



LAPORAN

**PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGUNTING POLA
BENTUK MELALUI KEGIATAN “ WATRI “ WAYANG GEOMETRI
PADA ANAK KELOMPOK B3 TK NEGERI PEMBINA
KECAMATAN BREBES
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Disusun Sebagai Tugas Akhir Lokakarya PPG Dalam Jabatan Angkatan 1
Tahun 2020**

OLEH :

**NAMA : SONY IRDI KUMALASARI
NO : 20032902010398
JURUSAN : PGTK / PGPAUD**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU
PASCA SARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
2020**



LAPORAN
PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGUNTING POLA
BENTUK MELALUI KEGIATAN “ WATRI “ WAYANG GEOMETRI
PADA ANAK KELOMPOK B3 TK NEGERI PEMBINA
KECAMATAN BREBES
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**Disusun Sebagai Tugas Akhir Lokakarya 3 PPG Dalam Jabatan Angkatan 1
Tahun 2020**

OLEH :

NAMA : SONY IRDI KUMALASARI
NO : 20032902010398
JURUSAN : PGTK / PGPAUD

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU
PASCA SARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
2020**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN**

PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK)

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGUNTING POLA BENTUK
MELALUI KEGIATAN “ WATRI “ WAYANG GEOMETRI PADA ANAK
KELOMPOK B3 TK NEGERI PEMBINA KECAMATAN BREBES**

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Nama Mahasiswa : Sony Irdi Kumalasari
No : **20032902010398**
Program Studi : PGTK / PAUD
Tempat Mengajar : TK Negeri Pembina Brebes
Jumlah Siklus Pembelajaran : 3 Siklus dilakukan lewat pembelajaran
daring
Hari dan Tanggal Pelaksanaan : Siklus 1, Hari : Sabtu
Tanggal : 17 Oktober 2020
Siklus 2, Hari : Sabtu
Tanggal : 24 Oktober 2020
Siklus 3, Hari : Senin
Tanggal : 9 November 2020

Mengesahkan bahwa Laporan Penelitian Tindakan Kelas ini telah diperiksa konten dan sistematikanya sesuai dengan ketentuan pembuatan laporan penelitian Tindakan Kelas yang berlaku diprogram Study Pendidikan Profesi Guru Universitas Kristen Satyawacana.

Disahkan Oleh

Dr. Tri Widiarto, M.Pd.
Ketua Program Studi PPG UKSW

Lanny Wijayaningsih, S.Pd., M.Pd.
Koordinator PPG Guru Kelas TK UKSW

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya susun sebagai syarat untuk memenuhi mata tugas PPG Dalam Jabatan angkatan 1 tahun 2020 seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan PTK yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan PKP ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi, sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Brebes, 14 November 2020

Yang membuat pernyataan,

Sony Irdi Kumalasari

KATA PENGANTAR

Dengan rahmat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga peneliti bisa menyelesaikan laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini.

Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah peneliti tulis dan dilaksanakan ini berjudul " Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunting Pola Bentuk Melalui Kegiatan Watri Wayang Geometri Pada Anak Kelompok B3 TK Negeri Pembina Kecamatan Brebes"

Dalam pelaksanaan penelitian ini peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar anak sesuai dengan kemampuan anak didik. Namun peneliti sadar dengan segala keterbatasan peneliti, tidak semua aspek kegiatan mengajar dapat diungkap dalam laporan ini.

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan ucapan terimakasih atas bantuan, dukungan, dan partisipasinya kepada semua pihak dalam penyusunan laporan ini sampai selesai. Untuk itu dengan segala rasa hormat peneliti haturkan ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Lanny Wijyaningsi, M.pd selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi dan bimbingan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan laporan ini dan paham untuk bisa menyelesaikan masalah yang dihadapi di TK pada saat kegiatan pembelajaran
2. Ibu Jufitri, S.pd selaku guru pamong yang telah membimbing, memotivasi dan memberi kritik serta saran. Sehingga peneliti paham dan dapat pengalaman yang bermanfaat untuk menyelesaikan berbagai masalah pembelajaran di TK.
3. Bapak Ciptonoto, S.Pd selaku kepala TK N Pembina Brebes yang telah membimbing dan memberi izin kepada peneliti untuk melakukan kegiatan penelitian
4. segenap dewan guru dan karyawan TK N Pembina Brebes
5. Orang tua, adik – adik, suami dan ananda tercinta yang telah merelakan waktu dan tenaga agar peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik

6. Rekan – rekan mahasiswa PPG Dalam Jabatan Angkatan 1 universitas kristen satya wacana
7. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian

Peneliti menyadari bahwa laporan ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu, dengan senang hati peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak untuk perbaikan penulisan laporan ini

Brebes, 14 November 2020

Peneliti

Sony Irdi Kumalasari

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

1. Latar Belakang

Masa usia dini adalah suatu masa atau periode kritis dalam perkembangan anak. Anak-anak bisa langsung menyerap dan mempelajari apa yang dilihat, didengar atau diajarkan kepadanya. Menurut undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada pasal 28 ayat 2 juga disebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur Pendidikan Formal dan Non Formal. Dijelaskan lebih lanjut pada pasal 28 ayat 3 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini pada jalur Pendidikan Formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA) atau bentuk lain yang sederajat.

Anak usia Taman Kanak-kanak (usia 4-6 tahun) termasuk dalam usia emas atau juga disebut Golden Age. Karena pada rentang usia dini tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek. Menurut peneliti Galahver (1993) menyatakan bahwa usia prasekolah merupakan waktu yang paling optimal untuk perkembangan motorik anak. Menurut Lara Fridani, dkk (2012: 2.4-2.5) Perkembangan fisik motorik diartikan sebagai perkembangan dari unsur kematangan dan pengendalian gerak tubuh. Keterampilan motorik kasar diawali dengan bermain yang merupakan gerakan kasar, sementara keterampilan motorik halus baru mulai berkembang, yang diawali dengan kegiatan yang amat sederhana seperti memegang pensil, memegang sendok, dan mengaduk.

Keterampilan motorik halus lebih lama pencapaiannya dari pada keterampilan motorik kasar karena keterampilan motorik halus membutuhkan kemampuan yang lebih sulit misalnya : konsentrasi, kontrol, kehati-hatian dan koordinasi otot tubuh yang satu dengan yang lain.

Perkembangan keterampilan motorik merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak secara keseluruhan. Elizabet Hurlock (1956)mencatat beberapa alasan tentang fungsi perkembangan motorik bagi konstelasi perkembangan individu, yaitu :

- a. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang.
- b. melalui keterampilan motorik, anak dapat beranjak dari kondisi *helpless* (tidak berdaya) pada bulan - bulan pertama kehidupannya, ke kondisi *independence* (bebas, tidak bergantung)
- c. Melalui keterampilan motorik , anak dapat menyesuaikan dirinya dengan lingkungan sekolah (*school adjustment*)
- d. Melalui perkembangan motorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain, atau bergaul dengan teman sebayanya. Sedangkan yang tidak normal akan menghambat anak untuk dapat bergaul dengan teman sebayanya. Bahkan dia akan terkucilkan atau menjadi anak yang *fringer* (terpinggirkan)
- e. Melalui keterampilan motorik sangat penting bagi perkembangan *self concept* atau konsep diri / kepribadian.

Oleh karena itu kita sebagai pendidik harus maksimal dalam mendidik dan mengajarkan anak, agar anak yang dari semula belum bisa melakukan suatu kegiatan keterampilan motorik, menjadi bisa melakukan kegiatan tersebut dan menjadi lebih baik lagi serta lebih semangat dalam melakukannya.

Masalahnya ditempat saya mengajar di TK Negeri Pembina Brebes kelompok B3, masih banyak anak yang keterampilan motorik halusnya masih tergolong rendah. Dalam hal ini anak masih kesulitan dalam memegang dan menggunakan gunting, sehingga anak dalam

kegiatan menggunting masih banyak anak atau siswa yang membutuhkan bantuan dan hasil guntingan pun belum maksimal. Ada juga anak yang sudah bisa bekerja dengan mandiri tetapi dalam mengerjakan hasilnya masih belum sesuai dengan yang diharapkan dan hasilnya belum rapi, oleh karena itu penulis mengangkat kasus ini untuk dibuat perbaikan pembelajaran agar hasil pembelajaran dapat sesuai dengan yang diharapkan, dan anak bisa belajar sesuai dengan tahapan belajar mereka.

Dalam rencana perbaikan, saya dibantu oleh rekan saya satu kelas Ibu Liza Oktavia, S.Pd dan teman sejawat lain Ibu Sopriyana Maharani, S.Pd agar proses belajar mengajar dan perbaikannya lebih baik lagi, terutama pada kegiatan motorik halus khususnya kegiatan menggunting.

2. Identifikasi Masalah

- a. Kesulitan anak saat kegiatan motorik halus menggunting pola dan bentuk-bentuk
- b. Dari dokumentasi orangtua dan lembar kerja anak, anak kesulitan dalam menirukan pola yang harus digunting
- c. Melalui media wayang geometri (watri) akan digunakan untuk meningkatkan kemampuan menggunting pola dan bentuk
- d. Metode yang digunakan adalah melalui lembar kerja, observasi dan praktek langsung menggunting pola untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam menggunting pola dan bentuk

3. Analisis Masalah

Dari empat uraian identifikasi diatas maka masalah yang akan dipecahkan adalah kurangnya kemampuan dan kemandirian anak dalam kegiatan menggunting bentuk sesuai pola dan bentuk. Kegiatan ini merupakan masalah yang paling berat dan jika tidak segera dipecahkan maka akan menimbulkan masalah baru. Masalah penggunaan metode ini akan dapat diatasi dengan cara pelemasan otot-otot jari tangan dan cara menggunting dari yang termudah dahulu ketahap menggunting yang lebih rumit. Dalam hal ini penulis menggunakan metode demonstrasi, penugasan dan praktek langsung menggunting. Serta menggunakan media watri (wayang geometri)

B. RUMUSAN MASALAH

Dari uraian analisis masalah diatas, peneliti membuat rumusan masalah yaitu :

“ Bagaimana upaya guru untuk meningkatkan kemampuan anak didik dalam kegiatan pembelajaran menggunting pola dan bentuk melalui watri (wayang geometri) pada kelompok B3 Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Brebes “

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan peneliti dalam melakukan perbaikan pembelajaran adalah untuk ;

- a. Membantu anak didik dalam mengembangkan kemampuan motorik halus terutama dalam kegiatan menggunakan gunting.
- b. Membantu anak didik dalam dalam mengembangkan rasa percaya diri dan kemandirian menggunting.
- c. Mengembangkan kemampuan anak menggunting pola sesuai dengan garis yang diinginkan (tidak melenceng jauh) dari yang paling mudah ke pola yang lebih sulit.
- d. Melalui pemanfaatan Watri (wayang geometri diharapkan kemampuan motorik halus anak dalam hal ini menggunting pola dan bentuk dapat meningkat.

D. MANFAAT PENELITIAN

Peneliti mengharapkan penelitian ini dapat bermanfaat untuk :

1. Anak didik
 - a. Dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak dalam menggunting bentuk gambar dengan benar
 - b. Dapat menumbuhkan motivasi belajar anak dalam menggunting
 - c. Meningkatkan prestasi belajar anak didik
 - d. Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran melalui media watri (wayang geometri)
2. Bagi Guru

- a. Memperoleh pengalaman profesional dalam mengatasi kesulitan anak didik pada kegiatan menggunting bentuk gambar dengan benar
 - b. Memperoleh pengalaman profesional dalam mengembangkan kemampuan motorik halus anak dengan metode demonstrasi yang efektif
 - c. Memperoleh materi untuk menulis penelitian mengenai kesulitan belajar anak didik dalam pengembangan kegiatan menggunting bentuk gambar dengan benar
 - d. Membuat media yang menyenangkan yaitu watri (wayang geometri) agar anak menjadi termotifasi untuk belajar.
3. Bagi Sekolah
- Memberikan sumbangan kepada sekolah dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Brebes .
4. Bagi Masyarakat Umum / Orang Tua
- Memberikan sumbangan pengetahuan untuk mesyarakat umum dan orang tua yang membaca penelitian ini agar dapat meningkatkan kualitas belajar anak pada kegiatan menggunting.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. PENGERTIAN PERKEMBANGAN MOTORIK ANAK TK

Perkembangan motorik adalah proses seorang anak belajar untuk terampil menggerakkan anggota tubuh (Bambang Sujino, 2011 : 1.12) untuk itu anak belajar dari guru tentang beberapa pola gerakan yang dapat mereka lakukan, yang dapat melatih ketangkasan, kecepatan, kekuatan, kelenturan, serta ketepatan koordinasi mata dan tangan.

