda Krian Barengkrajan Sidoarjo. Teknik wawancara ini untuk mengumpulkan data tentang peningkatan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri, baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan menggunakan metode demonstrasi. Berikut instrumen pedoman wawancara :

Tabel 3.3

Instrumen Pedoman Wawancara Guru Sebelum Penelitian

Nama guru kelas :

Hari / Tanggal :

No	Teks Wawancara	Jawaban
1	Ada berapakah peserta didik di kelas kelompok B TK Cahaya Bunda ?	
2	Berapa nilai ketuntasan belajar peserta didik yang diterapkan oleh pihak sekolah untuk semua aspek perkembangan yang diperoleh peserta didik?	
3	Berapa jumlah peserta didik yang sudah dapat menggambar binatang berbasis bentuk geometri di kelompok B ?	
4	Faktor apa yang menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam menggambar binatang?	
5	Bagaimana kemampuan peserta didik dalam menggambar binatang berbasis bentuk	

[40]Ibid., 96.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	geometri?	
6	Metode atau media apa yang digunakan oleh guru untuk mengasah kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri?	
7	Pernahkah pihak guru menggunakan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri bersama anak-anak?	

Tabel 3.4

Instrumen Pedoman Wawancara Guru Setelah Penelitian

Nama Guru Kelas :

Hari / Tanggal :

No	Teks Wawancara	Jawaban
1	Bagaimana pendapat ibu tentang penerapan kegiatan menggambar binatang berbasis bentuk geometri bersama anak-anak?	
2	Menurut ibu apa keuntungan dari penerapan metode demontrasi untuk keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri?	
3	Apa saja kesulitan yang didapat pada saat mengajar menggambar bebas dengan menggambar binatang berbasis bentuk geometri?	
4	Bagaimana kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri ?	
5	Bagaimana kesan wali kelas tentang kegiatan pembelajaran menggambar binatang berbasis bentuk geometri?	

c. Penilaian Unjuk Kerja *(Performance)*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses memperoleh informasi dengan mengamati secara sistematis yang digunakan dalam mengambil keputusan terhadap peserta didik disebut dengan penilaian unjuk kerja. Penilaian unjuk kerja digunakan dalam mengetahui kemampuan peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar.[41] Instrumen yang digunakan yaitu lembar penilaian unjuk kerja untuk penilaian non tes yang berupa performansi anak didik selama pembelajaran.

Tabel 3.5
Rubrik Penilaian Kemampuan Menggambar Binatang Berbasis Bentuk Geometri

No	Aspek Perkembangan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian
1	Kognitif	Mengenal macam-macam dasar bentuk geometri	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik penilaian unjuk kerja
2	Motorik halus	Menggambar binatang berbasis bentuk geometri	Non tes	Unjuk kerja	Rubrik penilaian unjuk kerja

Tabel 3.6
Kriteria Penilaian Kemampuan Menggambar Binatang Berbasis Bentuk Geometri

No	**Indikator**	**Kriteria**	**Skor**	**Deskripsi**
1	Mengenal macam-macam	Berkembang Sangat Baik	4	Anak mampu membantu temannya untuk mengenal

[41] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Kencana, 2011), 54.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	bentuk geometri			macam-macam bentuk geometri
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri dengan sendirinya tanpa bantuan
		Mulai Berkembang	2	Anak mampu mengenal macam-macam bentuk geometri dengan bantuan guru dan teman
		Belum Berkembang	1	Anak belum mampu mengenal macam-macam bentuk geometri
2	Menggambar binatang berbasis bentuk geometri	Berkembang Sangat Baik	4	Anak mampu membantu temannya untuk menggambar binatang
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Anak mampu menggambar binatang dengan sendirinya tanpa bantuan
		Mulai Berkembang	2	Anak mampu menggambar binatang dengan bantuan guru dan teman
		Belum Berkembang	1	Anak belum mampu menggambar binatang berbasis bentuk geometri

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah proses mengumpulkan informasi dengan mengumpulkan data tentang kejadian yang sedang terjadi dan sudah didokumentasi sebelumnya. Dokumentasi bisa dijadikan alat untuk mencari data tentang variabel yang bisa diperoleh dari buku transkip, buku catatan, surat-surat kabar, majalah, agenda-agenda yang ada dan lain-lain.[42]

Manfaat dokumentasi adalah untuk mengumpulkan foto, RPPH, data yang sedang terjadi pada proses pembelajaran

[42] E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 67.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

khususnya pada keterampilan binatang berbasis bentuk geometri pada anak kelas B di TK Cahaya Bunda Krian Barengkrajan Sidoarjo dengan menggunakan metode demonstrasi.

F. Teknik Analisis Data

Cara yang digunakan dalam pengelolahan data yang berkaitan dengan rumusan masalah yang nantinya dapat digunakan untuk menarik kesimpulan ialah yang disebut dengan analisis data. Data yang didapat akan diolah dan dianalisis secara kualitatif, yaitu data yang berupa informasi dalam bentuk kalimat untuk menggambarkan kenyataan sesuai dengan yang diperoleh untuk mengetahui tingkat pencapaian anak dalam belajar. Data yang diperoleh kemudian terbagi menjadi dua yaitu penelitian terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi yang dilakukan pada setiap siklus kegiatan, sedangkan data kuantitatif berupa hasil belajar yang diperoleh anak dalam melakukan proses pembelajaran. Analisis dapat dihitung dengan menggunakan statistik sederhana dengan rumus-rumus sebagai berikut:

1. Penilaian Rata-rata

Instrumen unjuk kerja digunakan untuk kemampuan menggambar binatang pada peserta didik. Untuk menemukan hasil rata-rata secara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

klasikal dari kumpulan nilai yang telah diperoleh dari peserta didik tersebut, bisa memakai rumus mean sebagai berikut:[43]

$$\text{Rumus} = \frac{jumlah\ nilai\ seluruh\ anak}{jumlah\ anak}$$

Kemudian skor rata-rata yang telah diperoleh diklasifikasikan kedalam bentuk kriteria yang mempunyai skala sebagai berikut:

Tabel 3.7

Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-Rata Kelas

Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Anak	Nilai	Kriteria
76 – 100	BSB	Berkembang Sangat Baik
51 – 75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26 – 50	MB	Mulai Berkembang
0 – 25	BB	Belum Berkembang

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Menurut petunjuk pelaksanaan pembelajaran, peserta didik dikatakan sudah mencapai keberhasilan belajar apabila memperoleh nilai dengan persentase hitungan yang menunjukkan 70% dari seluruh peserta didik yang mengalami peningkatan pada kemampuan menggambar binatang. Persentase ketuntasan belajar pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dihitung menggunakan rumus, yaitu:[44]

$$P = \frac{f}{n} \text{ x } 100\%$$

Keterangan :

