

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG  
BILANGAN 1-10 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* ANGKA  
PADA KELOMPOK A DI RAUDHATHUL ATFAL DARUSSALAM  
PATRANG JEMBER**

**SKRIPSI**



Oleh:

**NUR BADRIYAH**  
**NIM.T201511013**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) JEMBER**

**2019**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG  
BILANGAN 1-10 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* ANGKA  
PADA KELOMPOK A DI RAUDHATHUL ATFAL DARUSSALAM  
PATRANG JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember untuk memenuhi  
salah satu persyaratan memperoleh Gelar Sarjana  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



Oleh:

**NUR BADRIYAH**  
**NIM.T201511013**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) JEMBER**

**2019**

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG  
BILANGAN 1-10 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* ANGKA  
PADA KELOMPOK A DI RAUDHATHUL ATFAL DARUSSALAM  
PATRANG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana S.1 (S.Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Oleh

Nur Badriyah

Nim: T201511013

Disetujui Pembimbing



Dr. H. Abd. Mu'is, M.M.

NIP. 19550405 198603 1 00 3

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG  
BILANGAN 1-10 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA  
PADA KELOMPOK A DI RAUDHATHUL ATFAL DARUSSALAM  
PATRANG JEMBER TAHUN PELAJARAN 2019**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana S.I (S. Pd.)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

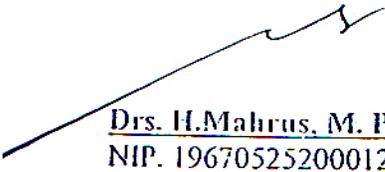
Pada

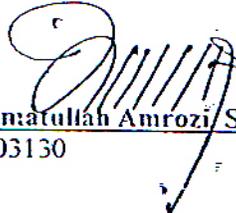
Hari : Rabu  
Tanggal : 12 Jni 2019

Tim Penguji

Ketua

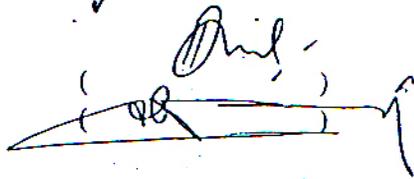
Sekretaris

  
Drs. H.Mahrus, M. Pd.I  
NIP. 196705252000121001

  
Shoni Rahmatullah Amrozi, S.Pd.I., M.Pd.I.  
NIP. 201603130

Anggota

1. Dra. Hj. Zulaichah almad, M.pd.I
2. Dr. H. Abd Muis M.M.



Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
Dr. Ali, Mukni'ah, M.Pd.I  
NIP. 19640511 199903 2 001

## **MOTTO**

*Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu engkau berharap*

**QS.Al-Insyirah, 6-8**

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah rabbil ‘alamin puji syukur kehadiran Allah SWT yang mana skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu yang sangat menyayangi , mencintai saya, dan mendukung sepenuh hati apa yang telah saya lakukan.
2. Suami tercinta Luqman Syamsudin yang telah memberi dukungan sehingga skripsi ini selesai.
3. Anak saya Afif Nur Rizal dan Nada Aulia Safitri yang sudah mendukung mulai dari awal kuliah sampai skripsi ini selesai.
4. Kepala RA dan para guru di RA Darussalam yang sudah membantu dan mendukung penuh dalam pembuatan skripsi ini.
5. Dosen yang banyak memberikan bimbingan dan ilmu hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
7. Almamater tercinta, Institut Agama Islam Negeri Jember.

## ABSTRAK

Nur Badriyah, 2019: *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Puzzle Angka pada Kelompok A di Raudhatul Atfal Darussalam Patrang Jember Tahun Pelajaran 2019.*

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. Pengenalan lambang bilangan pada jenjang Taman Kanak-kanak diharapkan dapat membekali anak dalam mempersiapkan diri memasuki jenjang pendidikan selanjutnya, yakni sekolah dasar (SD). Sedangkan pada rentang usia 4 sampai dengan 5 tahun kemampuan mengenal lambang bilangan cukup sampai dengan angka 1-10. Tahap pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini juga harus disesuaikan dengan ketentuan kurikulum yang berlaku untuk satuan Pendidikan Anak Usia Dini.