Secara umum ada dua macam gerakan motorik yaitu gerakan motorik kasar dan motorik halus.

1. Gerakan Motorik Kasar Anak Usia TK

Gerak motorik kasar adalah kemampuan yang membutuhkan koordinasi sebagian besar bagian tubuh anak. Oleh karena itu, biasanya memerlukan tenaga karena dilakukan oleh otot-otot yang lebih besar, untuk membuat mereka dapat melompat, memanjat, berlari, menaiki sepeda roda 3, serta berdiri dengan satu kaki. Dalam perkembangannya, motorik kasar berkembang lebih dulu dari pada motorik halus. Hal ini dapat terlihat saat anak sudah dapat menggunakan otot-otot kakinya untuk berjalan sebelum ia dapat mengontrol tangan dan jari-jarinya untuk menggantung dan meronce (Bambang Sujino, 2011 : 1.13)

2. Gerakan Motorik Halus Anak TK

Gerakan motorik halus apabila gerakan hanya melibatkan bagian-bagian tubuh tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil seperti keterampilan menggunakan jari jemari tangan dan gerakan pergelangan tangan yang tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak terlalu membutuhkan tenaga, namun gerakan ini membutuhkan koordinasi mata dan tangan yang cermat. Semakin baik gerakan motorik halus anak membuat anak dapat berkreasi, seperti menggantung kertas dengan hasil guntungan yang lurus, menggambar gambar sederhana dan mewarnai, menggunakan klip untuk menyatukan 2 lembar kertas, menjahit, menganyam kertas serta

menajamkan pensil. Namun, tidak semua anak memiliki kematangan untuk menguasai kemampuan ini pada tahap yang sama (Bambang Sujino, 2011 : 1.14)

Menurut Cronbach (1983) keteampilan dapat diuraikan dengan kata seperti otomatis, cepat dan akurat. Adalah sangat keliru menganggap keterampilan sebagai tindakan tunggal yang sempurna. Keterampilan yang baik akan berkembang menjadi kebiasaan dan menurut Hilgard dkk kebiasaan adalah setiap bentuk yang berulang dengan cepat dan lancar, tersusun dari pola gerakan yang dapat dikenal. Kebiasaan relatif otomatis dengan pola gerakan yang berulang walau pun cenderung kurang diperhatikan perincian kegiatannya, maka dari itu guru harus bisa memberikan pembelajaran yang menyenangkan walaupun kegiatan tersebut cenderung berulang. Seperti Conny Setiawan yang menyatakan, sebuah pembelajaran haruslah mengasyikkan. Didalam pembelajaran yang mengasyikkan ini, yang menjadi ciri utama adalah kegiatan praktik pengalaman lapangan. Karena praktik merupakan akumulasi pengetahuan teoritis yang perlu tercermin dalam aplikasi praktis. Merujuk pada pendapat ini pembelajaran sebaiknya lebih menekankan pada kegiatan praktis, teori akan lebur didalamnya. Pembelajaran seperti ini akan memberi kemudahan pada anak untuk memahami konsep yang ingin disampaikan oleh guru (Rachmi, tetty, 2011 : 7.19)

B. FAKTOR-FAKTOR YANG Mendukung DAN Menghambat Perkembangan Motorik

Ada banyak variabel yang dapat mempengaruhi perkembangan motorik seorang anak, diantaranya adalah faktor genetik, gizi, pengasuhan, serta perbedaan latar belakang budaya. Secara umum faktor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi 2, yaitu penyediaan makanan bergizi dan pemberian kesempatan serta bimbingan pada anak untuk bermain dan berlatih. Dukungan dari lingkungan sangat dibutuhkan, dimana perlu diberikan kesempatan dan

latihan serta dorongan yang terarah dari orang dewasa (orang tua, guru dan lain-lain) kepada anak. Selain itu perbedaan jenis kelamin juga berpengaruh pada perkembangan motorik selama prasekolah. Anak laki-laki lebih senang berpartisipasi pada kegiatan yang melatih keterampilan motorik kasar, sedangkan anak perempuan pada keterampilan motorik halus (Rini Hildayani, 2011 : 8.7)

Bila dalam belajar mengajar para siswa penuh perhatian kepada bahan yang dipelajari, maka hasil belajar akan lebih meningkat sebab dengan perhatian, ada konsentrasi, pada gilirannya hasil belajar itu akan lebih berhasil dan tidak lekas lupa. Mengajar juga hendaknya dapat menimbulkan aktivitas motorik para subyek belajar. Belajar yang dapat menimbulkan aktivitas motorik seperti menulis, menggambar melakukan percobaan, mengerjakan tugaslatihan, akan menimbulkan kesan dan hasil belajar yang lebih mendalam (Achmad Sugandi, dkk 2004 : 13)

Menurut Benny A Pribadi (2011 : 10.14) belajar merupakan sebuah proses penyerapan pengetahuan dan keterampilan yang dapat diaplikasikan. Proses tersebut akan lebih baik jika seseorang memiliki motivasi, dengan kata lain, merupakan dorongan yang terjadi pada seseorang untuk melakukan sesuatu tindakan. Berdasarkan asal pemicunya, motivasi dapat dibagi menjadi 2 yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang. Sebaliknya motivasi ekstrinsik dipicu oleh dorongan yang berasal dari luar.

Guru sebagai pendidik perlu memotivasi anak-anak agar mau belajar lebih giat untuk mencapai kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Proses belajar biasanya dimulai dari rasa ingin tahu yang dilanjutkan dengan upaya atau tindakan untuk memenuhi rasa ingin tahu tersebut. Cara yang dilakukan untuk memenuhi rasa ingin tahu adalah melalui pencarian informasi dan ilmu pengetahuan yang disebut dengan istilah belajar. Anak-anak usia dini biasanya memiliki rasa ingin tahu yang besar. Tugas guru dalam hal ini adalah memelihara agar rasa ingin tahu yang besar dari anak-anak usia dini

tersebut tidak putus karena penanganan yang salah. Rasa ingin tahu atau Curiosity merupakan dasar untuk melakukan kegiatan belajar.

C. METODE DAN CARA UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS

Proses yang bermakna dapat terjadi jika anak berbuat sesuatu dengan lingkungannya. Kesempatan anak untuk mencipta, mengkreasi dan memanipulasi objek dan ide merupakan hal yang utama dalam proses belajar. (Masitoh, 2011 : 8.5). menurut Mary Hohmann (1995) anak membangun pengetahuan untuk membantu memahami dunianya atau lingkungannya. Cara yang dilakukan adalah melalui eksplorasi, bertanya, menjawab pertanyaan tentang bahan-bahan peristiwa, gagasan, tentang rasa ingin tahunya serta memecahkan masalah.

Keterampilan menggunakan alat-alat dan media unguap penting dan sangat dibutuhkan karena dapat mempermudah dan memperlancar anak-anak dalam mengungkap perasaan dan jiwanya. Oleh sebab itu sebelum anak-anak diajak untuk berkarya, mereka haruslah diberikan latihan-latihan pengenalan alat dan media unguap serta teknik menggunakannya. Dengan demikian guru hendaknya terlebih dahulu harus menguasai macam-macam teknik menggunakan alat dan media unguap sehingga dapat mengajarkan kepada anak dengan benar.

Derajat kesulitan pada latihan-latihan ini sebaiknya diberikan secara bertingkat menurut kelas dan kemampuan anak-anak. Dalam latihan-latihan ini guru harus memberikan contoh terlebih dahulu, agar dapat menggugah minat dan perhatian anak (Widia Pekerti 2012 : 10.10)

Guru perlu menggunakan bahan-bahan ajar yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan anak. Pada prinsipnya, bahan ajar yang dipandang tepat dan cocok bagi anak usia dini adalah yang sederhana, konkret, sesuai dengan kehidupan anak, terkait dengan situasi pengalaman langsung, atraktif dan berwarna, mengundang rasa ingin tahu anak, bermanfaat, dan terkait

dengan aktivitas-aktivitas bermain anak. Pemanfaatan sumber belajar yang efektif dapat memberikan manfaat :

1. Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan langsung
2. Pemanfaatan sumber belajar dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, tidak harus dilihat secara langsung hanya memakai maket / gambar atau foto.
3. Pemanfaatan sumber belajar juga merupakan nilai tambahan yang lain dari sumber belajar
4. Sumber belajar juga dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru (buku, majalah)
5. Motivasi anak untuk belajar selalu menjadi fokus perhatian guru dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran anak TK.
6. Mengembangkan kemampuan berfikir anak secara lebih kritis dan positif (Badru Zaman,dkk, 2010 : 2.14)

D. MENGGUNTING BAGI ANAK USIA DINI

Gunting berguna untuk melatih anak agar menggunakan alat dan melatih keterampilan memotong objek gambar. Hal ini akan membantu perkembangan motorik anak karena dengan kegiatan menggunting yang tepat, memilih dimana yang harus digunting merupakan keterampilan bagi anak.

Kegiatan menggunting dapat dilakukan dengan cara menggunting diluar objek gambar yang diwarnai dengan jarak kira-kira 1mm sehingga riang warna tidak dikurangi dan tidak ada kelebihan kertas putih.

Objek gambar yang diwarnai dengan media kering akan tidak banyak memiliki kesulitan pada waktu pengguntingan karena kertas tetap dalam keadaan kering sehingga langsung dapat dipotong dengan menggunakan gunting. Walau pun masih sering terjadi pada waktu anak mewarnai dengan pensil berwarna sampai objek gambarnya lusuh dan lembek karena sangat kerasnya pada waktu menggosok sehingga kertas menjadi tipis. Hal seperti ini akan sedikit menyulitkan pada saat pemotongan dengan menggunakan gunting.

Objek gambar yang diwarnai dengan media basah akan lebih sulit pemotongannya. Maka harus ditunggu sampai gambar tersebut sampai kering benar karena kertas yang lembek akan gampang sobek bila digunting (Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi.S. 2011 : 7.5)

Untuk kegiatan menggunting kita harus menyediakan gunting yang sesuai dengan anak, yaitu tidak terlalu besar, tidak terlalu kecil, dan tidak terlalu tajam. Untuk anak yang lebih kecil kita bisa memberikan gunting plastik yang cukup ketajamannya untuk ia gunakan. Selain itu, kita perlu mempertimbangkan kertas atau bahan yang akan digunting yaitu seberapa ketebalannya dan tingkat kesulitannya untuk setiap tahap perkembangan. Kegiatan menggunting ini biasanya diikuti dengan kegiatan menempel hasil guntingan pada kertas polos atau pada karton manila. Berilah anak berbagai contoh cara menempelkan gambar, namun setelah itu biarkan ia melakukannya sendiri dan jangan diberi pertolongan apabila ia tidak membutuhkannya (Luluk Asmawati, 2011 : 11.32-11.34)

E. PENGGUNAAN MEDIA WATRI (WAYANG REOMETRI) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGGUNTING POLA DAN BENTUK

Watri adalah singkatan dari wayang geometri yaitu media pembelajaran yang penulis pilih untuk dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak terutama kemampuan menggunting pola dan bentuk. Disini penulis menggunakan bayangan cahaya yang terpantul dari hasil guntingan anak, bayangan akan menciptakan pengalaman yang berbeda dan menyenangkan bagi anak untuk terus mencoba dan mencoba sehingga anak dapat langsung belajar dari pengalaman tersebut, dan diharapkan dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian anak serta meningkatkan kemampuan motorik halus anak terutama kegiatan menggunting pola, bentuk-bentuk geometri dan bentuk gambar.

Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan secara daring mengingat kondisi saat ini yang masih dalam keadaan bencana nasional wabah virus covid-19, yang mewajibkan semua harus dikerjakan dari rumah, bekerja di rumah, belajar di rumah dan beribadah di rumah. Semoga wabah virus covid-19 segerateratasi dan kami dapat bekerja, belajar dan beribadah seperti sediakala.

BAB III

PELAKSANAAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN

A. Subjek Penelitian

1. Lokasi penelitian

- a. Tempat Penelitian : TK Negeri Pembina Brebes.
- b. Alamat Penelitian : Jl. A. Yani No. 77A Brebes.
- c. Kelompok : B3
- d. Bidang Pengembangan : Motorik halus (menggunting pola)
- e. Tema : - Kebutuhanku
- Tanaman
- f. Jumlah Anak Didik : 23 anak
- g. Jadwal Perbaikan : Siklus I : 17 Oktober 2020
Siklus II : 24 Oktober 2020
- h. Waktu Perbaikan : fleksible karena daring (7.30-
selesai)

2. Waktu pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari sabtu sesuai jadwal di LMS mulai jam 07.30 – selesai. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dan masing –masing siklus terdiri dari 1 rencana ppelaksanaan kegiatan (RPP).

a. Siklus 1

Pada siklus ini perbaikan dilakukan dalam 1 hari, yaitu hari sabtu tanggal 17 oktober 2020, dengan tema kebutuhanku yang dilaksanakan mulai jam 07.30 – selesai. Dengan kegiatan sebagai berikut :

- Kegiatan awal / pembukaan, inti dan penutup dilakukan secara daring (online) menggunakan platform zoom dan untuk pengumpulan tugasnya menggunakan whatsapp grup kelas yang direkam menggunakan aplikasi screen recorder mobizen.