[43] Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 24.
[44] Kunandar, *Penelitian Autentik* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 151.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

P = persentase yang akan dicari

$\mathcal{F}$ = jumlah peserta didik yang tuntas belajar

n = jumlah seluruh peserta didik

Kemudian cara mengetahui persentase yang telah didapat tersebut diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Kategorinya sama dengan yang dijelaskan Suharsimi Arikunto, yaitu:[45]

Tabel 3.8

Persentase Ketuntasan Belajar

Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Anak	Nilai	Kriteria
76 % - 100 %	BSB	Berkembang Sangat Baik
51 % - 75 %	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26 % - 50 %	MB	Mulai Berkembang
0 % - 25 %	BB	Belum Berkembang

3. Penilaian Observasi Aktifitas Guru dan Siswa

Adapun rumusan nilai akhir aktivitas guru dan anak

$$\text{Nilai akhir} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ maksimal} \text{ x } 100\%$$

Apabila ditemukan nilai akhir skor perolehan hasil observasi guru dan anak yang telah dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.9

Kriteria Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru

[45] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penilaian	Kriteria
76 - 100	Sangat baik
51 – 75	Baik
26 – 50	Cukup
0 – 25	Kurang

G. Indikator Kinerja

Alat yang digunakan melihat keberhasilan dari aktivitas penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan pembelajaran yang sedang berlangsung ialah disebut dengan indikator kinerja.[46]

Penelitian ini mengenai keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri ini dianggap berhasil apabila sudah memenuhi kriteria di bawah ini:

1. Penelitian ini berhasil apabila kemampuan menggambar binatang memperoleh bintang empat.
2. Nilai rata-rata anak mencapai ≥ 70.
3. Keberhasilan belajar anak dikatakan berhasil apabila mencapai 70%.
4. Skor yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik minimal berkriteria baik.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan berkolaborasi dengan pendidik sebagai pengajar dan pendamping.

Adapun rincian tugas pendidik sebagai guru dan mahasiswa sebagai peneliti adalah sebagai berikut:

1. Identitas guru

[46] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Pendidik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nama : Dina Rahma Angelina

Jabatan : Guru Kelas Kelompok B

Tugas :

a) Bertanggung jawab mengamati pelaksanaan penelitian.
b) Berperan dalam kegiatan observasi.
c) Berperan di dalam penelitian.
d) Merefleksi setiap siklus.

Identitas peneliti

Nama : Sarah Agharid

NIM : D98215040

Status : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Sunan Ampel Surabaya.

Tugas :

a) Menyusun RPPH.
b) Menyusun instrumen penelitian.
c) Menyusun lembar kerja observasi.
d) Memberikan nilai pada lembar penilaian peserta didik.
e) Memberikanpenilai pada lembar kerja peserta didik.
f) Melakukan evaluasi diakhir kegiatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

g) Kegiatan belajar mengajar dilakukan di dalam kelas.

h) Bersama pendidik berdiskusi untuk mengajak berkolaborasi.

i) Melakukan diskusi dengan pendidik dan menyusun laporan hasil peneliti.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Keadaan umum TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo

1. Sejarah berdirinya Taman Kanak-Kanak Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo

TK Cahaya Bunda ini berdiri sejak tahun 2012 awal mula berdirinya TK Cahaya Bunda ini karena pendiri yayasan mempunyai kepedulian yang sangat besar terhadap pendidikan anak usia dini. Adanya kepedulian tersebut pendiri yayasan mempunyai ide untuk mendirikan TK. Mendirikan TK nantinya beliau berharp pendidikan untuk anak usia dini lebih baik lagi. Pemikiran tersebut kemudian beliau mengobservasi tempat yang digunakan untuk TK tersebut setelah dirasa sudah cukup banyak data akhirnya beliau memilih mendirikan TK didepan rumahnya sendiri.

Meilihat keadaan sekitar rumah yang jauh dari TK maka beliau pun akhirnya memutuskan untuk menddirikan TK di depan rumahnya sendiri. Nama TK Cahaya Bunda ini diharapkan nantinya anak-anak didik yang mencari ilmu di TK ini dapat menjadi penerang bagi ibu pertiwi ini. Dirikannya TK beliau pun akhinya juga membentuk yayasan yaitu Yayasan Nur Insani. Nur Insani mempunya banyak arti bagi beliau salah satunya yatu agar menjadi cahaya bagi setiap manusia di dunia ini. Kelas nantinya setiap peserta didik berhak menggapai cita-citanya setinggi angkasa disan dan bisa membawa nama baik Indonesia. Awal berdiri TK ini allhamdulilah dapat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sambutan yang baik dari warga. Beberapa lama setelah TK berdiri beliaupun membuat KB Cahaya Bunda yang nantinya diharapkan pendidikan sejak dini tidak diabaikan oleh masyarakat dan orang-orang disekitar lingkungan anak.

2. Visi dan misi Cahaya Bunda

   a) Visi TK Cahaya Bunda : menjadi tempat pendidikan anak usia dini yang religius, modern sesuai dengan keinginan masyarakat.

   b) Misi TK Cahaya Bunda :

   a. Menyelenggarakan proses belajar mengajar berdasarkan tumbuh kembang anak yang religius dan modern.

   b. Membangun SDM Paud Cahaya Bunda yang profesional.

   c. Membangun fasilitas yang dapat digunakan menyelenggarakan proses belajar mengajar yang dibutuhkan.

   d. Membangun hubungan lintas sektoral dengan PAUD yang lain, perangkat desa, posyandu dan pihak terkait secara berkesinambungan.

   c) Motto PAUD Cahaya Bunda

      - Sabar
      - Tekun
      - Tuntas
      - profesional

   d) Tujuan jangka panjang : membentuk anak Indonesia yang berkualitas dan berbudi pekerti luhur (berakhaqul karimah), yaitu anak tumbuh kembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e) Tujuan jangka pendek

1. Meningkatkan mutu pendidikan dan terwujudnya prestasi anak didik sesuai dengan tujuan pendidikan prasekolah
2. Meningkatkan kualitas profesional guru sesuai dengan tuntutan program pembelajaran yang bermutu.
3. Membentuk anak kreatif, berperilaku terpuji/berbudi luhur serta berjiwa nasionalisme.

