PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BUAH *PUZZLE* ANGKA PADA KELOMPOK A DI RAUDLATUL ATHFAL BABUSSALAM, KRIAN, SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

Alfiatul Izzati Irawan
NIM. D98214046

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

PROGRAM STUDI PIAUD

JULI 2018

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfiatul Izzati Irawan

NIM : D98214046

Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 24 Juli 2018

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL

47241AEF012449641

6000

ENAM RIBU RUPIAH

Alfiatul Izzati Irawan

D98214046

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi ini oleh Alfiatul Izzati Irawan ini telah dipetahankan

di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 24 Juli 2018

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,

Yahya Aziz, M. Ag.
NIP. 197208291999031003

Penguji II,

Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, Lc., M.HI.
NIP. 197311162007101001

Penguji III,

Dr. Mukhoiyaroh, M. Ag.
NIP. 197304092005012002

Penguji IV,

Dr. H. Masyhudi Ahmad, M.Pd.I.
NIP. 195606221986031002

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh:

Nama : Alfiatul Izzati Irawan

NIM : D98214046

Judul : **Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo**

ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 16 Juli 2018

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Mukhoiyaroh, M. Ag.	**Dr. H. Masyhudi Ahmad, M.Pd.I.**
NIP. 197304092005012002	NIP. 195606221986031002

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 : ALFIATUL IZZATI IRAWAN
NIM : D98214046
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN / PENDIDIKAN ISLAM
E-mail address : alfiatulizzati27@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 :
PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BUAH *PUZZLE* ANGKA PADA KELOMPOK A DI RAUDLATUL ATHFAL BABUSSALAM, 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, 7 Agustus 2018

Penulis

(Alfiatul Izzati Irawan)

ABSTRAK

Alfiatul Izzati Irawan. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakltas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dosen Pembimbing: Dr. Mukhoiyaroh, M. Ag, Dr. Masyhudi Ahmad, M.Pd.I.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10, Media Buah *Puzzle* Angka

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Raudlatul Athfal Babussalam rendah. Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa yang menunjukan 78,26% anak belum mengenal lambang bilangan 1-10 pada rentang usia 4-5 tahun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo dengan menggunakan media buah *Puzzle* angka. Serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo melalui penggunaan media buah *Puzzle* angka.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model Kurt Lewin. Penelitian ini dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III. Pada Siklus I, Siklus II, dan Siklus III terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa Raudlatul Athfal Kelompok A1 Usia 4-5 tahun dengan jumlah 23 anak.

Hasil Penelitian adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran dengan menggunakan media buah *Puzzle* angka dapat berjalan dengan baik dalam setiap siklus. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil aktivitas guru pada siklus I mencapai 78,6%, (cukup) siklus II 83,4% (cukup), dan siklus III 92,8% (baik). Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 76,2% (cukup), siklus II 83,4% (cukup), dan siklus III 94,04% (sangat baik). 2) Adanya peningkatan kmampuan mengenal lambang bilangan 1-10 setelah adanya pengunaan media buah *Puzzle* angka. Hal ini dapat terlihat dari hasil ketuntasan belajar anak pada tahap siklus I 39,2% (Belum Berkembang) dengan rata-rata 50,35 (cukup), siklus II hasil ketuntasan belajar anak 60,9% (Mulai Berkembang) dengan rata-rata 68,09 (cukup), dan siklus III hasil ketuntasan belajar anak 91,4% (Berkembang Sangat Baik) dengan rata-rata 82,9 (baik). Peningkatan pada siklus III terjadi saat penggunaan media buah *Puzzle* angka disertai dengan metode bernyanyi sambil menulis angka. Anak akan mendapat pengalaman menulis angka secara konkrit melalui nyanyian lagu “angka”. Sehingga dalam hal ini anak lebih menghafal bentuk dari lambang bilangan 1 sampai dengan 10.

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

HALAMAN SAMPUL i
HALAMAN JUDUL ii
HALAMAN MOTTO iii
HALAMAN PERSEMBAHAN iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN vi
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI vii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI viii
ABSTRAK ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xv
DAFTAR GAMBAR xvi
DAFTAR RUMUS xvii
DAFTAR DIAGRAM xviii
DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Tindakan Yang Dipilih 10
D. Tujuan Penelitian 11
E. Lingkup Penelitian 11
F. Manfaat Atau Signifikasi Penelitian 12

BAB II KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif
1. Pengertian Perkembangan Kognitif 14
2. Jenis-Jenis Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun 16

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. Faktor Perkembangan Kognitif 18
4. Urgensi Perkembangan Kognitif 19
B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan
1. Pengertian Lambang Bilangan 20
2. Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Indikatornya 23
3. Tahap Pembelajaran Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini..... 24
C. Media Pembelajaran
1. Pengertian Media Pembelajaran..... 26
2. Manfaat Media Pembelajaran 28
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran..... 29
4. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran..... 30
D. Media Buah Puzzle Angka
1. Pengertian Media Buah Puzzle Angka..... 31
2. Tujuan Media Buah Puzzle Angka 33
3. Cara Menggunakan Media Buah Puzzle Angka 34

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN
A. Metode Penelitian 35
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian 37
C. Variabel yang Diselidiki 38
D. Rencana Tindakan 38
E. Data dan Cara Pengumpulannya 46
F. Teknik Analisa Data 51
G. Indikator Kinerja 53
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 54

BAB IV PEMBAHASAN
A. Deskripsi Lokasi Penelitian
1. Profil Sekolah..... 56
2. Kondisi Sekolah 58

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. Hasil Penelitian
1. Proses Pembelajaran Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo
a. Tahap Siklus I 59
b. Tahap Siklus II 76
c. Tahap Siklus III 93
2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo Mengalami Peningkatan Setelah Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka.
a. Tahap Pra Siklus 109
b. Tahap Siklus I 113
c. Tahap Siklus II 115
d. Tahap Siklus III 118
C. Pembahasan
1. Kegiatan Pembelajaran Dengan Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai dengan 10……..……121
2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Mengalami Hasil Yang Berbeda Pada Setiap Siklus 125
a. Tahap Siklus I 125
b. Tahap Siklus II 126
c. Tahap Siklus III 127
d. Perbandingan Siklus I, II, III 128
1) Observasi Guru dan Siswa
a) Perbandingan Hasil Observasi Guru 128
b) Perbandingan Hasil Observasi Siswa 129
3. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 sampai dengan 10..... 129
a. Tahap Pra Siklus 129

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. Tahap Siklus I 130
c. Tahap Siklus II 131
d. Tahap Siklus III 132
d. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Setiap Siklus 133

BAB V PENUTUP
A. Kesimpulan 136
B. Saran 137

DAFTAR PUSTAKA 138
RIWAYAT HIDUP 141

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 Halaman

2.1 Deskripsi Penggunan Media Buah *Puzzle* Angka 34
3.1 Indikator, Jumlah Tes, Bentuk Tes Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 49
3.2 Instrumen Penilaian Mengenal Lambang Bilangan 1-10 49
3.3 Kisi-kisi Penilaian Mengenal Lambang Bilangan 1-10 50
3.4 Klasifikasi Skala Penilaian Rata-rata Kelas 52
3.5 Klasifikasi Skala Penilaian Tingkat Keberhasilan Belajar 53
3.6 Klasifikasi Skala Penilaian Hasil Observasi Guru dan Siswa 53
4.1 Sarana dan Prasarana Sekolah 59
4.2 Hasil Observasi Guru Kelas Siklus I 70
4.3 Hasil Observasi Siswa Siklus I 73
4.4 Hasil Observasi Guru Kelas Siklus II 87
4.5 Hasil Observasi Siswa Siklus II 90
4.6 Hasil Observasi Guru Kelas Siklus III 103
4.7 Hasil Observasi Siswa Siklus III 106
4.8 Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Tahap Pra Siklus 111
4.9 Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Tahap Siklus I 113
4.10 Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Tahap Siklus II... 116
4.11 Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Tahap Siklus III . 120

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 Halaman

2.1 Media Buah Puzzle Angka 31
3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kurt Lewin 36
3.2 Gambar Syair Lagu Angka 43

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 RUMUS

Tabel Halaman

3.1 Penilaian Rata-Rata Kelas 52
3.2 Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa 52
3.3 Penilaian Observasi Guru dan Siswa 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

DAFTAR DIAGRAM

Tabel Halaman

4.1 Perbandingan Hasil Observasi Guru 128

4.2 Perbandingan Hasil Observasi Siswa 129

4.3 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Pra Siklus 130

4.4 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus I 131

4.5 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus II 132

4.6 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus III 133

4.7 Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III 134

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 LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Gambar Penelitian
LAMPIRAN 2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian
LAMPIRAN 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
LAMPIRAN 4 Lembar Kerja
LAMPIRAN 5 Panduan Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka
LAMPIRAN 6 Dokumen Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
LAMPIRAN 7 Dokumen Surat Izin Penelitian
LAMPIRAN 8 Dokumen Surat Telah Melakukan Penelitian
LAMPIRAN 9 Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi

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

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk menfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.[1] Namun konsekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan. Perkembangan tersebut diantaranya perkembangan kognitif, perkembangan bahasa, perkembangan sosial emosional, perkembangan fisik motorik, perkembangan norma agama dan moral, dan perkembangan seni. Semua aspek perkembangan tersebut harus mendapat stimulus yang baik dari orang-orang di sekitar lingkungan agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat usianya.

Salah satu aspek perkembangan yang mendapat stimulasi dan perhatian khusus di PAUD yakni aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkunganya.[2] Aspek perkembangan kognitif sangat penting dikembangkan pada Taman Kanak-kanak dengan tujuan megembangkan kemampuan berfikir anak dalam mencari

[1] Suyadidan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 17.

[2] Desmita, *Psikologi perkembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 103.

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

alternatif pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan logika matematika.

Kemampuan logika matematika merupakan kemampuan mengenal angka dengan baik dan melakukan penalaran dengan benar.[3] Kemampuan logika matematika termasuk kemampuan yang harus dikuasai dalam bidang perkembangan kognitif. Kemampuan logika matematika ini pada dasarnya melibatkan kemampuan menganalisis masalah secara logis, menemukan atau menciptakan rumus dan pola, serta meyelidiki sesuatu secara ilmiah.

Kemampuan logika matematika yang dapat dikembangkan di TK antara lain mengenalkan konsep bilangan, beberapa pola, perhitungan, pengukuran, geometri, pemecahan masalah, dan strategi permainan.[4] Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan aspek dari perkembangan kogntif. Mengenal lambang bilangan penting dikembangkan sebagai dasar kemampuan matematika pada anak.[5] Dimana kemampuan matematika mengharuskan anak mengenal deretan angka serta simbol pada bilangan.[6] Maka dari itu, pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang tepat sesuai dengan tahap perkembangan anak.

---

[3] Tadkirotul Musfioh,*Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Banten: Universitas Terbuka, 2012), 3.3.

[4] Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar PAUD*, (Jakarta: PT Indeks, 2009), 187.

[5] Yusianti, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK*, Jurnal PAUD Edisi 9 Tahun ke-5 2016, 97.

[6] Seto Mulyadi, *Sekolah Anak-anak Juara*, (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2014), 83.

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

Pengenalan lambang bilangan sejak usia dini akan dapat menstimulasi perkembangan kognitifnya, sehingga anak akan mampu mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut pada kehidupan sehari-hari.[7] Pengenalan lambang bilangan pada jenjang Taman Kanak-kanak diharapkan dapat membekali anak dalam mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, yakni sekolah dasar (SD).[8] Sedangkan pada rentang usia 4 sampai dengan 5 tahun kemampuan mengenal lambang bilangan cukup sampai dengan angka 1-10.[9] Tahap pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini juga harus disesuaikan dengan ketentuan kurikulum yang berlaku untuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 sampai degan 5 tahun menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 yakni mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda antara 1 sampai dengan 10.[10] Sehingga diperoleh indikator dari perkembangan kognitif mengenal lambang bilangan pada usia 4 sampai dengan 5 tahun yang meliputi menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda, menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10, dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda antara 1-10.

---

[7]Gilar Gendana dkk, *Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah*. Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1 No. 1 Juni 2017, 93.

[8] Lya Anisa. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Menara Angka Di Kelompok A TK Dharma Wanita Banaran, Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung*, Artikel Skripsi, 5.

[9] Wening, *Bunda Sekolah Pertamaku*, (Solo: Tinta Medina, 2012), 163.

[10]Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 tentang Sandart Nasional PAUD*, (Jakarta:Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI, 2014), 26.

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

Persepsi orang yang menganggap bahwasannya ketika anak sudah memasuki PAUD, mereka akan dituntut untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya khususnya calistung (baca, tulis, hitung). Hal ini sesuai dengan realita yang terjadi Indonesia, banyak sekali jenjang pendidikan SD (Sekolah Dasar) yang mensyaratkan calon siswanya mempunyai kemampuan kognitif yang bagus terutama kemampuan calistung.[11] Akibatnya orang tua menuntut lembaga PAUD untuk mengajari anak calistung dengan tujuan dapat diterima di pendidikan lanjutan yang diinginkan.

Di Indonesia kualifikasi pendidik PAUD yang sudah memiliki ijazah S1/D4 PG-PAUD masih mencapai 15,27%.[12] Rendahnya kualifikasi pendidik PAUD membuat pembelajaran lebih diwarnai dengan metode ceramah dan pemberian tugas untuk meningkatkan kemampuan akademisnya termasuk kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan.[13] Metode yang kurang menarik selama pembelajaran membuat anak hanya akan mendapat pengalaman belajar yang abstrak tanpa secara detail mengetahui bentuk dari lambang bilangan yang sebenarnya. Hal ini sesuai dengan anggapan bahwasannya melalui metode ceramah guru hanya menggunakan bahasa verbal dan anak hanya mengandalkan kemampuan auditifnya.[14] Sedangkan

[11] Suyadi dan Maulidya Ulfa,*Konsep Dasar PAUD,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 15.

[12] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), 234.

[13] Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini,* (Jakarta: KENCANA, 2013), 31.

[14] Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik,* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), 107.

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

permasalahan setiap anak memiliki kemampuan yang tidak sama dalam menangkap materi pembelajaran hanya melalui pendengaran.

Permasalahan dalam mengenal lambang bilangan terjadi di Raudlatul Athfal Babusalam, Krian, Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas A yang dilakukan peneliti, sekitar 78,26% dari anak kelompok A memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mayoritas sangat rendah.[15] Hal ini sesuai dengan penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 yang dilakukan oleh guru sebelumnya. Terdapat empat belas anak memiliki skor 1, dua anak memiliki skor 2, tiga anak memiliki skor 3, dan hanya empat anak memiliki skor 4. Adapun skala penilaian bilangan dapat diartikan bahwasannya angka 1 berarti sangat rendah, angka 2 berarti rendah, angka 3 berarti sedang, dan angka 4 berarti tinggi.[16]

Permasalahan tersebut sering kali dijumpai di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Ketika guru meminta anak untuk menunjuk lambang bilangan 1-10 secara acak di papan tulis, mereka masih terlihat bingung dan belum bisa menghafal lambang bilangan dengan baik. Anak mampu melafalkan bilangan 1-10 secara urut dan benar, namun anak belum mampu membedakan bentuk dari lambang bilangan 1-10 dengan baik. Sebagian besar anak masih sulit membedakan bentuk lambang bilangan 1-10 terutama angka 6 dan 9.

[15] Ana Sulisyowati, Guru Kelas A1, Wawancara Pribadi, Krian, 19 Februari 2018.

[16] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), 89.

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 hanya menghafal urutan bilangan tanpa stimulasi pengenalan bentuk dari lambang bilangan secara konkrit. Pada saat guru meminta anak menggambar beberapa benda dengan jumlah antara 1-10, kemudian anak diminta menuliskan lambang bilangannya, mereka masih belum bisa melakukannya dengan baik. Sehingga ketika pembelajaran mengenal lambang bilangan akan berlangsung cukup lama. Tak hanya itu, anak juga masih terlihat kebingungan ketika menghubungkan jumlah benda dengan lambang bilangannya. Padahal kemampuan berhitung dan mengenal lambang bilangan 1-10 seharusnya sudah mulai berkembang di usia 4-5 tahun.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hal yang menyebabkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sangat rendah. Media pembelajaran yang digunakan guru saat mengenalkan lambang bilangan 1-10 kurang menarik. Metode yang dilakukan guru dalam mengajar juga kurang bervariasi. Guru hanya menggunakan metode ceramah dimana metode ini dianggap sebagai metode pembelajaran yang membosankan apabila guru tidak mempunyai kemampuan bertutur kata yang baik.[17] Akibatnya anak kurang diberi kesempatan mengenalkan lambang bilangan melalui benda-benda konkrit. Selain itu guru kurang memberikan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Akibatnya anak mudah putus asa jika anak tidak dapat menyelesaikan tugasnnya dengan benar.

[17] Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), 107.

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

Mengingat erat kaitannya pengetahuan tentang lambang bilangan dengan kemampuan matematika pada anak usia dini, maka upaya peningkatan kemampuan lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun penting dilakukan. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun dapat dikembangkan melalui adanya media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki arti sebagai kandungan pesan yang terdapat pada benda yang kemudian akan disampaikan pada siswa pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.[18] Melalui hadirnya media pembelajaran diharapkan mampu mengubah suasana belajar di dalam kelas menjadi menyenangkan. Sehingga tujuan dari pembelajaran mengenalkan lambang bilangan 1-10 dapat tersampaikan dengan baik dan berjalan dengan lancar.

Terdapat bebagai jenis media pembelajaran diantaranya yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia.[19] Sedangkan media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada kelompok A adalah media buah *Puzzle* angka. Media buah *Puzzle* angka adalah media pembelajaran yang berjenis media visual. Termasuk klasifikasi media visual karena *Puzzle* berbentuk dua dimensi dan hanya dapat dicerna melalui indra pengelihatan saja. Dalam memainkan *Puzzle* diperlukan kesabaran dan ketelatenan dalam merangkainya. Media *Puzzle* sendiri sangat cocok dimainkan dalam mengasah perkembangan kognitif anak usia dini.

[18] Cecep Kustandi, *Media Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 9.

[19] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Refernsi Jakarta, 2012), 29.

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

Media *Puzzle* sangat disukai anak-anak dan tergolong media permainan yang menyenangkan. Sedangkan bahan yang digunakan dalam pembuatan media buah *Puzzle* angka ini berasal dari kertas duplek yang dibungkus dengan kain flannel dengan bentuk buah dan warna yang menarik sehingga disukai anak-anak. Media buah *Puzzle* angka berbentuk *Puzzle* dengan bentuk buah. Buah tersebut tersusun dari *Puzzle* yang berjumlah dua keping. Kepingan *Puzzle* yang hanya dibuat dua keping bertujuan agar anak tidak terlalu fokus pada permainan *Puzzle* melainkan pada tujuan untuk mengenalkan lambang bilangan.

Media ini akan dapat dimainkan berdasarkan tiga perintah sesuai dengan indikator. Pada indikator menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda, anak akan dimita menata *Puzzle* buah angka secara benar. Kemudian anak dikenalkan dengan konsep bilangan secara konkrit melalui media buah *Puzzle* angka. Selanjutnya anak diminta menyebutkan bilangan 1-10 melalui media. Pada indikator menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10, anak diminta menata *Puzzle* buah angka secara benar. Kemudian anak diminta mengurutkan media sesuai dengan lambang bilangan yang sudah tertera pada kepingan *Puzzle* secara urut, atau anak dminta menempelkan angka 1-10 yang semula acak menjadi urutan angka 1-10 secara urut. Pada indikator menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda antara 1-10, anak diminta memasangkan kepingan *Puzzle* pertama yang berisi benda dengan jumlah 1-10 dengan kepingan *Puzzle* kedua berupa lambang bilangan.

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

Penggunaan buah *Puzzle* angka bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dan juga menambah daya tarik ketika pembelajaran mengenal lambang bilangan dilakukan di dalam kelas. Penelitian tentang peningkatan mengenal lambang bilangan 1-10 dengan media *Puzzle* sudah dilakukan oleh beberapa orang. Namun dalam penelitian ini yang membedakan adalah bentuk dari variasi media *Puzzle* yang sudah dimodifikasi lebih menarik dan memiliki tiga fungsi kegunaan sesuai dengan indikator pencapaian dalam penelitian ini.

Sholifah, dalam jurnalnya yang berjudul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain *Puzzle* Dua Keping Pada Siswa Kelompok A TK Tarbiyatul Athfal Gresik, dalam penelitiannya terdapat peningkatan yakni pada siklus I nilai ketuntasan belajar anak mencapai 55% dan pada siklus II mencapai 85%.[20] Sehingga media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 seperti yang diteliti oleh Sholifah. Berdasarkan kajian yang sudah dipaparkan, maka peneliti merasa tertarik untuk meningkatkan masalah dalam penelitian ini dengan judul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo".

[20] Sholifah, *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Puzzle Dua Keping*, Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 02 Tahun 2016, 89.

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. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo dengan menggunakan media buah *Puzzle* angka?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo melalui penggunaan media buah *Puzzle* angka?

C. TINDAKAN YANG DIPILIH

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti memilih tindakan dengan menggunakan media "Buah *Puzzle* Angka" untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Melalui adanya "Buah *Puzzle* Angka" diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat menambah semangat belajar untuk anak. Melalui media tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar lambang bilangan 1-10 secara konkrit. Sehingga tujuan pengenalan lambang bilangan 1-10 dapat tercapai dengan maksimal. Apabila kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dapat dikuasai anak dengan baik, maka anak akan memiliki dasar dalam mengembangkan kemampuan matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya.

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. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo dengan menggunakan media buah *Puzzle* angka.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo melalui penggunaan media buah *Puzzle* angka.

E. LINGKUP PENELITIAN

Peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berkut:

1. Subjek penelitian meliputi anak TK A Raudlatul Athfal Babussalam Krian Sidoarjo yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah 23 anak.
2. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media buah *Puzzle* angka dengan materi pengenalan lambang bilangan 1-10.
3. Indikator pada penelitian ini
   a. Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-bend
   b. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10.
   c. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda antara 1-10.

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

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan modal referensi pada dunia pendidikan anak usia dini dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya sebagai pengenalan lambang bilangan 1-10.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Dengan adanya media buah *Puzzle* angka diharapkan akan meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai guru dalam mengetahui tingkat tingkat kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Melalui adanya media *Puzzle* angka diharapkan dapat menumbuhkan minat untuk mengembangkan media yang lain dalam pembelajaran. Serta guru dapat memafaatkan media *Puzzle* angka sebagai acuan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak dengan metode yang menyenangkan.

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. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi orang tua dalam mendidik anak ketika mengenalkan lambang bilangan 1-10 di lingkungan rumah.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat menghasilkan penelitian yang semakin baik dan 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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kata "perkembangan" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai mekar terbuka, atau membentang; mejadi besar, luas, dan banyak, serta menjadi bertambah sempurna dalam hal kepribadian, pikiran, pengetahuan, dan sebagainya.[21] Sedangkan menurut ahli psikologi menyebutkan bahwasannya perkembangan pada prinsipnya adalah tahapan-tahapan yang progresif yang terjadi dalam rentan kehidupan manusia dan organisme lainya, tanpa membedakan aspek-aspek yang terdapat dalam diri organisme tersebut.[22] Jadi dapat disimpulkan bahwasannya perkembangan merupakan suatu perubahan baik mutu, fungsi organ jasmani maupun rohani yang dialami manusia semasa hidupnya menuju ke arah yang lebih baik lagi.