Dalam siklus 1 ini data yang terkumpul diperoleh dari hasil pengamatan / observasi dan hasil karya anak setelah belajar . Pada siklus pertama ini anak melakukan kegiatan menggunting bentuk garis lurus membuat persegi panjang membentuk tokoh kartun sponge Bob dan yang kedua menggunting bentuk segitiga membuat tokoh kartun patrick. Dari hasil observasi ada beberapa anak masih belum bisa menggunting lurus garis, namun dalam memegang gunting sudah benar .ada juga yang masih minta dipegangin kertas guntingannya bersama orang tuanya. Namun sebagian anak sudah mulai mampu dan percaya diri dalam menggunting sesuai garis, dan sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan menggunting.

b. Siklus 2

Pada siklus ini perbaikan dilakukan dalam 1 hari, yaitu hari sabtu tanggal 24 Oktober 2020, dengan tema tanaman yang dilaksanakan mulai jam 07.30 – selesai. Dengan kegiatan sebagai berikut :

- Kegiatan awal / pembukaan, inti dan penutup dilakukan secara daring (online) menggunakan platform whatsApp grup kelas yang direkam menggunakan aplikasi screen recorder mobizen.

Dalam siklus 2 ini data yang terkumpul diperoleh dari hasil pengamatan / observasi dan hasil karya anak setelah belajar secara daring melalui video dan foto yang dikirim orangtua melalui grup whatsApp grup kelas. Pada siklus kedua ini anak melakukan kegiatan menggunting bentuk segitiga membuat pohon cemara dan menggunting bentuk lingkaran membuat bentuk bunga . Dari hasil observasi ada beberapa anak masih belum bisa menggunting lurus garis, namun dalam memegang gunting sudah benar, sebagian besar anak sudah mulai mampu dan percaya diri dalam menggunting sesuai garis, dan sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan menggunting.

Dari siklus kedua ini diperoleh kesimpulan bahwa melalui penggunaan berbagai media, pendekatan pengembangan dan dengan kegiatan yang bervariasi serta pengawasan dan penerapan media watri (wayang geometri) dapat meningkatkan kemampuan anak dalam kegiatan menggunting bentuk gambar dengan lurus garis.

B. Deskripsi Per Siklus

1. Rencana

Untuk memudahkan mengadakan penelitian tindakan kelas, dalam pelaksanaan pemantapan kemampuan profesional maka peneliti merencanakan perbaikan pembelajaran dalam 2 siklus. Masing – masing siklus dilaksanakan selama 1 hari dengan 2 kegiatan menggunting yang berbeda. Pada pelaksanaannya setiap siklus melalui empat tahap yaitu tahap perencanaan

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Persiklus

Pada setiap siklus disajikan data penilaian dari kegiatan-kegiatan perbaikan pembelajaran yang dilakukan siswa sesuai dengan variable pada kegiatan inti. Peneliti mencantumkan data daftar nama anak didik dan perolehan nilai prasiklus, siklus 1 dan siklus 2, serta presentase keberhasilan pada akhir siklus 1 dan siklus 2 agar hasil penelitian lebih rinci.

1. Siklus 1

Setelah melihat hasil anak dalam kegiatan menggunting bentuk gambar pada pra siklus, peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan kegiatan menggunting bentuk gambar pada siklus 1 agar kekurangan anak dalam kegiatan menggunting bisa teratasi dan hasil belajar anak dapat meningkat. Kegiatan perbaikan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan hari Sabtu tanggal 17 Oktober 2020. Berikut ini adalah hasil penilaian kegiatan siklus 1 yang dideskripsikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 1
PENILAIAN SIKLUS I

KEGIATAN MENGGUNTING POLA BENTUK PERSEGI PANJANG DAN
SEGITIGA

KELOMPOK B3

TK NEGERI PEMBINA BREBES

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

No	Nama Peserta Didik	Menggunting Bentuk Persegi panjang Membentuk Spongebob			Menggunting Bentuk Segitiga Membentuk Patrick		
		MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSB
1	Agam Ziggy Saverio	√				√	
2	Anindita Keisha Zahra			√			√
3	Brilliant Azizi Greyhan	√			√		
4	Maheda Adhyasta A.M	√			√		
5	Maheswara Ghani Riadi			√			√
6	Risqi Maulana Putra		√				√
7	Safira Azzahra A			√		√	
8	Syafea Khalila S		√				√
9	Yandra Dharmawan P.P		√				√
10	Sri Adi Setiawan	√				√	
11	Hanan Faiz Laksono			√			√
12	Azmi Azhar Akhmad		√			√	
13	Dicky Pratama Susilo			√			√
14	Gibran Revanka	√				√	
15	Gween Syareefa K			√			√
16	Hun Altamis Narendra	√			√		
17	M. Syafiq Al-Fathin		√			√	
18	Annisa Farsya Rynthie		√			√	
19	Aprila Ceta Azzahra		√			√	
20	Muh. Rafasya A	√			√		
21	Nafisa Ayu Yosephia	√			√		
22	Dinda Sekar Ayu	√			√		
23	Kikandrya Nakhla B		√			√	
	Jumlah	9	8	6	6	9	8

Keterangan:

MB: Mulai Berkembang (anak melakukan kegiatan namun masih dibantu dan hasil guntingan belum rapi)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (anak sudah mandiri dalam melakukan kegiatan menggunting namun hasil guntingan belum begitu rapi)

BSB: Berkembang Sangat Baik (anak sudah mandiri dalam melakukan kegiatan menggunting dan hasil guntingan sudah rapi)

Tabel 2

PROSENTASE PENILAIAN PRESTASI ANAK SIKLUS I
KEGIATAN MENGGUNTING POLA BENTUK PERSEGI PANJANG DAN
SEGITIGA

KELOMPOK B3

TK NEGERI PEMBINA BREBES

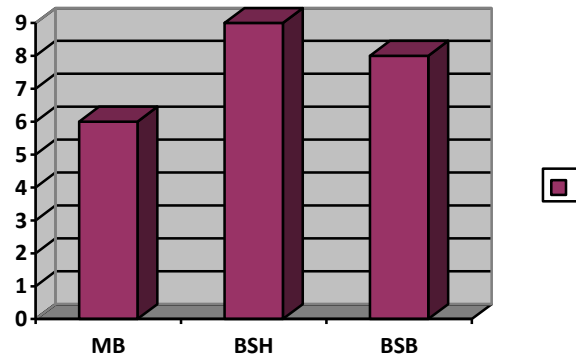
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

No	Kegiatan Yang Ingin Dicapai	Jumlah Siswa	Hasil Penilaian			Ketuntasan Siswa (BSH + BSB)	Prosentase
			MB	BSH	BSB		
1	Anak dapat menggunting bentuk persegi panjang membuat bentuk Spongebob	23	9	8	6	14	$\frac{24}{23} \times 100\% = 60,8\%$
2	Anak dapat Menggunting Bentuk Segitiga Membentuk Patrick	23	6	9	8	17	$\frac{17}{23} \times 100\% = 73,9\%$

Keterangan : Dari prosentase ketuntasan terlihat belum mencapai nilai ketuntasan dan perlu diulang disiklus II

DIAGRAM 1

Perolehan Nilai Prestasi Anak Siklus 1



Kualitas pelaksanaan perbaikan pembelajaran dalam kegiatan menggunting bentuk gambar pada siklus 1 ini ternyata masih ada 6 anak yang memperoleh nilai kurang, hal ini terjadi karena anak pada saat menggunting belum lurus garis dan masih butuh bantuan saat menggunting. Maka kegiatan perbaikan dilanjutkan pada siklus 2 agar perolehan hasil perbaikan menjadi lebih baik dari siklus 1.

2. Siklus 2

Kegiatan pada siklus 2 sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan alat peragaan media yang menarik yaitu watri (wayang geometri) dan kegiatan belajar yang variatif serta keterampilan guru dalam menarik perhatian anak sebelum kegiatan dilakukan membuat anak dapat mengerjakan kegiatan dengan baik. Kegiatan perbaikan siklus 2 dilaksanakan hari Sabtu tanggal 24 Oktober 2020. Dengan kegiatan menggunting bentuk segitiga membuat pohon cemara dan menggunting bentuk lingkaran membuat bunga Berikut hasil penilaian kegiatan siklus 2, yang dideskripsikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3
PENILAIAN SIKLUS 2
 KEGIATAN MENGGUNTING POLA BENTUK SEGI TIGA DAN
 LINGKARAN
 KELOMPOK B3
 TK NEGERI PEMBINA BREBES
 TAHUN PELAJARAN 2020/2021

No	Nama Peserta Didik	Menggunting Bentuk Segitiga Membentuk Pohon Cemara			Menggunting Bentuk lingkaran Membentuk Bunga		
		MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSB
1	Agam Ziggy Saverio		√			√	
2	Anindita Keisha Zahra			√			√
3	Brilliant Azizi Greyhan	√			√		
4	Maheda Adhyasta A.M	√			√		
5	Maheswara Ghani Riadi			√			√
6	Risqi Maulana Putra			√			√
7	Safira Azzahra A			√			√
8	Syafea Khalila S			√			√
9	Yandra Dharmawan P.P		√				√
10	Sri Adi Setiawan		√				√
11	Hanan Faiz Laksono			√			√
12	Azmi Azhar Akhmad			√			√
13	Dicky Pratama Susilo			√			√
14	Gibran Revanka		√			√	
15	Gween Syareefa K			√			√
16	Hun Altamis Narendra	√			√		
17	M. Syafiq Al-Fathin		√				√
18	Annisa Farsya Rynthie			√			√
19	Aprila Ceta Azzahra			√			√
20	Muh. Rafasya A	√				√	
21	Nafisa Ayu Yosephia		√			√	
22	Dinda Sekar Ayu		√			√	
23	Kikandrya Nakhla B			√			√
	Jumlah	4	7	12	3	5	15

Keterangan:

MB: Mulai Berkembang (anak melakukan kegiatan namun masih dibantu dan hasil guntingan belum rapi)

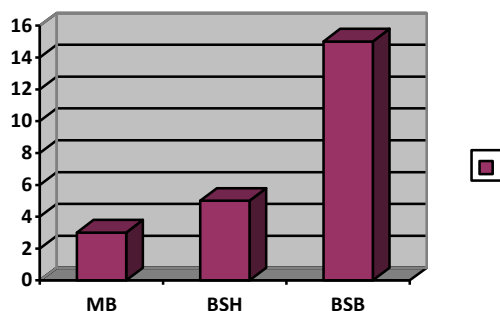
BSH: Berkembang Sesuai Harapan (anak sudah mandiri dalam melakukan kegiatan menggunting namun hasil guntingan belum begitu rapi)

BSB: Berkembang Sangat Baik (anak sudah mandiri dalam melakukan kegiatan menggunting dan hasil guntingan sudah rapi)

TABEL 4
PROSENTASE PENILAIAN PRESTASI ANAK SIKLUS II
KEGIATAN MENGGUNTING POLA BENTUK SEGITIGA DAN
LINGKARAN
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

No	Kegiatan Yang Ingin Dicapai	Jumlah Siswa	Hasil Penilaian			Ketuntasan Siswa (BSH + BSB)	Prosentase
			MB	BSH	BSB		
1	Anak dapat Menggunting Bentuk Segitiga Membentuk Pohon Cemara	23	4	7	12	19	$\frac{19}{23} \times 100\% = 82,6\%$
2	Anak dapat Menggunting Bentuk lingkaran Membentuk Bunga	23	3	5	15	20	$\frac{20}{23} \times 100\% = 86,9\%$

DIAGRAM 2
Perolehan Nilai Prestasi Anak Siklus 2



3. Siklus 3

Kegiatan pada siklus 3 sudah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa dengan alat peraga dan media yang menarik yaitu watri (wayang geometri) dan kegiatan belajar yang variatif serta keterampilan guru dalam menarik perhatian anak sebelum kegiatan dilakukan membuat anak dapat mengerjakan kegiatan dengan baik. Kegiatan perbaikan siklus 3 dilaksanakan hari Senin, tanggal 9 November 2020. Dengan kegiatan tema binatang, yaitu kegiatan menggunting bentuk ayam dan menggunting bentuk bebek. Berikut hasil penilaian kegiatan siklus 3, yang dideskripsikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 5