3. Profil TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo

i. Pemilik/ Penyelenggara

1. Pemilik : Yayasan Nur Insani
2. Alamat : Desa Bareng Krajan.

   Dusun : Bareng Krajan

   Kecamaatan : Krian

   Kabupaten : Sidoarjo
3. Nomor telepon : (031) 8970274

ii. Pemimpin/ Penanggung Jawab

1. Nama lengkap : Obet Sugiono, SKM
2. Jenis kelamin : Laki-laki
3. Warga Negara : Indonesia
4. Alamat Lengkap : Ds Barengkrajan Kec Krian
5. Pendidikan : Universitas

iii. Wajib Belajar Peserta Didik Dan Pengajar

1. Penerimaan warga belajar : tanpa test

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Jumlah siswa : L = 18 orang. P= 36 orang.
3. Jumlah pengajar : 8 orang
4. Jumlah lulusan siswa : -
5. Jumlah tenaga tata usaha : 2 orang

iv. Sarana Dan Prasarana

1. Gedung : 2 buah
2. Jumlah ruang : 4 buah
3. Telepon/hp : (031) 8970274
4. Meja pimpinan : 1 buah
5. Kursi : 4 buah
6. Meja : 13 buah
7. Papan tulis : 4 buah
8. Kipas angina : 3 buah
9. Computer/laptop : 1 buah
10. Printer/fotokopi : 1buah
11. Tv lcd : 1 buah
12. Video player : 1 buah
13. Salon : 1 buah
14. Microfon : 1 buah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Data Guru

Table 4.1

Data Guru TK Cahaya Bunda

No	Nama	L/P	Tempat, Tanggal Lahir	Ijazah Terakhir	Alamat
1	Puji Widiastutik, S.Pd	P	Situbondo, 26 Oktober 1984	S1	Watugolong, Rt. 04 Rw. 02 Krian
2	Sri Sulfi Anggraeini	P	Sidoarjo, 04 Maret 1990	SMA	Bantengan, Rt.03 Rw.02 Krian
3	Fathul Laili, S.Pd	P	Gresik, 20 Maret 1983	S1	Barengkrajan, Rt. 06 Rw. 02krian
4	Deni Yuniarsih, S.Pd	P	Gresik, 20 Maret 1988	S1	Barengkrajan Rt.09 Rw. 03 Krian
5	Dina Rahma Angelina	P	Sidoarjo, 19 September 1997	SMA	Karangpoh
6	Nurul Aini	P	Lamongan, 19 Januari 1993	SMA	Barengkrajan
7	Ilil Syafaatin	P	-	SMA	Barengkrajan, Rt.06 Rw.02 Krian
8	Sukartiningsih, S.Pd	P	-	S1	Barengkrajan

B. Hasil penelitian pembelajaran keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi di kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo

1. Tahap pra siklus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tahapan pra siklus adalah tahapan dimana kita mengamati kegiatan pembelajaran menggambar pada anak kelompok B TK Cahaya Bunda. Pengamatan dilakukan pada hari Senin, 29 April 2019 dilakukan sejak siswa masuk dikelas hingga anak pulang sekolah. Pengamatan pra siklus diadakan ketika pembelajaran sedang berlangsung diantaranya :

a. Kegiatan awal

Kegiatan awal dilaksanakan pada pukul 07.30 –08.00 wib dimulai dengan berdoa menyanyikan lagu good morning dan tepuk geometri. Setelah itu materi tentang sentra tepat pada hari ini TK-B memasuki sentra balok jadi mereka mengenal bentuk-bentuk balok dan disusun.

b. Kegiatan inti

Kegiatan inti dilaksanakan pada pukul 08.00-09.00 wib. Siswa masuk kelas guru menceritakan tentang kegiatan hari ini yaitu menggambar bebas dengan bentuk geometri yang sudah ada di papan. Peserta didik diberi satu bentuk geometri yaitu bentuk geometri persegi panjang lalu peserta didik ditugaskan untuk mengembangangkan bentuk geometri menjadi sebuah gambaran.

Beberapa peserta didik terlihat kurang bersemangat untuk menggambar dengan bentuk geometri persegi panjang tersebut. Beberapa anak juga ada yang masih bingung mau menggambar apa dengan bentuk geometri persegi panjang tersebut. Walaupun begitu mereka tetap mengerjakan hingga selesai.

c. Kegiatan akhir

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan akhir dilaksanakan pukul 09.10-10.00 pada kegiatan akhir ini berisi tentang ulasan pada pembelajaran hari ini. Peserta didik diarahkan untuk bercerita tentang apa yang sudah diambarnya dengan bentuk persegi panjang tersebut.

Hasil tahap pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2

Hasil Tahap Pra Siklus

No	Nama	Indikator		Total skor	Kategori skor	Ket
		Mengenal bentuk geometri	Menggambar binatang			
1	Felicia	1	1	2	BB	25
2	Feirel	4	2	6	BSH	74
3	Hago	3	2	5	BSH	62,5
4	Jagad	1	1	2	BB	25
5	Jasmine	2	2	4	MB	50
6	Zaky	3	1	4	MB	50
7	Azzam	1	1	2	BB	25
8	Iqbal	1	1	2	BB	25
9	Okta	2	2	4	MB	50
10	Paramita	1	4	5	BSH	62,5
11	Putri	2	3	5	BSH	62,5
12	Rheyfan	4	2	6	BSH	75
13	Sabrina	2	1	3	MB	37,5
14	Silfi	1	3	4	MB	50

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

15	Wahyu	2	2	4	MB	50
16	Zhafran	3	2	5	BSH	62,5
17	Thomas	3	2	5	BSH	62,5
TOTAL HASIL AKHIR						850
RATA-RATA						50
PERSENTASE ANAK YANG MENDAPATKAN NILAI ≥ BSH						41,1

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil pra siklus peserta didik yang belum tuntas 10 anak dan anak yang tuntas 7 anak, ini menunjukkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk geometri <70. Persentase ketuntasan nilai mengenal bentuk geometri anak yaitu 41,1% dan nilai rata-rata 50.