Kognitif dalam kamus psikologi merupakan istilah umum yang mencakup tentang pemahaman seperti persepsi, imajinasi, penangkapan makna, penilaian dan penalaran.[23] Sedangkan menurut ahli kognitif Jean Piaget, menerangkan bahwasannya anak bukan merupakan miniatur orang dewasa dan cara berpikir anak tidak sama dengan cara berpikir orang

[21] Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Arti Perkembangan*, (26 Maret 2018) https:kbbi.web.id/berkembang&hl-id-ID.

[22] Muhibin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 41.

[23] Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 103.

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

dewasa.[24] Terdapat empat tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget, yakni:[25]

1) Tahap sensori motor pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini bayi mengembangkan pemahaman tentang dunia melalui koordinasi antara pengalaman sensoris dengan gerakan fisik motorik
2) Tahap praoperasional pada usia 2-7 tahun. Pada tahap ini anak mulai mampu menerangkan dunia melalui kata-kata dan gambar.
3) Tahap operasioal konkrit pada usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir secara logis namun masih mampu membutuhkan contoh-contoh konkrit.
4) Tahap operasional formal pada usia 11-15 tahun. Pada tahap ini anak mulai menuju cara berpikir yang lebih abstrak dan logis sistematis, serta mampu mengembangkan hipotesis tentang penyebab terjadinya suatu peristiwa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwasannya perkembangan kognitif adalah suatu perubahan yang lebih baik dan dialami oleh manusia dalam melakukan akivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan nformasi yang memungkinkan anak memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah ataupun merencanakan masa depan. Melalui proses stimulasi perkembangan kognitif diharapkan anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya. Sehingga dengan

[24] Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 3.5.
[25] Wiwin Dinar Pratisti, *Psikologi Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indeks, 2008), 41.

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

pengetahuan yang didapatkannya, anak dapat melangsungkan hidupnya dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2. Jenis Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun dan Indikator

Perkembangan kognitif anak dapat dibedakan menjadi dua jenis, antara lain:[26]

a. Perkembangan formal, yaitu perkembangan fungsi atau alat pikir anak untuk dapat menyerap, menimbang, memutuskan dan, menguraikan. Contohnya perkembangan sistematika berpikir dan cara pemecahan masalah pada anak yang semakin baik seiring dengan bertambahnya usia.

b. Perkembangan material, yaitu perkembangan jumlah pengetahuan oleh seorang anak dapat dimiliki dan dikuasainya. Contohnya penguasaan tentang angka, dan teori sebab akibat terjadinya sesuatu.

Menurut Wening, perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun telah mampu melakukan beberapa hal yaitu,[27]

1) Mengelompokkan dan menunjuk benda berdasarkan bentuk, ukuran, dan jenis.
2) Menyebutkan urutan bilangan 1-10
3) Membilang dan menunjuk benda
4) Mengenal konsep banyak-sedikit, lebih-kurang, sama-tidak sama.
5) Menghubungkan lambang bilangan dengan benda.
6) Mengenal dan mengelompokkan bentuk geometri.

[26] Abu Ahmadi, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: PT. Rineke Cipta, 2005), 92.
[27] Wening, *Bunda Sekolah Pertamaku*, (Solo: Tinta Medina, 2012), 162.

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

7) Memecahkan masalah sederhana seperti mengerjakan maze, menyusun *Puzzle* , mencari lokasi asal suara.

8) Mengenal konsep ruang, posisi, dan ukuran secara sederhana.

Kemampuan kognitif erat hubungannya dengan kemampuan logika matematika. Kemampuan logika matematika adalah kemampuan menggunakan angka dengan baik dan melakukan penalaran dengan benar.[28] Pada penelitian ini kemampan kognitif banyak mengacu pada pengembangan kemampuan logika matematika pada anak usia 4-5 tahun. Hal tersebut dikarenakan pada penelitian ini untuk mengetahui kemampuan kognitif anak khususnya dalam mengenal lambang bilangan. Menurut Anita, pada anak usia 4-5 tahun memiliki perilaku kognitif yang berhubungan dengan kemampuan logika matematika yaitu:[29]

a. Menghubungkan konsep dengan lambang bilangan 1-10.
b. Mengamati berbahan bentuk benda secara sederhana.
c. Menghubungkan geometri dengan benda disekitarnya.

Sedangkan menurut Tadkirotul Musfiroh yaitu:[30]

a. Menguasai simbol angka dan lambang bilangan dengan cepat.
b. Sering mengajukan pertanyaan tentang sebab akibat peristiwa.
c. Menyukai permainan yang berhubungan dengan pemikiran seperti menyusun balok, *Puzzle* , memasangkan angka dan gambar.

[28]Tadkirotul Musfioh,*Pengembangan Kecerdasan Majemuk*, (Banten: Universitas Terbuka, 2012), 3.3.

[29]Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), 24.

[30] Ibid, 3.7.

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

d. Menyukai buku yang bergambar peristiwa alam, teknologi atau pengetahuan yang lainnya.

Adapun indikator perkembangan kognitif dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dalam penelitian ini yaitu:

a. Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda.
b. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10.
c. Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda antara 1-10.

3. Faktor Perkembangan Kognitif

Faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Yuliani Nurani Sujiono adalah sebagai berikut:[31]

a. Faktor hereditas atau keturunan

Perkembangan kognitif ditentukan oleh ciri-ciri yang dibawa sejak lahir. Meskipun telah mengalami proses belajar yang sama, akan tetapi perbedaan pada tahap perkembangan kognitif setiap anak masih tetap ada.

b. Faktor lingkungan

John Locke berpendapat bahwasannya perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya.[32] Oleh sebab itu, peran lingkungan sosial ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang baik untuk anak. Sehingga stimulasi belajar yang didapatkan anak mampu meningkatkan perkembangan kognitifnya.

[31] Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 1.25.
[32] Ibid., 1.26.

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. Kematangan

Kematangan berhubungan erat dengan usia. Apabila anak telah mencapai kematangan dalam perkembangan kognitif pada tahap usianya, maka dengan sendirinya kemampuan kognitif akan bertambah.

d. Minat dan bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan menghasilkan dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan bakat merupakan kemampuan bawaan sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat perkembangan kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan dengan mudah mempelajarinya.

6. Kebebasan

Kebebasan merupakan keleluasaan manusia untuk berfikir divergen (menyebar) yang berarti bahwa anak dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalahnya.

4. Urgensi Perkembangan Kognitif

Piaget berpendapat bahwasannya perkembangan kogitif penting dikembangkan untuk anak. Berikut urgensi perkembangan kognitif menurut Piaget, diantaranya yaitu:[33]

[33] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 48.

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. Agar anak mampu berfikir secara komprehensif. Diharapkan anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan.
b. Agar anak mampu melatih daya ingatannya terhadap peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
c. Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan peristiwa satu dengan peristiwa yang lainnya.
d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang ada dilingkungan sekitarnya.
e. Agar anak mampu melakukan penalaran pada suatu peristiwa baik yang terjadi secara alamiah (spontan) maupun secara ilmiah (percobaan).
f. Agar anak mampu memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi idividu yang mampu menolong dirinya sendiri.

B. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian Lambang Bilangan

Kemampuan yang berkembang dalam perkembangan intelegensi (kognitif) adalah kemampuan matematis dan kemampuan bahasa.[34] Kedua kemapuan tersebut harus berkembang secara beriringan dan bekesinambungan. Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa,

[34]Ibid, 98.

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

matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam menyelesaikan persoalan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian persoalan mengenai bilangan.[35] Sedangkan Suriasamantri dalam Susanto mengungkapkan pengertian matematika yaitu pada hakikatnya matematika merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika seseorang dapat mengatur jalan pikirannya.[36] Metamatika sendiri merupakan ilmu yang pasti dan menjadi induk dari segala pengetahuan di dunia ini.

Simbol matematika disajikan dengan nama bilangannya atau disajikan dengan angka atau nomor. Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan bilangan yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan sebagai wujud dari cara belajar seseorang untuk mengatur jalan pikirannya.

Kemampuan dasar matematika anak usia 2-7 tahun diwarnai oleh perembangan berpikir secara simbolis.[37] Refleksi dari kemampuan bepikir secara simbolis dapat dilihat dari kemampuan anak untuk membayangkan benda-benda yang ada disekitarnya secara mental atau hanya berada pada fantasinya saja. Pada usia ini kemampuan anak memahami perubahan-perubahan yang berkaitan dengan jumlah, ukuran, betuk, volume, dan

[35]Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 11.3.

[36]Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 98.

[37] Zainul Arifin El-Basyier,*Saatnya Bersekolah*, (Jogjakarta: Bukubiru, 2009), 61.

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

bidang mulai berkembang. Bilangan merupakan bagian terpenting dalam mengembangkan kemampuan matematika untuk anak usia dini. Oleh sebab itu pengetahuan mengenai bilangan perlu dikenalkan sedini mungkin yaitu dengan kaedah atau cara yang benar.

Bilangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah banyak benda, satuan jumlah, ide bersifat abstrak, yang memberikan keterangan mengenai banyak anggota himpunan.[38] Bilangan juga merupakan elemen dasar dalam berhitung. Menurut Ensiklopedia Matematika, bilangan merupakan sesuatu yang abstrak, tidak berbentuk dan hanya ada di pikiran.[39] Bilangan digunakan untuk menunjukkan jumlah, banyak atau kuantitas sesuatu. Bilangan mewakili banyaknya suatu benda. Untuk memudahkan dalam hal penulisan, kemudian dibuatkan gambaran nyata untuk bilangan. Gambaran nyata inilah yang disebut lambang bilangan. Lambang bilangan tersebut yang kemudian dikenal dengan istilah angka.

Angka adalah simbol suatu bilangan. Sebuah angka digunakan untuk melambangkan bilangan. Angka lebih berperan sebagai lambang tertulis dari sebuah bilangan. Angka dapat juga disebut sebagai lambang bilangan yang menyatakan nama dari suatu bilangan tertentu.[40] Perbedaan antara angka dan bilangan secara jelas dapat dilihat apabila angka adalah 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,dst. Dan apabila bilangan adalah satu, dua, tiga, empat, lima, enam, tujuh, delapan, sembilan, sepuluh, dst. Berdasarkan pendapat

[38]Kamus Besar Bahasa Indonesia,*Arti Lambang Bilangan*, (2017). https:kbbi.web.id/bilang&hl-id-ID..

[39] Diah Rahmatia, *Ensiklopedia Matematika*, (Bekasi: Ganeca Exact, 2007), 11.

[40] Abdul Halim Fathani,*Matematika*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2012), 120.

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

di atas dapat disimpulan bahwasanya lambang bilangan adalah sekumpulan angka yang merupakan nama dari bilangan tertentu.

1. **Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Indikatornya**

Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berasal dari kata "mampu" yang berarti bisa, sanggup, kuasa, melakukan sesuatu, dapat.[41] Sedangkan kemampuan diartikan sebagai kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan.[42] Menurut beberapa ahli mengungkapkan sebagai berikut:

a. Munandar mengungkapkan bahwasannya kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.[43] Menurutnya, kemampuan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga anak mampu melakukan sesuatu.
b. Menurut Robin, kemampuan merupakan suatu kapasitas berbagai tugas dalam suatu pekerjaan tertentu.[44]

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasannya kemampuan merupakan suat daya atau kesanggupan dalam diri individu dimana daya ini dihasilkan dari bawaan atau latihan dalam menyelesaikan tugas. Dalam Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan pada anak usia 4 sampai dengan 5 tahun, Menurut Peraturan

[41]Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 707.
[42]Ibid, 707.
[43] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 7.
[44] Ibid, 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

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 Tahun 2014 yakni mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda antara 1 sampai dengan 10.[45]

Berdasarkan kesimpulan bahwasanya lambang bilangan adalah sekumpulan angka yang merupakan nama dari bilangan tertentu, maka dapat dijelaskan mengenai pengertian tentang kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah suatu daya atau kesanggupan yang dimiliki anak sejak dini untuk mengembangkan pengetahuannya dalam belajar matematika yaitu mengenal berbagai angka (lambang bilangan) sesuai dengan tahap perkembangannya dan dapat terus meningkat.

2. Tahap Pembelajaran Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini

Pemahaman mengenai konsep matematika tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kognitif seorang anak. Belajar lambang bilangan dari objek nyata perlu diberikan terlebih dahulu sebelum anak belajar angka. Penguasaan matematika anak usia Taman Kanak-kanak akan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:[46]

a. Tahap konsep. Pada tahap ini, anak menghitung segala macam benda yang dapat dihitung dan dilihat oleh indranya. Anak akan memahami konsep melalui pengalaman dengan benda konkret.

[45]Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 tentang Sandart Nasional PAUD*, (Jakarta:Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI, 2014), 26.

[46] Ahmad Susanto,*Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 100.

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. Tahap transmisi. Tahap ini merupakan peralihan dari konkret ke lambang. Anak mulai bersungguh-sungguh dalam memahami. Tahap transmisi diberikan apabila tahap konsep sudah dipahami anak dengan cara membilang benda sesuai dengan bilangan yang disebutkan.

c. Tahap lambang. Pada tahap ini anak diberikan kesempatan untuk mengenal dan menulis lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya secara mandiri.

Bruns mengatakan kemampuan matematika anak berkembang sejak usia tiga tahun. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan mengenal kelompok bilangan, pola, geometri, ukuran, pemecahan masalah.[47]. Pengalaman anak tentang bilangan dimulai dari pengalamannya melihat angka-angka disekitarnya. Adapun kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan melalui beberapa tahap, diantaranya yaitu:[48]

a. Tahap mengenal dan membaca bilangan

Pada tahapan awal mengenal bilangan anak dikenalkan secara lisan atau lewat ucapan. Setelah itu anak perlu mengenal membaca bilangan. Mengenal bilangan berhubungan dengan kemampuan persepsi visual dan tugas megingat. Kemampuan visual bertujuan untuk membedakan antara angka yang satu dengan yang lain. Untuk itu guru perlu mengenalkan angka secara visual untuk kemudian diingat oleh anak.

[47] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2012), 161.

[48] Tombokan Runtukahu, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), 92.

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. Tahap menulis angka

Menulis angka dengan benar membutuhkan koordinasi antara motorik halus khususnya koordinasi antara mata dan tangan. Setiap angka memiliki keunikan dan perbedaan cara penulisannya. Untuk itu anak perlu dikenalkan dengan cara menuliskan angka dengan benar

c. Tahap membilang

Pada tahap membilang angka, menurut Reys, terdapat dua kegiatan yakni anak menyebut seri bilangan mulai dari angka satu, dan anak dapat menunjuk pada objek yang berbeda sementara ia sedang menghitung.[49] Kegiatan membilang penting dikenalkan sebagai modal dalam mengembangkan kemampuan berhitung selanjutnya.

2. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa latin "*medius*", dan secara harfiah berarti "tengah". Sedangkan dalam bahasa arab, "media" adalah perantara = *wasa'il* atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.[50] Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut:

a. Menurut Boove, media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan.[51] Menurutnya, media pembelajaran

[49] Ibid, 97.
[50] Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2006), 3.
[51] Hujair Sanaky. *Media Pemelajaran Interatif Inovatif*,(Yogyakarta: Kaukaba Dipantara,2013), 3..

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

adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

b. Menurut Gerlach & Ely, media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat siswa memperoleh pengetahuan keterampilan dan sikap yang baru.[52] Menurutnya, guru, buku, dan lingkungan di sekolah merupakan salah satu dari media pembelajaran.

c. Menurut Yusuf Hadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehinggadapat menumbuhkan terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut.[53] Media dapat dikatakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa untuk meningkatkan efektivitas dari tujuan pebelajaran. Apabila dikaitkan dengan Pendidikan Anak Usia Dini, maka media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat atau bahan untuk belajar dan bermain yang membuat anak memperoleh pengetahuan serta keterampilan dari media pembelajaran tersebut.

[52] Agus Prasetyo Kurniawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*, (Surabaya: UINSA Press, 2014), 4.

[53] Hujair Sanaky, *Media Pemelajaran Interaktif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 4

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. Manfaat Media Pembelajaran

Nana Sudjana berpendapat bahwasannya media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang sangat penting untuk membantu proses belajar disekolah, diantaranya yaitu:[54]

a. Pembelajaran terasa lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
b. Bahan pembelajaran lebih mudah dipahami siswa, sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.
c. Metode pengajaran lebih bervariasi, dengan menggunakan media pembelajaran membuat siswa tidak bosan.

Manfaat media pembelajaran untuk anak usia dni menurut Badru Zaman, antara lain:[55]

a. Sebagai sarana mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak bagi anak usia dini, misalnya untuk menghadirkan angin yang bertiup, guru bisa menggunakan media gambar untuk mengenalkannya.
b. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya apabila dihadirkan dalam kelas seperti binatang buas melalui media gambar atau video.
c. Mampu menampilkan objek yang terlalu besar dan kecil seperti kapal laut, pesawat, pasar, candi, bakteri, nyamuk, dan semut dan sebagainya melalui tanyangan video di dalam kelas.

[54] Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 2.
[55] Badru Zaman, *Media dan Sumber Belajar TK.*, (Jakarta: Universtas Terbuka, 2009), 4.10.

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. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Rayandra asyhar, media pembelajaran menurut jenisnya terbagi menjadi empat jenis, antara lain:[56]

a. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Contohnya buku, poster, globe, peta, gambar, dll.

b. Media audio adalah media yang hanya digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran dari peserta didik. Pesan yang diperoleh berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata, dll. Sedangkan non verbal berupa bunyi-bunyian, musik, nada, bunyi tiruan, dan sebagainya. Adapun media audio yang sering digunakan adalah tape recorder, CD, dan radio.

c. Media audio visual adalah media pembelajaran yang melibatkan indera pendengaran dan pengelihatan yang terjadi dalam satu proses kegiatan. Contoh media audio-visual adalah tayangan TV, film, dan video.

d. Multimedia adalah media pembelajaran yang meghasilkan bunyi dan teks. Multimedia merupakan jenis media yang menggunakan berbagai jenis media secara teritegrasi dalam satu kegiatan. Media multimedia memberikan pengalaman secara langsung baik dengan cara melakukan di lokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, dan sebagainya.

[56]Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran,* (Jakarta: Refernsi Jakarta, 2012), 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

4. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Hujair, karakteristik pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan mengenai beberapa hal, diantaranya yaitu:[57]

a. Tujuan dari pembelajaran.
b. Bahan atau materi pembelajaran.
c. Metode yang digunakan pada saat pembelajaran.
d. Kesediaan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
e. Kondisi dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Karakteristik pemilihan media untuk anak usia dini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan khusus. Hal ini senada dengan pendapat Badru Zaman yang menyebutkan karakteristik pemiihan media untuk anak usia dini, antara lain:[58]

a. Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini sehingga mendukung pembelajaran.
b. Media pembelajaran dipilih didasarkan atas manfaat mengapa, untuk apa, dan mengapa memilih media pembelajaran tersebut.
c. Media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum PAUD yang ada dan mengandung nilai edukatif.
d. Media pembelajaran dibuat berdasarkan pertimbangan syarat kualitas media seperti relevansi dengan tujuan, berwarna, menarik, tahan lama, tidak berbahaya, dan menambah dunia fantasi bermain anak usia dini.

---

[57] Hujair Sanaky, *Media Pemelajaran Interatif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara,2013), 6.

[58] Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2013), 155.

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. Media pembelajaran dapat dibuat berdasarkan pencarian referensi dari berbagai sumber seperti kajian buku, internet, atau kerja sama dengan forum satuan PAUD. Tujuannya adalah mendapat informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kondisi peningkatan mutu pendidikan melalui media pembelajaran saat ini.

3. Media Buah *Puzzle* Angka

1. Pengertian Media Buah *Puzzle* Angka

Gambar 2.1 Media Buah *Puzzle* Angka

Media buah *Puzzle* angka berasal dari tiga kata yakni "buah", "*Puzzle* ", dan "angka". Kata "buah" memiliki arti bagian tumbuhan yang berasal dari bunga atau putik.[59] Alasan mengapa peneliti memilih tema buah untuk pembuatan media pengenalan lambang bilangan karena buah banyak disukai oleh anak-anak. Bentuk dan rasa buah yang bervariasi diharapkan mampu membuat daya tarik sendiri dalam penggunaan media tersebut.

[59]Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 166.

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

Kata "*Puzzle* " memiliki arti dari sebuah permainan yang dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan beragam masalah dengan menggunakan logika dan dapat mengembangkan kemampuan logika matematika.[60] Sedangkan kata "angka" memiliki arti sebagai lambang bilangan yang menyatakan nama dari suatu bilangan tertentu.[61] Angka sendiri merupakan bagian dari simbol matematika.

Puzzle terdiri dari beberapa kepingan yang membentuk suatu gambar yang utuh. *Puzzle* termasuk media pembelajaran yang berjenis media visual. Termasuk klasifikasi media visual karena *Puzzle* berbentuk dua dimensi dan hanya dapat dicerna melalui indra pengelihatan saja. Dalam memainkan *Puzzle* diperlukan kesabaran dan ketelatenan dalam merangkainya. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media buah *Puzzle* angka ini berasal dari kertas duplek yang dibungkus dengan kain flannel dengan bentuk buah dan warna yang menarik dan disukai anak.

Media buah *Puzzle* angka berbentuk *Puzzle* dengan bentuk buah. Buah tersebut tersusun dari *Puzzle* yang berjumlah dua keping. Kepingan *Puzzle* yang hanya dibuat dua keping bertujuan agar anak tidak terlalu fokus pada permainan *Puzzle* melainkan pada tujuan untuk mengenalkan lambang bilangan. Berdasaran penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya media buah *Puzzle* angka adalah sarana menyampaikan informasi atau pesan mengenai lambang bilangan 1-10 yang dikemas

[60] Zainul Arifin El-Basyier, *Saatnya Bersekolah*, (Jogjakarta: Bukubiru. 2009), 69.
[61] Abdul Halim Fathani, *Matematika*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media. 2012), 120.

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

melalui permainan *Puzzle* dua keping dengan tema buah untuk anak usia empat sampai dengan lima tahun.

2. Tujuan Media Buah *Puzzle* Angka

Tujuan dari media buah *Puzzle* angka adalah sebaga berikut:

a. Media buah *Puzzle* angka sangat cocok dimainkan dalam rangka mengasah perkembangan kognitif anak usia dini khususnya pada kemampuan pengenalan lambang bilangan.

b. Media *Puzzle* sangat disukai anak-anak karena tergolong media permainan yang menyenangkan.

c. Media buah *Puzzle* angka tergolong media yang menarik karena bentuknya menyerupai buah kesukaan anak. Sehingga menumbuhkan motivasi belajar mengenal lambang bilangan 1-10.

d. Melalui media buah *Puzzle* angka ini anak akan mengalami proses pembelajaran secara konkrit khususnya dalam rangka mengenalkan lambang bilangan 1-10.

e. Melalui media buah *Puzzle* angka ini, diharapkan anak dapat mencapai indikator mengenai pengenalan lambang bilangan 1-10 secara baik dan mampu memperbaiki kekurangan dari masalah yang ada di sekolah tempat penelitian.

f. Media buah *Puzzle* angka ini dirancang seefisien mungkin agar selurh indikator pada materi ini dapat tercapai secara maksimal.