PENILAIAN SIKLUS 3

KEGIATAN MENGGUNTING POLA BENTUK AYAM DAN BEBEK

KELOMPOK B3

TK NEGERI PEMBINA BREBES

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

No	Nama Peserta Didik	Menggunting Bentuk Ayam			Menggunting Bentuk Bebek		
		MB	BSH	BSB	MB	BSH	BSB
1	Agam Ziggy Saverio	√			√		
2	Anindita Keisha Zahra			√			√
3	Brilliant Azizi Greyhan	√			√		
4	Maheda Adhyasta A.M		√			√	
5	Maheswara Ghani Riadi			√			√
6	Risqi Maulana Putra			√			√

7	Safira Azzahra A			√			√
8	Syafea Khalila S			√			√
9	Yandra Dharmawan P.P			√			√
10	Sri Adi Setiawan			√			√
11	Hanan Faiz Laksono			√			√
12	Azmi Azhar Akhmad			√			√
13	Dicky Pratama Susilo			√			√
14	Gibran Revanka		√			√	
15	Gween Syareefa K			√			√
16	Hun Altamis Narendra		√			√	
17	M. Syafiq Al-Fathin		√				√
18	Annisa Farsya Rynanthie			√			√
19	Aprila Ceta Azzahra			√			√
20	Muh. Rafasya A			√			√
21	Nafisa Ayu Yosephia		√				√
22	Dinda Sekar Ayu		√				√
23	Kikandrya Nakhla B			√			√
	Jumlah	2	6	15	2	3	18

Keterangan:

MB: Mulai Berkembang (anak melakukan kegiatan namun masih dibantu dan hasil guntingan belum rapi)

BSH: Berkembang Sesuai Harapan (anak sudah mandiri dalam melakukan kegiatan menggunting namun hasil guntingan belum begitu rapi)

BSB: Berkembang Sangat Baik (anak sudah mandiri dalam melakukan kegiatan menggunting dan hasil guntingan sudah rapi)

Tabel 6
PROSENTASE PENILAIAN PRESTASI ANAK SIKLUS 3
KEGIATAN MENGGUNTING POLA BENTUK AYAM DAN BEBEK

KELOMPOK B3

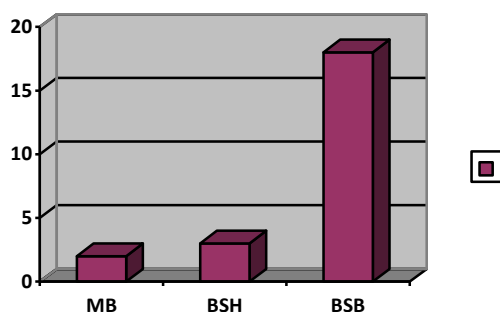
TK NEGERI PEMBINA BREBES

TAHUN PELAJARAN 2020/2021

No	Kegiatan Yang Ingin Dicapai	Jumlah Siswa	Hasil Penilaian			Ketuntasan Siswa (BSH + BSB)	Prosentase
			MB	BSH	BSB		
1	Anak dapat Menggunting Bentuk Ayam	23	2	6	15	21	$\frac{21}{23} \times 100\% = 91,3\%$
2	Anak dapat Menggunting Bentuk Bebek	23	2	3	18	20	$\frac{20}{23} \times 100\% = 86,9\%$

DIAGRAM 3

Perolehan Nilai Prestasi Anak Siklus 3



B. Pembahasan Setiap Siklus

Dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran, penulis dibantu oleh teman sejawat satu kelas kelompok B3 Ibu Liza oktaviana, S.Pd dan teman sejawat lain Ibu Sopriyana maharani S.Pd guru TK N Pembina Brebes untuk mengamati keberhasilan dan kegagalan maupun permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran daring berlangsung. Setelah perbaikan

pembelajaran dilaksanakan, maka penulis berdiskusi dengan teman sejawat dan menerima respon balik berupa hasil pengamatan. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui perkembangan yang terjadi selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran.

1. Pembahasan Siklus 1

Setelah merefleksi hasil kegiatan disiklus 1 maka penulis merencanakan perbaikan pembelajaran melalui tahap identifikasi dan analisis masalah, sehingga penulis dapat mencari cara yang tepat untuk melakukan perbaikan. Adapun hasil refleksi siklus 1 adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan Siklus 1

- 1) Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah tersusun, dengan langkah-langkah perbaikan yang jelas dan rinci
- 2) Media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah tersusun dan menggunakan alat peraga watri (wayang geometri)
- 3) Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi kegiatan menggunting melalui video pembelajaran, cara memegang gunting dan cara menggunting yang baik dengan nyanyian yang mudah diterima anak
- 4) Guru memberi motivasi dalam setiap kegiatan pembelajaran daring melauai chat atau voice mail.

b. Kelemahan Siklus 1

- 1) Masih ada anak yang belum bisa mandiri terhadap tugas yang diberikan sehingga hasil guntingan belum sesuai harapan.
- 2) Guru dalam pengelolaan kelas daring kurang maksimal karena terpengaruh sinyal kuota jaringan dan juga ketersediaan waktu orang tua untuk mendampingi anaknya belajar apalagi jika kedua orang tuanya bekerja, sehingga masih perlu perbaikan perbaikan disiklus berikutnya

2. Pembahasan Siklus 2

Setelah merefleksi hasil kegiatan dari siklus 1 maka penulis melanjutkan kegiatan perbaikan pada siklus 2 agar hasilnya lebih baik dari siklus sebelumnya. Adapun hasil refleksi siklus 2 adalah :

a. Kelebihan Siklus 2

- 1) Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah tersusun, dengan langkah-langkah perbaikan yang jelas dan rinci
- 2) Media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah tersusun
- 3) Guru berusaha terlebih dahulu menarik perhatian anak di video pembelajaran agar anak dapat berkonsentrasi belajar dengan menggunakan media Watri (wayang geometri) agar hasil guntingan akan lebih baik dari hari sebelumnya
- 4) Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi kegiatan menggunting, cara memegang gunting dan cara menggunting yang baik dengan nyanyian yang mudah diterima anak
- 5) Guru memberi motivasi dan bimbingan lewat WhatsApp grup kelas

b. Kelemahan Siklus 2

- 1) Masih ada tiga anak yang belum rapi dalam kegiatan menggunting dikarenakan anak sering tidak aktif berkomunikasi dalam WhatsApp Grup kelas dalam pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2.
- 2) Karena menggunakan daring (WAG) maka untuk waktu dilaksanakan fleksible dan terkadang ada yang sorenya baru mengumpulkan tugasnya karena orang tuanya sibuk bekerja.

3. Pembahasan Siklus 3

Setelah merefleksi hasil kegiatan dari siklus 2 maka penulis melanjutkan kegiatan perbaikan pada siklus 3 agar hasilnya lebih baik dari siklus sebelumnya. Adapun hasil refleksi siklus 3 adalah :

a. Kelebihan Siklus 3

- 1) Pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang sudah tersusun, dengan langkah-langkah perbaikan yang jelas dan rinci
- 2) Media yang digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah tersusun
- 3) Guru berusaha terlebih dahulu menarik perhatian anak di video pembelajaran agar anak dapat berkonsentrasi belajar dengan menggunakan media Watri (wayang geometri) agar hasil guntingan akan lebih baik dari hari sebelumnya
- 4) Guru menjelaskan dan mendemonstrasikan materi kegiatan menggunting, cara memegang gunting dan cara menggunting yang baik dengan nyanyian yang mudah diterima anak
- 5) Guru memberi motivasi dan bimbingan lewat WhatsApp grup kelas

b. Kelemahan Siklus 3

- 1) Masih ada dua anak yang belum rapi dalam kegiatan menggunting dikarenakan anak sering tidak aktif berkomunikasi dalam WhatsApp Grup kelas dalam pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2.
- 2) Karena menggunakan daring (WAG) maka untuk waktu dilaksanakan fleksible dan terkadang ada yang sorenya baru mengumpulkan tugasnya karena orang tuanya sibuk bekerja.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah diuraikan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menggunting Pola Bentuk pada Kelompok B3 TK Negeri Pembina Kecamatan Brebes", peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan pemilihan alat peraga dan media yang tepat yaitu watri (wayang geometri) pada kegiatan pembelajaran menggunting bentuk geometri, dapat meningkatkan keaktifan anak dan mengoptimalkan hasil belajar anak dalam pembelajaran
2. Dengan pemilihan metode pembelajaran yang tepat serta usaha guru untuk dapat menarik perhatian anak sebelum kegiatan pembelajaran daring dimulai dapat membantu anak untuk konsentrasi belajar dan dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru
3. Dengan melakukan perbaikan pembelajaran di TK Negeri Pembina Brebes, dapat mempengaruhi keaktifan dan keberhasilan anak sesuai dengan data yang diperoleh sebagai berikut :
 - a. Pada siklus 1 ada peningkatan hasil belajar anak, nilai ketuntasan akhir siklus 1 (BSH+BSB) dari 23 anak ada 17 anak (73,9%)
 - b. Siklus 2 juga terjadi peningkatan hasil pembelajaran nilai ketuntasan siklus 2 (BSH+BSB) dari 23 anak ada 20 anak (86,95%) anak sudah bisa menggunting dengan baik dan dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Namun masih akan dilakukan perbaikan disiklus 3 agar pencapaian prestasi anak dapat meningkat menjadi 90% lebih.
 - c. Siklus 3 juga terjadi peningkatan hasil pembelajaran, nilai ketuntasan siklus 3 (BSH+BSB) dari 23 anak ada 21 anak (91,3%) anak sudah bisa menggunting dengan baik dan dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka dapat dirumuskan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru

- a. Sebaiknya guru melakukan analisis dan refleksi setiap selesai pembelajaran sehingga upaya perbaikan pembelajaran dapat dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan
- b. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru sebaiknya menentukan media/sumber belajar dan alat peraga yang tepat, menggunakan bahasa yang mudah diterima anak dan menjelaskan yang harus dilakukan saat kegiatan menggunting.

2. Bagi sekolah

- a. Diharapkan sekolah dapat melengkapi sarana belajar/sumber belajar yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kemampuan anak, ewalaupun kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring.
- b. Dalam hal ini semua pihak yang terkait dengan sekolah, seperti komite sekolah, kepala sekolah maupun guru, selalu bekerja sama dalam melakuakan program pemantapan pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan prestasi belajar anak dapat meningkat, walaupun dilaksanakan secara daring.

3. Bagi Orang Tua

Diharapkan agar orang tua selalu melakukan komunikasi dengan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan anak ketika mendampingi belajar anak dirumah. Apalagi saat ini kegiatan dilakukan secara daring yang pasti banyak permasalahan yang terjadi saat kegiatan belajar anak dirumah dan membutuhkan banyak waktu orangtua untuk mendampingi anak belajar dirumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Fridani, Lara, dkk (2012 : 2.4 – 2.5) *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta :Universitas Terbuka
- Aisyah, Siti, dkk (2010) *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sujiono, Bambang, dkk (2011) *Metode pengembangan Fisik*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Rachmi, Tetty, dkk (2011) *Keterampilan Musik dan Tari*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Hildayani, Rini, dkk (2011) *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sugandi, Achmad, dkk (2004) *Teori Pembelajaran*. Semarang : UPK MKK UNNES
- Pribadi, Benny A, dkk (2011 : 10.14) *Komputer dalam Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Masitoh, dkk (2011 : 8.5) *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Pekerti, Widia, dkk (2012 : 10.10) *Metode Pengembangan seni*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Zaman, Badru, dkk (2010 : 2.12 – 2.14) *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Pamadhi, Hajar dan Sukardis, Evan (2011 : 7.5) *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Asmawati, Luluk, dkk (2011 : 11.32 – 11.34). *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Universitas Terbuka

Lampiran 1

RPPH SIKLUS 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
TK NEGERI PEMBINA BREBES

SEMESTER/MINGGU KE	: 1/13
HARI/TANGGAL	: SABTU, 17 OKTOBER 2020
KELOMPOK	: B3 (USIA 5 – 6 TAHUN)
TEMA/SUB TEMA/SUB-SUB TEMA:	KEBUTUHANKU / MAKANAN DAN MINUMAN / ALAT MAKAN DAN MINUM
GURU KELAS	: SONY IRDI KUMALASARI,
S.Pd AUD	
KEGIATAN	: AKU BISA MENCUCI PERLATAN MAKAN DAN MINUM SENDIRI