2. Tahap Siklus I

Setiap satu siklus ada 2 pertemuan, pelaksaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin, tanggal 13 Mei 2019. Adapun pada tahapan ini yang dilakukan adalah :

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Berdasarkan pengamatan pada saat tahap pra siklus, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai adanya alternatif pembelajaran mengenai kemampuan keterampilan menggambar pada siswa kelompok B. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tahap pra siklus dan hasil diskusi dengan guru kelas, maka peneliti melakukan persiapan yakni :

1. Melaksanakan pelaksanaan pembelajaran dengan menentukan metode demonstrasi untuk meningkatkan kemampuan menggambar siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Menyiapkan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilaksanakan selama 2 hari dalam siklus I. Peneliti diberikan kebebasan dalam menentukan tema oleh pihak sekolah. Peneliti memilih tema binatang didasarkan pada pertimbangan metode pembelajaran yaitu metode demonstrasi yang akan dilakukan pertimbangan pada saat pelaksanaan (*acting*). Peneliti juga melibatkan guru sebagai pemberi saran dan masukan dalam penyusunan RPPH. Sebelum RPPH digunakan untuk melakukan tahap siklus I, RPPH divalidasikan oleh bapak Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, Lc, MHI selaku dosen validator pada hari Jum'at 17 Mei 2019.
3. Menentukan media apa yang dipilih dalam pelaksaan menggambar binatang berbasis bentuk geometri pada siklus I. Pemilihan media memperhatikan tema yang digunakan, sehingga media yang dipilih adalah balok berbentuk geometri yang ada disekolah.
4. Menyusun instrumen observasi sebagai alat untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung. Berdasarkan koreksi dari validator RPPH dan instrumen penilaian, sekaligus persetujuan dari guru kelas B Taman Kanak-Kanak Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo, maka yang menjadi objek penelitian ini hanya kemampuan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri siswa dan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian ini dapat diketauhi melalui hasil persentase ketuntasan belajar siswa kelompok B.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan begitu, hasil penelitian menjadi lebih fokus dengan permasalahan yang sedang teliti dan diperbaiki.

b. Tahap pelaksanaan (*acting*)

Pada tahap siklus I ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas, peneliti di sini akan mengajar, mengamati dan menilai siswa yang sedang menggambar binatang berbasis bentuk geometri. Guru kelas sendiri mempunyai tugas yaitu mendampingi peneliti ketika penelitian pada tahap refleksi. Berikut adalah penjelasan dari pelaksanaan pada siklus I:

1) Kegiatan awal

Sebelum berdoa kebiasaan di TK Cahaya Bunda adalah membentuk lingkaran dan bernyanyi lagu dan gerak. Kemudian saat anak-anak sudah duduk dan memulai kegiatan dengan salam, kemudian berdoa seperti kebiasan di TK Cahaya Bunda. Kegiatan awal ini peneliti hanya mendampingi sedangkan guru kelas mamandu peserta didik. Setelah itu guru melakukan apersepsi dilanjut dengan bercakap-cakap mengenai kegiatan hari ini. Guru kelas memberikan mainan berupa balok kayu yang berbentuk geometri kemudian setiap anak diarahkan untuk mengambil satu balok dan menyebutkan balok berbentuk geometri apa yang diambil. Sebelum memulai kegiatan inti guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang “bentuk-bentuk geometri”.

Lingkaran seperti bola

Segitiga seperti atap rumah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persegi panjang seperti meja sekolah

Itulah bentuk geometri

2) Kegiatan inti

Tema binatang di siklus pertemuan pertama ini dengan sub tema binatang air yaitu ikan. Kegiatan inti yang pertama yaitu setiap anak diarahkan untuk menggambil bentuk balok geometri kemudian anak diarahkan untuk duduk ditempat masing-masing dan disuruh menebak balok bentuk apa yang dia dapat. Setelah dapat menebak bentuk geometri apa yang dia dapat, anak diarahkan untuk menggambar bentuk tersebut dikertas gambar masing-masing. Setiap anak menggambar dengan sangat sempurna. Setelah semuanya mampu untuk menggambar bentuk geometri anak dibebaskan berkreasi dengan bentuk geometri tersebut dengan ruang lingkup binatang.

Setelah menggambar dengan binatang dengan bentuk geometri tersebut anak diarahkan untuk maju ke depan kelas dan menceritakan gambaran apa yang dia gambar. Dari beberapa anak ada yang menggambar dengan sempurna dan ada yang tidak bisa menggambar sama sekali. Semua siswa selesai menggambar kemudian mereka istirahat dan makan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini diisi oleh guru kelas dengan lagu yang diajarkan kegiatan awal dan tepuk secara klasikal. Guru kelas dan peneliti melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru kelas mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu, pelajaran diakhiri dengan berdoa pulang dan salam kemudian pulang.

Pertemuan kedua siklus I pada hari Selasa, tanggal 14 Mei 2019 dengan tahap sebagai berikut :

a. Kegiatan awal

Sebelum berdoa kebiasaan di TK Cahaya Bunda adalah membentuk lingkaran dan bernyanyi lagu dan gerak. Kemudian saat anak-anak sudah duduk dan memulai kegiatan dengan salam, kemudian berdoa seperti kebiasan di TK Cahaya Bunda. Kegiatan awal ini peneliti hanya mendampingi sedangkan guru kelas mamandu peserta didik. Setelah itu guru melakukan apersepsi dilanjut dengan bercakap-cakap mengenai kegiatan hari ini. Guru kelas memberikan mainan berupa balok kayu yang berbentuk geometri kemudian setiap anak diarahkan untuk mengambil satu balok dan menyebutkan balok berbentuk geometri apa yang diambil. Sebelum memulai kegiatan inti guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang “bentuk-bentuk geometri”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lingkaran seperti bola

Segitiga seperti atap rumah

Persegi panjang seperti meja sekolah

Itulah bentuk geometri

b. Kegiatan inti

Tema binatang di siklus pertemuan pertama ini dengan sub tema binatang air yaitu ikan. Guru kelas menggunakan media ikan hias, guru dan peserta didik bersama-sama mengamati bentuk ikan hias tersebut. Peserta didik melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan bagian-bagian ikan dan diibaratkan bentuk geometri seperti ekor ikan seperti bentuk geometri segitiga. Selanjutnya kegiatan inti yaitu setiap anak diarahkan untuk menggambil bentuk balok geometri kemudian anak diarahkan untuk duduk ditempat masing-masing dan disuruh menebak balok bentuk apa yang dia dapat. Setelah dapat menebak bentuk geometri apa yang dia dapat, anak diarahkan untuk menggambar bentuk tersebut dikertas gambar masing-masing. Setiap anak menggambar dengan sangat sempurna. Setelah semuanya mampu untuk menggambar bentuk geometri anak dibebaskan berkreasi dengan bentuk geometri tersebut dengan ruang lingkup binatang ikan yang dilihatnya tadi.

Setelah menggambar binatang dengan bentuk geometri tersebut anak diarahkan untuk maju ke depan kelas dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menceritakan gambaran apa yang dia gambar. Dari beberapa anak ada yang menggambar dengan sempurna dan ada yang tidak bisa menggambar sama sekali. Semua siswa selesai menggambar kemudian mereka istirahat dan makan.

c. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini diisi oleh guru kelas dengan lagu yang diajarkan kegiatan awal dan tepuk secara klasikal. Guru kelas dan peneliti melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru kelas mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu, pelajaran diakhiri dengan berdoa pulang dan salam kemudian pulang.

c. Tahap pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini pengamatan pengamatan sudah dilakukan sesuai dengan apa yang sudah direncankan. Diawal siswa dapat memahami menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan benar, walaupun ada beberapa dari mereka yang tidak hafal atau masih berfikir lama untuk menebak balok bentuk geometri tersebut. Namun setelah menebak dengan menyanyikan lagu yang sudah dinyanyikan di kegiatan awal anak-anak lebih mudah untuk mengenal bentuk-bentuk geometri tersebut.