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. Cara Menggunakan Media Buah *Puzzle* Angka

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan dalam mengunakan media buah *Puzzle* angka sesuai dengan indikator yang hendak dicapai. Adapun cara yang digunakan bisa dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2.1
Deskripsi Penggunaan Media "Buah *Puzzle* Angka"

Materi (indikator)	Deskripsi Penggunaan Media "Buah *Puzzle* Angka"
Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda	✓ Guru meletakkan media buah *Puzzle* angka dalam bentuk horizontal (mendatar). ✓ Guru melepas semua kepingan *Puzzle* yang terdapat pada media. ✓ Guru menempel kartu angka 1-10 secara berurutan pada papan tulis dan kemudian guru meminta anak membacanya secara urut (hanya dilakukan pada pelaksanaan tindakan ke 1) ✓ Anak diminta menyusun kepingan *Puzzle* hingga membentuk buah jeruk yang utuh. ✓ Anak diminta menyebutkan bilangan antara 1-10 dengan media berdasarkan lambang bilangan yang telah ditunjuk guru pada media tersebut.
Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10	✓ Media yang telah dipasang *Puzzle* secara utuh, diletakkan berbentuk horizontal (mendatar) dengan posisi lambang bilangan 1-10 yang acak. ✓ Anak diminta mengurutkan media berdasarkan lambang bilangan 1-10 yang sudah tertera pada kepingan *Puzzle* secara urut
Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda	✓ Guru melepas semua kepingan *Puzzle* yang terdapat di media. ✓ Guru meletakkan kepingan *Puzzle* yang bergambar banyak buah pada media, kemudian meletakkan kepingan *Puzzle* yang begambar lambang bilangan 1-10 secara acak. ✓ Anak diminta mencari kepingan *Puzzle* yang hilang dengan cara memasangkan *Puzzle* bergambar lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah gambar buah yang tertera pada media.

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

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.[62] Penelitian tindakan kelas ini disusun untuk memecahkan suatu masalah yang terjadi di dalam kelas dengan dengan cara melakukan perubahan-perubahan yang berfungsi sebagai peningkatan berdasarkan masalah yang ada.

Tindakan yang digunakan berupa penggunaan media buah *Puzzle* angka yang merupakan inovasi baru yang akan diterapkan pada pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A dengan rentang usia empat sampai dengan lima tahun. Dalam hal ini peneliti mengamati dan meneliti secara langsung pada saat proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Peneliti menggunakan bentuk penelitian kolaboratif dimana guru mempunyai posisi sebagai mitra kerja peneliti.

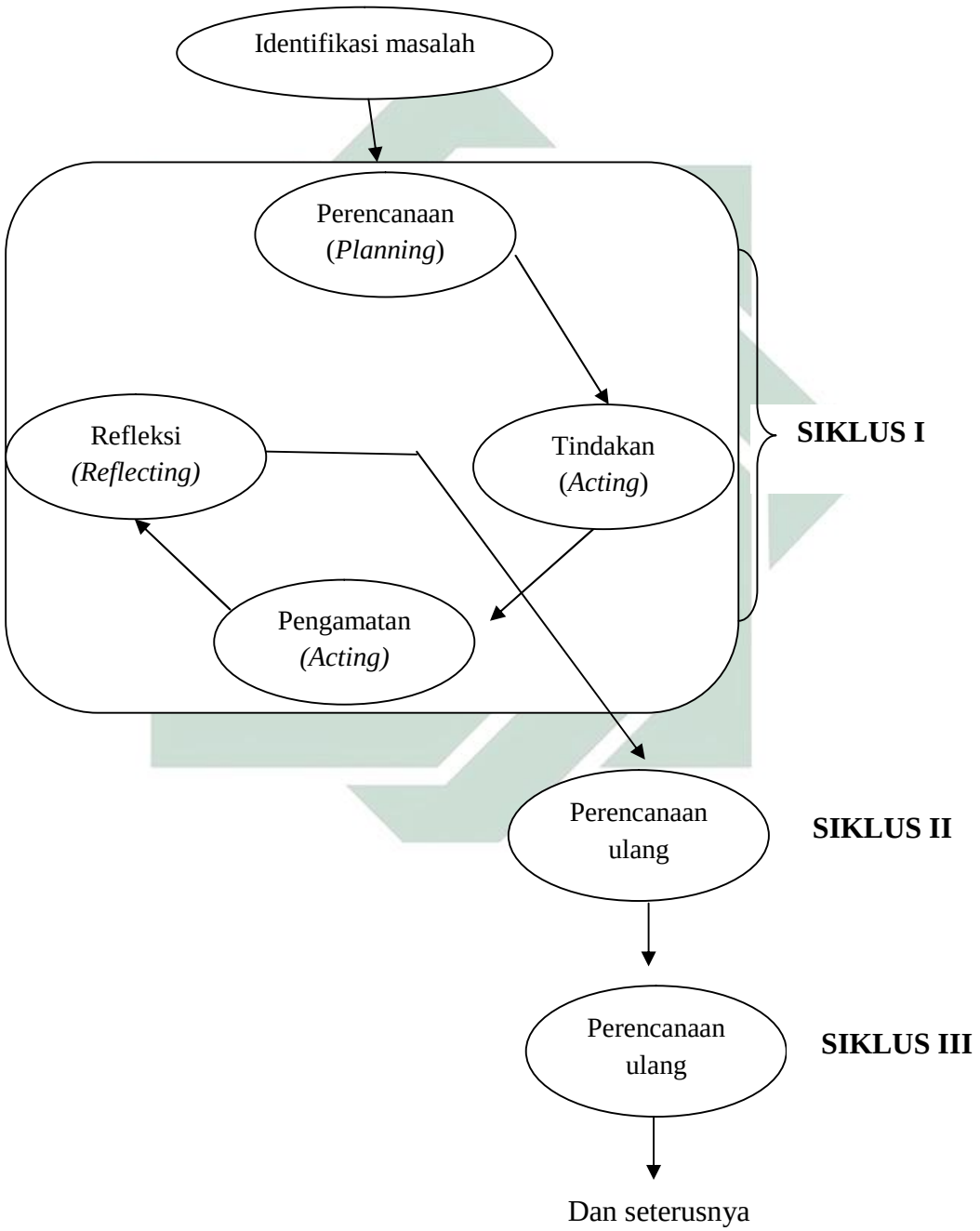
Model penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu model Kurt Lewin. Model penelitian tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kurt Lewin memiliki empat kompnen yakni: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan

[62] Jauhar Fuad, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2012), 3.

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

(*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).[63] Adapun hububungan keempat komponen itu dipandang sebagai satu siklus yang dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Alur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kurt Lewin[64]



[63] Samsu Sumadoyo, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 39.
[64] Nur Hamim, *Penelitian Tindakan Kelas,* (Surabaya: PT. Revka Petra Media, 2009), 65.

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. Latar (Setting) Penelitian Dan Karakteristik Subjek Penelitian

1. Latar (Setting) Penelitian

Latar atau setting dalam penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus penelitian.

a. Tempat penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Raudlatul Athfal Babussalam tepatnya di desa Bareng Krajan RT 02 RW 01, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo.

b. Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Penentuan waktu penelitian berdasarkan pada kalender akademik sekolah, sebab penelitian ini memerlukan beberapa siklus yang akan membutuhkan proses belajar di dalam kelas.

c. Siklus penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali siklus Siklus I dilaksanakan pada tanggal 28, 30, dan 31 Mei 2018. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 4, 5, 6 Juni 2018. Sedangkan siklus III dilaksanakan pada tanggal 7, 8, 9 Juni 2018.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo. Subjek penelitian berjumlah 23 anak dengan klasifikasi 9 laki-laki dan 14 perempuan.

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. Variabel Yang Diselidiki

Variabel adalah suatu fenomena yang bervariasi atau suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi.[65] Berdasarkan judul dalam penelitian ini terdapat tiga variabel yaitu:

a. Variabel input: Anak kelompok A1 di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo.
b. Variabel Proses: Penggunaan media "Buah *Puzzle* Angka".
c. Variabel Output: Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

D. Rencana Tindakan

Berdasarkan model penelitian menurut Kurt Lewin, maka rencana tindakan penelitian ini dilaksanakan dengan dua siklus. Apabila siklus pertama dinyatakan belum bisa menghasilkan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, maka penelitian dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya. Akan tetapi untuk menambah tingkat keakuratan penelitian, maka dalam tahap pelaksanaan dalam setiap siklus dilakukan sebanyak tiga kali berdasarkan indikator yang hendak dicapai. Dalam setiap pertemuan membutuhkan waktu 120 menit. Adapun uraian rencana tindakan pada setiap siklus dapat diuraikan sebagai berikut:

[65] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 185.

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

1. **Siklus I**

a. **Perencanaan (*Planning*)**

Perencanaan merupakan suatu proses yang terdiri atas beberapa langkah kegiatan untuk menghasilkan suatu produk yang berupa seperangkat komponen yang siap untuk dimplementasikan dalam tahap pelaksanaan dan pengamatan pada kelas yang memiliki permasalahan.[66] Adapun perencanaan yang akan dilakukan dalam penelitian meliputi:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Pembuatan RPPH berfungsi sebagai sebuah acuan peneliti untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
2) Mempersiapkan alat dan bahan termasuk media "Buah *Puzzle* Angka" yang digunakan dalam penelitian. Alat dan bahan mengajar disesuaikan dengan RPPH yang telah dibuat.
3) Menyusun instrumen penelitian dan penilaian yang meliputi:
   a) Menyusun pedoman observasi guru dan siswa yang akan digunakan peneliti dalam melakukan pengamatan pada anak saat melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media "Buah *Puzzle* Angka".
   b) Mempersiapkan dokumentasi berupa foto sebagai bukti bahwa telah melakukan penelitian dan lembar latihan pengayaan siswa

[66] Epon Ningrum, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Ombak, 2014), 82.

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 akan digunakan untuk mengukur seberapa dalam kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media "Buah *Puzzle* Angka".

c) Mempersiapkan instrument penilaian untuk mengukur tingkat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Menurut Sumarno, pelaksanaan merupakan ativitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran pada kondisi kelas tertentu.[67] Adapun kegiatan pelaksanaan dalam penelitian ini meliputi:

1) Guru memberikan motivasi kepada anak agar anak dapat bersemangat dan siap dalam menerima pembelajaran.
2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
3) Guru mengenalkan kepada anak tentang media "Buah *Puzzle* Angka" dan mendemonstrasikan cara menggunakannya.
4) Guru melaksanakan langkah pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pada setiap siklus terdapat tiga kali pelaksanaan (*acting*). Pada setiap pelaksanaan (*acting*) anak diharapkan mampu mencapai semua indikator mengenal lambang bilangan 1-10. Mengingat pelaksanaan siklus yang lebih dari satu hari, maka cara penggunaan media media "Buah *Puzzle* Angka" dibuat bevariasi sesuai dengan tujuan agar anak tidak merasa bosan.

[67] 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

5) Peneliti melaksanakan tes unjuk kerja pada semua anak untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada akhir siklus.

c. Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan merupakan suatu upaya untuk mengamati dan mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama proses pelaksanaan (*acting*) dilakukan.[68] Adapun pengamatan yang dilakukan oleh peneliti meliputi

1) Mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.
2) Mengamati seluruh aktifitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam menggunakan media "Buah *Puzzle* Angka" dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi diartikan sebagai kegiatan mengulas secara kritis tentang apa yang terjadi pada siswa, suasana kelas, dan guru.[69] Pada tahap ini peneliti bersama guru berkolaborasi dalam menentukan hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Adapun hal- hal yang perlu direfleksi ialah sebagai berikut:

[68] Ibid, 89.
[69] Ibid, 101.

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

1) Peneliti merefleksi seberapa jauh tindakan yang telah dilaksanakan dapat menghasilkan perubahan atau peningkatan pembelajaran secara signifikan.
2) Peneliti merefleksikan apa saja kendala dan kelemahan yang dialami selama pelaksanaan siklus I.
3) Peneliti mengevaluasi pelaksanaan siklus I agar dapat mengetahui bagaimana langkah menyempurnakannya apabila dilaksanakan penelitian kembali pada siklus kedua.

2. Siklus II

Bentuk perencanaan dan pelaksanakan diharapkan mampu memperbaiki tindakan pada siklus I. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus II meliputi:

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang akan dilakukan dalam siklus II meliputi:

1) Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siklus satu dan membuat alternatif pemecahan masalah.
2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penyusunan RPPH didasarkan pada refeksi siklus I, dimana perbedaan terletak pada metode pembelajaran. Apabila pada siklus I pada kegiatan apersepsi anak hanya dikenalkan lambang bilangan melalui kartu angka, maka pada siklus II selain pengenalan lambang bilangan melalui kartu angka pada kegiatan apersepsi, guru juga menambahkan metode bernyanyi “angka”. Tujuan dari

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

adanya metode bernyanyi tersebut adalah agar anak mampu mengingat atau menghafal setiap bentuk dari lambang bilangan 1-10 dengan mudah. Berikut merupakan bentuk syair bernyanyi "angka"

Gambar 3.2 Syair lagu "Angka"

"Angka"
Satu itu garis lurus
Dua itu lengkung tidur
Tiga itu lengkung-lengkung
Empat miring, tidur, lengkung
Lima lurus, lengkung, tidur
Enam itu miring lengkung
Tujuh itu tidur miring
Delapan itu telur bertingkat
Sembilan lengkung, lurus, lengkung
Sepuluh itu garis lurus telur

4) Mempersiapkan alat dan bahan untuk mengajar sesuai dengan RPPH yang telah dibuat.
5) Menyusun instrumen penelitian dan penilaian sesuai dengan yang dilakukan pada siklus I.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Adapun kegiatan pelaksanaan dalam siklus II ini sama halnya dengan pelaksanaan pada siklus I. Peneliti melakukan tindakan pelaksanaan berdasarkan RPPH yang telah dibuat. Adapun jumlah pelaksanaan tindakan tetap berlangsung sampai tiga kali pertemuan. Peneliti juga akan tetap melaksanakan penilaian pada semua anak untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada akhir 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

c. Pengamatan (*Observing*)

Adapun tahap pengamatan (*observing)* yang dilakukan oleh peneliti sama halnya dengan siklus I yakni bertujuan untuk mengetahui aktifitas guru dan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan tersebut yang nantinya akan dievaluasi dan dibandingkan untuk mengetahui peningkatan yang diperoleh dari siklus sebelumnya.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi yang dilakukan pada siklus II sama seperti refleksi pada siklus I. Adapun tujuannya yakni untuk merefleksikan apa yang telah dilakukan pada siklus II dan mengetahui apa saja kendala dan kelemahan yang telah dialami ketika pembelajaran berlangsung Sehingga akan ada tindakan perbaikan yang akan dilakukan pada siklus III.

3. Siklus III

Bentuk perencanaan dan pelaksanakan diharapkan mampu memperbaiki tindakan pada siklus III. Adapun tahapan yang dilakukan pada siklus III meliputi:

a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan yang akan dilakukan dalam siklus III meliputi:

1) Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siklus dua dan membuat alternatif pemecahan masalah.

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 Harian (RPPH). Penyusunan RPPH didasarkan pada refeksi siklus II, dimana perbedaan terletak pada variasi metode pembelajaran. Apabila pada siklus II menggunakan metode bernyanyi "angka" pada kegiatan apersepsi, maka dalam siklus III akan diselingi dengan kegiatan bernyanyi sambil menulis angka. Tujuan dari bernyanyi sambil menulis angka ini agar anak lebih mengingat atau menghafal lagi setiap bentuk dari lambang bilangan 1-10 melalui pengalamannya bernyanyi sambil menulis. Selain itu semakin anak menghafal lagu angka, maka semakin bertambah pula hafalannya terkait dengan bentuk angka yang ada pada syair.
3) Mempersiapkan alat dan bahan untuk mengajar sesuai dengan RPPH yang telah dibuat.
4) Menyusun instrumen penelitian dan penilaian sesuai dengan yang dilakukan pada siklus I dan II.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Adapun kegiatan pelaksanaan dalam siklus III ini sama halnya dengan pelaksanaan pada siklus I dan II. Peneliti melakukan tindakan pelaksanaan berdasarkan RPPH yang telah dibuat. Adapun jumlah pelaksanaan tindakan tetap berlangsung sampai tiga kali pertemuan. Peneliti juga akan tetap melaksanakan penilaian pada semua anak untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada akhir 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

c. Pengamatan (*Observing*)

Adapun tahap pengamatan (*observing)* yang dilakukan oleh peneliti sama halnya dengan siklus II yakni bertujuan untuk mengetahui aktifitas guru dan anak pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan tersebut yang nantinya akan dievaluasi dan dibandingkan untuk mengetahui peningkatan yang diperoleh dari siklus sebelumnya.

d. Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi yang dilakukan pada siklus III sama seperti refleksi pada siklus II. Namun pada siklus III ini disertai dengan analisis kesimpulan atas penggunaan media "Buah *Puzzle* Angka" terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo. Apabila hasil refleksi menunjukkan bahwasannya kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat, lembar observasi baik, dan ketuntasan hasil belajar anak mencapai target yang direncanakan, maka siklus berhenti sampai siklus III.

E. Data Dan Cara Pengumpulan Data

1. Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dan informasi dari berbagai sumber antara 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

a. Guru

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan media “Buah *Puzzle* Angka” dan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 apabila dilakukan dalam pembelajaran di kelas.

b. Anak kelompok A1

Untuk memperoleh data mengenai perkembangan kemampuan kognitif mengenal lambang bilangan 1-10 dan hasil belajar anak ketika proses pembelajaran berangsung.

c. Data kualitatif

Data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang menggambarkan segala bentuk aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung.

d. Data kuantitatif

Data yang berupa nilai hasil belajar anak pada setiap siklus dan mengetahui adanya peningkatan terhadap pelaksanaan siklus yang telah dilakukan.

2. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pegumpulan data yang diambil dalam penelitian ini adalah teknik observasi, penilaian, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tujuan agar data yang diperoleh dapat diuji tingkat validitasnya. Sedangkan instrument penelitian tindakan kelas adalah semua alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data tentang semua

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 pembelajaran.[70] Berikut uraian tentang teknik dan instrument pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti:

a. Observasi

Jenis observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi partisipatif, dimana peneliti terliat secara langsung dalam kegiatan subjek yang akan diamati.[71] Observasi dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti yang bertujuan untuk memperoleh informasi terkait kegiatan yang telah dilakukan didalam kelas. Semua kegiatan yang terjadi pada saat pembelajaran akan dicatat pada lembar observasi.

Observasi akan dilakukan oleh guru kelas dan peneliti. Adapun guru kelas melakukan observasi kepada peneliti saat menjadi guru ketika proses pelaksanaan tindakan dilakukan. Sedangkan peneliti akan mengobservasi seluruh kegiatan siswa pada saat pembelajaran berlagsung. Hasil dari observasi tersebut akan digunakan sebagai data untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A. Adapun bentuk instrument observasi bisa dilihat pada (*lampiran).*

b. Penilaian

Dalam penelitian ini, bentuk dari penilaian yang akan dilakukan yakni melalui latihan pengayaan secara lisan, dan latihan pengayaan menghubungkan. Adapun uraiannya sebagai berikut:

[70] Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), 85.
[71] Risky Setiawan, *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research) Teori dan Praktik*, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2017), 89.

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

1) Latihan pengayaan secara lisan yaitu bentuk penilaian yang digunakan untuk mengetahui daya serap anak untuk masalah yang berkaitan dengan kognitif. Bentuk latihan ini diberikan pada penilaian indikator menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda dan menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10.
2) Latihan pengayaan menjodohkan yaitu bentuk soal memasangkan suatu pertanyaan dan jawabannya. Bentuk latihan menjodohkan ini diberikan pada penilaian indikator menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda.

Adapun bentuk instrumentnya meliputi:

Tabel 3.1 Indikator, Jumlah Tes, Bentuk Tes Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10.

Variabel	Indikator	Jumlah Tes	Bentuk Tes
Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10	1. Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda	10 butir soal	Lisan
	2. Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10	10 butir soal	Lisan
	3. Menghubungkan atau bilangan 1-10 dengan benda-benda memasangkan lambang	6 butir soal	Menjodohkan atau memasangkan

Tabel 3.2 Instrumen Penilaian Mengenal Lambang Bilangan 1-10

Variabel	Indikator	Tes / kinerja	Skor			
			1	2	3	4
Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10	Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 melalui kartu angka.				
	Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10	Anak mampu menunjukkan urutan lambang bilangan 1-10 melalui kartu angka.				
	Menghubungkan atau bilangan 1-10	Anak mampu menghubungkan atau				

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

Variabel	Indikator	Tes / kinerja	Skor			
			1	2	3	4
	dengan benda-benda memasangkan lambang	memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai melalui latihan pengayaan.				

Tabel 3.3 Kisi-kisi Penilaian Mengenal Lambang Bilangan 1-10

Indikator	skor	Keterangan
Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda	1	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan kartu angka tapi masih terdapat 7-10 soal yang salah.
	2	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan kartu angka secara mandiri tapi masih terdapat 4-6 soal yang salah.
	3	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan kartu angka secara mandiri tapi masih terdapat 1-3 soal yang salah.
	4	Anak mampu menyebutkan bilangan 1-10 dengan kartu angka secara mandiri dan benar.
Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10	1	Anak mampu menunjukkan urutan lambang bilangan 1-10 melalui kartu angka tapi masih terdapat 7-10 soal yang salah.
	2	Anak mampu menunjukkan urutan lambang bilangan 1-10 melalui kartu angka tapi masih terdapat 4-6 soal yang salah.
	3	Anak mampu menunjukkan urutan lambang bilangan 1-10 melalui kartu angka tapi masih terdapat 1-3 soal yang salah.
	4	Anak mampu menunjukkan urutan lambang bilangan 1-10 melalui kartu angka secara mandiri dan benar.
Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda	1	Anak mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai tapi masih terdapat 5-6 soal yang salah.
	2	Anak mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai tapi masih terdapat 3-4 soal yang salah.
	3	Anak mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai secara mandiri tapi masih terdapat 1-2 soal yang salah.
	4	Anak mampu menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai secara mandiri dan 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

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah laporan tertulis berupa sumber informasi yang mendukung dan memperjelas adanya penelitian tindakan yang dilakukan.[72] Dokumentasi pada penelitian ini berupa foto selama proses pembelajaran berlangsung, RPPH yang digunakan peneliti selama proses pembelajaran, lembar latihan pengayaan anak, dan keterangan terkait keadaan sekolah yang digunakan penelitian.

F. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Penyajian data kualitatif dilakukan dengan cara memberikan narasi secara runtut pada tiap tahapan atau prosedur penelitian yang berbentuk paragraf.[73] dalam penelitian ini seluruh kegiatan pebelajaran akan dinarasikan secara deskriptif berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Sedangkan penyajian data kuantitatif menyajikan data berupa angka dan prosentase hasil belajar anak.[74] Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa data kuantitatif deskriptif. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara menghitung nilai rata-rata kelas, nilai ketuntasan belajar anak, dan nilai aktivitas guru dan siswa yang selanjutnya akan dideskripsikan hasilnya. Berikut ini merupakan teknik analisa data dalam penelitian ini, antara lain:

[72] Ibid, 121.
[73] Risky Setiawan, Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research)* Teori dan Praktik, (Yogyakarta: Nuha Medika, 2017), 134.
[74] Ibid, 135.