A. TUJUAN:

1. Anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat dengan mencuci peralatan makanan dan minum setelah digunakan (NAM dan Seni 2.1)
2. Anak mencerminkan perilaku rasa ingin tahu dengan melihat video dan menghitung alat-alat makanan dan minuman yang guru tunjukkan dan yang ada dirumah (Kog & Matematika 2.2)
3. Anak dapat mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus (FM 3.3 & 4.3)
4. Anak dapat menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif dengan menyebutkan nama Peralatan makan (bhs. 3.11 & 4.11)
5. Anak dapat mencuci peralatan makan dan minum sendiri dan dapat menyelesaikan tugasnya (sosem 2.8)

B. BAHAN AJAR

1. Menyebut alat makan dan minum
2. menghitung alat makan dan minum
3. Cara membersihkan peralatan makan dan minum (dengan nyanyian nada: naik-naik ke puncak gunung):
 - a. Ambil spons tuang sabuunya peras hingga berbusa
 - b. Gosok piring, gelas dan sendok gosok dengan busanya
 - c. Lalu bilas dengan air bersih agar busa dipiring hilang
 - d. Lalu letakan piring gelas tadi ditempat yang bersih

C. MEDIA

1. Peralatan makan dan minum (gambar dan nyata)
2. Gambar Alat untuk mencuci peralatan makan (air, spons/gabus/busa untuk mencuci, sabun cuci piring, dan peralatan makan dan minum)
3. Vidio cuci piring
4. whatsApp grup kelas

Karakter rasa ingin tahu, disiplin, mandiri, tanggung jawab, peduli dan komunikatif

D. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

PEMBUKAAN :

1. Guru menyapa kelas melalui Vidio via WA grup
2. SOP pembukaan, mengulas tema sub tema

INTI :

1. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu mengenal peralatan makan dan minum yang ada dirumah dan fungsinya, menghitung alat makan dan minum, cara mencuci peralatan makan dan minum.
2. Guru menjelaskan bagaimana cara mencuci peralatan makan dan minum melalui nyanyian lagu (nada : naik-naik ke puncak gunung)
3. Orang tua diminta untuk membimbing anak untuk dapat melakukan kegiatan tersebut, mendokumentasikannya melalui foto/vidio dan mengirimnya jika kegiatan sudah dilakukan.

PENUTUP:

1. SOP Penutup
2. Guru memberi penguatan agar selalu jaga kesehatan, jaga jarak, rajin cuci tangan pakai sabun, tidak lupa pakai masker untuk mencegah penularan wabah covid-19
3. Salam perpisahan penutup
4. Guru melakukan penilaian dengan membalas kiriman vidio/ foto kegiatan anak dengan cara memberi bintang atau like di aplikasi grup dan jika ada yang belum bisa melakukannya dengan maksimal tetap diberi motivasi agar kedepan bisa lebih baik.

Peran guru dalam kegiatan kegiatan mengirim vidio lewat WA grup kelas, menjelaskan langkah-langkah kegiatan, mengecek, memotivasi dan memastikan kegiatan bisa dilakukan anak dengan baik. Memberi umpan balik atau motivasi, penguatan dan perbaikan pengayaan perbaikan sesuai kebutuhan anak.

E. RENCANA PENILAIAN

PENILAIAN
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES

Hari / Tanggal :
 Nama Anak :
 Kegiatan :
 Metode : Observasi melalui video / foto yang dikirim ke
 WA Grup kelas

KD & Indikator	Capaian Perkembangan				Deskripsi
	BB	MB	BSH	BSB	
1. Anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat dengan mencuci peralatan makanan dan minum setelah digunakan (NAM dan Seni 2.1)					
2. Anak mencerminkan perilaku rasa ingin tahu dengan melihat video dan menghitung alat-alat makanan dan minuman yang guru tunjukkan dan yang ada dirumah (Kog & Matematika 2.2)					
3. Anak dapat mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus (FM 3.3 & 4.3)					
4. Anak dapat menunjukkan kemampuan bahasa ekspresif dengan menyebutkan nama Peralatan makan (bhs. 3.11 & 4.11)					
5. Anak dapat mencuci peralatan makan dan minum sendiri dan dapat menyelesaikan tugasnya (sosem 2.8)					

CATATAN ANEKDOT
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES

Hari / Tanggal :
 Nama Anak :
 Kegiatan :

NO	HARI/TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA
1.				

Mengetahui,

Kepala TK Negeri Pembina Brebes



CIPTONOTO, S, Pd
NIP 19651010 198702 1 004

Brebes, 12 oktober 2020

Guru Kelompok B3



SONY IRDI KUMALASARI, S Pd AUD

MATERI PEMBELAJARAN

1. **Kegiatan RPP 1**
- | | |
|-----------------------|--|
| Tema | : Kebutuhanku |
| Sub Tema | : Makanan dan Minuman |
| Sub-sub Tema | : Alat makan dan minum |
| Kegiatan Inti sendiri | : Aku bisa mencuci peralatan makan dan minum |

Untuk menyiapkan makanan dan minuman agar tetap bersih dan higienis maka kita memerlukan peralatan makan dan minum yang bersih dan higienis juga tidak lupa gunakan juga tutup makanan atau minuman agar tidak dihinggapi serangga dan hewan lainnya. Ayo kita lihat apa saja peralatan makanan dan minuman itu?

1.



Piring mangkok dan tepak makan adalah alat untuk menyajikan dan menyiapkan makanan

2.



Sendok dan garpu digunakan agar kita mudah untuk menyantap makanan sehat

3.



Gelas cangkir dan botol adalah alat untuk minum. Jangan lupa ditutup ya. Agar tidak dihinggapi serangga dan hewan lainnya.

4.



Perlengkapan untuk mencuci peralatan makanan dan minuman yaitu sabun cuci (sesuai yang ada dirumah) mangkok untuk menampung sabun dan peralatan makan yang akan dicuci. Kegiatan ini mengembangkan motorik halus anak, peduli pada kebersihan, mandiri dan bertanggung jawab.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) RPPH 1

1. Tema : Kebutuhanku
Sub Tema : Makanan dan Minuman
Sub-sub Tema : Alat makan dan minum
Kegiatan Inti sendiri : Aku bisa mencuci peralatan makan dan minum
Metode : Demonstrasi dan eksperimen (sudah mencakup pembelajaran bermuatan STEAM, HOTS, dan TPACK
KD : 2.1, 2.2, 3.3 &4.3, 3.11 & 4.11, 2.8,
Kelas/Usia : B3 / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal :
Langkah-langkah :

- a. Sebutkan nama –nama alat makan dan minum dibawah ini!



- b. Hitunglah jumlah alat makan dan minum yang sesuai gambar!



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

- c. Praktekkan langkah-langkah mencuci piring dengan alat dan bahan dibawah ini!








Lembar Evaluasi Pembelajaran RPPH 1

Tema : Kebutuhanku
 Sub Tema : Makanan dan Minuman
 Sub-sub Tema : Alat makan dan minum
 Kegiatan Inti sendiri : Aku bisa mencuci peralatan makan dan minum
 Metode : Demonstrasi dan eksperimen (sudah mencakup pembelajaran bermuatan STEAM, HOTS, dan TPACK
 KD : 2.1, 2.2, 3.3 &4.3, 3.11 & 4.11, 2.8,
 Kelas/Usia : B3 / 5-6 Tahun
 Hari/Tanggal :
 Langkah-langkah :

- Sebutkan nama - nama alat makan dan minum dibawah ini! beri warna pada kotak dibawah gambar warna merah untuk peralatan makan dan warna hijau untuk peralatan minum.



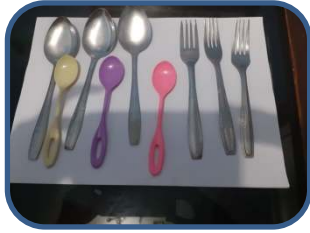
- Coba isi huruf yang masih kosong,nama peralatan makan dan minum berikut! **1. piring, 2. mangkok, 3. sendok, 4. garpu, 5. gelas**

1		p		r		n	g	
2		m	a	n		k	o	k
3			e	n		o	k	
4		g		r	p	u		
5			e	l	a			

- Hitunglah jumlah alat makan dan minum dibawah ini, lalu lingkari angka yang sesuai dengan jumlahnya.



1	2	3	4	5
---	---	---	---	---



6	7	8	9	10
---	---	---	---	----



3	4	5	6	7
---	---	---	---	---

- e. Gambar manakah yang digunakan untuk mencuci alat makan dan minum? Beri tanda centang (✓) pada kotak dibawah gambar yang sesuai digunakan untuk mencuci alat makan dan minum dan silang (x) pada kotak gambar yang tidak sesuai.



Hari/tanggal	Penilaian Guru				Paraf Guru	Paraf Orang Tua
	BB	MB	BSH	BSB		

**INSTRUMEN PENILAIAN
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES**

Hari / Tanggal :
 Nama Anak :
 Kegiatan :
 Metode : Observasi melalui vidio / foto yang dikirim ke
 WA Grup kelas

KD & Indikator	Capaian Perkembangan				Deskripsi
	BB	MB	BSH	BSB	
1. Anak dapat memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat dengan mencuci perlatan makanan dan minum setelah digunakan (NAM dan Seni 2.1)					
2. Anak mencerminkan perilaku rasa ingin tahu dengan melihat vidio dan menghitung alat-alat makanan dan minuman yang guru tunjukkan dan yang ada dirumah (Kog & Matematika 2.2)					
3. Anak dapat mengembangkan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus (FM 3.3 & 4.3)					
4. Anak dapat menunjukkan kemampuan bahasa ekpresif dengan menyebutkan nama Peralatan makan (bhs. 3.11 &4.11)					
5. Anak dapat mencuci peralatan makan dan minum sendiri dan dapat menyelesaikan tugasnya (sosem 2.8)					

Ket :

BB : Belum Berkembang (Anak belum mau melakukan kegiatan)

MB : Mulai Berkembang (Anak mampu mengerjakan namun masih dengan bimbingan)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Anak mampu mengerjakan secara mandiri)

BSB : Berkembang Sangat Baik (Anak mampu mengerjakan secara mandiri dan dapat menjelaskan kegiatannya dengan percaya diri)

CATATAN ANEKDOT
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES

Hari / Tanggal :
Nama Anak :
Kegiatan :

NO	HARI/TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA
1.				

VIDEO PEMBELAJARAN (LINK YOUTUBE) :

Tema : kebutuhanku
Sub tema : makanan dan minuman
Sub-sub tema : peralatan makan dan minum
Kegiatan : aku bisa mencuci peralatan makan dan minum sendiri
Kelompok : B3 (5-6 Tahun)
Guru Kelas : Sony Irdi Kumalasari, S.Pd AUD



<https://youtu.be/nPN4-MAwKV0>

alat makan dan minum



piring

Digunakan untuk tempat makanan



piring beling



piring melamin/plastik

gelas

tempat untuk minum



piring seng



tempat minum bergagang digunakan agar mudah di pegang dan saat diisi air panas lebih mudah dipegang

mangkuk



digunakan untuk tempat
makanan yang berkuah
seperti sup, bakso,
ketupat, bubur dll