Setelah anak mengenal bentuk geometri, saat anak-anak disuruh mengembangan bentuk geometri tersebut anak-anak sedikit kesudahan,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bahkan ada beberapa anak meminta bantuan peneliti dan bertanya kepada peneliti tentang bentuk geometri tersebut akan diapakan nantinya.

Hasil pengamatan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Berikut ini adalah beberapa hasil observasi siklus I :

Tabel 4.3

Hasil Tahap Siklus 1

No	Nama	Indikator		Total Skor	Kategori Skor	Keterangan
		Mengenal Bentuk Geometri	Menggambar Binatang			
1	Felicia	1	2	3	MB	37,5
2	Feirel	3	4	7	BSB	87,5
3	Hago	3	2	5	BSH	62,5
4	Jagad	1	1	2	BB	25
5	Jasmine	3	3	6	BSH	75
6	Zaky	3	3	6	BSH	75
7	Azzam	1	2	3	MB	37,5
8	Iqbal	1	1	2	BB	25
9	Okta	2	2	4	MB	50
10	Paramita	4	3	7	BSB	87,5
11	Putri	2	3	5	BSH	62,5
12	Rheyfan	4	3	7	BSB	87,5
13	Sabrina	2	1	3	MB	37,5
14	Silfi	2	3	5	BSH	62,5
15	Wahyu	2	1	3	MB	37,5
16	Zhafran	4	2	6	BSH	75
17	Thomas	2	3	5	BSH	62,5
TOTAL HASIL AKHIR						987,5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

RATA-RATA	58
PERSENTASE ANAK YANG MENDAPATKAN NILAI ≥ BSH	58,74

Hasil dari keterampilan mengenal bentuk geometri dan menggambar binatang mengalami peningkatan walaupun tidak seberapa hal itu dapat dilihat dari nilai yang diperoleh sebelum tindakan dan sesudah tindakan. Sebelum tindakan Nilai rata-rata 50, dengan persentase 41,1 %, dan setelah dilakukan tindakan nilai rata-rata 58, dengan persentase 58,74 %. Meskipun mengalami peningkatan namun belum mencapai 70 % dari kriteria keberhasilan.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi yang telah dilakukan guru kelas dan peneliti pada akhir siklus I, yakni kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri di TK B Cahaya Bunda barengkrajan kian Sidoarjo belum mencapai indikator kinerja yang sudah ditentukan. Dilihat dari ketuntasan belajar kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri belum mencapai 70% dari seluruh jumlah peserta didik kelompok B. Sehingga perlu dilaksanakan pertemuan siklus I hari kedua, diantaranya :

1) Peserta didik masih kebingungan dengan bentuk geometri yang dikembangkan menjadi gambar binatang. Hal ini juga disebabkan karena siswa sebelumnya belum memahami bentuk-bentuk bagian dari binatang tersebut.
2) Media yang digunakan kurang real, karena anak terlihat masih bingung dengan bentuk geometri. Seharusnya anak diperkenalkan langsung bagaimana bentuk binatang yang sesungguhnya agar saat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak diperlihatkan bentuk geometri mereka tidak lagi bingung dengan apa yang mereka gambar karena mereka belajar nyata dengan apa yang mereka lihat.

3) Menggambar binatang berbasis bentuk geometri juga melatih motorik halus anak, baiknya sebelum menggambar binatang anak diajarkan untuk menggambar dan mengenal bentuk geometri lebih dalam.

3. Tahap siklus 2

Pelaksanaan pertemuan kedua ini dilaksanakan pada hari Senin, 20 Mei 2019. Adapun tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Tahap perencanaan (*planning*)

Berdasarkan penelitian pada tahap siklus I pertemuan kedua, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai permasalahan yang ada. Siklus I pertemuan kedua permasalahan yang ada adalah anak masih kesulitan dengan kegiatan menggambar bebas dan membebaskan anak untuk menggambar. Dari penelitian tersebut guru dan peneliti menyimpulkan bahwa di siklus II ini harus ada perubahan, peneliti menyarankan agar mengubah metode pembelajaran yang awalnya guru tidak menjelaskan kegiatan secara mendetail. Dengan adanya permasalahan tersebut guru kelas dan peneliti berdiskusi untuk melakukan perbaikan pada siklus II pertemuan pertama, dan berharap pada siklus II nantinya akan mengalami perbaikan dan ada peningkatan di keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri di TK Cahaya Bunda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Barengkrajan Krian Sidoarjo. Penelitian selanjutnya melakukan beberapa persiapan yaitu :

1. Menyiapakan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilakuakan pada siklus II. Pada tahap ini guru dan peneliti menggunakan RPPH yang berbeda dengan siklus I, disiklus II ini memakai sub tema binatang darat dengan menggunakan lagu. Diharapkan dengan melalui lagu peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru kelas dan terjadi peningkatan diketerampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan lagu.
2. Menyusun instrumen observasi sebagai alat untuk mempermudah perolehan data ketika penelitian berlangsung.
3. Menentukan media apa yang dipilih dalam pelaksaan menggambar binatang berbasis bentuk geometri pada siklus I. Pemilihan media memperhatikan tema yang digunakan, sehingga media yang dipilih adalah miniatur binatang berkaki 4 yang ada disekolah.
4. Menyusun instrumen observasi sebagai alat untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung. Berdasarkan koreksi dari validator RPPH dan instrumen penilaian, sekaligus persetujuan dari guru kelas B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo, maka yang menjadi objek penelitian ini hanya kemampuan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri siswa dan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian ini dapat diketauhi melalui hasil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

persentase ketuntasan belajar siswa kelompok B. Dengan begitu, hasil penelitian menjadi lebih fokus dengan permasalahan yang sedang teliti dan diperbaiki.

b. Tahap pelaksanaan (*acting*)

Pada tahap pertemuan kedua siklus I ini peneliti bekerja sama dengan guru kelas, peneliti di sini akan mengajar, mengamati dan menilai siswa yang sedang menggambar binatang berbasis bentuk geometri. Guru kelas sendiri mempunyai tugas yaitu mendampingi peneliti ketika penelitian pada tahap refleksi. Berikut adalahpenjelasan dari pelaksanaan pada pertemuan kedua siklus I:

1. Kegiatan awal

Sebelum berdoa kebiasaan di TK Cahaya Bunda adalah membentuk lingkaran dan bernyanyi lagu dan gerak. Kemudian saat anak-anak sudah duduk dan memulai kegiatan dengan salam, kemudian berdoa seperti kebiasan di TK Cahaya Bunda. Kegiatan awal ini peneliti hanya mendampingi sedangkan guru kelas mamandu peserta didik. Setelah itu guru melakukan apersepsi dilanjut dengan bercakap-cakap mengenai kegiatan hari ini. Guru kelas memberikan mainan berupa miniatur yang berkaki empat yang disediakan disekolah, setiap anak memegang satu miniatur binatang. Guru kelas membebaskan anak untuk mengamati bentuk-bentuk setiap bagian binatang dan menyangkut pautkan dengan sebelum memulai kegiatan inti guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang “panda”.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Lingkaran besar-lingkaran besar lingkaran kecil
Diberi mata diberi mata lalu telinga
Persegi panjang persegi panjang jadinya tangan

2. Kegiatan inti

Tema binatang di siklus II pertemuan pertama ini dengan sub tema binatang darat yaitu panda. Guru kelas menggunakan media miniatur binatang panda, guru dan peserta didik bersama-sama mengamati bentuk binatang panda. Peserta didik melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan bagian-bagian panda dan diibaratkan bentuk geometri seperti kepala panda seperti bentuk geometri lingkaran. Selanjutnya kegiatan inti yaitu guru menyanyikan lagu panda kemudian peserta didik diarahkan untuk mengikuti kegiatan yang diarahkan oleh guru kelas. Setiap anak diarahkan untuk menggambar dimasing-masing kertas sesuai dengan petunjuk lagu yang dinyanyikan bersama. Beberapa anak terlihat menggambar dengan sangat sempurna.

Setelah menggambar binatang dengan lagu tersebut anak diarahkan untuk maju ke depan kelas dan menceritakan gambaran apa yang dia gambar. Dari beberapa anak ada yang menggambar dengan sempurna. Semua siswa selesai menggambar kemudian mereka istirahat dan makan.

3. Kegiatan akhir

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan akhir ini diisi oleh guru kelas dengan lagu yang diajarkan kegiatan awal dan tepuk secara klasikal. Guru kelas dan peneliti melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru kelas mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu, pelajaran diakhiri dengan berdoa pulang dan salam kemudian pulang.

Pertemuan kedua siklus II, dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Mei 2019. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Kegiatan awal

   Sebelum berdoa kebiasaan di TK Cahaya Bunda adalah membentuk lingkaran dan bernyanyi lagu dan gerak. Kemudian saat anak-anak sudah duduk dan memulai kegiatan dengan salam, kemudian berdoa seperti kebiasan di TK Cahaya Bunda. Kegiatan awal ini peneliti hanya mendampingi sedangkan guru kelas memandu peserta didik. Setelah itu guru melakukan apersepsi dilanjut dengan bercakap-cakap mengenai kegiatan hari ini. Guru kelas memberikan mainan berupa miniatur yang berkaki empat yang disediakan disekolah, setiap anak memegang satu miniatur binatang. Guru kelas membebaskan anak untuk mengamati bentuk-bentuk setiap bagian binatang dan menyangkut pautkan dengan sebelum memulai kegiatan inti guru mengajak anak-anak bernyanyi tentang “panda”.

   Lingkaran besar-lingkaran besar lingkaran kecil
   Diberi mata diberi mata lalu telinga
   Persegi panjang persegi panjang jadinya tangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Kegiatan inti

Tema binatang di siklus II pertemuan kedua ini dengan sub tema binatang darat yaitu panda. Guru kelas menggunakan media miniatur binatang, guru dan peserta didik bersama-sama mengamati bentuk binatang. Peserta didik melakukan tanya jawab yang berkaitan dengan bagian-bagian binatang dan diibaratkan bentuk geometri seperti kepala panda seperti bentuk geometri lingkaran. Kemudian peneliti membantu untuk mendemonstrasikan gambar binatang ke depan kelas sambil menunjukkan cara menggambar. Peserta didik diarahkan untuk mengikuti kegiatan yang diarahkan oleh peneliti. Peneliti menunjukan cara menggambar berbagai macam binatang seperti binatang kuda, kucing, panda, ayam dan lain sebagainya. Kemudian anak diarahkan untuk menggambar dimasing-masing kertas sesuai dengan gambar binatang yang didemonstrasikan peneliti. Beberapa anak terlihat menggambar dengan sangat sempurna.

Setelah menggambar binatang dengan metode demonstrasi tersebut anak diarahkan untuk maju ke depan kelas dan menceritakan gambaran apa yang dia gambar. Dari beberapa anak ada yang menggambar dengan sempurna. Semua siswa selesai menggambar kemudian mereka istirahat dan makan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Kegiatan akhir

Kegiatan akhir ini diisi oleh guru kelas dengan lagu yang diajarkan kegiatan awal dan tepuk secara klasikal. Guru kelas dan peneliti melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran. Guru kelas mengulas kembali kegiatan apa yang dilakukan hari ini dan kegiatan apa yang akan dilakukan esok hari. Setelah itu, pelajaran diakhiri dengan berdoa pulang dan salam kemudian pulang.

c. Tahap pengamatan (*observing*)

Pada tahap ini pengamatan sudah dilakukan sesuai dengan apa yang sudah direncankan. Tahap ini peserta didik sudah mampu mengenal bentuk-bentuk geometri dengan baik. Hanya saja ada beberapa anak saat menggambar kesulitan dengan perintah yang diberikan guru kelas. Peserta didik dapat menyerap kegiatan ini dengan baik. Hasil pengamatan telah dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Berikut ini adalah beberapa hasil observasi pertemuan pertama siklus II :

Tabel 4.4

Hasil Tahap Siklus 2

No	Nama	Indikator		Total Skor	Kategori Skor	Nilai
		Mengenal Bentuk Geometri	Menggambar Binatang			
1	Felicia	1	4	5	BSH	62,5
2	Feirel	4	3	7	BSB	87,5
3	Hago	3	2	5	BSH	62,5
4	Jagad	1	1	2	BB	25
5	Jasmine	2	3	5	BSH	62,5

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

6	Zaky	3	4	7	BSB	82,5
7	Azzam	2	1	3	MB	37,5
8	Iqbal	3	3	6	BSH	75
9	Okta	2	4	6	BSH	75
10	Paramita	4	3	7	BSB	87,5
11	Putri	4	1	5	BSH	62,5
12	Rheyfan	4	3	7	BSB	87,5
13	Sabrina	2	2	4	MB	50
14	Silfi	3	2	5	BSH	62,5
15	Wahyu	1	3	4	MB	50
16	Zhafran	4	1	5	BSH	62,5
17	Thomas	2	4	6	BSH	75
TOTAL HASIL AKHIR						1107,5
RATA-RATA						65,1
PERSENTASE ANAK YANG MENDAPATKAN NILAI ≥ BSH						76,4