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

1. Penilaian rata-rata kelas. Adapun cara untuk menghitung nilai rata-rata kelas menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{Me} = \frac{\sum \mathbf{x}}{\sum \mathbf{N}}$$

Keterangan:

M = Rata-rata (Mean)

∑x = Jumlah semua skor

∑N = Jumlah anak dalam kelas

…Rumus 3.1

Selanjutnya skor rata-rata yang diperoleh akan diklasifikasikan ke dalam bentuk predikat yang mempunyai skala berikut:

Tabel 3.4 Klasifikasi Skala Penilaian Rata-rata Kelas

Penilaian	Kriteria
90-100	Sangat Baik
70-89	Baik
50-69	Cukup
0-49	Tidak baik

2. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa

Untuk megetahui presentase ketuntasan belajar anak, maka digunakan rumus prosentase. Penggunaan media "Buah *Puzzle* Angka" dikatakan berhasil apabila anak mampu memenuhi ketuntasan belajar yaitu minimal 70% dengan kriteria ketuntasan belajar. Untuk menghitung prosentase ketuntasan belajar menggunakan rumus sebagai berikut:

…Rumus 3.2

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

Keterangan:

P = Angka Prosentase

f = Jumlah frekuensi skor yang tuntas

N = Jumlah seluruh anak A1

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

Tabel 3.5 Klasifikasi Skala Penilaian Tingkat Keberhasilan Belajar

Tingkat Keberhasilan (%)	Kriteria
90-100 %	BSB: Berkembang Sangat Baik
70-89 %	BSH: Berkembang Sesuai Harapan
50-69 %	MB: Mulai Berkembang
0-49 %	BB : Belum Berkembang

Apabila disebutkan bahwasannya presentase hasil belajar anak mencapai 70% atau lebih maka pembelajaran tersebut dikatakan tuntas dan penelitian tindakkan kelas yang telah dilakukan dapat dikatakan berhasil.

3. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

Nilai akhir aktivitas guru dan siswa diperoleh melalui rumus sebagai berikut: ***…Rumus 3.3***

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\textit{Skor yang diperoleh}}{\textit{Skor maksimum}} \times 100$$

Selanjutnya skor perolehan hasil observasi guru dan siswa akan diklasifikasikan ke dalam bentuk predikat yang mempunyai skala berikut:

Tabel 3.6 Klasifikasi Skala Penilaian Hasil Observasi Guru dan Siswa

Penilaian	Kriteria
95-100	Sangat Baik
85-94	Baik
61-84	Cukup
0-60	Tidak baik

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja merupakan suatu kriteria yang digunakan sebagai pedoman untuk melihat keberhasilan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan penggunaan media “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

Puzzle Angka" untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo dinyatakan berhasil apabila:

1. Nilai rata-rata kelas mencapai pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A mencapai tingkat keberhasilan ≥70%.
2. Prosentase ketuntasan belajar siswa pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A mencapai tingkat keberhasilan ≥70%.
3. Penilaian aktivitas guru dan siswa mencapai tingkat keberhasilan ≥85%.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Pada penelitian ini terdapat dua peneliti yang nantinya akan berkolaborasi melakukan tindakan pada saat pembelajaran. Berikut tim peneliti dan tugasnya, sebagai berikut:

1. Identitas Guru

   Nama :Ana Sulistyowati, S.Pd.

   Jabatan :Guru Kelas A1

   Tugas :Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran, mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran, terlibat akif dalam penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

2. Identitas Peneliti

   Nama :Alfiatul Izzati Irawan

   NIM :D98214046

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

Tugas :Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH), menyusun instrument penelitian membuat lembar observasi, menilai hasil latihan pengayaan siswa, melakukan evaluasi kegiatan pembelajaran dari kegiatan inti sampai dengan kegiatan penutup, menilai observasi aktivitas guru dan siswa, membantu mengatur lancarnya pembelajaran, melakukan diskusi dengan guru mengenai pembelajaran yang telah dilakukan, dan menyusun hasil laporan penelitian.

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

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

Penelitian ini dilakukan di Raudlatul Athfal Babussalam yang terletak di Dusun Bareng Krajan RT 02 RW 01, Kecamatan Krian, Kabupaten Sidoarjo. Lokasi sekolah berada pada kawasan pedesaan yang jauh dari keramaian kota Sidoarjo. Sekolah ini merupakan salah satu sekolah yang menjunjung tinggi nilai keagamaan. Sehingga tak heran apabila peminatnya cukup banyak. Selain itu lokasi sekolah yang berdekatan dengan sungai dan sawah membuat suasana bertambah asri. Suasana yang nyaman di sekolah membuat semangat belajar tersendiri untuk anak.

Raudlatul Athfal Babussalam merupakan sekola milik yayasan dan merupakan gabungan dari Madrasah Ibtidaiyah Babussalam. Tahun berdiri sekolah yang sudah hampir 23 tahun membuat sekolah ini semakin mengalami perkembangan yang lebih maju. Berbagai ragam prestasi pernah diraih oleh siswa-siswa Raudlatul Athfal Babussalam, seperti juara 2 festival drumband se-kabupaten Sidoarjo dan Juara 1 festival drumband se-kabupaten Mojokerto, Juara 1 lomba menyanyi lagu religi se-Surabaya, Juara 1 menghias bekal ibu dan anak se-Kabupaten Sidoarjo, Juara 2 menghias batik se-Kabupaten Sidoarjo, juara harapan 1 membuat Alat

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

Permainan Edukatif se-Kabupaten Sidoarjo, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Profil sekolah Raudlatul Athfal Babussalam sebagai berikut:

a. Nama Sekolah :
Raudlatul Athfal Babussalam
b. Nomor statistik : 101235150071
c. NPSN : 69746412
d. Propinsi : Jawa Timur
e. Kecamatan : Krian
f. Desa : Barengkrajan
g. Kode Pos : 61262
h. Telepon : 08563287866
i. Daerah : Pedesaan
j. Status PAUD : Swasta
k. Akreditasi : Belum Terakreditasi
l. Surat Keputusan SK :
Kd.13.15/4/PP.004/2140/2010
m. Tahun Berdiri : 1995
n. Tahun Perubahan : 2010
o. Bangunan sekolah : Milik Sendiri
p. Organisasi Penyelenggara :Yayasan
q. Visi:
Beriman, berprestasi, berbudaya, dan berakhlakul karimah

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

r. Misi:

1) Menciptakan suasana bermain sambil belajar dan memberikan layanan prima sehingga setiap anak mempunyai kemampuan dasar dan berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang dimiliki.
2) Menumbuhkan penghayatan terhadap pengajaran islam dan budaya bangsa sehingga menjadi sumber kearifan dan budi pekerti yang luhur.
3) Merupakan manajemen parsitipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah dan kelompok kepentingan yang terkait dengan sekolah.

2. Kondisi Sekolah

Raudlatul Athfal Babussalam mempunyai bangunan yang tidak begitu luas. Gedung sekolah berbentuk persegi yang mempunyai luas 21 m^2 x 24 $m^{2.}$ Seperti sekolah Taman Kanak-kanak pada umumnya, Raudlatul Athfal Babussalam memiliki tempat bermain yang berada di halaman sekolah. Sedangkan beberapa bangunan ruang yang dimiliki diantaranya yaitu ruang kelas, kantor guru, toilet, dan koperasi siswa.

Keberadaan sekolah yang dekat dengan sungai membuat keamanan di sekolah ini benar-benar harus dijaga. Terdapat gerbang sekolah yang mengelilingi gedung sekolah dan hanya dibuka ketika waktu jam masuk dan pulang sekolah. Adapun sarana dan prasarana yang dimilikiRaudlatul Athfal Babussalam kurang memadai untuk standart sekolah Taman Kanak-kanak. Sekolah inisangat minim dalam pengadaan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam ragka menunjang pembelajaran di kelas. Berikut ini

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 sarana dan prasana yang ada di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian:

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Sekolah

No.	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1.	Ruang kelas	6 unit
2.	Toilet guru	1 unit
3.	Toilet siswa	4 unit
4.	Ruang kantor guru	1 unit
5.	Koperasi sekolah	1 unit
6.	Tempat bermain	1 unit

B. Hasil Penelitian

1. Proses Pembelajaran Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo.

a. Tahap Siklus I

Pelaksanaan siklus I ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yakni pada tanggal 28 Mei 2018, 30 Mei 2018, dan 31 Mei 2018. Adapun tahapan yang dilakukan meliputi:

1) Perencanaan *(Planning)*

Berdasarkan data yang sudah didapat pada saat tahap pra siklus, maka peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas mengenai altenatif pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A dengan menggunakan buah *Puzzle* angka. Berdasarkan refleksi yang didapat pada tahap pra siklus, maka peneliti melaksanakan beberapa persiapan diantaranya yaitu:

a) Menyusun Rencana Program 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

Pada tahap ini peneliti akan membuat Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Peneliti disini diberikan kebebasan dalam menentukan tema pembelajaran oleh pihak sekolah. Peneliti sengaja memilih tema tanaman didasarkan pada pertimbangan media yang akan dilakukan pada saat pelaksanaan *(actuating).* Peneliti juga melibatkan guru kelas sebagai pemberi saran dan masukan dalam penyusunan RPPH. Sebelum RPPH digunakan untuk melakukan tahap siklus, RPPH tersebut divalidasikan kepada dosen validator pada tanggal 26 Mei 2018.

b) Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana pendukung

Peneliti menyiapkan segala kebutuhan yang digunakan untuk alat bantu mengajar sesuai dengan RPPH. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran yang berupa "Buah *Puzzle* Angka". Media pembelajaran di desain semenarik mungkin agar menambah semangat belajar anak. Media pembelajaran dibuat dengan bervariasi gambar sesuai dengan saran dari penguji seminar proposal.

c) Menyusun instrument penelitian

Peneliti menyusun instrument penilaian yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 pada setiap akhir pelaksanaan siklus. Instrumen penilaian yang dibuat oleh peneliti dalam setiap 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

sama. Hal ini dikarenakan indikator pencapaian oleh anak pada setiap siklus juga sama yakni menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda, menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10, dan menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda antara 1-10.

Peneliti juga akan membuat lembar observasi guru dan siswa. Lembar observasi tersebut digunakan ketika pelaksanaan siklus dilakukan. Lembar observasi guru akan diisi oleh guru kelas pada saat peneliti mengajar, sedangkan lembar observasi siswa akan diisi oleh peneliti sendiri berdasarkan pengamatannya pada saat mengajar. Kedua penilaian pada lembar observasi tersebut nantinya akan dijadikan salah satu penentu dari keberhasilan penelitian ini.

2) Pelaksanaan *(actuating)*

Setelah peneliti membuat persiapan perangkat pembelajaran secara tertulis, maka tahap selanjutnya yakni melakukan penelitian atau tahap pelaksanaan *(actuating).* Karena subjek penelitian adalah anak usia dini yang tidak gampang akrab dengan orang lain, maka mengharuskan peeliti untuk mengakrabkan diri dengan anak kelompok A1.

Pada hari pertama, yakni Senin 28 Mei 2018 peneliti mulai mengajar anak kelompok A1. Kegiatan pertama disesuaikan dengan kebiasaan di sekolah tersebut. Sebelum anak masuk kelas, mereka akan

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

berkumpul di lapangan untukbaris-berbaris terlebih dahulu. Setelah itu barulah siswa masuk dalam kelas dan melakukan doa bersama. Pada kegiatan baris-berbaris, peneliti diberikan kesempatan untuk ikut serta menyiapkan siswa menuju halaman sekolah. Baris-berbaris diikui oleh seluruh siswa Raudlatul Athfal beserta seluruh guru.

Setelah mengikuti baris-berbaris, kegiatan belajar di dalam kelas dimulai. Pada kegiatan membuka pembelajaran merupakan titik awal untuk menentukan titik fokus anak untuk kesiapannya menerima materi pembelajaran. Oleh karena itu pada tahap ini peneliti berusaha membangkitkan semangat anak agar konsentrasinya tidak terpecah pada hal yang lain.

Kegiatan pertama dibuka dengan salam. Pada saat guru memberi salam, respon peserta didik sangat bermacam-macam. Ada yang antusias menjawab dengan semangat, ada yang hanya diam saja karena merasa tidak biasa diajar oleh peneliti, dan ada yang hanya diam tidak bersemangat belajar. Peneliti memaklumi akan hal itu, mungkin anak memerlukan adaptasi pada guru baru. Melihat hal ini, guru kelas A1 memberi bantuan untuk memberi pengertian pada anak kelompok A1 bahwa selama sembilan hari ke depan yang berperan sebagai guru adalah peneliti.

Kegiatan pada hari itu sepenuhnya diserahkan pada peneliti. Peneliti mengajak anak-anak untuk berdoa bersama-sama sebelum pembelajaran dimulai. Dalam kegiatan berdo’a, peneliti mengikuti

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

pembiasaan doa yang ada di sekolah tersebut. Kegiatan do'a diawali dengan membaca surat pendek, asmaul husna, serta hafalan surat bahasa arab dan bahasa inggris.

Setelah kegiatan do'a selesai, peneliti berusaha membangkitkan semangat belajar anak-anak dengan cara memberikan *ice breaking* melalui variasi tepuk konsentrasi. Dan ternyata usaha peneliti berhasil membuat anak-anak merasa senang dan terhibur. Sehingga mereka antusias untuk mengikuti alur pembelajaran selanjutnya. Pada tahap ini peneliti lupa untuk mengabsen kehadiran anak kelompok A1. Peneliti langsung menjelaskan tema hari ini dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan anak pada hari ini

Pada kegiatan inti pembelajaran, peneliti menjelaskan tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan oleh anak pada hari itu. Pada tema tanaman, peneliti memilih sub tema jenis-jenis buah dengan harapan buah adalah benda yang disukai oleh anak-anak dan dapat dilihat oleh anak kapan saja dilingkungan rumahnya. Sehingga dapat memudahkan peneliti dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti berusaha menjelaskan materi tentang jenis buah dengan bahasa yang mudah difahami oleh anak.

Dalam penyampaian materi, peneliti berusaha membangkitkan keaktifan siswa dengan tanya jawab tentang buah apa saja yang pernah dimakannya. Respon anak terhadap pertanyaan peneliti lumayan baik meskipun masih terdapat siswa yang kurang aktif. 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

menghadirkan nyanyian tentang buah untuk menambah semangat belajar anak. Peneliti juga berusaha menghadirkan beberapa media yang dapat menunjang dalam menjelaskan materi. Media yang dihadirkan pada hari itu berupa gambar macam-macam buah. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan media buah *Puzzle* angka untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10.

Sebelum anak melakukan tugasnya, Peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu kegiatan apa saja yang hendak dilakukan oleh anak. Kegiatan pada hari itu adalah mewarnai gambar jeruk dan menggunakan media "Buah *Puzzle* Angka". Fokus penting dari kegiatan pembelajaran pada setiap siklus sebenarnya adalah penggunaan media buah *Puzzle* angka. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran yang lain hanyalah sebagai pendukung untuk menjaga suasana kelas agar tetap kondusif selama penggunaan media buah *Puzzle* angka berlangsung.

Peneliti mendemonstrasikan bagaimana cara mewarnai buah yang baik di papan tulis dan cara menggunakan buah *Puzzle* angka. Semua anak kelompok A1 terlihat sangat antusias memperhatikan penjelasan dari peneliti. Mereka terlihat sangat tertarik dengan media yang akan digunakan. Peneliti juga mengajak anak untuk mengenal angka melalui karu angka yang ditempel di papan tulis dan kemudian akan dibaca bersama-sama.

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

Setelah itu, peneliti membagikan lembar kerja mewarnai buah jeruk pada masing-masing anak. Setelah semua anak menerima lembar kerja, barulah peneliti memanggil anak secara bergiliran di depan kelas untuk mulai menggunakan media buah *Puzzle* angka. Pada saat peneliti memanggil anak secara bergiliran inilah awal dari kegaduhan dimulai. Mayoritas anak ingin mendapatkan giliran pertama untuk menggunakan media buah *Puzzle* angka. Namun masalah ini berhasil diatasi oleh peneliti dengan memberikan intruksi bahwasannya siapa yang paling tertib, maka ia berhak mendapatkan giliran memainkan media buah *Puzzle* angka.

Pada saat proses menggunakan media buah *Puzzle* angka pada hari pertama memang membutuhkan tenaga extra. Hal itu dikarenakan sebagian besar siswa masih belum memahami tentang angka. Peneliti masih harus melakukan pengulangan berkali-kali untuk membaca angka pada kartu angka yang ditempel di papan tulis sebelum akhirnya menggunakan media. Setelah menggunakan media buah *Puzzle* angka, anak dipersilahkan melanjutkan tugasnya kembali.

Anak dipersilahkan menempel hasil karya mewarnai di papan tulis dan dilanjutkan dengan istirahat. Pada saat selesai istirahat, anak dan peneliti melakukan recalling terhada pembelajaran yang telah dipelajari pada hari itu. Peneliti memberikan *reward* stiker bintang pada hasil karya terbaik. Kegiatan dilanjutkan pada kegiatan doa bersama sebelum pulang sekolah.

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 hari Rabu, 30 Mei 2018 siklus pertama hari kedua dimulai. Kegiatan diawali dengan kegiatan baris-berbaris di halaman sekolah. Kegiatan pembelajaran hari itu bertemakan sama pada hari pertama yaitu tumbuhan dengan sub tema jenis buah. Namun yang membedakan adalah kegiatan pembelajarannya menggunakan mozaik gambar buah jeruk.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan doa bersama-sama dan kemudian mengabsen kehadiran anak. Peneliti juga mengajak bernyanyi tentang buah sambil bergerak. Kegiatan ini mampu menumbuhkan kesiapan belajar anak karena anak merasa riang. Peneliti menjelaskan materi menggunakan bantuan media gambar buah dan media buah *Puzzle* angka.

Setelah menjelaskan materi, peneliti melakukan demonstrasi cara mengerjakan lembar kerja (mozaik buah jeruk) dan pengguanaan media buah *Puzzle* angka. Semua siswa terlihat sangat serius memperhatikan demonstrasi guru. Ketika siswa mulai mengerjakan lembar kerja, guru memanggil anak secara bergiliran untuk menggunakan media buah *Puzzle* angka di depan kelas. Pada saat penggunaan media ini, mayoritas anak masih kesulitan untuk mengurutkan angka 1-10. Hal ini dipicu karena anak masih belum hafal betul bentuk konkrit dari angka 1-10

Setelah semua selesai menggunakan media buah *Puzzle* angka, peneliti memeriksa hasil karya mozaik anak dan menempelkan di

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

depan kelas. Hasil terbaik akan mendapat stiker bintang dari guru. Setelah jam istirahat berlangsung, kegiatan dilajut dengan *recalling* tentang materi yang telah di dapat terlebih mengenai angka 1-10. Peneliti juga menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran usai ketika ditutup dengan doa sebelum pulang secara bersama-sama.

Pada hari kamis, tanggal 31 Mei 2018 penelti melaksanakan siklus pertama di hari ketiga. Kegiatan masih tetap sama dengan hari-hari sebelumnya. Kegiatan awal sebelum masuk kelas diawali dengan baris-berbaris di halaman sekolah, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran di dalam kelas. Peneliti memulai dengan mengucapkan salam pembuka dan tanya kabar sebelum akhirnya melakukan doa bersama dengan anak. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan *ice breaking* lagu "Kalau kau suka Hati Tepuk Tangan" untuk memberi semangat anak.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak kelompok A1. Sebelum memberikan materi, peneliti melakukan apersepsi tentang materi sebelumnya. Akan tetapi peneliti lupa tidak menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari itu. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan tema tumbuhan dan sub tema buah kesukanku. Ketika peneliti menyampaikan materi buah kesukaan, Respon anak sangat bagus. Terlebih ketika ditanya tentang

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

buah kesukaannya. Semua berantusias menjawab hingga membuat suasana kelas menjadi cukup hidup.

Peneliti tak lupa mengajak bernyanyi tentang buah dengan menggunakan gerak. Mereka bertambah semangat untuk mengikuti pembelajaran. Dalam penyampaian materi, peneliti menggunakan media gambar buah dan media buah *Puzzle* angka sebagai pendukung. Kegiatan pendukung hari ini yang akan dikerjakan oleh anak yakni menggambar bebas buah kesukaan mereka. Namun sebelum itu, peneliti tetap memberikan demonstrasi cara menggambar buah kesukaan yang baik dan mengulang cara menggunakan buah *Puzzle* angka.

Ketika proses menggambar buah kesukaan, terlihat beberapa anak mengalami kesulitan dalam menggambar. Mereka hampir menangis karena merasa tidak bisa menggambar. Keadaan ini membuat guru kelas ikut membantu menangani anak yang hampir menangis. Guru kelas mendampingi dan membujuk anak tersebut agar tidak sampai menangis. Sedangkan pada saat proses menggunakan media buah *Puzzle* angka, paa hari ketiga ini anak sedikit mengalami peningkatan belajar. Beberapa anak terlihat mulai menghafal bentuk-bentuk angka.

Ketika dua kegiatan selesai dilakukan, maka saatnya penempelan hasil karya di depan kelas. Hasil terbaik akan mendapat *reward* stiker bintang dan dilanjutkan dengan istirahat makan bekal.

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

Setelah itu dilanjut dengan *recalling* tentang materi yang telah didapat dan mengulang kembali materi angka yang telah dipelajari. Kegiatan *recalling* ini terlihat lebih lebih semangat dari biasanya. Sebab peneliti juga memberikan kesempatan dua orang anak untuk bercerita tentang buah kesukaan yang pernah dimakan di depan kelas. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan doa.

3) Pengamatan *(Observing)*

Dibawah ini merupakan hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada siklus I:

a) Hasil Observasi Guru

Berdasarkan perhitungan hasil observasi guru pada siklus I, terdapat 11 aspek memiliki nilai sempurna dari 21 aspek. Nilai setiap aspek dikatakan sempurna apabila mendapat skor 4. Adapun total seluruh nilai yang diperoleh oleh guru yakni 78,6%. Nilai tersebut didapat dari 66 jumlah skor yang diperoleh oleh guru, kemudian dibagi dengan nilai maksimal skor, yakni 84. Setelah itu dikalikan 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya hasil dari aktivitas guru pada siklus I ini tergolong cukup.

Pada kegiatan awal hanya terdapat 1 aspek yang mendapat nilai sempurna yaitu mengucapkan salam pembuka. Terdapat 2 aspek yang mendapat skor 3, dan terdapat 3 aspek yang mendapat skor kurang sempurna yakni memperoleh skor 1 dan 2. Aspek tersebut dikarenakan guru lupa melakukan kegiatan apersepsi, guru

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

kurang memberikan motivasi belajar, dan guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran. Sehingga pada kegiatan awal ini guru mendapat skor 14.

Pada kegiatan inti, guru memperoleh nilai sempurna untuk 6 aspek. Guru memperoleh skor 3 pada aspek mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan menunjukkan sikap terbuka terhadap respon anak. Terdapat juga skor 2 untuk aspek penguasaan kelas dan menghasilkan pesan yang menarik untuk anak. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 34.

Pada kegiatan penutup, guru memperoleh skor sempurna pada 4 aspek. Guru hanya memperoleh 1 skor tidak sempurna pada 1 aspek, yakni guru lupa menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari selanjutnya. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 17.