Fokus masalah yang diteliti dalam skripsi ini adalah 1) Bagaimana mendeskripsikan proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Darussalam Jember. dengan menggunakan media *Puzzle* angka. 2) bagaimana mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Darussalam Jember melalui penggunaan media *Puzzle* angka.

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. 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. media pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada kelompok A adalah media *Puzzle* angka. Media *Puzzle* angka adalah media pembelajaran yang berjenis media visual. Dalam memainkan *Puzzle* diperlukan kesabaran dan ketelatenan dalam merangkainya. Media *Puzzle* sendiri sangat cocok dimainkan dalam mengasah perkembangan kognitif anak usia dini.

## KATA PENGANTAR

Dengan meyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha penyayang, segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan *Puzzle* Angka pada Kelompok A di Raudhatul Atfal Darussalam Patrang Jember Tahun Pelajaran 2019”** dengan baik.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak terkait sebagai upaya inovasi ilmiah untuk memperbanyak ilmu pengetahuan lebih lanjut. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE.,MM, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember serta jajarannya yang telah memberikan kebijakan-kebijakan demi membangun IAIN agar lebih berkualitas dan dapat bersaing dengan perguruan tinggi lainnya.
2. Ibu Dra. Hj. Mukni'ah, M. Pd.I., selaku dekan fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan serta jajarannya yang telah memberikan bantuan dalam pengembangan kemampuan dan keterampilan kepemimpinan kepada peneliti
3. Bapak Mahrus selaku ketua program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
4. Bapak Dr. H. Abd. Mu'is, M.M., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah rela meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing, menuntun dan mengarahkan dari awal hingga rampungnya penulisan skripsi ini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk perbaikan skripsi ini. Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah.

Jember, 25 Mei 2019

Penulis

Nur Badriyah

Nim T201511013

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian.....	4
C. Tindakan yang di pilih .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
F. Definisi Istilah.....	7
G. Sitematika Pembahasan .....	9
<b>BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN.....</b>	<b>11</b>
A. PenelitianTerdahulu.....	11
B. KajianTeori.....	13
<b>BAB III METODE dan RENCANA PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
A. Metode Penelitian .....	25
B. Latar (setting) Penelitian dan karakteristik Subjek Penelitian.....	26

<b>BAB IV DESKRIPSI LOKASI PENELITIAN.....</b>	<b>44</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	44
B. Hasil Penelitian.....	47
a) Tahap Siklus I.....	47
b) Tahap Siklus II.....	59
c) Tahap Siklus III.....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>107</b>
A. Kesimpulan.....	107
B. Saran-saran.....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>109</b>

#### LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Pernyataan keaslian tulisan
2. Matrik penelitian
3. Surat Keterangan peneliti dari IAIN Jember
4. Surat selesai penelitian dari Raudhatul Athfal Darussalam Patrang Jember
5. Pedoman penelitian
6. Transkrip wawancara
7. Jurnal penelitian
8. Foto Penelitian di Raudhatul Athfal Darussalam Patrang Jember
9. Biografi

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.<sup>1</sup> 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 RA yakni aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif adalah semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya.<sup>2</sup> Aspek perkembangan kognitif sangat penting dikembangkan pada Taman Kanak-kanak dengan tujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mencari alternatif pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan logika matematika.

---

<sup>1</sup> Suyadidan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 17.

<sup>2</sup> Desmita, *Psikologi perkembangan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 103.

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.<sup>3</sup> 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 PGRA masih mencapai 15,27%. Rendahnya kualifikasi pendidik PGRA membuat pembelajaran lebih diwarnai dengan metode ceramah dan pemberian tugas untuk meningkatkan kemampuan akademisnya termasuk kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan.<sup>4</sup> 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 kemampuanauditifnya.<sup>5</sup> Sedangkan permasalahan setiap anak memiliki kemampuan yang tidak sama dalam menangkap materi pembelajaran hanya melalui pendengaran.