Hasil dari siklus II terlihat sekali mengalami peningkatan dari keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi. Dari sebelumnya nilai rata-rata 58, dan persentase 58,74 setelah adanya tindakan menjadi nilai rata-rata 65,1 dan persentase 76,4%. Dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata pada siklus II sudah baik karena sudah melebihi batas maksimal.

d. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi yang telah dilakukan guru kelas dan peneliti pada siklus II, yakni Kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi di TK B Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo sudah mencapai indikator kinerja yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

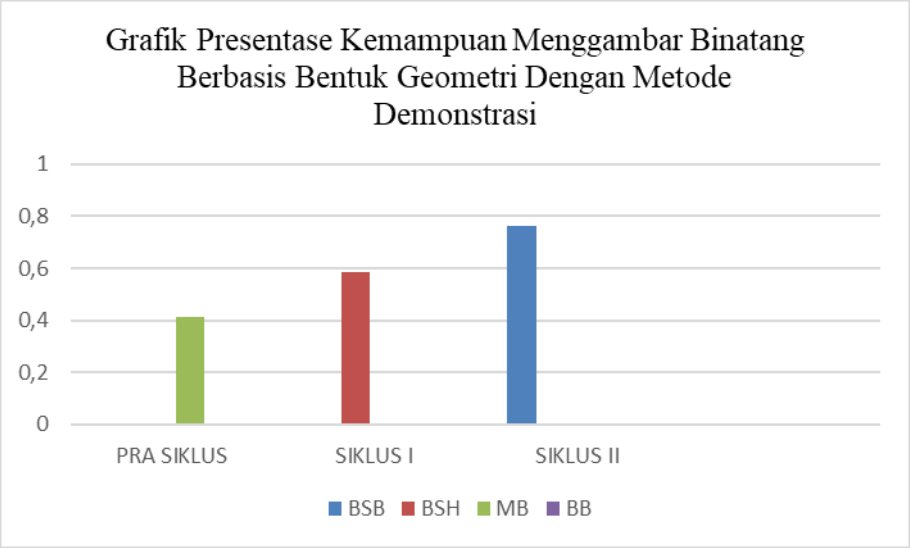
sudah ditentukan. Dilihat dari ketuntasan belajar kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri sudah mencapai 70% dari seluruh jumlah peserta didik kelompok.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan kemampuan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri kelompok B di TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo telah meningkat dengan menggunakan metode demonstrasi. Dibuktikan dengan hasil yang telah didapatkan pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II.

Tahap pra siklus ini dimana anak masih belum mengenal bentuk geometri secara detail dengan persentase 41,1 % saja anak yang menguasai bentuk geometri. Namun pada siklus I ada beberapa anak yang mengalami perubahan. Dari siklus I ini peneliti mendapatkan persentase sebesar 58,74 % dimana ini menunjukkan bahwa sudah sebagaian besar anak mengenal bentuk geometri dan dapat menggambar binatang dengan benar. Tahap siklus II hampir seluruh anak sudah dapat menebak bentuk geometri dan dapat menggambar binatang dengan menggunakan metode demonstrasi tingkat pencapaian persentase mencapai batas maksimum yaitu sebesar 76,6 %.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Grafik 4.1

Grafik Nilai Presentase

Berdasarkan hasil grafik tersebut dari tahap pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa pada usia 6-7 tahun anak sudah mampu menggambar binatang dengan bantuan bentuk geometri tersebut. Guru kelas menerapkannya dengan metode demonstrasi sangat membantu peserta didik dalam menyerap pembelajaran. Sebelumnya sudah dicoba menggunakan metode lagu namun tidak efektif karena anak hanya berimajinasi namun tidak diberi contoh nyata seperti apa gambaran tersebut.

Perbedaan dari keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi akan dijabarkan sebagai berikut :

a. Pra siklus

Tahap pra siklus ini peneliti hanya melihat pembelajaran menggambar yang ada di TK cahaya bunda, RPPH disediakan oleh guru kelas. RPPH yang dibuat guru kelas adalah dengan tema binatang namun anak

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dibebaskan untuk menggambar binatang dengan satu bentuk geometri. Ditahap ini peserta didik sangat mengalami kesulitan karena mereka tidak mendapatkan media dan keterangan dari guru kelas yang tidak peserta didik mengerti. Pada tahap ini anak yang masuk kategori berkembang sesuai harapan hanya 41,1 % dengan persentase itu hanya 7 anak yang mampu menggambar binatang dengan bentuk geometri dengan baik, sisanya hanya mampu Menggambar bentuk geometri dengan kreasinya sendiri. Pada siklus ini terdapat kendala dengan minimnya media yang digunakan guru kelas.

b. Siklus I

Tahap siklus I merupakan perbaikan dari tahap sebelumnya yaitu tahap pra siklus, guru dan peneliti saling bekerja sama untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Setelah adanya komunikasi guru kelas dan peneliti akhirnya ada perbaikan dengan menggunakan media yang menunjang hasil belajar. Pada siklus I media yang digunakan adalah media secara nyata yaitu ikan hias yang dibawa oleh guru. Dengan adanya ikan tersebut anak akan lebih mengetahui bentuk nyata dari binatang sehingga lebih mempermudah pembelajaran peserta didik. Di tahap ini peserta didik yang mampu mencapai batas kategori berkembang sesuai harapan adalah 58,74 % dengan jumlah peserta didik 10 anak. Dengan begitu guru kelas dan peneliti berdiskusi untuk membuat perbaikan, perbaikan yang dilakukan adalah dengan menerapkan metode agar pembelajaran lebih mudah diterapkan kepada anak-anak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Siklus II

Tahap siklus II juga merupakan tahap perbaikan dari tahap sebelumnya yaitu tahap siklus I, pada tahap ini peserta didik. Peneliti dan guru kelas berdiskusi untuk meperbaiki metode yang diharapkan nanti ada kemajuan. Metode yang diajarkan yaitu menggunakan 2 metode yaitu metode menggambar binatang dengan bantuan lagu, atau satunya dengan metode demonstrasi. Dengan metode lagu anak masih kurang tanggap dan dengan metode demonstrasi mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil persentase di siklus II ini mencapai 76,4 % dengan peserta didik 13 anak yang mampu melampaui kriteria berkembang sesuai harapan.