Adapun beberapa aspek yang kurang maksimal pada siklus I ini akan diperbaiki pada siklus II. Sehingga penelitian pada siklus II akan menjadi lebih baik dibandingkan pada siklus I. Dibawah ini merupakan data hasil observasi guru pada siklus I:

Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Mengucapkan salam pembuka.				√
2.	Mengajak anak berdoa sebelum belajar bersama-sama.			√	
3.	Menyiapkan anak untuk belajar.			√	
4.	Melakukan kegiatan apersepsi.	√			

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

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
5.	Memberikan semangat dan motivasi belajar.		√		
6.	Menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.	√			
n Kegiatan Inti					
7.	Menunjukkan penguasaan kelas dan materi pembelajaran.		√		
8.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan.			√	
9.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar, dan karakteristik anak.				√
10.	Mengaitkan materi dengan realistas kehidupan.				√
11.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut.				√
12.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan.				√
13.	Menggunakan media secara efektif dan efisien.				√
14.	Menghasilkan pesan yang menarik dan jelas		√		
15.	Melibatkan anak dalam memanfaatkan media.				√
16.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon anak.			√	
Kegiatan Penutup					
17.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan indikator pencapaian.				√
18.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, benar				√
19.	Melakukan refleksi atau membuat catatan observasi dengan melibatkan anak.				√
20.	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	√			
21.	Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa sebelum pulang.				√
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}}$ X 100 Nilai = $\frac{66}{84}$ X 100 Nilai = 78,6 %					

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

b) Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh aspek yang telah dilaksanakan siswa, terdapat 5 aspek yang mendapatkan skor sempurna dari 21 aspek yang telah dilaksanakan. Aspek dikatakan sempurna apabila mendapat skor 4. Adapun hasil akhir nilai aktivitas siswa ini mendapat nilai 76,2%. Nilai tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat yakni 64 kemudian dibagi dengan skor maksimal yakni 84. Selanjutnya dikalikan 100. Sehingga dapa disimpulkan bahwasannya nilai aktivitas siswa pada siklus I ini dapat dikatakan cukup.

Pada kegiatan awal, terdapat 4 aspek mendapatkan skor 3. Terdapat 2 aspek yang mendapat skor 2 dikarenakan tidak seluruh siswa mengikuti doa bersama-sama dan beberapa siswa belum terlihat siap menerima pelajaran. Sehingga pada kegiatan awal ini siswa mendapat skor 16.

Pada kegiatan inti, siswa memperoleh nilai sempurna untuk 4 aspek. Siswa memperoleh skor 3 pada 3 aspek. Siswa mendapatkan skor 2 untuk 3 aspek. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terlihat tertib ketika guru menjelaskan materi, Siswa terkadang masih kurang menunjukkan respon yang baik terhadap pertanyaan guru, dan siswa masih terlihat malu saat hendak bertanya. Sehingga pada kegiatan inti ini siswa mendapat skor 24.

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 kegiatan penutup, siswa memperoleh skor sempurna hanya pada 1 aspek yakni aspek siswa melakukan doa sebelum pulang bersama-sama. Siswa memperoleh skor 3 pada 2 aspek. Hal ini dikarenakan siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan *recalling.* Siswa memperoleh skor 2 pada 2 aspek, yakni karena siswa kurang menunjukkan sikap penguasaan materi dan siswa belum nampak menggunakan bahasa lisan atau tulisan dengan baik. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 14.

Adapun beberapa aspek yang kurang maksimal pada siklus I ini akan diperbaiki pada siklus II. Sehingga penelitian pada siklus II akan menjadi lebih baik dibandingkan pada siklus I. Dibawah ini merupakan data hasil observasi siswa pada siklus I:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Menjawab salam guru.			√	
2.	Mengikuti doa sebelum belajar bersama-sama		√		
3.	Menunjukkan sikap siap untuk menerima pembelajaran.		√		
4.	Mengikuti kegiatan apersepsi.			√	
5.	Mempunyai semangat dan motivasi belajar yang tinggi			√	
6.	Memperhatikan ketika guru menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.			√	
Kegiatan Inti					
7.	Bersikap tertib ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.		√		
8.	Menunjukkan respon yang baik ketika menerima materi pembelajaran.		√		
9.	Terlibat aktif selama proses pembeajaran berlangsung.			√	
10.	Memiliki keberanian bertanya ketika mengalami kesulitan.		√		

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

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
11.	Mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai ahir				√
12.	Melaksanakan tugas sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.				√
13.	Memperhatikan guru melakukan demonstrasi cara penggunaan media "Buah *Puzzle* Angka".			√	
14.	Terlibat aktif dalam penggunakan media "Buah *Puzzle* Angka".				√
15.	Mampu menerima pesan yang terkandung dalam media "Buah *Puzzle* Angka".			√	
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media "Buah *Puzzle* Angka".				√
Kegiatan Akhir					
17.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian.		√		
18.	Mampu menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, benar		√		
19.	Terlibat aktif dalam kegiatan refeksi bersama guru dan temannya.			√	
20.	Memperhatikan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.			√	
21.	Mengikuti do'a pulang bersama-sama.				√
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}}$ X 100 Nilai = $\frac{64}{84}$ X 100 Nilai = 76,2 %					

4) Refleksi *(Reflecting)*

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya peneliti sudah menjalankan perannya sebagai guru dari mulai kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hanya saja terdapat beberapa langkah yang terkadang terlewati sehingga tidak terlaksana sesuai dengan 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

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas A1, dapat menghasilkan beberapa temuan yang nantinya akan dijadikan perbaikan pada siklus II, diantaranya yaitu:

1) Terdapat beberapa tahapan dalam RPPH yang belum terlaksana seperti guru lupa menyampaikan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran.
2) Terdapat enam anak masih terlihat sungkan apabila ingin bertanya sesuatu karena faktor belum kenal.
3) Anak masih tampak belum tertib ketika pelajaran hendak dimulai
4) Suasana kelas masih belum benar-benar kondusif ketika proses menggunakan media buah *Puzzle* angka
5) Tidak semua anak terlibat aktif dalam kegiatan *recalling*

Berdasarkan refleksi yang diperoleh dari siklus I, maka penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam belum dikatakan berhasil. Guna menjadikan penelitian yang lebih baik maka diadakannya siklus II. Adapun perbaikan yang nantinya digunakan untuk siklus II antara lain:

1) Sebelum mengajar, terlebih dahulu guru mempelajari dengan teliti kegiatan apa saja yang akan dilaksanakan pada hari itu. Hal itu bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan runtut dan tanpa tetinggal satupun.

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) Guru hendaknya lebih mendekatkan diri lagi dengan anak-anak. Guru hendaknya berusaha membuat anak nyaman sehingga memudahkan guru untuk mnginstruksi semua pekerjaan pada anak tanpa penolakan.
3) Guru hendaknya berusaha membangkitan semangat belajar anak melalui pemberian motivasi belajar pada anak.
4) Untuk menjaga kekondusifan suasana belajar didalam kelas guru hendaknya memberikan aturan-aturan yang harus dipatuhi anak atau kesepakatan belajar antara guru dan anak sebelum pembelajaran berlangsung.
5) Penekanan pada pengenalan lambang bilangan 1-10 lebih difokuskan pada saat pemberian materi pembelajaran. Sehingga pada saat *recalling* anak dapat terlibat aktif karena mereka sudah memahami tentang angka.

b. Tahap Siklus II

Pelaksanaan siklus II dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yakni pada tanggal 4 Juni 2018, 5 Juni 2018, dan 6 Juni 2018. Adapun tahapan yang dilakukan meliputi:

1) Perencanaan *(Planning)*

Berdasarkan refleksi yang telah di dapat pada siklus I, maka peneliti menyusun perencanaan diantaranya yaitu:

1) Menyusun Rencana Program 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

Pada tahap ini peneliti akan membuat Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilaksanakan selama tiga kali hari. Peneliti sengaja memilih tema tanaman lagi didasarkan pada pertimbangan media yang akan dilakukan pada saat pelaksanaan *(actuating).*

Peneliti memilih tema kegiatan seperti pada siklus I dengan tujuan agar anak lebih memahami tentang apa yang mereka lakukan. Dan mempermudah guru untuk menkondusifkan kelas. Dalam hal ini diharapkan anak akan meminimalisir pertanyaan mengenai tugas yang mereka kerjakan, sebab ia pernah melakukannya dan mengetahui prosedur langkah mengerjakannya. Akan tetapi meskipun memiliki tema kegiatan yang sama, RPPH yang digunakan memiliki tujuan yang berbeda. Sehingga pembelajaran tidak akan membosankan.

2) Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana pendukung

Peneliti menyiapkan alat dan bahan mengajar sesuai dengan RPPH. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran yang berupa "Buah *Puzzle* Angka". Pada siklus ke II ini, gambar yang tertera pada media berbeda dengan yang digunakan pada siklus I. Apabila pada siklus I menggunakan gambar buah jeruk, pada siklus II menggunakan gambar buah apel.

3) Mempersiapkan instrument penelitian

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 mempersiapkan kembali lembar instrument penilaian yang sama seperti pada saat siklus I dilakukan. Adapun instrument penilaian meliputi instrument penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, serta lembar penilaian hasil observasi guru dan siswa.

2. Pelaksanaan *(actuating)*

Pada hari pertama, yakni Senin, 4 Juni 2018 peneliti mulai mengajar anak kelompok A1. Berdasarkan refleksi dari siklus I, peneliti (guru) berusaha mengakrabkan diri dengan anak. Untuk itu, guru pada hari ini berangkat lebih pagi dari biasanya guna bisa menyambut kedatangan anak di gerbang sekolah. Usaha guru untuk lebih dekat dengan anak disambut baik oleh anak beserta wali murid. Beberapa informasi terkait dengan karakteristik anak juga di dapat dari orangtua anak. Hal ini memudahkan guru untuk mengatasi permasalahan yang nantinya muncul ketika proses belajar di dalam kelas berlangsung.

Kegiatan awal dimulai dari pembiasaan baris-berbaris di halaman sekolah dan dilanjutkan masuk kelas. Ketika anak sudah masuk kelas, guru berusaha menyiapkan anak-anak belajar. Guru mencoba memberikan motivasi belajar dengan cara memberikan informasi bahwasannya siapa yang bisa tertib nanti akan mendapatkan giliran pulang sekolah pertama kali. Ternyata cara ini mampu membuat anak-anak menjadi kondusif.

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

Pelajaran dibuka dengan guru mengucapkan salam kepada anak dan anak menjawab dengan suara lantang. Kegiatan dilanjut dengan doa bersama seperti pembiasaan di pagi hari sebelumnya. Setelah itu guru menanyakan kabar kepada anak sekaligus mengabsen kehadiran siswa kelompok A1. Berdasaran refleksi dari siklus I tentang penguasaan kelas, maka pada hari itu diadakannya beberapa aturan yang harus dipatuhi anak.

Aturan tersebut meliputi guru akan memanggil anak yang tertib terlebih dahulu pada saat proses menggunakan media pembeajaran dan pulang sekolah, guru tidak akan menempel hasil karya anak apabila pada saat proses mengarjakan tidak bersungguh-sungguh, dan apabila mengalami kesulitan mengerjakan dipersilahkan bertanya pada guru dan tidak boleh nangis.

Ketika semua anak memahami aturan yang dibuat oleh guru, guru mencoba mengembalikan kefokusan anak dengan cara mengajaknya tepuk semangat dan menyanyi lagu angka sambil bergerak. Anak dipersilahkan berdiri dan bernyanyi bersama dengan riang. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan apersepsi dari kegiatan sebelumnya serta tanya jawab mengenai materi yang aka disampaikan. Materi pada hari itu bertema tanaman dan sub tema buah kesukaanku. Adapun kegiatan pada hari ini selain menggunakan buah *Puzzle* angka yaitu mewarnai buah apel.

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

Guru juga mencoba mengenalkan bentuk angka melalui bernyanyi lagu angka serta meggerakkan tangan yang kemudian diikut oleh anak. Semua anak dengan seksama memperhatikan dan mencoba mengikuti guru mengerakkan tangan. Guru juga mengulang lagu hingga 3 kali. Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi mengenai cara mewarnai dengan baik dan cara menggunakan media buah *Puzzle* angka. Akan tetapi demonstrasi kali ini berlangsung cukup singkat karena anak sudah memahaminya.

Setelah melakukan demonstrasi, guru segera membagikan lembar kerja pada anak dan memanggil anak secara bergilir di depan kelas untuk menggunakan buah *Puzzle* angka. Pada saat proses menggunakan media buah *Puzzle* angka, sebagian besar anak merasa tertarik dengan perbedaan gambar yang tertera pada media buah *Puzzle* angka. Mereka dengan riang menggunakan buah *Puzzle* angka dengan perasaan bahagia. Akan tetapi pada saat proses ini berlangsung, ada beberapa anak yang kesulitan membedakan mana angka 6 dan angka 9. Mereka terlihat kebingungan terutama pada saat guru meminta anak untuk menunjukkan beberapa angka.

Pada saat semua anak sudah mendapat giliran menggunakan media buah *Puzzle* angka dan menyelesaikan tugasnya, anak diperkenankan menempelkan hasil karya dan kemudian istirahat. Setelah istirahat, anak beserta guru melakuan *recalling* pada pembelajaran yang telah dilakukan dan guru mengulas kembali tentang

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 angka melalui lagu “angka”. Sebelum pulang, anak-anak berdoa secara bersama-sama.

Pada hari kedua, Selasa 5 Juni 2018 guru berangkat mengajar 30 menit sebelum jam masuk sekolah. Pada hari ini anak-anak mulai menyambut dengan hangat. Mereka bersalaman bahkan ada beberapa anak yang ingin tetap dekat dengan guru. Ketika bel sekolah sudah berbunyi, anak-anak segera baris- berbaris sebelum akhirnya masuk kelas. Sebelum berdoa, guru mengucapkan salam terlebih dahulu dan kemudian anak menjawabnya dengan lantang. Guru melanjutkan dengan doa bersama dan kemudian dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak kelompok A1. Setelah itu untuk membangkitkan semangat belajar, guru mengajak bernyanyi “angka” sambil menggerakkan tangan. Anak-anak tampak semangat dan bahagia. Bahkan pada hari ini ada yang bersedia untuk memimpin nyanyi lagu “angka” di depan kelas.

Kegiatan belajar dilanjutkan dengan apersepsi terhadap materi sebelumnya. Namun dalam hal ini guru lupa menyampaikan tujuan materi yang akan disampaikan. Bahkan guru juga lupa menyampaikan tentang tema dan sub tema pembelajaran pada hari itu. Hal itu dikarenakan guru terfokus pada anak yang menangis karena bertengkar dengan temannya. Keadaan ini membuat guru harus mengatasinya dan membuang sedikit waktu untuk menjelaskan materi

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 hari ini memiliki sub tema rasa buah. Guru berusaha menyampaikan materi rasa buah dengan mengaitkan materi dengan realitas kehidupa anak. Alhasil respon yang didapat dari para siswa sangat baik dan positif. Mereka terlibat aktif dalam setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Seketika suasana kelas menjadi sangat aktif.

Guru mendemonstrasikan cara memuat mozaik pada gambar apel yang hendak dikerjakan anak. Guru juga mendemonstrasikan cara menggunakan buah *Puzzle* angka pada anak. Sebelum membagikan lembar kerja, anak diajak untuk mengenal angka lagi melalui nyanyian lagu "angka". Tujuannya adalah agar anak dapat menghafal bentuk-bentuk angka.

Guru secara bergiliran memanggil anak ke depan kelas untuk menggunakan media buah *Puzzle* angka. Pada saat proses menggunakan media buah *Puzzle* angka, keadaan kelas menjadi kondusif. Hal ini dikarenakan aak asyik dengan pekerjaan mozaik yang dikerjakan. Anak tefokus pada kegiatan tersebut hingga membuat suasana kelas menjadi kondusif. Siswa yang mendapat giliran menggunakan buah *Puzzle* angka juga lebih tenang dan fokus dalam memainkan media.

Setelah semua medapat giliran menggunakan buah *Puzzle* angka, mereka diperkenankan menempelkan hasil karya padapapan hasil karya dan berhak mendapat stiker bintang untuk hasil terbaik. Kegiatan dilanjutkan dengan istirahat. Seteah istirahat , guru mengajak

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 untuk bernyanyi lagu “angka” sambil menggerakkan tangan. Guru juga mengajak bermain tepuk untuk mengembalikan fokus anak.

Kegiatan dilanjutkan dengan *recalling* pada pembelajaran yang telah dilakukan dan guru mengulas kembali tentang bentuk angka. Guru juga menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Sebelum pulang, anak-anak berdoa secara bersama-sama.

Pada pertemuan III, hari Rabu 6 Juni 2018 merupakan pertemuan terakhir pada siklus II sebelum diadakannya post test untuk mengetahui peningkatan pada penelitian ini. Kegiatan dimulai dari ketika guru mengajak anak untuk bais di halaman sekolah. Kemudian guru mengajak anak untuk masuk kelas. Guru memulai dengan mengucapkan salam dan bertanya kabar pada anak. Anak menjawab dengan penuh semangat dan riang. Pada saat setelah menjawab salam, ada salah satu anak yang menyatakan ingin membuat mozaik lagi. Mereka memiliki kesan yang baik pada kegiatan sebelumnya.

Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian *ice breaking* dengan vaiasi tepuk. Anak sangat antusias dan bersemangat. Setelah itu guru melanjutkan degan kegiatan apersepsi dan menyampaikan materi. Materi yang disampaikan pada hari ini bertema tumuhan dengan sub tema rasa buah. Adapun kegiatan yang akan dilakukan yakni menggambar bebas bedasarkan buah yang mempunyai rasa manis.

Guru memulai menyampaikan materi tentang aneka rasa buah khususnya buah yang berasa manis. Guru mencoba menggali

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

informasi terkait pengalaman anak memakan buah yang berasa manis. Anak dengan antusias menjawab semua pertanyaan yang dilontarkan guru. Guru melanjutkan dengan mendemonstrasikan cara penggunaan media secara singkat dan cara mengerjakan lembar kerja.

Guru tak lupa mengajak bernyanyi sambil bergerak dengan lagu "angka" dengan pengulangan sebanyak 3 kali. Setelah itu, anak dengan antusias menerima lembar kerja yang di bagikan guru dan mulai berkreasi dengan gambar buah berasa manis yang pernah mereka makan. Sembari anak mengerjakan tugasnya, guru memanggil satu persatu anak ke depan kelas untuk meggunakan media buah *Puzzle* angka. Ketika proses menggunakan media buah *Puzzle* angka ini, anak terlihat mulai nampak lebih memahami bentuk dari angka 1-10. Pelan-pelan sudah mulai menghafal bentuknya meskipun belum bisa dikatakan hafal secara sempurna.

Ada beberapa kejadian yang membuat pembelajaran sedikit terganggu. Ada satu anak yang tidak mau bergantian menggunakan media buah *Puzzle* angka dengan temannya padahal waktu menggunakan media telah usai. Hingga anak tersebut mencoba menghalangi temannya untuk menggunakan media tersebut. Karena hal itu, kedua anak tersebut sempat saling berantem. Untungnya permasalahan tersebut dapat teratasi dengan pengalihan perhatian anak pada mainan lego yang dibawa oleh guru. Guru memberikan lego

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

tersebut pada anak yang tidak mau bergantian menggunakan media buah *Puzzle* angka.

Setelah anak selesai mengerjakan seluruh tugasnya, hasil karya di bawah di depan kelas dan salah satu anak becerita tentang gambar yang telah dibuat dengan bahasanya sendiri. Guru memberikan stiker bintang untuk anak yang telah berani maju ke depan kelas. Guru melakukan *recalling* tentang angka 1-10 yang telah dipelajari juga mengenai materi pada hari itu. Kegiatan penutup diakhiri dengan doa bersama-sama.

3. Pengamatan *(Observing)*

Dibawah ini merupakan hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada siklus II:

1) Hasil Observasi Guru

Berdasarkan perhitungan hasil observasi guru pada siklus II, terdapat 9 aspek memiliki nilai sempurna dari 21 aspek. Nilai setiap aspek dikatakan sempurna apabila mendapat skor 4. Adapun total seluruh nilai yang diperoleh oleh guru yakni 83,4%. Nilai hasil observasi guru tersebut tergolong masih pada kriteria cukup dan mengalami peningkatan pada jumlah nilai dari siklus I ke siklus II .

Peningkatan hasil observasi aktivitas guru dari siklus I ke siklus II dapat dilihat dari hasil perolehannya, yakni 78,6% menjadi 83,4%. Nilai tersebut didapat dari 70 jumlah skor yang diperoleh

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

oleh guru, kemudian dibagi dengan nilai maksimal skor, yakni 84. Setelah itu dikalikan 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya hasil dari aktivitas guru pada siklus II ini masih pada kriteria tergolong cukup.

Pada kegiatan awal guru (peneliti) mendapatkan skor 4 pada 3 aspek. Guru pada siklus II ini sudah melaksanakan aspek mengucapkan salam, mengajak doa bersama dan menyiapkan anak untuk belajar dengan baik. Sedangkan aspek melakukan apersepsi dan memberi motivasi belajar, guru masih memperoleh skor 3. Sedangkan pada aspek menyampaikan KI, KD, dan tujuan pembelajaran, guru masih memperoleh skor 2. Sehingga pada kegiatan awal ini guru mendapat skor 20.

Pada kegiatan inti, guru memperoleh nilai skor 3 untuk 7 aspek. Aspek tersebut meliputi, aspek penguasaan kelas, mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan, penyampaian materi sesuai dengan realita, serta karakteristik anak, menghasilkan pesan yang baik, menunjukkan sikap terbuka terhadap respon anak, dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Terdapat juga skor sempurna yakni 4 aspek yang meliputi pelaksanaan pembelajaran secara runtut, menggunakan media secara efektif, melibatkan anak dalam penggunaan media. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 29.

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 kegiatan penutup, guru memperoleh skor sempurna pada 4 aspek. Guru hanya memperoleh 2 skor, jumlah skor yang didapat yakni 2 dan 3. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, serta guru lupa menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari selanjutnya. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 17.

Adapun beberapa aspek yang kurang maksimal pada siklus II ini akan diperbaiki pada siklus III. Sehingga penelitian pada siklus III akan menjadi lebih baik dibandingkan pada siklus II. Dibawah ini merupakan data hasil observasi guru pada siklus II:

Tabel 4..4 Hasil Observasi Guru

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Mengucapkan salam pembuka.				√
2.	Mengajak anak berdoa sebelum belajar bersama-sama.				√
3.	Menyiapkan anak untuk belajar.				√
4.	Melakukan kegiatan apersepsi.			√	
5.	Memberikan semangat dan motivasi belajar.			√	
6.	Menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.		√		
Kegiatan Inti					
7.	Menunjukkan penguasaan kelas dan materi pembelajaran.			√	
8.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan.			√	
9.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar, dan karakteristik anak.			√	
10.	Mengaitkan materi dengan realistas kehidupan.			√	
11.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut.				√
12.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan.			√	

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

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
13.	Menggunakan media secara efektif dan efisien.				√
14.	Menghasilkan pesan yang menarik dan jelas			√	
15.	Melibatkan anak dalam memanfaatkan media.				√
16.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon anak.			√	
Kegiatan Penutup					
17.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan indikator pencapaian.				√
18.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, benar			√	
19.	Melakukan refleksi atau membuat catatan observasi dengan melibatkan anak.				√
20.	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		√		
21.	Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa sebelum pulang.				√
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}}$ X 100 Nilai = $\frac{70}{84}$ X 100 Nilai = 83,4 %					

2) Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh aspek yang telah dilaksanakan siswa, terdapat 8 aspek yang mendapatkan skor sempurna dari 21 aspek yang telah dilaksanakan. Hasil obsevasi siswa pada siklus II ini mengalami peningkatan dari siklus I. Aspek dikatakan sempurna apabila mendapat skor 4. Adapun hasil akhir nilai aktivitas siswa ini mendapat nilai 83,4%. Nilai tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat siswa pada saat observasi dilakukan, yakni 70 kemudian dibagi dengan skor maksimal, yakni 84. Selanjutnya dikalikan 100. Sehingga dapat disimpulkan

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

bahwasannya nilai aktivitas siswa pada siklus II ini dapat dikatakan cukup.