sendok dan garpu



Digunakan untuk
mempermudah kita
mengambil makanan yang
akan kita makan



**Sendok juga bisa
berfungsi untuk
mengaduk dan
mengambil minuman**



Botol minum dan tepak makan

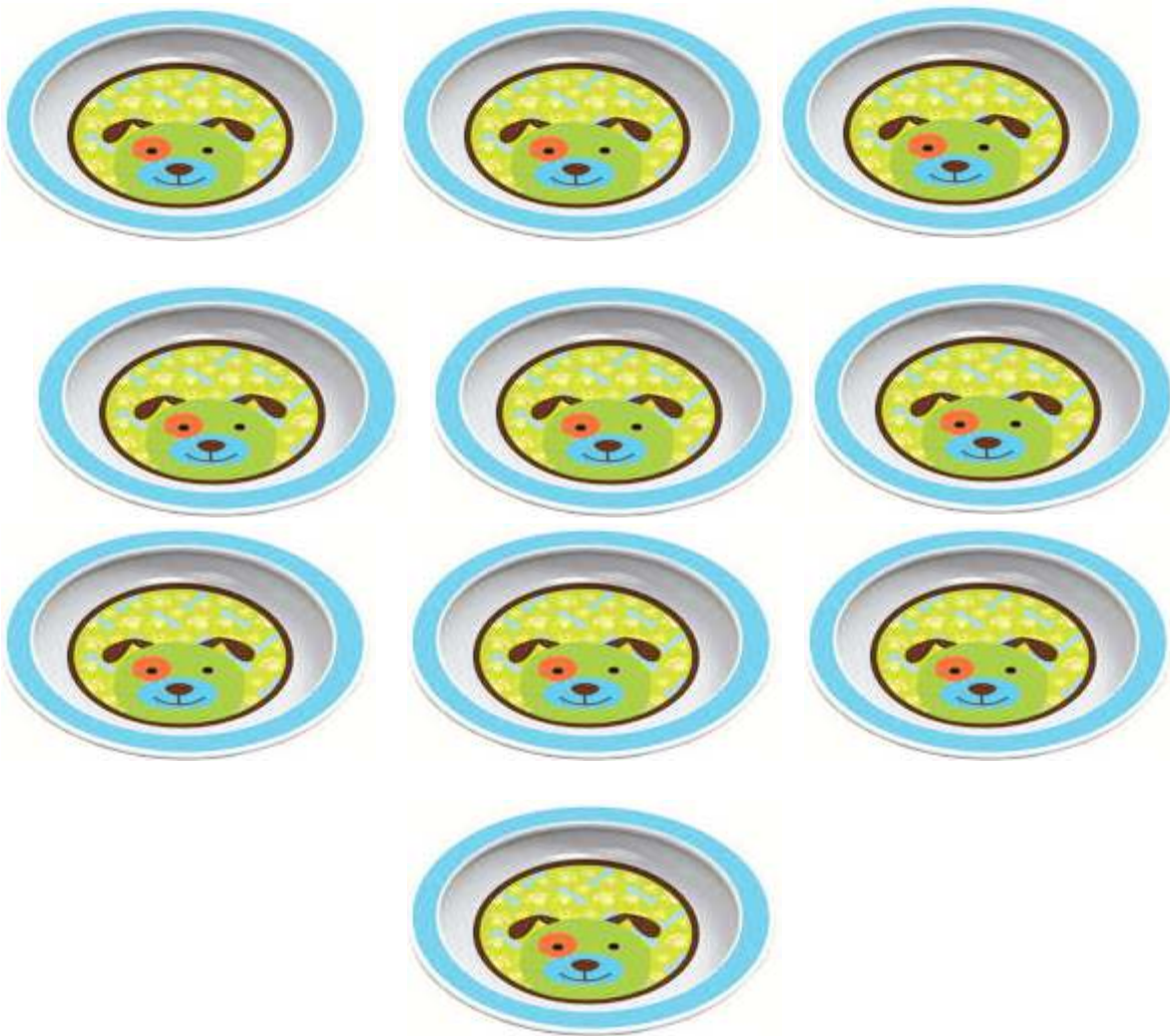


Digunakan untuk membawa bekal makanan dan minuman kita agar mudah dibawa

Agar makanan dan minuman tidak dihinggapi lalat, cicak, serangga dan tidak terkena debu maka ditutup dengan tudung saji



Ayo kita
menghitung jumlah



Aku bisa cuci piring sendiri



Ini alat dan bahannya :

1. Sponds
2. Sabun cuci piring
3. Air
4. Mangkuk / tempat sabun cuci

macam dan jenis sabun cuci dari jaman dahulu



Sabun lerak, dibuat
dari buah lerak, bisa
untuk cuci piring
juga baju

macam dan jenis sabun cuci piring dari jaman dahulu



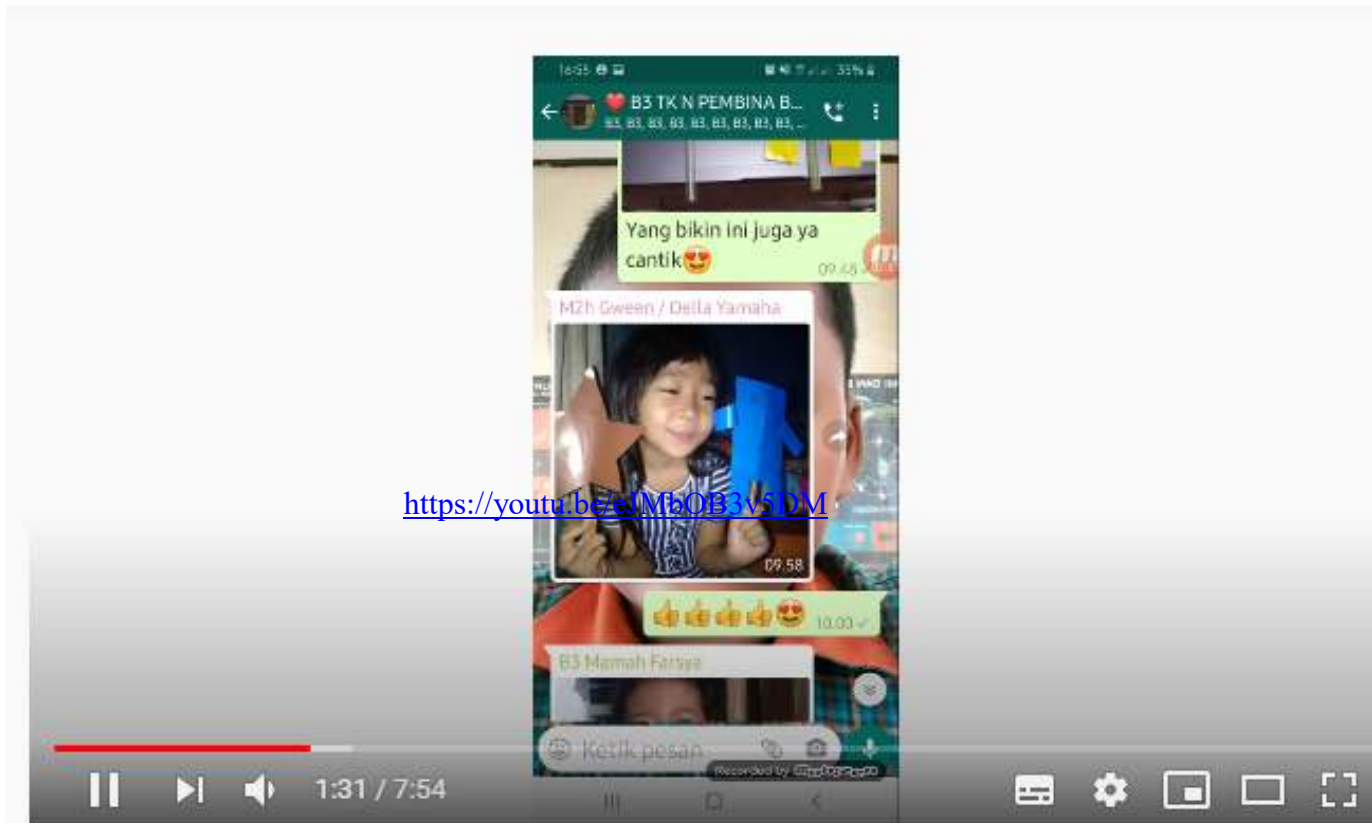
Sabun colek dan abu
gosok





Rak piring (tempat meletakkan peralatan makan dan minum yang sudah dicuci)

LINK YOUTUBE PPL SIKLUS 1 (menggunakan platform zoom)
<https://youtu.be/YrYLXB4NrpE>
PENGUMPULAN TUGAS MENGGUNAKAN platform whatsapp Grup



17:17

4G 30%

MEDIA

DOK

TAUTAN

TERBARU



MINGGU LALU



18:50

4G 18%



♥ B3 TK N PEMBINA BRBS ♥

MEDIA

DOK

TAUTAN

TERBARU



LAMPIRAN 2

RPPH SIKLUS 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) BELAJAR DARI RUMAH (BDR) TK NEGERI PEMBINA BREBES

Semester / Minggu ke / Hari ke	:1/13 /6
Hari / Tanggal	: Sabtu, 24 Oktober 2020
Kelompok Usia	: B3 (5-6 tahun)
Tema /sub tema /sub sub tema	:Tanaman/ Cara merawat tanaman/ membuat alat penyiram tanaman
Kegiatan	: Ayo beri aku minum
Guru kelas	: Sony Irdi Kumalasari, S.Pd AUD

- A. Tujuan pembelajaran
- 1) anak dapat melihat secara langsung tanaman yang kering agar anak dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat alat penyiram tanaman dari botol agar tanaman tidak kering lagi (Sosem & NAM 3.9 &4.9)(2.9)
 - 2) anak dapat memeriksa dan membandingkan tanaman sebelum diberi alat dan sesudah diberi alat (tanaman dirumah masing masing) (Seni 3.5 & 4.5)
 - 3) anak dapat mengisi botol dengan air dan memperkirakan berapa banyak air yang dibutuhkan untuk mengisi botol sampai penuh (Kog & Fm & MTK 3.3 &4.3)
 - 4) anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya dengan berdiskusi bersama orangtua dirumah dan bertanya jawab dengan guru dan teman-teman di whatsApp grup kelas (Bhs 3.11 & 4.11)
- B. Bahan Ajar
- 1) menonton video pembelajaran tentangtanaman dan melihat ada masalah tentang kekeringan (sains) melalui video yang dikirim guru lewat whatsApp grup kelas atau link youtube
 - 2) Berkreasi membuat alat penyiram tanaman otomatis dari botol
 - 3) Mengetahui cara kerja alat penyiram tanaman dari botol ini/melubangi botol agar air bisa menetes perlahan

- 4) Meletakkan botol penyiram tanaman dengan benar, menggali tanah dan memasukkan botol masuk dan menguburnya sedikit
- 5) mengisi botol air mineral dengan gelas\gayung sampai penuh(mengenal konsep banyak sedikit,penuh/tidak penuh)
- 6) praktek menggunting bentuk lingkaran dan segitiga untuk membuat bunga (dari bentuk lingkaran) dan pohon cemara dari bentuk segitiga (untuk PTK)

C. Media

- : 1. Vidio Grup WhatsApp tentang tata cara membuat alat
2. penyiram tanaman dari botol
 3. botol air mineral
 4. pelubang botol (paku lilin,gunting, solder)
 5. Pot bunga berisi tanaman yang harus disiram karena kering
 6. Air dan gayung untuk mengisi botol
 7. skop/ cungkir penggali tanah
 8. pola guntingan bentuk lingkaran dan segitiga (untuk kegiatan PTK tema tanaman,membuat bunga dan pohon cemara)



Karakter

: kreatif, tanggung jawab, peduli lingkungan, komunikatif

D. LANGKAH-LANGKAH PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PEMBUKAAN:

1. SOP Pembukaan
2. Guru menyapa kelas melalui WA Grup kelas
3. Guru memperlihatkan tanaman yang kekeringan, butuh dirawat dan menanyakan bagaimana solusinya

INTI:

1. Guru menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bagaimana membuat tanaman tetap hidup dimusim kering atau cuaca terik? Dan membuat alat penyiram tanaman otomatis dari botol bekas air mineral di rumah masing-masing
2. Guru menjelaskan apa saja alat yang dibutuhkan untuk membuat alat penyiram tanaman otomatis, mempraktekkan cara membuatnya melalui video, lalu mempraktekan cara membuat wayang bentuk bunga dan pohon cemara melalui video.
3. Orang tua diminta membimbing anak untuk bisa melakukan kegiatan tersebut dan mendokumentasikannya melalui foto/video dan mengirimnya jika kegiatan sudah dilakukan

PENUTUP:

1. SOP Penutup
2. Guru memberi penguatan agar selalu jaga kesehatan, jaga jarak, rajin cuci tangan pakai sabun, tidak lupa pakai masker untuk mencegah penularan wabah covid-19
3. Salam perpisahan penutup
4. Guru melakukan penilaian dengan membalas kiriman vidio/ foto kegiatan anak dengan cara memberi bintang atau like diaplikasi grup dan jika ada yang belum bisa melakukannya dengan maksimal tetap diberi motivasi agar kedepan bisa lebih baik karena yang penting adalah proses kegiatan bukan semata-mata hasilnya



E. RENCANA PENILAIAN

PENILAIAN KELOMPOK B3

TK NEGERI PEMBINA BREBES

Hari / Tanggal :
 Nama Anak :
 Kegiatan :
 Metode : Observasi melalui vidio / foto yang dikirim ke
 WA Grup kelas

KD & Indikator	Capaian Perkembangan				Deskripsi
	BB	MB	BSH	BSB	
<p>1) anak dapat melihat secara langsung tanaman yang kering agar anak dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat alat penyiram tanaman dari botol agar tanaman tidak kering lagi (Sosem & NAM 3.9 &4.9)</p> <p>2) anak dapat memeriksa dan membandingkan tanaman sebelum diberi alat dan sesudah diberi alat (tanaman dirumah masing masing) (Seni 3.5 & 4.5)</p> <p>3) anak dapat mengisi botol dengan air dan memperkirakan berapa banyak air yang dibutuhkan untuk mengisi botol sampai penuh (Kog & Fm & MTK 3.3 &4.3)</p> <p>4) anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya dengan berdiskusi bersama orangtua dirumah dan bertanya jawab dengan guru dan teman-teman di whatsApp grup kelas (Bhs 3.11 & 4.11)</p>					

CATATAN ANEKDOT
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES

Hari / Tanggal :
Nama Anak :
Kegiatan :

NO	HARI/TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA
1.				