Dengan adanya perkembangan yang signifikan di setiap tahap dan setiap indikator sudah tercapai dengan baik dan secara tidak langsung mengalami peningkatan pada kemampuan peserta didik yang lain, diantaranya :

1. Mengenal bentuk geometri.
2. Kemampuan memahami sesuatu lebih meningkat.
3. Melatih motorik halus anak.
4. Peserta didik menjadi lebih percaya diri.
5. Peserta didik mampu menyampaikan apa yang dia lakukan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil yang didapat pada penelitian tentang peningkatan keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi pada kelompok B TK Cahaya Bunda Barengkrajan Krian Sidoarjo, dapat disimpulkan sebagai berikut :

a. Penerapan menggambar binatang berbasis bentuk geometri diterapkan dengan menggunakan metode demonstrasi. Metode tersebut sanngat efektif untuk diterapkan di TK Cahaya Bunda melihat dari hasil antusiasnya peserta didik untuk keterampilan menggambar. Meningkatnya keterampilan menggambar setelah diadakan penelitian ini yaitu sebelumnya hanya 3 anak yang mampu menggambar menjadi 14 anak yang mampu menggambar binatang berbasis bentuk geometri setelah diadakannya penelitian. Peneliti dan guru kelas bisa memperhatikan setiap kemampuan yang terdapat pada diri peserta didik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Adanya peningkatan kemampuan menggambar binatang berbasis bentuk geometri setelah diterapkannya metode demonstrasi dari hasil ketuntasan belajar siswa dalam kemampuan menggambar binatang malampaui kategori berkembang sesuai harapan. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata peserta didik pada pra siklus menunjukkan sebesar 41,1 %, pada siklus I mengalami peningkatan sekian 58,7 %, dari 41,1 % begitu juga siklus II mengalami peningkatan sekian 76,4 % dari 58,7 % dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan.

B. Saran

Penelitian mengenai keterampilan menggambar binatang berbasis bentuk geometri dengan metode demonstrasi yang dilakukan peneliti masih terdaoat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna walaupun sudah mengalami peningkatan pada siswa ketika pembelajaran berlangsung. Maka dari itu, penelitian mempunyai beberapa harapan untuk peneliti selanjutnya, yaitu sebagai berikut :

1. Penerapan metode demonstrasi lebih baiknya menggunakan metode yang lebih bervariasi dengan kegiatan yang lebih menarik dalam rangka mengenalkan menggambar binatang dengan kreasi-kreasi lainnya.
2. kemampuan menggambar binatang melaui bentuk geometri sebaiknya dilakukan dengan cara memahami kemampuan setiap peserta didik. harapan nantinya peneliti selanjutnya dapat menyusun indikator-indikator yang lebih fokus untuk mengembangkan kemammpuan menggambar anak.

Dengan begitu, kemampuan menggambar pada anak usia dini diharapkan lebih meningkat lagi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

AgungTriharso. 2013. Permainan Metode Demontrasi dalam Meningkatkan Motorik Anak Usia Dini, *Jurnal Psikologi* Vol.3 No.8. 2011. Hlm : 09-11.

Arikunto, Suharsimi, Suhardjono & Supardi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Pt Bumi Aksara*.

Bawono, Yudho. Penggunanaan Metode Demontrasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak, *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo* Vol.2 No. 1. 2015. Hlm 33-36

Daradjat, Zakiah. 1982. *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta :Proyek Pembinaan Perguruan Tinggi Agama

E, Mulyasa. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

E Peole, agreistin. Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran. *Jurnal kreatif tadulako* Vol.4 No.6. 2014. Hlm: 52

Gunarti, Winda, Dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. (Jakarta : Universita Terbuka)

Hasanah, Mikrojul. Mengembangkan Kemampuan Menggambar Melalui Metode Bercerita, *Jurnal Pendidikan* Vol.9 No.6. 2016. Hlm. 49.

Hasibuan, J.J Dan Mujiono. 1993. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Rosdakarya

Kusnandar. 2013. *Penelitian Autentik*. Jakarta : PT Raja Grafindo.

Kusnandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik*. Jakarta : PT Raja Grafindo.

Lestari K.W. 2011. *Konsep Matematika*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini Non formal dan Informal, Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.

Moeslichatoen.2014. *MetodePengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT RinekaCipta

Muhibbin Syah. 1995. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung :PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung : Rosda

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pamadhi, Hajar. 2014. *Seni Keterampilan Anak*. Tanggerang Selatan: Universitas Terbuka

Pamilu, Manik. 2007. *Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta : Citra Media

Prasetyo, Ambang & Ina Miftahul Janah. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.

Rodiyah Rodiyah, Optimalisasi Penerapan Metode Demonstrasi dalam Meningkatkan Ghasil Belajar Siswa. *Jurnal Of Education Action* Research Vol.2 No. 4. 2018. 427-432

Roestiyah, N. K. 1992. *Didaktik Metodik*. Jakarta :Bumi Aksara

Sanjaya, Ina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT. Fajar Interpratama Mandiri.

Subagyo, Joko. 2016. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Subhan, Fauti. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Sidoarjo : Qistis Digital.

Sugiyanto, Dkk. 2004.*KesenianUntuk SMP Kelas VII*, Jakarta :Erlangga, Jakarta

Sulistiyo, Dana Kusumo, A Goal Question Metric Approach For Evaluating Interaction Design Patterns In Drawing Games For Preschool Children. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informasi* Vol. 10 No.2. 2017. 96-101

Sriwahyuni, Eci. Leraning Methods Used By Auditors Permata Bunda, *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal* Vol.4 No.1.2017. 44-62

Sri Hermawati Dwi Arini, Dkk. 2008. *SeniBudayaUntuk SMK*. Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Perguruan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tanujaya, Benidiktus & Jeinne Mumu. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Media Akademik.

Tarigan, Daitin. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta :Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Tri, Novy Anggraeni, Kemampuan Menggambar Anak Tk, *Jurnal Pendidikan* Vol.1 No.1. 2015. Hlm : 63-66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Usman, Basyirudin. 2002. *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta : Ciputat Pers

Wahyudin. 2007. *A To Z Anak Kreatif*. Jakarta : Gema Insani

Winarno Surahmad. 1973. *Pengantar Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung : Tarsito

Wiyani, Novan Ardy Dan Darnawi. 2012. *Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Yayat Nursantara. 2007. *Seni Budaya Untuk SMA Kelas X*, Jakarta :Erlangga

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Taman Anak-Kanak*. Jakarta: kencana.

Zeiri Muhammad. 1995. *Methodology Pengajaran Agama*. Yogyakarta: Ak Group dan Indra Buana

Zuhairini, Dkk. 1983. *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Surabaya :Usaha Nasional *Kreatif Dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta : CV Andi Offset.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id