Pada kegiatan awal, terdapat 3 aspek mendapatkan skor 4, dan juga terdapat 3 aspek yang mendapat skor 3. Adapun siswa mendapat skor tidak sempurna terdapat pada aspek siswa mengikuti doa bersama-sama, siswa menunjukkan siap menerima pelajaran, dan siswa mengikuti kegiatan apersepsi. Sehingga pada kegiatan awal ini siswa mendapat skor 21.

Pada kegiatan inti, siswa memperoleh nilai sempurna untuk 4 aspek. Siswa memperoleh skor 3 pada 6 aspek. Skor 3 diperoleh karena beberapa siswa masih belum terlihat tertib ketika guru menjelaskan materi, siswa terkadang masih kurang menunjukkan respon yang baik ketika menerima pelajaran, siswa masih terlihat malu saat hendak bertanya, siswa kurang memperhatikan pada saat guru mendemonstrasikan cara penggunaan media, siswa masih kurang bisa menerima pesan yang terkandung dalam media, dan siswa masih kurang menunjukkan respon positif. Sehingga pada kegiatan inti ini siswa mendapat skor 30.

Pada kegiatan penutup, siswa memperoleh skor sempurna pada hanya satu aspek yakni siswa melakukan doa sebelum pulang bersama-sama. Siswa memperoleh skor 3 pada 3 aspek. Hal ini dikarenakan siswa belum nampak menggunakan bahasa lisan atau tulisan dengan baik, dan siswa kurang menunjukkan penguasaan

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

materi pada semua indikator. Sedangkan skor 2 didapat karena siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan *recalling.* Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 15.

Adapun beberapa aspek yang kurang maksimal pada siklus II ini akan diperbaiki pada siklus III. Sehingga penelitian pada siklus II akan menjadi lebih baik dibandingkan pada siklus III. Dibawah ini merupakan data hasil observasi siswa pada siklus II:

Tabel 4.5 Hasil Observasi Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Menjawab salam guru.				√
2.	Mengikuti doa sebelum belajar bersama-sama			√	
3.	Menunjukkan sikap siap untuk menerima pembelajaran.			√	
4.	Mengikuti kegiatan apersepsi.			√	
5.	Mempunyai semangat dan motivasi belajar yang tinggi				√
6.	Memperhatikan ketika guru menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.				√
Kegiatan Inti					
7.	Bersikap tertib ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.			√	
8.	Menunjukkan respon yang baik ketika menerima materi pembelajaran.			√	
9.	Terlibat aktif selama proses pembeajaran berlangsung.				√
10.	Memiliki keberanian bertanya ketika mengalami kesulitan.			√	
11.	Mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai ahir				√
12.	Melaksanakan tugas sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.				√
13.	Memperhatikan guru melakukan demonstrasi cara penggunaan media “Buah *Puzzle* Angka”.			√	
14.	Terlibat aktif dalam penggunakan media “Buah *Puzzle* Angka”.				√
15.	Mampu menerima pesan yang terkandung			√	

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

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
	dalam media “Buah *Puzzle* Angka”.				
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media “Buah *Puzzle* Angka”.			√	
Kegiatan Akhir					
17.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian.			√	
18.	Mampu menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, benar			√	
19.	Terlibat aktif dalam kegiatan refeksi bersama guru dan temannya.		√		
20.	Memperhatikan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.			√	
21.	Mengikuti do’a pulang bersama-sama.				√
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}}$ X 100 Nilai = $\frac{70}{84}$ X 100 Nilai = 83,4 %					

4. Refleksi *(Reflecting)*

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada siklus II, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya guru telah mengadakan perbaikan pada kegiatan mengajar. Guru berusaha menghilangkan hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran seperti halnya pada siklus I. Hanya saja terdapat sau kegiatan yang sering terlupakan yakni penyampaian KI, KD, dan tujuan pembelajaran yang kadang terlupakan sehingga mengurangi nilai pada saat observasi aktivitas guru dilakukan.

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

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas A1, dapat menghasilkan beberapa temuan yang nantinya akan dijadikan perbaikan pada siklus III, diantaranya yaitu:

a) Masih terdapat beberapa kegiatan yang belum tersampaikan pada saat mengajar seperti penyampaian materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.
b) Anak masih nampak masih belum bisa membedakan antara angka 6 dan 9.
c) Pada saat proses menggunakan media buah *Puzzle* angka, guru belum bisa menguasai kelas dengan baik. Sehingga muncul beberapa kendala meskipun pada akhirnya dapat teratasi.

Berdasarkan refleksi yang diperoleh dari siklus II, maka penelitian akan tetap dilanjutkan pada siklus III. Hal ini bertujuan untuk menyusun penelitian yang lebih baik dari penelitian sebelumnya. Adapun perbaikan yang nantinya digunakan untuk siklus II antara lain:

a) Guru harus benar-benar menghafal runtutan kegiatan yang ada di RPPH. Sehingga pada saat proses mengajar tidak ada kegiatan satupun yang terlewatkan.
b) Penekanan pada pada pengenalan angka 1-10 lebih difokuskan lagi khususnya pada angka dan 9.
c) Guru hendaknya mampu mendesain bentuk kegiatan pembelajaran yang mampu membuat anak fokus pada kegiatan tersebut. Sehingga apabila anak fokus dengan apa yang mereka kerjakan,

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

maka kemungkinan kecil anak akan megganggu temannya pada saat proses belajar berlangsung.

c. Tahap Siklus III

Pelaksanaan siklus III dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yakni pada tanggal 7 Juni 2018, 8 Juni 2018, dan 9 Juni 2018. Adapun tahapan yang dilakukan meliputi:

1) Perencanaan *(Planning)*

Berdasarkan refleksi yang telah di dapat pada siklus II, maka peneliti menyusun perencanaan diantaranya yaitu:

a) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

Pada tahap ini peneliti akan membuat Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) yang akan dilaksanakan selama tiga kali pertemuan. Kegiatan sengaja dibuat berbeda pada siklus I dan siklus II. Hal ini bertujuan agar anak tidak merasa bosan dan lebih fokus saat mengerjakan lembar kerja. Sehingga suasana kelas dapat lebih kondusif. Peneliti juga melibatkan guru kelas sebagai pemberi saran dan masukan dalam penyusunan RPPH.

b) Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana pendukung

Peneliti menyiapkan alat dan bahan mengajar sesuai dengan RPPH. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran yang berupa "Buah *Puzzle* Angka". Pada siklus ke III ini, gambar yang tertera pada media berbeda dengan yang digunakan pada siklus I dan II. Apabila pada siklus I menggunakan gambar buah jeruk, pada 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

II menggunakan gambar buah apel, maka pada siklus III menggunakan gambar buah jeruk dan apel.

c) Mempersiapkan instrument penelitian

Guru mempersiapkan lagi lembar instrument penilaian yang sama seperti pada saat siklus I dan siklus II. Adapun instrument penilaian meliputi instrument penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, serta lembar penilaian hasil observasi guru dan siswa.

2) Pelaksanaan *(actuating)*

Pada pelaksanaan siklus III di hari pertama, yakni Kamis, 7 Juni 2018 guru melakukan aktivitas pagi seperti biasa. Sebelum masuk kelas, guru mulai melakukan penyambutan kepada anak-anak. Pada siklus III ini, anak kelompok A1 sudah benar-benar punya kedekatan dengan guru. Mereka bahkan tidak membedakan peneliti dengan guru kelasnya.

Ketika bel sekolah sudah mulai berbunyi, semua siswa menuju halaman untuk melakukan baris-berbaris. Setelah itu pembelajaran di dalam kelas baru dimulai. Kegiatan awal dibuka guru dengan mengucap salam dan sapaan pagi untuk anak-anak. Mereka menyambutnya dengan hangat dan penuh semangat. Setelah itu guru mengajak anak untuk berdoa bersama sebelum pelajaran dimulai. Ketika doa selesai, guru mencoba mengajak anak untuk bernyanyi

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

bersama tentang lagu “angka” untuk mengingatkan kembali bentuk angka pada anak.

Mereka bernyanyi bersama hingga 2 kali dan guru mulai membagikan selembar kertas lipat untuk anak. Tujuan guru membagikan kerats lipat ini adalah untuk menulis angka di kertas lipat tersebut yang diiringi dengan lagu “angka”. Guru terlebih dulu mencontohkan bagaimana cara menulis angka sambil bernyanyi di papan tulis. Setelah itu baulah guru dan anak melakukan hal yang sama. Kegiatan ini diulang selama 2 kali.

Setelah bernyanyi sambil menulis angka, anak diajak guru untuk membaca angka yang mereka tulis. Tujuannya adalah anak lebih memahami apa yang mereka tulis. Berdasarkan refleksi dari siklus II bahwasannya anak masih sulit membedakan antara angka 6 dan 9, maka pada siklus III ini guru mengenalkan perbedaan antara angka tersebut di papan tulis. Guru mencoba menjelaskan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh anak. Guru juga mencoba bertanya pada satu persatu anak setelah menjelaskan materi tersebut.

Pada proses menanya perbedaan angka 6 dan 9, hampir setengah dari jumlah muid sudah menjawab dengan benar. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai tema dan sub tema pembelajaran hari ini. Pembelajaran yang akan mereka pelajari yaitu masih dengan tema tanaman dan sub tema jenis kulit buah. Guru menjelaskan materi tersebut dengan mengaitkan materi dengan

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

pengalaman yang pernah lihat. Hal ini dapat menumbuhkan tanya jawab antara guru dan anak.

Setelah materi dijelaskan, guru mendemonstrasikan tentang apa yang harus mereka kerjakan. Guru mendemonstrasikan cara mencetak buah dari kertas dan cara mewarnainya. Anak memperhatikan guru dengan seksama. Guru jga mendemonstrasikan lagi cara menggunakan bua *Puzzle* angka namun cukup singkat karena mereka sudah memahaminya. Guru membagikan lembar kerja pada anak sau persatu dan anak mulai asyik mengerjakannya dengan semangat.

Ketika anak mulai mengerjakan pekerjaannya, guru mulai memanggil satu persatu anak secara bergiliran untuk menggunakan buah *Puzzle* angka. Pada proses penggunaan media buah *Puzzle* angka ini, peningkatan sudah mulai nampakpada kemampuan anak memedakan anka 6 dan 9 setelah penjelasan materi angka pada pagi hari. Sebagian besar anak sudah tidak bertanya lagi antaraangka 6 dan 9. Anak juga terlhat senang dan tertarik dengan media buah *Puzzle* angka. Media buah *Puzzle* angka pada siklus III ini memiliki gambar yang berbeda dengan siklus I dan II.

Setelah semua selesai menggunakan media buah *Puzzle* angka, anak menempel lemba kerja yang telah dikerjakan di papan tulis dan kemudian istirahat. Setelah isirahat, guru melakukan *recalling* pada kegiatan yang sudah anak lakukan hari itu. Selain mengulas tentang materi, guru juga mengulas tentang materi tentang angka dengan

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

harapan siklus III ini dapat berhasil. Kemudian sebelum pulang anak diajak doa bersama.

Pada pelaksanaan siklus III di hari kedua, yakni Kamis, 8 Juni 2018 kegiatan pembelajaran adalah mencetak buah berkulit kasar. Adapun tema tetap tumbuhan dan sub tema buah berkulit kasar. Kegiatan pagi hari diawali dengan penyambutan untuk anak. Penyambutan hari ini agak sedikit berbeda dari biasanya. Ada salah satu wali murid yang bercerita pada guru bahwasannya anaknya dirumah sudah hafal dengan angka. Menurut penuturannya, anaknya dirumah mulai menulis angka dengan bernyanyi seperti apa yang guru ajarkan pada pelajaran yang lalu.

Pada saat bel sudah berbunyi, anak mulai berlarian menuju halaman sekolah untuk baris-berbaris. Setelah itu masuk ke kelas masing-masing. Anak mulai duduk di bangkunya masing-masing dan siap menerima pelajaran. Ketika anak sudah siap menerima pelajaran, guru membuka dengan salam dan sapaan pagi. Guru juga tak lupa menanyakan kabar pada anak. Anak dengan penuh semangat menyambut sapaan dari gurunya.

Pada hari ini guru sengaja tidak memberikan *ice breaking* pada anak. Guru hanya menggunakan tepuk semangat untuk mengembalikan fokus anak. Kemudian guru mengajak anak bernyanyi sambil menulis angka lagi. Anak mulai melakukan kegiatan itu secara bersama-sama dengan guru. Guru tak lupa menanya anak satu persatu

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

tentang beberapa angka yang mereka tulis. Anak nampak sudah mulai menghafal anga 1-10 dengan baik.

Kegiatan pembelajaran dilanjut dengan menyampaikan materi tentang buah berkulit kasar. Tanya jawab tentang perbedaan buah berkulit kasar dan halus juga terjalin antar guru dan murid. Pengetahuan mereka juga sangat baik tentang materi tersebut. Setelah guru menjelaskan materi, guru mendemonstrasikan cara mengerjakan lembar kerja mencetak buah berkulit kasar. Guru juga mendemonstrasikan secara singkat cara menggunakan buah *Puzzle* angka.

Guru membagikan lembar kerja pada anak dan anak mulai mengerjakan pekerjaannya. Ketika anak tengah sibuk mengerjakan lembar kerja, guru memaggil anak secara bergilir menggunakan buah *Puzzle* angka. Pada proses ini peningkatan juga sudah nampak terlihat. Ketka guru meminta anak menunjukkan beberapa angka, anaksudah bisa melakukannya. Namun ada beberapa kendala yang terjadi, ada salah satu anak yang tidak mau menggunakan buah *Puzzle* angka. Guru sudah mencoba membujuk anak tersebut, namun tetap saja tidak bersedia menggunakan media tersebut.

Anak tersebut memang sudah memiliki mood yang tidak bagus sejak pertama kali masuk kelas. Akhirnya guru tidak memaksa anak tersebut untuk menggunakan media buah *Puzzle* angka. Guru akhirnya melajutkan dengan menempel hasil karya anak di papan tulis 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

mempersilahkan anak untuk istirahat. Pada kegiatan istirahat ini, guru mencoba mendekati anak tersebut agar bersedia menggunakan media tersebut. Dengan susah payah akhirnya anak bersedia menuruti permintaan guru. Anak tersebut mulai menggunakan media buah *Puzzle* angka dengan imbalan mendapatkan dua stiker bintang dari guru.

Setelah masuk kelas, anak dan guru melakukan *recalling.* Pada kegiatan ini guru menanya tentang materi yang telah dipelajari dan mengulas kembali tentang angka 1-10. Pada kegiatan ini anak terlihat sangat aktif menjawab satu persatu pertanyaan dari guru. Guru juga tak lupa memberi tahu materi yang akan dipelajari pada esok hari. Kegiatan penutup akhirnya ditutup denga doa bersama dan salam.

Pada pelaksanaan siklus III di hari ketiga, yakni Kamis, 9 Juni 2018 guru mulai melakukan aktivtas mengajar sepeti biasanya. Guru mengawali dengan menyambut kedatangan anak-anak. Guru juga mengajak anak-anak menuju ke halaman sekolah untuk baris-berbaris terlebih dahulu. Setelah itu barulah anak-anak menuju ke kelas untuk mengikuti pelajaran.

Guru membuka pelajaran dengan salam dan tanya kabar pada anak-anak. Kegiatan dilanjut dengan doa bersama sebelum belajar. Setela itu guru mengabsen kehadiran siswa. Pada hari itu terdapat siswa yang belum hadir yakni satu anak berinisial AAA. Setelah mengabsen, guru mencoba mengembalikan fokus anak dengan

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

benyanyi lagu “kalau kau suka hati tepuk tangan”. Suasana kelas seketika menjadi mencair dan penuh semangat.

Guru lalu mengajak anak untuk bernyanyi lagu “angka” dengan diikuti kegiatan menulis angka di kertas kecil. Anak-anak mengikutinya dengan penuh semangat bersama dengan guru. Kegiatan tersebut dilakukan pengulangan sebanyak 2 kali. Guru juga mencoba bertanya pada masing-masing anak mengenai tulisan angka yang mereka tulis. Nampaknya pada hari itu sebagan besar anak kelompok A1 sudah dapat menghafal bentuk angka 1-10 dengan baik.

Guru melanjutkan dengan materi tentang tumbuhan seperti pada hari-hari sebelumnya. Pada hari itu tema yang diangkat adalah buah berkulit kasar dan berkulit halus. Sedagkan kegiatan yang akan dilakukan nantinya yaitu menggunting jenis buah berkulit halus dan kasar. Guru menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah difahami oleh anak-anak. Dalam hal ini anak nampak sangat aktif merespon penjelasan dari guru. Bahkan mereka tak sungkan untuk bertanya tentang buah yang pernah mereka lihat. Guru berusaha merespon pertanyaan anak dengan baik agar tidak menimbulkan kekecewaan pada anak.

Pada saat tengah menjelaskan materi pembelajaran, tiba-tiba anak yang berinisial AAA datang memasuki kelas. Ia terlambat masuk kelas dan menangis karena malu dengan temannya. Keadaan ini sempat membuat konsentrasi anak menjadi terpecah. Akan tetapi

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

masalah yang muncul lekas teratasi dengan bantuan guru kelas A1, AAA berhasil dibujuk dan pelajaran dapat dilanjutkan lagi.

Guru lengsung melanjutkan materi dengan mendemnstrasikan cara mengerjakan lembar kerja dan penggunaan media buah *Puzzle* angka. Anak memperhatikan dengan seksama. Kemudian guru membagikan lembar kerja dan anak mulai mengerjakan seperti apa yang didemonstrasikan oleh guru di depan kelas. Seperti biasa, guru melanjutkan dengan memanggil anak secara bergiliran untuk menggunakan media buah *Puzzle* angka.

Proses menggunakan media buah *Puzzle* angka kali ini berjalan dengan cepat dan dalam waktu yang sangat singkat dari biasanya. Hal ini dikarenakan mayoritas anak A1 sudah menunjukkan pemahamannya tentang angka 1-10. Akhirya alokasi waktu yang digunakan juga lebih cepat. Guru mencoba mengulur waktu dengan tanya jawab soal pengetahuan anak mengenai angka 1-10. Selajutnya barulah mereka istirahat saat bel berbunyi.

Ketika mereka masuk kelas, guru melanjutkan dengan kegiatan *recalling* mengenai materi yang sudah mereka dapatkan pada hari itu. Guru mencba mengulas mengenai angka lagi. Dan anak menunjukkan keaktifannya pada guru. Bahkan ketika guru meminta anak menuliskannya di papan tulis bentuk angka 1-10, mereka berani melakukannya. Guru juga tidak lupa menyampaikan materi apa yang akan dipelajari hari berikutnya sebelum berdoa dan pulang.

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 *(Observing)*

Dibawah ini merupakan hasil dari pengamatan yang telah dilakukan pada siklus III:

a) Hasil Observasi Guru

Berdasarkan perhitungan hasil observasi guru pada siklus III, terdapat 15 aspek memiliki nilai sempurna dari 21 aspek. Nilai setiap aspek dikatakan sempurna apabila mendapat skor 4. Adapun total seluruh nilai yang diperoleh oleh guru yakni 92,8%. Nilai hasil observasi guru tersebut tergolong pada kriteria baik dan mengalami peningkatan pada jumlah nilai siklus II ke siklus III.

Peningkatan nilai ada siklus II dan siklus III dilihat dari perolehan nilainya, yakni dari 86,9% menjadi 92,8%. Nilai tersebut didapat dari 78 jumlah skor yang diperoleh oleh guru, kemudian dibagi dengan nilai maksimal skor, yakni 84. Setelah itu dikalikan 100. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya hasil dari hasil aktivitas guru pada siklus III ini tergolong baik.

Pada kegiatan awal guru (peneliti) mendapatkan skor 4 pada 5 aspek. Dalam hal ini dikarenakan guru telah benar-benar melaksanakan aspek mengucapkan salam, mengajak doa bersama dan menyiapkan anak untuk belajar dengan baik, melakukan apersepsi, dan memberi motivasi belajar. Sedankan skor 3 didapat guru pada aspek menyampaikan KI, KD, dan tujuan pembelajaran. Sehingga pada kegiatan awal ini guru mendapat skor 23.

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 kegiatan inti, guru memperoleh nilai skor 3 untuk 4 aspek. Penilaian tersebut mengalami peningkatan dai siklus sebelumnya. Aspek tersebut meliputi, aspek penguasaan kelas, mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan dan sesuai dengan karakteristik anak.

Terdapat 6 aspek yang memiliki skor skor 4, yakni aspek mengaitkan materi dengan realita kehidupan, melaksanakan pembelajaran secara runtut, pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu, menghasilkan pesan yang baik, melibatkan anak dalam menggunakan media, dan menunjukkan sikap terbuka terhadap respon anak. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 36.

Pada kegiatan penutup, guru memperoleh skor sempurna pada 4 aspek. Guru hanya memperoleh 1 skor tidak sempurna pada 1 aspek, jumlah skor yang didapat yakni 3. Hal ini dikarenakan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari selanjutnya namun tidak secara detail. Guru hanya menyampaikan beberapa kegiatan saja. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 17. Dibawah ini merupakan data hasil observasi guru pada siklus III:

Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Mengucapkan salam pembuka.				√

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

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
2.	Mengajak anak berdoa sebelum belajar bersama-sama.				√
3.	Menyiapkan anak untuk belajar.				√
4.	Melakukan kegiatan apersepsi.				√
5.	Memberikan semangat dan motivasi belajar.				√
6.	Menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.			√	
Kegiatan Inti					
7.	Menunjukkan penguasaan kelas dan materi pembelajaran.			√	
8.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan.			√	
9.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar, dan karakteristik anak.			√	
10.	Mengaitkan materi dengan realistas kehidupan.				√
11.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut.				√
12.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan.			√	
13.	Menggunakan media secara efektif dan efisien.				√
14.	Menghasilkan pesan yang menarik dan jelas				√
15.	Melibatkan anak dalam memanfaatkan media.				√
16.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon anak.				√
Kegiatan Penutup					
17.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan indikator pencapaian.				√
18.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, benar				√
19.	Melakukan refleksi atau membuat catatan observasi dengan melibatkan anak.				√
20.	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			√	
21.	Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa sebelum pulang.				√
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}}$ X 100 Nilai = $\frac{78}{84}$ X 100					

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

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Nilai = 92,8 %					

b) Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh aspek yang telah dilaksanakan siswa, terdapat 16 aspek yang mendapatkan skor sempurna dari 21 aspek yang telah dilaksanakan. Hasil observasi siswa pada siklus III ini mengalami peningkatan dari siklus II. Aspek dikatakan sempurna apabila mendapat skor 4. Adapun hasil akhir nilai aktivitas siswa ini mendapat nilai 94,04%. Nilai tersebut tergolong sangat baik berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.