Mengetahui,
Kepala TK Negeri Pembina Brebes



CIPTONOTO, S.Pd
NIP 19651010 198702 1 004

Brebes, 22 Oktober 2020
Guru Kelompok B3



SONY IRDI KUMALASARI, S.Pd AUD

2.

Kegiatan RPP 2

Tema	: Tanaman
Sub Tema	: Cara merawat tanaman
Sub-sub Tema	: Membuat alat penyiram tanaman otomatis
Kegiatan Inti	: Ayo beri aku minum

Kegiatan ini mengembangkan karakteristik anak untuk peduli lingkungan, kreatif, bertanggung jawab, dan komunikatif. Sehingga tanaman yang tadinya akan kering dan mati bisa kembali hidup dan tumbuh subur dengan diberi alat penyiram tanaman otomatis ini. Alat ini bisa bertaham untuk menyimpan air, mensupkainya secara bertahap kedalam akar tanaman dan bisa bertahan 1 – 2 hari tanpa diisi ulang (untuk ukuran botol plastik air mineral 600ml) jika ingin airnya bisa tahan lama bisa menggunakan ukuran botol yang lebih besar.

Langkah-langkah pembelajarannya :

1.



Anak diminta untuk meneliti foto atau vidio tanaman yang hampir kering lalu menanyakan bagaimana solusinya. Kemudian ajak anak untuk membuat alat penyiram tanaman otomatis dari botol bekas yang ada dirumah masing-masing. Kegiatan ini bertujuan agar anak dapat memanfaatkan kembali barang-barang bekas yang dapat didaur ulang, dan anak lebih peduli dengan lingkungan sekitar.

2.



Guru menjelaskan bahan-bahan dan langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat botol penyiram tanaman otomatis dari awal sampai akhir yaitu melubangi sedikit dasar botol dengan solder atau pisau panas

(dengan pengawasan dan bantuan orang tua) agar nantinya air didalam botol akan mengalir perlahan kedalam tanah, lalu mengubur sedikit botol tersebut ditanah agar air bisa langsung mengenai akar tanaman, kemudian isi botol tersebut dengan air sampai penuh dan tutup kembali botol tersebut.

3.



Lihat reaksi alat penyiram tanaman otomatis tersebut bekerja. Jika alat tersebut bekerja dengan baik, maka gelembung udara akan muncul secara perlahan diantara isian air didalam botol ini akan terjadi dan berlangsung 1-2 hari tergantung kebutuhan tanaman tersebut. Lihat perbedaan fisik tanaman sebelum dan sesudah diberi alat tersebut.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) RPPH 2

2. Tema : Tanaman
Sub Tema : Cara merawat tanaman
Sub-sub Tema : Membuat alat penyiram tanaman otomatis
Kegiatan Inti : Ayo beri aku minum
Metode : Demonstrasi dan eksperimen (sudah mencakup pembelajaran bermuatan STEAM, HOTS, dan TPACK
KD : 2.9, 3.9&4.9, 3.5&4.5, 3.3 &4.3, 3.11&4.11
Kelas/Usia : B3 / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal :

Langkah-langkah :

- a. Manakah tanaman yang membutuhkan air? Dan manakah tanaman yang subur?



- b. Lakukanlah langkah-langkah pembuatan alat penyiram tanaman otomatis dari botol air mineral dari mulai melubanginya, menguburnya lalu mengisi botol air dan menutupnya.



- c. Pasanglah alat penyiram tanaman dari botol air mineral tersebut lalu amati apa yang terjadi “akan muncul gelembung udara didalam botol”

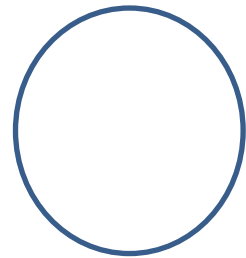
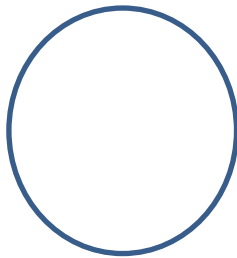


Lembar Evaluasi Pembelajaran RPPH 2

3. Tema : Tanaman
Sub Tema : Cara merawat tanaman
Sub-sub Tema : Membuat alat penyiram tanaman otomatis
Kegiatan Inti : Ayo beri aku minum
Metode : Demonstrasi dan eksperimen (sudah mencakup pembelajaran bermuatan STEAM, HOTS, dan TPACK
KD : 2.9, 3.9&4.9, 3.5&4.5, 3.3 &4.3, 3.11&4.11
Kelas/Usia : B3 / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal :

Langkah-langkah :

- d. Beri huruf **(S)** pada tanaman yang subur dan huruf **(K)** pada tanaman yang kering



- e. Dibawah ini adalah langkah-langkah pembuatan alat penyiram tanaman otomatis dari botol air mineral, dari mulai melubangi botol, menguburnya, lalu mengisi air dan menutupnya, lalu melihat alat penyiram tanaman otomatis bekerja (yaitu ada gelembung udara yang muncul didalam botol) Urutkan dengan angka 1-4 gambar berikut!



Melubangi botol



Mengisi air ke dalam botol



Melihat alat bekerja



menanam alat penyiram otomatis

Hari/tanggal	Penilaian Guru				Paraf Guru	Paraf Orang Tua
	BB	MB	BSH	BSB		

**INSTRUMEN PENILAIAN
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES**

Hari / Tanggal :
 Nama Anak :
 Kegiatan :
 Metode : Observasi melalui vidio / foto yang dikirim ke
 WA Grup kelas

KD & Indikator	Capaian Perkembangan				Deskripsi
	BB	MB	BSH	BSB	
1) anak dapat melihat secara langsung tanaman yang kering agar anak dapat menyelesaikan masalah tersebut dengan membuat alat penyiram tanaman dari botol agar tanaman tidak kering lagi (Sosem & NAM 3.9 &4.9) 5) anak dapat memeriksa dan membandingkan tanaman sebelum diberi alat dan sesudah diberi alat (tanaman dirumah masing masing) (Seni 3.5 & 4.5) 6) anak dapat mengisi botol dengan air dan memperkirakan berapa banyak air yang dibutuhkan untuk mengisi botol sampai penuh (Kog & Fm & MTK 3.3 &4.3) 7) anak dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya dengan berdiskusi bersama orangtua dirumah dan bertanya jawab dengan guru dan teman-teman di whatsApp grup kelas (Bhs 3.11 & 4.11)					

Ket :

BB: Belum Berkembang (Anak belum mau melakukan kegiatan)

MB : Mulai Berkembang (Anak mampu mengerjakan namun masih dengan bimbingan)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Anak mampu mengerjakan secara mandiri)

BSB : Berkembang Sangat Baik (Anak mampu mengerjakan secara mandiri dan dapat bekerja sama untuk membuat kegiatan secara rapi)

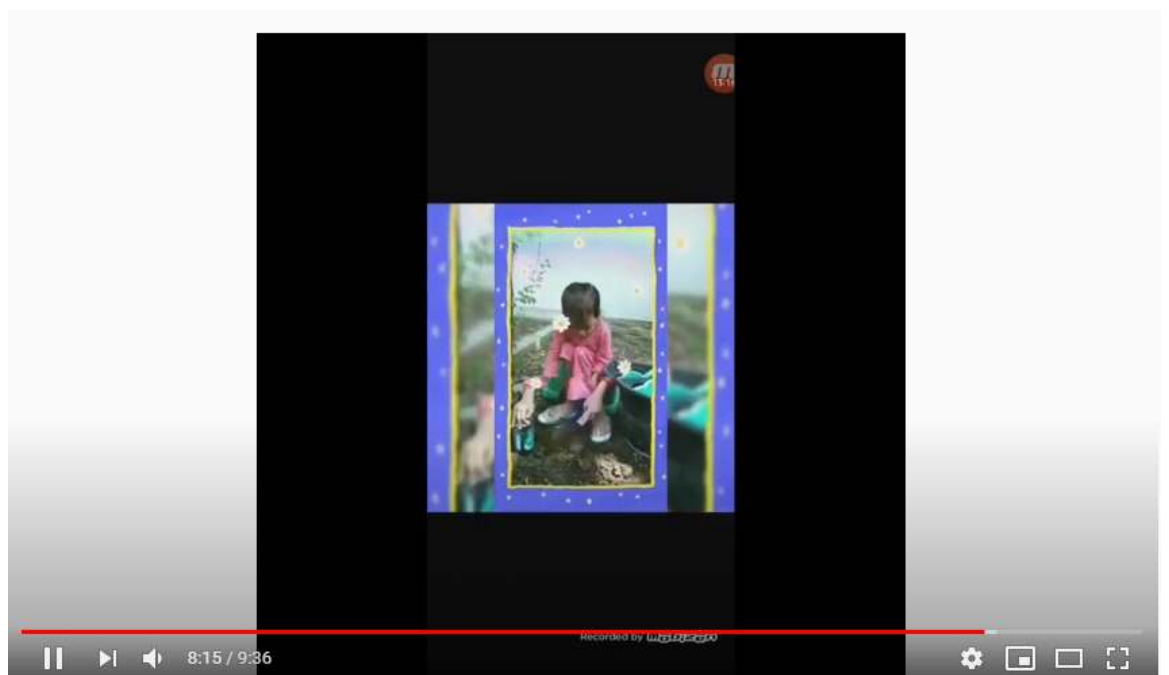
CATATAN ANEKDOT
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES

Hari / Tanggal :
Nama Anak :
Kegiatan :

NO	HARI/TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA
1.				

LINK YOUTUBE pembelajaran siklus 2 yang diedit menjadi 5-10 menit

https://youtu.be/N_MAUEhPhBU



DOKUMENTASI SIKLUS II

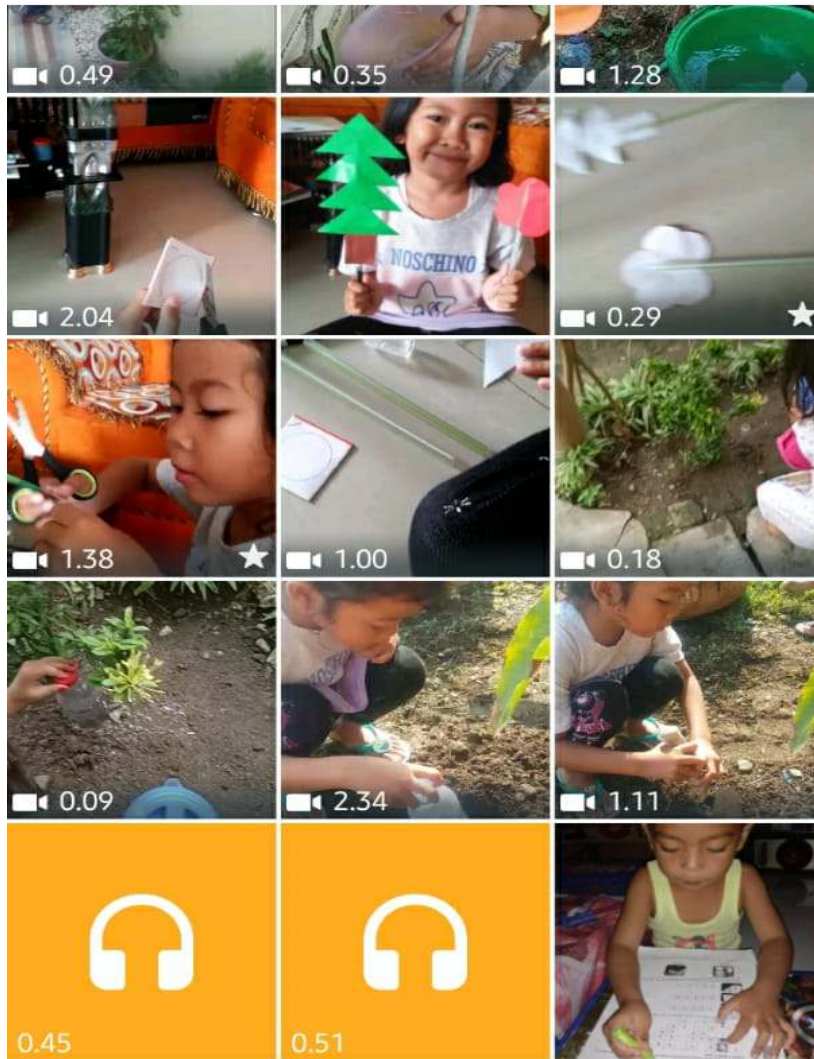
← ❤️ B3 TK N PEMBINA BRBS ❤️

MEDIA

DOK

TAUTAN

TERBARU



← ❤️ B3 TK N PEMBINA BRBS ❤️

MEDIA

DOK

TAUTAN

TERBARU

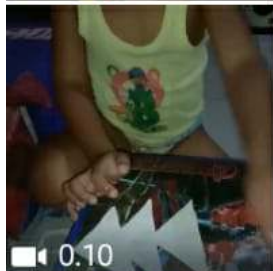
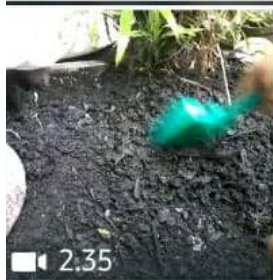