Nilai tersebut diperoleh dari jumlah skor yang didapat siswa pada saat boservasi dilakukan, yakni 79 kemudian dibagi dengan skor maksimal, yakni 84. Selanjutnya dikalikan 100. Sehingga dapa disimpulkan bahwasannya nilai aktivitas siswa pada siklus III ini dapat dikatakan sangat baik.

Pada kegiatan awal, semua aspek mendapatkan nilai sempurna yakni memperoleh skor 4 pada setiap aspek. Sehingga pada kegiatan awal ini siswa mendapat skor 24. Pada kegiatan inti, siswa memperoleh nilai sempurna untuk 7 aspek. Setiap aspek memperoleh skor 4. Adapun ketujuh aspek tersebut meliputi aspek siswa terlibat aktif dalam pmbelajaran, siswa memiliki keberanian bertanya, siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan runtut, siswa memperhatikan pada saat guru mendemonstrasikan 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

penggunaan media, siwa terlibat aktif dalam penggunaan media, siswa masih mampu dalam menerima pesan yang disampaikan guru dan siswa menunjukkan respon positif ketika menggunakan media.

Siswa memperoleh skor 3 pada 3 aspek. Skor 3 diperoleh karena beberapa siswa masih belum terlihat tertib ketika guru menjelaskan materi, beberapa siswa terkadang masih kurang menunjukkan respon yang baik ketika menerima pelajaran, dan alokasi waktu terkadang tidak sesuai dengan yang ditentukan. Sehingga pada kegiatan inti ini siswa mendapat skor 35.

Pada kegiatan penutup, siswa memperoleh skor sempurna pada 3 aspek yakni aspek siswa terlibat aktif dalam kegiatan *recalling*, siswa memperhatikan saat guru menyampaikan materi selanjutnya dan siswa melakukan doa sebelum pulang bersama-sama.

Siswa memperoleh skor 3 pada 2 aspek. Hal ini dikarenakan beberapa siswa siswa memiliki nilai yang kurang sempurna pada salah satu indikator. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 18. Dibawah ini merupakan data hasil observasi siswa pada siklus III.

Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Menjawab salam guru.				√
2.	Mengikuti doa sebelum belajar bersama-sama				√

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

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
3.	Menunjukkan sikap siap untuk menerima pembelajaran.				√
4.	Mengikuti kegiatan apersepsi.				√
5.	Mempunyai semangat dan motivasi belajar yang tinggi				√
6.	Memperhatikan ketika guru menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.				√
Kegiatan Inti					
7.	Bersikap tertib ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.			√	
8.	Menunjukkan respon yang baik ketika menerima materi pembelajaran.			√	
9.	Terlibat aktif selama proses pembeajaran berlangsung.				√
10.	Memiliki keberanian bertanya ketika mengalami kesulitan.				√
11.	Mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai ahir				√
12.	Melaksanakan tugas sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.			√	
13.	Memperhatikan guru melakukan demonstrasi cara penggunaan media “Buah *Puzzle* Angka”.				√
14.	Terlibat aktif dalam penggunakan media “Buah *Puzzle* Angka”.				√
15.	Mampu menerima pesan yang terkandung dalam media “Buah *Puzzle* Angka”.				√
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media “Buah *Puzzle* Angka”.				√
Kegiatan Akhir					
17.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran sesuai dengan indikator pencapaian.			√	
18.	Mampu menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, benar			√	
19.	Terlibat aktif dalam kegiatan refeksi bersama guru dan temannya.				√
20.	Memperhatikan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.				√
21.	Mengikuti do’a pulang bersama-sama.				√
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}}$ X 100 Nilai = $\frac{79}{84}$ X 100					

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

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
Nilai = 94,04 %					

4) Refleksi *(Reflecting)*

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasannya kemampan mengenal lambang bilangan 1-10 dapat meningkat. Akan tetapi terdapat dua anak yang kemampuan belajarnya dalam mengenal lambang bilangan 1-10 masih belum memenuhi ketuntasan belajar. Guru berusaha mendampingi kedua anak tersebut agar anak tidak merasa dibedakan dengan teman yang lainnya. Tingkat keaktifan belajar anak juga sangat meningkat dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Hal ini terbukti bahwasannya anak sangat antusias sekali dalam kegiatan tanya jawab soal angka 1-10.

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas A1, penggunaan media buah *Puzzle* angka memang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Selain itu semangat belajar anak juga meningkat semenjak menggunakan media buah *Puzzle* angka. Keaktifan belajar anak juga terlihat ketika pengetahuan mengenai angka juga meningkat. Meskipun terdapat 2 anak yang tidak memperoleh ketuntasan belajar, hal ini tidak mematahkan semangat guru kelas untuk mencoba menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dalam 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

Berdasarkan refleksi yang diperoleh dari siklus III, maka penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam bisa dikatakan berhasil. Penelitian tindakan kelas ini akan berhenti pada siklus III. Adapun terdapat dua anak yang belum memperoleh ketuntasan belajar dikarenakan anak tersebut mengalami perkembangan yang lambat dan tingkat usia yang masih kurang.

2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo Mengalami Peningkatan Setelah Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka.

a. Tahap Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan pada tanggal 3 Februari 2018 pada tema kebutuhanku. Pra siklus dilaksanakan oleh guru kelas A1. Hasil pra siklus diperoleh dari dua jenis data, yakni hasil dari penilaian lembar kerja anak dan diskusi dengan guru kelas. Penilaian lembar kerja didasarkan pada buku pegangan anak dengan indikator mengenal lambang bilangan 1-10, yakni menghubungkan benda konkrit dengan lambang bilangan 1-10.

Pada kegiatan pra siklus ini masih terdapat anak yang belum mencapai ketuntasan belajar. Mereka belum bisa mengenal lambang bilangan 1-10 dengan baik. Dari 23 anak kelompok A1, terdapat 5 anak yang memperoleh ketuntasan belajar dan terdapat 18 anak belum mencapai

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

ketutasan belajar. Menurut guru kelas A1, anak dikatakan memiliki ketuntasan belajar apabila anak mampu memperoleh nilai 3 atau 4 bintang pada saat mengerjakan tugasnya.

Anak dikategorikan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) apabila anak memperoleh skor 3. Anak dikategorikan BSB (Berkembang Sangat Baik) apabila anak memperoleh skor 4. Kriteria penilaian ini digunakan di Raudlatul Athfal Babussalam berdasarkan kesepakatan dengan semua guru kelas dan kepala sekolah dengan mempertimbangkan kemampuan dari peserta didik.

Menurut guru kelas A1, terdapat beberapa hal yang menyebabkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 rendah. Salah satunya yaitu minimnya dana untuk menciptakan media pembelajaran dalam rangka mengenalkan lambang bilangan 1-10. Akibatnya anak kurang diberi kesempatan mengenalkan lambang bilangan melalui benda-benda konkrit. Ketika peneliti menanyakan metode pembelajaran apa saja yang digunakan selama mengajar di dalam kelas, guru memberikan keterangan hanya sebatas metode ceramah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat pra siklus dilakukan, guru kelas A1 kurang memberikan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan tuntutan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) tanpa disertai dengan variasi penguatan yang menumbuhkan semangat belajar.

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

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 masih rendah dan belum meemenuhi kriteria penilaian ketuntasan belajar. Berikut merupakan nilai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada indikator menghubungkan benda konkrit dengan lambang bilangan 1-10.

Tabel 4.8
Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Tahap Pra Siklus

NO	NAMA	SKOR				Jumlah nilai	KETERANGAN
		BSB 4	BSH 3	MB 2	BB 1		
1.	AAA				✓	25	Tidak Tuntas
2.	ANA			✓		50	Tidak Tuntas
3.	AA		✓			75	Tuntas
4.	AF				✓	25	Tidak Tuntas
5.	AS				✓	25	Tidak Tuntas
6.	BAS				✓	25	Tidak Tuntas
7.	CDNP		✓			75	Tuntas
8.	DAR		✓			75	Tuntas
9.	FT				✓	25	Tidak Tuntas
10.	HFM		✓			75	Tuntas
11.	ILR				✓	25	Tidak Tuntas
12.	MP			✓		50	Tidak Tuntas
13.	MPP			✓		50	Tidak Tuntas
14.	MR				✓	25	Tidak Tuntas
15.	MNF				✓	25	Tidak Tuntas
16.	MSM				✓	25	Tidak Tuntas
17.	NI				✓	25	Tidak Tuntas
18.	PM		✓			75	Tuntas
19.	RNR				✓	25	Tidak Tuntas
20.	AW			✓		50	Tidak Tuntas
21.	RA				✓	25	Tidak Tuntas
22.	RF				✓	25	Tidak Tuntas
23.	YP				✓	25	Tidak Tuntas

Keterangan:

Jumlah siswa : 23 anak

Jumlah siswa tuntas : 5 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

Jumlah siswa tidak tuntas : 18 anak

Nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 kelompok A1

$$Me = \frac{\sum x}{\sum N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$= \frac{1025}{23} = 44,5$$

Persentase ketuntasan belajar

$$P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

$$= \frac{5}{23} \times 100\% = 21,74\ \%$$

Jumlah siswa yang tidak tuntas = 100% - 21,74%

= 78, 26%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada pra siklus adalah 44,5 % . Berdasarkan kriteria penilaian rata-rata kelas, maka nilai rata-rata pada pra siklus ini tergolong tidak baik. Sedangkan untuk ketuntasan belajar siswa, terdapat 5 anak yang bisa dikatakan tuntas dengan prosentase sebesar 21,74 %. Terdapat 18 anak yang tidak tuntas dengan prosentase 78,26 %. Mengingat banyaknya anak yang belum tuntas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10, maka perlu diadakan perbaikan pada siklus I, II, dan III.

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. Tahap Siklus I

Berdasarkan hasil penilaian terhadap tiga indikator mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A, dapat diketahui bahwasannya hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mendapat jumlah nilai sebesar 1158. Apabila nilai tersebut dibagi dengan jumlah nilai keseluruhan, maka akan diperoleh nilai rata-rata sebesar 50,35.

Jumlah anak yang tuntas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebanyak 9 anak. Apabila jumlah anak yang tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa, kemudian hasilnya dikalikan 100 maka dapat diperoleh prosentase ketuntasan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebanyak 39,2%.

Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata kelas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 50,35. Nilai rata-rata tersebut tergolong pada kriteria mulai berkembang. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar anak sebesar 39,2% dengan jumlah anak yang tuntas belajar hanya 9 anak dari 23 anak. Nilai prosentase tersebut tergolong pada kriteria belum berkembang. Untuk memperoleh hasil yang maksimal, maka perlu diadakannya siklus II. Dan berikut ini merupakan data hasil nilai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada setiap indikator.

Tabel 4.9
Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Siklus I

NO	Nama	Nilai Tiap Indikator			Jumlah	Keterangan
		A	B	C		
1.	AAA	1	1	1	25	Tidak Tuntas
2.	ANA	1	1	1	25	Tidak Tuntas
3.	AA	4	3	2	75	Tuntas

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

NO	Nama	Nilai Tiap Indikator			Jumlah	Keterangan
		A	B	C		
4.	AF	3	3	3	75	Tuntas
5.	AS	2	2	2	50	Tidak Tuntas
6.	BAS	1	1	1	25	Tidak Tuntas
7.	CDNP	4	2	3	75	Tuntas
8.	DAR	3	3	3	75	Tuntas
9.	FT	2	2	1	41,6	Tidak Tuntas
10.	HFM	4	3	2	75	Tuntas
11.	ILR	1	1	1	25	Tidak Tuntas
12.	MP	3	3	4	83,3	Tuntas
13.	MPP	3	3	4	83,3	Tuntas
14.	MR	1	1	1	25	Tidak Tuntas
15.	MNF	2	2	2	50	Tidak Tuntas
16.	MSM	1	1	1	25	Tidak Tuntas
17.	NI	1	1	1	25	Tidak Tuntas
18.	PM	4	4	3	91,6	Tuntas
19.	RNR	2	2	1	41,6	Tidak Tuntas
20.	AW	3	3	3	75	Tuntas
21.	RA	1	1	1	25	Tidak Tuntas
22.	RF	1	1	1	25	Tidak Tuntas
23.	YP	2	2	1	41,6	Tidak Tuntas
Jumlah nilai					1158	
Nilai Rata-rata					50,35	
Ketuntasan belajar pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10					39,2%	
Jumlah siswa yang tuntas					9 anak	

Keterangan:

A :Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda

B :Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10

C :Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda

Untuk mengetahui nilai **rata-rata kelas** dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum x}{\sum N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

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

$$= \frac{1158}{23} = 50,35$$

Untuk menghitung **prosentase ketuntasan belajar** pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

$$= \frac{9}{23} \times 100\% = 39,2\ \%$$

Prosentase anak yang tidak tuntas = 100% - 39,2%

= 60,8%

c. Tahap Siklus II

Berdasarkan hasil penilaian terhadap tiga indikator mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A pada siklus II, dapat diketahui bahwasannya hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 memperoleh jumlah nilai sebesar 1566. Apabila nilai tersebut dibagi dengan jumlah nilai keseluruhan, maka akan diperoleh nilai rata-rata sebesar 68,09. Sehingga nilai rata-rata kelas pada siklus II dikatakan mengalami peningkatan dari siklus I.

Jumlah anak yang tuntas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebanyak 14 anak. Kemudian apabila jumlah anak yang tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa, kemudian hasilnya dikalikan 100 maka dapat diperoleh prosentase ketuntasan belajar kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebanyak 60,9%. Sehingga

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

nilai prosentase ketuntasan belajar pada siklus II dikatakan mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 68,09. Nilai rata-rata tersebut masih tergolong pada kriteria mulai berkembang. Akan tetapi nilai rata-rata kelas dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, yakni dari 60,8 menjadi 68,9.

Sedangkan prosentase ketuntasan belajar anak pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 60,9%. Dari 60,9% jumlah anak yang tuntas belajar hanya 14 anak dari 23 anak. Nilai prosentase tersebut tergolong pada kriteria mulai berkembang. Hasil prosentase ketuntasan belajar pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II, yakni dari 39,2 % menjadi 60,9%. Oleh karena itu untuk memperoleh hasil yang maksimal, maka perlu diadakannya siklus III. Dan berikut ini merupakan data hasil nilai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada setiap indikator.

Tabel 4.10
Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Tahap Siklus II

NO	Nama	Nilai Tiap Indikator			Jumlah	Keterangan
		A	B	C		
1.	AAA	2	1	1	33,3	Tidak Tuntas
2.	ANA	2	2	2	50	Tidak Tuntas
3.	AA	4	4	3	91,6	Tuntas
4.	AF	4	3	3	83,3	Tuntas
5.	AS	4	4	3	83,3	Tuntas
6.	BAS	2	2	2	50	Tidak Tuntas
7.	CDNP	4	3	3	83,3	Tuntas
8.	DAR	4	4	3	91,6	Tuntas
9.	FT	3	3	3	75	Tuntas
10.	HFM	4	3	3	83,3	Tuntas
11.	ILR	2	1	2	41,6	Tidak Tuntas

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

NO	Nama	Nilai Tiap Indikator			Jumlah	Keterangan
		A	B	C		
12.	MP	4	3	4	91,6	Tuntas
13.	MPP	4	3	4	91,6	Tuntas
14.	MR	2	2	1	33,3	Tidak Tuntas
15.	MNF	3	3	3	75	Tuntas
16.	MSM	2	2	2	50	Tidak Tuntas
17.	NI	2	1	1	33,3	Tidak Tuntas
18.	PM	4	3	3	83,8	Tuntas
19.	RNR	4	3	3	75	Tuntas
20.	AW	4	4	3	91,6	Tuntas
21.	RA	2	3	2	50	Tidak Tuntas
22.	RF	2	3	2	50	Tidak Tuntas
23.	YP	3	3	3	75	Tuntas
Jumlah nilai					1566	
Nilai Rata-rata					68,09	
Ketuntasan belajar pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10					60,9%	
Jumlah siswa yang tuntas					14 anak	

Keterangan:

A :Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda

B :Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10

C :Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda

Untuk mengetahui nilai **rata-rata kelas** dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum x}{\sum N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} = \frac{1566}{23} = 68,09$$

Untuk menghitung **prosentase ketuntasan belajar** pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

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

$$= \frac{14}{23} \times 100\% = 60{,}9\ \%$$

Prosentase anak yang tidak tuntas = 100% - 60,9%

= 39,1%

d. Siklus III

Berdasarkan hasil penilaian terhadap tiga indikator mengenal lambang bilangan 1-10 anak kelompok A pada siklus III, dapat diketahui bahwasannya hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 memperoleh jumlah nilai sebesar 1907,6. Apabila nilai tersebut dibagi dengan jumlah nilai keseluruhan, maka akan diperoleh nilai rata-rata kelas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 82,9. Sehingga nilai rata-rata kelas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada siklus III dikatakan mengalami peningkatan dari siklus II.

Peningkatan jumlah nilai rata-rata kelas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dapat dilihat pada perhitungan akhir nilai kemampuan anak. Pada siklus II nilai rata-rata kelas sebesar 68,09 dan pada siklus III meningkat menjadi 82,09. Jumlah anak yang tuntas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebanyak 21 anak. Kemudian apabila jumlah anak yang tuntas dibagi dengan jumlah keseluruhan siswa, kemudian hasilnya dikalikan 100 maka dapat diperoleh prosentase ketuntasan belajar kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebanyak 91,4%. Sehingga nilai prosentase ketuntasan belajar pada siklus III dikatakan mengalami peningkatan dari siklus II.

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 siklus III diperoleh nilai rata-rata kelas pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 82,9. Nilai rata-rata tersebut tergolong pada kriteria dapat berkembang sesuai harapan. Sedangkan prosentase ketuntasan belajar anak pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebesar 91,4%. Dari 91,4% jumlah anak yang tuntas belajar terdapat 21 anak dari 23 anak. Nilai prosentase tersebut tergolong pada kriteria dapat berkembang sangat baik. Hasil prosentase ketuntasan belajar pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan dari siklus II ke siklus III, yakni dari 60,9 % menjadi 91,4%.

Jumlah siswa yang tidak tuntas pada siklus III ini terdapat 2 anak dengan prosentase ketidak tuntasa sebesar 8,6%. Kedua anak tersebut berinisial AAA dan NI. Ada beberapa faktor yang menghambat ketuntasan belajar dari kedua anak tersebut. Apabila AAA adalah anak yang terlahir secara prematur sehingga ia mengalami perkembangan yang lambat dalam semua aspek perkembangannya. Sehingga untuk megikuti pembelajaran di dalam kelas, ia memerlukan perhatian yang lebih dari gurunya.

NI juga merupakan salah satu anak yang tidak tuntas pada penelitian ini. Adapun faktor peghambat ketidak tuntasan NI adalah faktor usia. NI memiliki usia yang belum cukup umur apabila masuk pada kelompok A. Pada saat penelitian, usia NI masih 3 tahun 4 bulan. Akibatnya secara mental ia masih belum siap untuk mengikuti pembelajaran pada kelompok A dengan materi mengenal lambang bilangan 1-10.

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

Tabel 4.11
Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

NO	Nama	Nilai Tiap Indikator			Jumlah	Keterangan
		A	B	C		
1.	AAA	2	2	1	41,6	Tidak Tuntas
2.	ANA	3	3	3	75	Tuntas
3.	AA	4	4	3	91,6	Tuntas
4.	AF	4	3	4	91,6	Tuntas
5.	AS	4	4	3	91,6	Tuntas
6.	BAS	3	3	3	75	Tuntas
7.	CDNP	4	4	3	91,6	Tuntas
8.	DAR	4	4	4	100	Tuntas
9.	FT	4	3	3	100	Tuntas
10.	HFM	4	3	4	91,6	Tuntas
11.	ILR	3	3	3	75	Tuntas
12.	MP	4	3	4	91,6	Tuntas
13.	MPP	4	4	4	100	Tuntas
14.	MR	3	3	3	75	Tuntas
15.	MNF	4	3	3	83,3	Tuntas
16.	MSM	3	3	3	75	Tuntas
17.	NI	2	1	1	33,3	Tidak Tuntas
18.	PM	4	3	4	91,6	Tuntas
19.	RNR	4	4	4	100	Tuntas
20.	AW	4	4	3	91,6	Tuntas
21.	RA	3	3	3	75	Tuntas
22.	RF	3	3	3	75	Tuntas
23.	YP	4	3	4	91,6	Tuntas
Jumlah nilai					1907,6	
Nilai Rata-rata					82,9	
Ketuntasan belajar pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10					91,4%	
Jumlah siswa yang tuntas					21 anak	

Keterangan:

A :Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda

B :Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10

C :Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda

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

Untuk mengetahui nilai **rata-rata kelas** dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum x}{\sum N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}}$$

$$= \frac{1907,6}{23} = 82,9$$

Untuk menghitung **prosentase ketuntasan belajar** pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

$$= \frac{21}{23} \times 100\% = 91,4\ \%$$

Prosentase anak yang tidak tuntas = 100% - 91,4%

= 8,6%

C. Pembahasan

1. Kegiatan Pembelajaran Dengan Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I menyebutkan bahwasannya motivasi belajar sangat diperlukan sebagai semangat belajar untuk anak. Dalam hal ini peran guru sangat diperlukan guna menumbuhkan semangat belajar dalam diri anak. Ketika proes pembelajaran pada siklus I disertai dengan motivasi yang diberikan oleh

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

guru, maka antusias belajar anak nampak meningkat dari pada tahap pra siklus . Hal ini sesuai dengan prinsip motivasi dalam belajar yang diungkapkan oleh Mohammad Surya, yakni para siswa harus senantiasa didorong untuk berusaha sesuai dengan tuntutan belajar.[75] Sehingga tujuan motivasi belajar disini yakni menumbuhkan kepuasan belajar dalam diri anak. Adapun reaksi kepuasan belajar dalam diri anak ditunjukkan ketika ia tetap berusaha menggunakan buah *Puzzle* angka meskipun mengalami kegagalan. Mereka terus mencoba menggunakan media tersebut hingga pada akhir dilakukannya siklus.

Hadirnya media buah *Puzzle* angka dalam materi kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dinilai sangat tepat dilakukan ketika kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Boove, bahwasannya media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.[76] Media buah *Puzzle* angka diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Hal ini terbukti dari hasil kemampuan belajar anak dari masing-masing siklus yang menunjukkan peningkatan belajar.

Peran guru dalam menerapkan beberapa strategi dalam mengajar selama proses penelitian dinilai sangat efektif dalam meningkatkan

[75] Mohammad Surya. Psikologi Pembelajaran & Pengajaran. (Bandung: Pustaka Bani Quraisy. 2004). 63.

[76] Hujair Sanaky. *Media Pemelajaran Interatif Inovatif*,(Yogyakarta: Kaukaba Dipantara,2013), 3..

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 anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Beberapa strategi yang dilakukan oleh guru meliputi:

a. Desain kegiatan pembelajaran yang bervariasi membuat anak merasa tidak bosan dalam belajar. Pada RPPH siklus I, II, dan III terdapat kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan berbeda pada masing-masing siklus. Kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat usia anak. Salah satunya yaitu, mewarnai, menggunting, mozaik, membentuk, dan menggambar bentuk buah sederhana agar anak dapat melakukannya secara mandiri. Pada kegiatan pembelajaran ini sengaja didesain guru dengan melibatkan keaktifan belajar anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Idad Suhada, bahwasannya peran guru yang hendaknya memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru agar anak dapat belajar secara maksimal.[77] Sehingga dalam hal ini dapat meminimalisir terjadinya hambatan ketika proses belajar di dalam kelas berlangsung.
b. Adanya bentuk kegiatan pembelajaran dengan metode penugasan yang membuat anak lebih fokus dan kondusif terlebih saat proses penggunaan media buah *Puzzle* angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Ali Mudlofir, yakni metode penugasan dapat membina tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian diluar pengawasan guru.[78] Sehingga pada saat anak melakukan penggunaan media buah *Puzzle* angka secara

[77] Idad Suhada. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* ,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2016), 131.

[78] Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rosyidah. *Desain Pembelajaran Inovatif* ,(Jakarta: PT Raja Gravindo,2017), 120.

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

individu didepan kelas, suasana kelas akan tetap kondusif ketika guru mampu membuat kegiatan pembelajaran metode penugasan dengan tepat.

c. Adanya metode bernyanyi yang dapat mengingatkan anak tentang bentuk-bentuk angka 1-10. Pada siklus II dan III sengaja dihadirkan nyanyian lagu "angka" yang dicipktakan oleh peneliti sendiri dengan tujuan agar anak lebih hafal bentuk dari masing-masing angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Fadlillah yakni, melalui bernyanyi dapat menumbuhkan daya tarik dalam pembelajaran dan sebagai jembatan dalam mengingat materi pembelajaran.[79] Hal ini juga terbukti ketika adanya metode bernyanyi pada siklus II, anak lebih siap menerima pembelajaran dan lebih menghafal bentuk angka meskipun tidak secara keseluruhan.

d. Adanya metode bernyanyi sambil menulis yang dapat mengenalkan anak pada pengetahuan angka secara konkrit. Hal ini sesuai dengan Ahmad Susanto, bahwasannya menulis merupakan kegiatan mencurahkan gagasan melalui simbol-simbol tertulis.[80] Dengan demikian metode bernyanyi sambil menulis angka yang dilakukan pada siklus III sangat tepat diberikan ketika mengenalkan anak dengan simbol angka 1-10. Pengalaman menulis angka 1-10 ini mampu membuat anak lebih lama mengingat bentuk-bentuk angka. Sebab melalui kegiatan menulis angka sambil bernyanyi ini, anak mengalami

[79] Fadlillah. *Pendidikan Anak Usia Dini* ,(Jakarta: Prena Media Group, 2014), 44.

[80] Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* ,(Jakarta: Kencana,2014), 91.

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

pengalaman menulis secara konkrit dan bukan hanya lewat nyanyian saja.

2. **Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Mengalami Hasil Yang Berbeda Pada Setiap Siklus**

   a. **Tahap Siklus I**

   Pada siklus I ini penggunaan media buah *Puzzle* angka belum bisa dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil ativitas guru dan siswa, serta hasil ketuntasan belajar siswa yang belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil observasi guru dan siswa masih kurang dari 85%, sedangkan hasil ketuntasan belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 masih kurang dari 70%.

   Hasil observasi guru pada siklus I hanya mencapai nilai 78,6%, sedangkan hasil observasi siswa hanya mencapai 76,2%. Kedua nilai tersebut masih berada dalam kriteria penilaian cukup. Untuk hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10, mencapai ketuntasan belajar 39,2%. Nilai tersebut termasuk pada kriteria belum berkembang. Sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 50,35 dan termasuk dalam ktriteria cukup. Pada tahap siklus I ini terdapat 9 dari 23 anak yang tuntas dan 14 anak tidak tuntas. Peralihan dari tahap pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 4 anak yang tuntas dalam belajar.

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

Terdapat beberapa faktor yang menjadi penghambat penelitian pada siklus I ini berhasil. Diantaranya yaitu ada salah satu kegiatan dalam RPPH yang belum terlaksana dengan baik, enam anak masih terlihat malu apabila ingin bertanya sesuatu karena faktor belum kenal dengan guru, suasana kelas masih belum benar-benar kondusif ketika ketika pelajaran hendak dimulai, serta tidak semua anak terlibat aktif dalam kegiatan *recalling.*

b. Siklus II

Pada siklus II ini penggunaan media buah *Puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 juga belum bisa dikatakan berhasil, namun mengalami peningkatan. Hasil perolehan nilai ativitas guru dan siswa, serta hasil ketuntasan belajar siswa masih belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil observasi guru dan siswa pada siklus II mencapai nilai 83,4%. Nilai tersebut masih berada masih dalam kriteria penilaian cukup. Untuk hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10, mencapai ketuntasan belajar 60,9%. Nilai tersebut berada pada kriteria mulai berkembang. Sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 68,09 dan masih berada dalam ktriteria cukup.

Pada tahap siklus II ini terdapat 14 dari 23 anak yang tuntas dan 9 anak tidak tuntas. Peralihan dari tahap siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 5 anak yang tuntas dalam belajar. Ada beberapa faktor yang membuat siklus II ini masih belum bisa

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

dikatakan berhasil meskipun mengalami peningkatan. Faktor tersebut dikarenakan masih terdapat beberapa kegiatan yang belum tersampaikan pada saat mengajar salah satunya yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, anak masih nampak masih belum bisa membedakan antara angka 6 dan 9.

c. Siklus III

Pada siklus III ini penggunaan media buah *Puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10 sudah dapat dikatakan berhasil. Sehingga penelitian dihentikan pada siklus III. Hasil perolehan nilai ativitas guru dan siswa, serta hasil ketuntasan belajar siswa sudah mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil observasi guru dan siswa sudah mencapai ≥85%, sedangkan hasil ketuntasan belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sudah mencapai ≥70%.

Hasil observasi guru mencapai nilai 92,8% dengan kriteria baik, sedangkan hasil observasi siswa mencapai nilai 94,04% dengan kriteria sangat baik. Untuk hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10, mencapai ketuntasan belajar 91,4%. Kedua nilai tersebut berada dalam kriteria penilaian berkembang sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 82,9 dan berada dalam ktriteria baik. Pada tahap siklus III ini terdapat 21 dari 23 anak yang tuntas dan 9 anak tidak tuntas. Peralihan dari tahap siklus II ke siklus III mengalami peningkatan 7 anak yang tuntas dalam belajar.

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

Keberhasilan penelitian dalam siklus III ini dikarenakan perbaikan terhadap hasil refleksi dari siklus I dan siklus II. Pada siklus III ini guru berusaha benar-benar menghafal runtutan kegiatan yang ada di RPPH, pembelajaran pengenalan angka 1-10 lebih difokuskan lagi khususnya pada angka 6 dan 9, guru mampu mendesain bentuk kegiatan pembelajaran yang mampu membuat anak lebih fokus seperti mencetak dan menggunting buah sederhana. Sehingga suasana kelas lebih kondusif dan pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan.

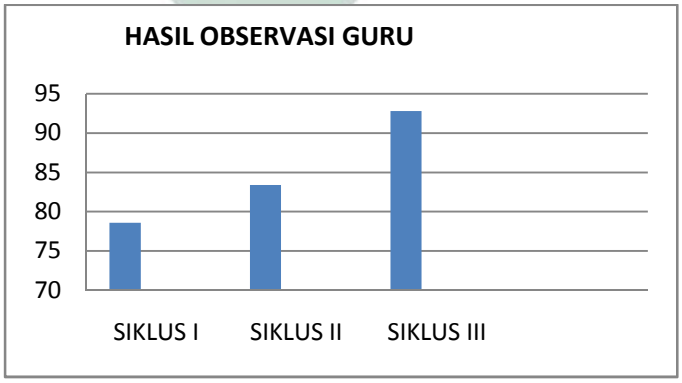
d. Perbandingan Siklus I, II, dan III

1) Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

a) Perbandingan Hasil Observasi Guru

Dari hasil observasi guru yang telah didapat pada siklus I, siklus II, dan siklus III, maka dapat disimpulkan dalam diagram dibawah ini:

Diagram 4.1
Perbandingan Hasil Observasi Guru



Dari diagram diatas dapat diketahui bahwasannya observasi akivitas guru mengalami peningkatan pada setiap

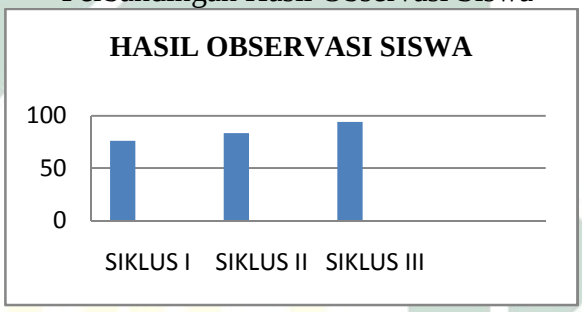
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

siklusnya. Siklus I memperoleh nilai 78,6%, siklus II 83,4%, dan siklus III 92,8%.

b) Perbandingan Hasil Observasi Siswa

Dari hasil observasi siswa yang telah didapat pada siklus I, siklus II, dan siklus III, maka dapat disimpulkan dalam diagram berikut ini:

Diagram 4.2
Perbandingan Hasil Observasi Siswa



Dari diagram diatas dapat diketahui bahwasannya observasi akivitas siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Siklus I memperoleh nilai 76,2%, siklus II 83,4%, dan siklus III 94,04%.

3. Peningkatan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka peningkatan mengenal lambang bilangan 1-10 mendapatkan hasil yang baik dari mulai pra siklus, siklus I, siklus II, hingga siklus III. Berikut ini merpakan uraian hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dari masing-masing siklus.

a. Tahap Pra Siklus

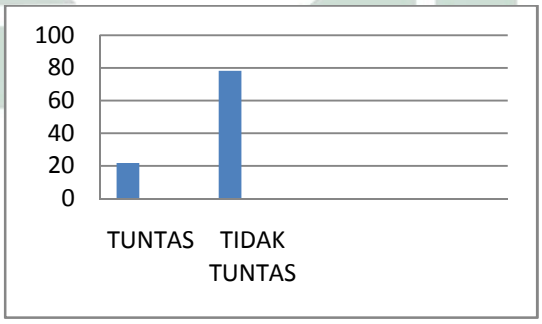
Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan pra siklus bersamaan dengan guru kelas A1. Berdasarkan

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

hasil pengamatan yang dilakukan, kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A1 ini rendah. Hanya terdapat 5 dari 23 anak yang tuntas dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 atau hanya ada 21,74%, dan ada 78,26% anak belum mendapatkan nilai ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria penilaian yang ditetapkan guru.

Hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 rendah karena minimnya dana untuk menciptakan media pembelajaran, metode yang digunakan kurang bervariasi, serta kurangnya motivasi belajar yang diberikan oleh guru. Adapun hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada tahap pra siklus dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

Diagram 4.3
Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Pra Siklus



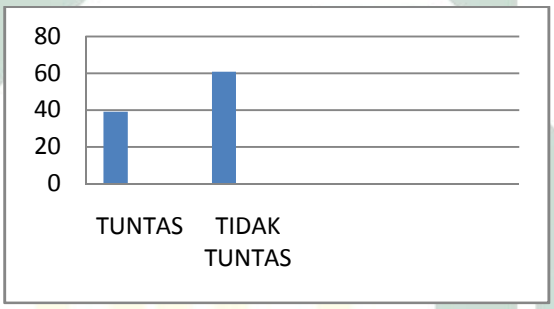
b. Tahap Siklus I

Pada siklus I ini peneliti sudah menggunakan media buah *Puzzle* angka dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A, Raudlatul Athfal Babussalam, Krian. Hasil kemampuan mengenal lambang

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

bilangan 1-10 mengalami peningkatan dari tahap pra siklus ke tahap siklus I. Diketahui terdapat 9 dari 23 anak yang tuntas dalam belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Anak yang tuntas mencapai 39,2% dan yang tidak tuntas 60,9%. Berikut hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada tahap siklus I dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

Diagram 4.4
Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus I



c. Tahap Siklus II

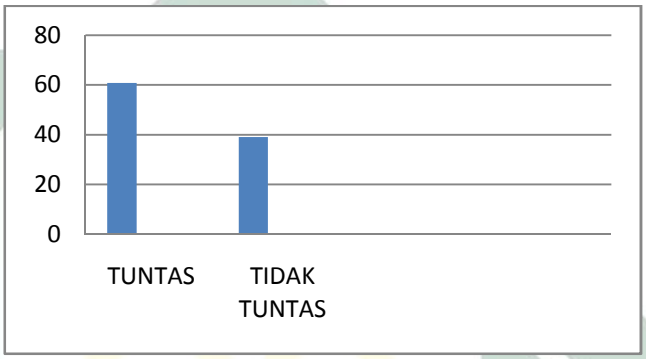
Pada siklus II ini peneliti berusaha memperbaiki kekurangan yang terjadi pada siklus I agar memperoleh peningkatan dari penelitian sebelumnya. Peneliti menambahkan metode bernyanyi lagu "angka" untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak. Peneliti juga berusaha menjalin kedekatan dengan anak agar terjadinya kenyamanan dalam belajar. Selain itu untuk menjaga kekondusifan kelas, peneliti berusaha membuat beberapa peraturan yang harus dipatuhi selama proses belajar.

Adapun hasil yang didapat yakni mengalami peningkatan dari tahap siklus I. Diketahui terdapat 14 dari 23 anak yang tuntas 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

belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun presntase ketuntasan sebesar 60,9% dan yang tidak tuntas 39,1%. Berikut hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada tahap siklus II dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

Diagram 4.5
Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus II



d. Tahap Siklus III

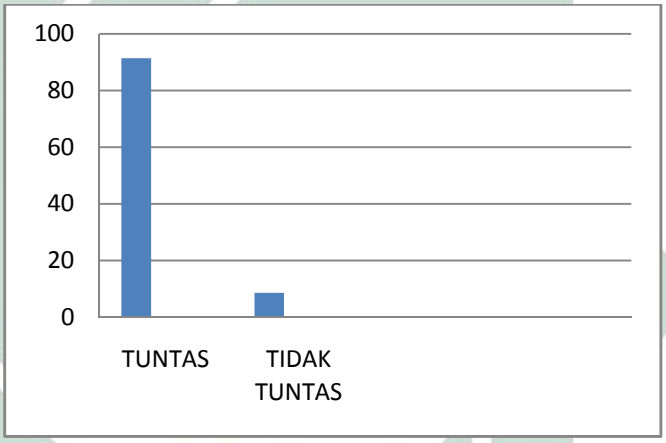
Pada siklus III ini peneliti berusaha memperbaiki lagi kekurangan yang terjadi pada siklus I dan siklus II. Peneliti juga sudah terlihat bisa menguasai kelas dengan baik. Sehingga hasil penelitian yang didapat juga baik. Pada siklus III ini peneliti menggunakan desain pembelajaran yang lebih membuat anak lebih fokus pada kegiatan yang mereka kerjakan. Kegiatan tersebut adalah kegiatan menggunting dan mencetak gambar buah. Jadi ketika proses penggunaan media buah *Puzzle* angka bisa berjalan dengan baik dan lancar.

Selain itu peneliti pada siklus III ini lebih menfokuskan pada pengenalan angka melalui metode menulis. Sehinga anak lebih hafal tentang apa yang mereka tulis dari pada apa yang mereka amati. Adapun hasil yang diperoleh yakni terdapat 21 dari 23 anak 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

tuntas dalam belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun jumalah presentase ketuntasan sebesar 91,4% dan siswa tidak tuntas 8,6%. Berikut hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada tahap siklus III dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

Diagram 4.6
Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus III

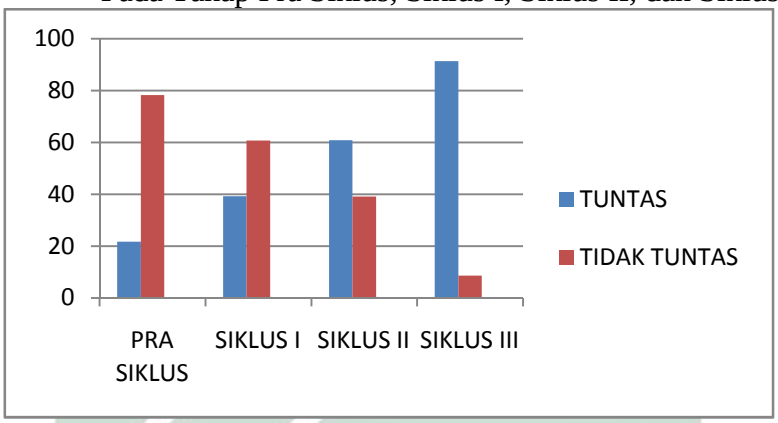


e. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Setiap Siklus

Hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan dalam setiap siklusnya. Hal ini dapat dilihat dari bertambahnya jumlah ketuntasan belajar anak yang dapat dilihat mulai dari tahap pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Adapun perbandingan hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

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

Diagram 4.7
Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10
Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III



Dari hasil diagram diatas, dapat diketahui bahwasannya kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 mengalami peningkatan dari masing-masing siklus. Pada tahap pra siklus terdapat 5 orang yang tuntas belajar, siklus I terdapat 9 orang, siklus II terdapat 14 orang, dan siklus III menjadi 21 orang. Sedangkan hasil presentase ketuntasan belajar dalam mengenal lambang bilangan ketika tahap pra siklus mencapai 21,74%, pada siklus I meningkat menjadi 39,2%, siklus II meningkat menjadi 60,9%, dan siklus III menjadi 91,4%. Hal ini membuktikan bahwasannya penggunaan media buah *Puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan 1-10.

Pada penelitian ini, tahap pra siklus menuju tahap siklus I mengalami peningkatan sebesar 17,46%, siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,7%, dan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 30,5%. Hasil tersebut sebanding dengan peningkatan yang terjadi pada panelitian tindakan kelas 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

berjudul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Menara Angka Di Kelompok A TK Dharma Wanita Banaran, Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung”.[81]

Hasil Peningkatan yang terjadi pada penelitian tersebut menyebutkan bahwasannya tahap siklus I ketuntasan belajar mencapai 40% tahap siklus II mencapai 60%, dan siklus III mencapai 90%. Sedangkan peningkatan antara siklus I menuju siklus II sebesar 20% dan siklus II menuju siklus III mengalami peningkatan sebesar 30%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media buah *Puzzle* angka pada kelompok A di Raudlatul Athfal Babussalam mengalami peningkatan yang wajar dan sebanding dengan penelitian lain yang sejenis.

[81] Lya Anisa. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Menara Angka Di Kelompok A Tk Dharma Wanita Banaran, Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung*, Artikel Skripsi. 10

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

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media buah *Puzzle* angka pada kelompok A di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media buah *Puzzle* angka dilaksanakan anak secara individu. Pembelajaran melalui penggunaan media buah *Puzzle* angka dalam rangka mengenalkan lambang bilangan 1-10 dilaksanakan dengan disertai kegiatan pembelajaran yang bervariasi, seperti mewarnai, mozaik, mencetak, menggunting, dan menggambar buah sederhana. Hal ini bertujuan untuk menjaga suasana kelas agar tetap kondusif pada saat proses penggunaan media buah *Puzzle* angka. Pembelajaran akan ditambahkan dengan bernyanyi lagu "angka" yang disertai dengan penulisannya. Melalui pengalaman bernyanyi sambil menulis angka membuat anak lebih menghafal bentuk dari lambang bilangan 1-10.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada saat penggunaan media buah *Puzzle* angka mengalami peningkatan dari setiap siklus. Hal ini dapat terlihat dari hasil ketuntasan belajar anak pada tahap siklus I 39,2% (Belum Berkembang) dengan rata-rata 50,35 (cukup), siklus II 60,9% (Mulai Berkembang) dengan rata-rata 68,09 (cukup), dan siklus III

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

91,4% (Berkembang Sangat Baik) dengan rata-rata 82,9 (baik). Selain itu dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil aktivitas guru pada siklus I mencapai 78,6%, (cukup) siklus II 83,4% (cukup), dan siklus III 92,8% (baik). Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 76,2% (cukup), siklus II 83,4% (cukup), dan siklus III 94,04% (sangat baik).

B. Saran

1. Bagi sekolah, melalui keefektifan penerapan penggunaan media buah *Puzzle* angka dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan ketersediaannya dalam rangka menfasilitasi para pendidik guna menciptakan media pembelajaran yang lain agar dapat menunjang hasil belajar siswa.
2. Bagi guru diharapkan lebih bervariasi dalam membuat desain pembelajaran dan lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran. Karena keterbatasan ketersediaan media pembelajaran bukan sebagai penghalang apabila kita mampu mendesain pembelajaran yang menyenangkan.
3. Bagi orangtua diharapkan lebih sering memantau perkembangan anak selama di sekolah. Orang tua diharapkan mampu menjalin kerja sama dengan guru dalam rangka ikut serta berperan aktif dalam mengembangkan kemampuan anak selama berada di lingkungan 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

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Abu. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.

Alwi, Hasan. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Anisa, Lya. 2015. *Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Menara Angka Di Kelompok A TK Dharma Wanita Banaran, Kecamatan Kauman Kabupaten Tulungagung*. Artikel Skripsi.

Arifin, Zainal. 2014. *Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Asyhar Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta.

Azhar, Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Grafindo Persada.

Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 tentang Sandart Nasional PAUD*. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI.

Desmita. 2013. *Psikologi Perkembangan* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Fadlillah. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Prena Media Group.

Fathani, Abdul Halim. 2012. *Matematika*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media.

Fuad, Jauhar. 2012. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK).* Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.

Gendana, Gilar dkk, 2017. *Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah*. Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1 No.1.

Hamim, Nur. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas.* Surabaya: PT. Revka Petra Media.

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

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2018. *Arti Lambang Bilangan*. Diakses melalui https:kbbi.web.id/bilang&hl-id-ID pada pada 6 Maret 2018.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2018. *Arti Perkembangan*. Diakses melalui https:kbbi.web.id/berkembang&hl-id-ID pada 6 Maret 2018.

Kurniawan, Agus Prasetyo. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Surabaya: UINSA Press.

Kustandi, Cecep. 2016. *Media Pembelajaran.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Latif, Mukhtar. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Mudlofir, Ali dan Evi Fatimatur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik.* Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Mulyadi, Seto. 2014. *Sekolah Anak-anak Juara*. Bandung: PT Mizan Pustaka.

Musfiroh, Tadkirotul. 2012. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk.* Banten: Universitas Terbuka.

Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Ningrum, Epon. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Ombak.

Pratisti, Wiwin Dinar. 2008. *Psikologi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Rahmatia, Diah. 2007. *Ensiklopedia Matematika.* Bekasi: Ganeca Exact.

Risky Setiawan, 2017. *Penelitian Tindakan Kelas (Action Research) Teori dan Praktik.* Yogyakarta: Nuha Medika.

Runtukahu, Tombokan. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.

Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pemelajaran Interaktif Inovatif.* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sholifah. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Puzzle Dua Keping,* Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 02.

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

Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suhada, Idad. 2016. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2007. *Metode Perkembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta: PT Indeks

Sulisyowati, Ana. Guru Kelas A1. *Wawancara Pribadi*, pada 19 Februari 2018.

Sumadoyo, Samsu. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas.* Yogyakarta: Graha Ilmu.

Surya, Mohammad. 2004. *Psikologi Pembelajaran & Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Kencana.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.* Yogyakarta: Hikayat Publishing.

Syah, Muhibin. 2013. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ulfa, Suyadi dan Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wening. 2012. *Bunda Sekolah Pertamaku*. Solo: Tinta Medina.

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Kencana.

Yustianti. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK*, Jurnal PAUD Edisi 9 Tahun ke-5.

Zaman, Badru. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK.* Jakarta: Universtas Terbuka:

Jakarta: Universtas Terbuka.

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