MEDIA

DOK

TAUTAN

TERBARU



LAMPIRAN 3
RPPH SIKLUS 3

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
BELAJAR DARI RUMAH (BDR)
TK NEGERI PEMBINA BREBES

Semester / Minggu ke / Hari ke : 1/ 15 /1
Hari / Tanggal : Senin / 9 November 2020
Kelompok Usia : B3 (5-6 tahun)
Guru Kelas : Sony Irdi Kumalasari, S,Pd AUD
Tema /sub tema /Sub-sub tema : Binatang / Binatang ternak / produk binatang ternak (telur)
Kegiatan : Aku bisa mengasinkan telur (bebek /ayam) dengan media air

- A. Tujuan pembelajaran :
1. Anak mengetahui bahan dan media yang diperlukan untuk mengasinkan telur dengan media air (air, garam, telur, bumbu-bumbu)(kog & MTK 3.14 &4.14)
 2. Anak menyebut nama bahan yang disiapkan untuk mengasinkan telur (bhs & NAM 3.11 &4.11)
 3. Anak dapat memperagakan langkah- langkah membuat telur asin dengan media air dan dapat menggunting bentuk ayam dan bebek dengan mandiri (FM 2.8)
 4. Anak memiliki sikap sabar menunggu hasil asinan (\pm 1 minggu) utnuk dapat dimasak dan disajikan untuk dimakan (sosem &seni 2.7)

B. Media : Vidio pembelajaran yang akan dikirim di WA grup kelas
PPT tentang binatang ternak dan produk binatang ternak serta media untuk menggunting bentuk ayam dan bebek (untuk kegiatan PTK)

C. Bahan Ajar :

1. Bahan untuk mengasinkan telur:
 - a. Telur (bebek / ayam yang ada dirumah)
 - b. Air, garam, bumbu pelengkap seperti: bawang putih, cabai jika suka
 - c. Haluskan bumbu / iris kasar, masukkan air dan garam kedalam toples, aduk rata, lalu masukkan telur secukupnya dan bumbu-bumbu kemudian masukkan air yang di plastik dan diikat kedalam toples (ini berfungsi agar telur tidak terapung keatas)
 - d. Tutup rapat toples dan diamkan \pm 1 minggu tanpa dibuka tutup



- e. Pola guntingan berbentuk lingkaran segitiga membentuk badan dan kepala ayam, serta pola bentuk bebek yang akan digunting dan dibuat wayang geometri dan pola bentuk

Karakter : disiplin, tanggungjawab mandiri, kreatif, peduli lingkungan

D. Langkah-langkah Pembelajaran

PEMBUKAAN

1. SOP pembukaan
2. Guru menyapa melalui WA Grup kelas
3. Guru mengulas tema sub tema dan kegiatan yang akan dilakukan hari ini

INTI

1. Guru memperlihatkan PPT tentang binatang ternak dan hasil binatang ternak
2. Guru menjelaskan alat dan bahan yang diperlukan untuk mengasinkan telur dengan media air (air, garam, telur, bumbu-bumbu, toples, air yang diisi dalam plastik dan diikat)
3. Guru menjelaskan langkah-langkah pembuatan telur asin dengan media air melalui vidio
4. Guru memperagakan membuat wayang ayam dan dan bebek
5. Orang tua diminta mambimbing anak untuk bisa melakukan kegiatan tersebut dan mendokumentasikannya melalui foto/video dan mengirimnya jika kegiatan sudah dilakukan

PENUTUP

1. SOP Penutup
2. Guru memberi penguatan agar selalu jaga kesehatan, jaga jarak, rajin cuci tangan pakai sabun, tidak lupa pakai masker untuk mencegah penularan wabah covid-19
3. Salam perpisahan penutup
4. Guru melakukan penilaian dengan membalas kiriman vidio/ foto kegiatan anak dengan cara memberi bintang atau like diaplikasi grup dan jika ada yang belum bisa melakukannya dengan maksimal tetap diberi motivasi agar kedepan bisa lebih baik karena yang penting adalah proses kegiatan bukan semata-mata hasilnya

E. RENCANA PENILAIAN

PENILAIAN
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES

Hari / Tanggal :
 Nama Anak :
 Kegiatan :
 Metode : Observasi melalui video/foto membuat telur asin dengan media air

KD & Indikator	Capaian Perkembangan				Deskripsi
	BB	MB	BSH	BSB	
1. Anak mengetahui bahan dan media yang diperlukan untuk mengasinkan telur dengan media air (air, garam, telur, bumbu-bumbu)(kog & MTK 3.14 &4.14)					
2. Anak menyebut nama bahan yang disiapkan untuk mengasinkan telur (bhs & NAM 3.11 &4.11)					
3. Anak dapat memperagakan langkah- langkah membuat telur asin dengan media air (FM 2.8)					
4. Anak memiliki sikap sabar menunggu hasil asinan (+_1 minggu) utnuk dapat dimasak dan disajikan untuk dimakan (sosem &seni 2.7)					

CATATAN ANEKDOT
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES

Hari / Tanggal :
Nama Anak :
Kegiatan :

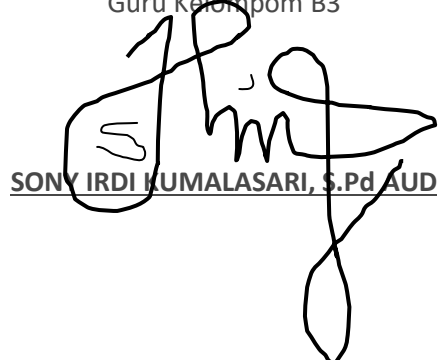
NO	HARI/TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA
1.				

Mengetahui,
Kepala TK Negeri Pembina Brebes



CIPTONOTO, S.Pd
NIP 19651010 198702 1 004

Brebes, Oktober 2020
Guru Kelompok B3



SONY IRDI KUMALASARI, S.Pd AUD

Kegiatan RPP 3

Tema	: Binatang
Sub Tema	: binatang ternak
Sub-sub Tema	: hasil produk binatang ternak (telur)
Kegiatan Inti	: aku bisa mengasinkan telur dengan media air

Kegiatan ini mengembangkan kreatifitas dan rasa ingin tahu anak dalam mengasinkan telur yang kebetulan didaerah brebes daerah tempat tinggal kami terkenal dengan makanan khasnya yaitu “telur asin”. Tapi disini saya sengaja mengembangkan cara yang berbeda dalam mengasinkan telur yaitu menggunakan media air yang dicampur garam dan bumbu (bawang putih, cabai jika suka pedas) Ayo kita ikuti langkah-langkahnya:

1.



Siapkan alat dan bahan yang diperlukan yaitu telur (bebek / ayam sesuai yang ada dirumah) air, garam, bawang putih, cabai jika suka pedas, toples, dan air yang dimasukkan plastik lalu diikat untuk menahan telur agar tidak mengapung di air garam.

2.



Langkah-langkah : rebus air sampai mendidih, tambahkan garam lalu matikan kompor, tunggu dingin. Cuci telur agar bersih dan agak digosok ya...

3.



Setelah air rebusan garam dingin masukkan bumbu kedalam air rebusan, letakkan telur kedalam toples, isi dengan air garam berbumbu tahan denga plastik berisi air agar telur tidak mengapung diatas air garam lalu tutup toples dengan rapat, tidak dibuka-buka ya,, tunggu 1 minggu, telur akan siap dimasak bersama air garam dan bumbu tersebut sampai matang, angkat dan sajikan.

Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) RPPH 1

Tema	: Binatang
Sub Tema	: binatang ternak
Sub-sub Tema	: hasil produk binatang ternak (telur)
Kegiatan Inti	: aku bisa mengasinkan telur dengan media air
Metode	: Demonstrasi dan eksperimen (sudah mencakup pembelajaran bermuatan STEAM, HOTS, dan TPACK
KD	: 3.14 &4.14, 3.11&4.11, 2.1, 2.7
Kelas/Usia	: B3 / 5-6 Tahun
Hari/Tanggal	:

Langkah-langkah :

- Perhatikan gambar berikut ini, ini adalah bahan-bahan yang diperlukan untuk mengasinkan telur (ayam/bebek) dengan media air.



- Praktekkan langkah-langkah membuat telur asin dengan media air, yaitu: rebus air, beri garam, tunggu dingin, masukkan bumbu, sediakan toples, masukkan telur kedalam toples, beri air bumbu, masukan plastik berisi air lalu tutup rapat toplesnya.



- c. Karena proses pengasinan membutuhkan waktu, setelah anak melakukannya ajak anak untuk menunggu hasil asinan telur tersebut sampai 1 minggu kedepan tanpa membuka tutup toplesnya. Setelah 1 minggu rebus telur beserta airnya sampai matang angkat tiriskan dan sajikan



Lembar Evaluasi Pembelajaran RPPH 3

4. Tema : Binatang
- Sub Tema : binatang ternak
- Sub-sub Tema : hasil produk binatang ternak (telur)
- Kegiatan Inti : aku bisa mengasinkan telur dengan media air
- Metode : Demonstrasi dan eksperimen (sudah mencakup pembelajaran bermuatan STEAM, HOTS, dan TPACK
- KD : 3.14 &4.14, 3.11&4.11, 2.1, 2.7
- Kelas/Usia : B3 / 5-6 Tahun
- Hari/Tanggal :
- Langkah-langkah :
- d. Perhatikan gambar berikut ini, ini adalah bahan-bahan yang diperlukan untuk mengasinkan telur (ayam/bebek) dengan media air. Warnailah kotak dibawah gambar dengan warna **merah** untuk gambar bahan-bahan dan bumbu pembuatan telur asin dan warnai **hijau** untuk gambar air dan garam



- e. Anak-anak telah mempraktekkan langkah-langkah membuat telur asin dengan media air, yaitu: rebus air, beri garam, tunggu dingin, masukkan bumbu, sediakan toples, masukkan telur kedalam toples, beri air bumbu, masukan plastik berisi air lalu tutup rapat toplesnya. Coba urutkan gambar proses pengasinan telur berikut, beri angka 1-4 bintang yang tersedia!



Hari/tanggal	Penilaian Guru				Paraf Guru	Paraf Orang Tua
	BB	MB	BSH	BSB		

**INSTRUMEN PENILAIAN
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES**

Hari / Tanggal :
 Nama Anak :
 Kegiatan :
 Metode : Observasi melalui video/foto membuat telur asin dengan media air

KD & Indikator	Capaian Perkembangan				Deskripsi
	BB	MB	BSH	BSB	
1. Anak mengetahui bahan dan media yang diperlukan untuk mengasinkan telur dengan media air (air, garam, telur, bumbu-bumbu)(kog & MTK 3.14 &4.14)					
2. Anak menyebut nama bahan yang disiapkan untuk mengasinkan telur (bhs & NAM 3.11 &4.11)					
3. Anak dapat memperagakan langkah- langkah membuat telur asin dengan media air (FM 2.8)					
4. Anak memiliki sikap sabar menunggu hasil asinan (+_1 minggu) utnuk dapat dimasak dan disajikan untuk dimakan (sosem &seni 2.7)					

Ket :

BB: Belum Berkembang (Anak belum mau melakukan kegiatan)

MB : Mulai Berkembang (Anak mampu mengerjakan namun masih dengan bimbingan)

BSH : Berkembang Sesuai Harapan (Anak mampu mengerjakan secara mandiri)

BSB : Berkembang Sangat Baik (Anak mampu mengerjakan secara mandiri dan dapat mengkomunikasikan kegiatan yang dilakukan)

**CATATAN ANEKDOT
KELOMPOK B3
TK NEGERI PEMBINA BREBES**

Hari / Tanggal :
 Nama Anak :
 Kegiatan :

NO	HARI/TANGGAL	TEMPAT	WAKTU	PERISTIWA
1.				