---

<sup>3</sup> Suyadi dan Maulidya Ulfa, *Konsep Dasar PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), 15.  
<sup>4</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: KENCANA, 2013), 31  
<sup>5</sup> Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017), 107.

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. 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.

Oleh karena itu, 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.<sup>6</sup> 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 tugasnya dengan benar.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran diantaranya yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Sedangkan media

---

<sup>6</sup>Ibid.,

pembelajaran yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada kelompok A adalah media *Puzzle* angka. Media *Puzzle* sangat disukai anak-anak dan tergolong media permainan yang menyenangkan. Sedangkan bahan yang digunakan dalam pembuatan media *Puzzle* angka ini berasal dari kertas duplek yang dibungkus dengan kain flannel dengan bentuk dan warna yang menarik sehingga disukai anak-anak.<sup>7</sup>

Penggunaan *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.

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 *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Darussalam Jember”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Perumusan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan istilah fokus penelitian. Bagian ini mencantumkan semua fokus permasalahan yang

---

<sup>7</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Refernsi Jakarta, 2012), 29.

akan dicari jawabannya melalui proses penelitian. Fokus penelitian harus di susun secara singkat, jelas, tegas, spesifik, operasional yang akan dituangkan dalam kalimat tanya.<sup>8</sup>

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, terdapat beberapa rumusan masalah yang dapat dijadikan fokus penelitian, diantaranya :

1. Bagaimana mendeskripsikan proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Darussalam Jember. dengan menggunakan media *Puzzle* angka.
2. Bagaimana mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Darussalam Jember melalui penggunaan media *Puzzle* angka.

### **C. Tindakan yang di Pilih**

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

---

<sup>8</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember*, (Jember: IAIN Jember Press, 2015), 44

mengembangkan kemampuan matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian harus mengacu kepada masalah-masalah yang telah dirumuskan sebelumnya.<sup>9</sup>

Beberapa tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini, sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A di Raudlatul Athfal Darussalam Jember dengan menggunakan media *Puzzle* angka.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di Raudlatul Athfal Darussalam Jember melalui penggunaan media *Puzzle* angka.

#### **E. 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

###### 1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam dunia

---

<sup>9</sup> Ibid.,

pendidikan, khususnya dalam mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak. Dengan adanya media *Puzzle* angka diharapkan akan meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

## 2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai guru dalam mengetahui 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 memanfaatkan media *Puzzle* angka sebagai acuan untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10 pada anak dengan metode yang menyenangkan.

## 3. Bagi Orang Tua

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

## F. Definisi Istilah

Definisi istilah tentang pengertian istilah-istilah penting yang menjadi titik perhatian peneliti dalam judul penelitian. Tujuannya agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap makna istilah sebagaimana dimaksud oleh peneliti.

Adapun definisi istilah tentang judul “**Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Darussalam Jember**” adalah sebagai

berikut:

### 1. Kemampuan mengenal lambang bilangan

Kemampuan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, berasal dari kata “mampu” yang berarti bisa, sanggup, kuasa, melakukan sesuatu, dapat. Dapat juga didefinisikan sebagai kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan.<sup>10</sup> Sedangkan Munandar mengungkapkan bahwasannya kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Menurutny, kemampuan ini adalah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta di permatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga anak mampu melakukan sesuatu.<sup>11</sup>

### 2. Media Puzzle angka

Kata “media” berasal dari bahasa latin “*medius*”, dan secara harfiah berarti “tengah”. Sedangkan dalam bahasa arab, “media” adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.<sup>12</sup> Media *Puzzle* angka berasal dari tiga kata yakni “buah”, “*Puzzle*”, dan “angka”. Kata “buah” memiliki arti bagian tumbuhan yang berasal dari bunga atau putik.<sup>13</sup> 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.<sup>14</sup> Sedangkan kata “angka” memiliki arti sebagai lambang

<sup>10</sup>Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 707.

<sup>11</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 7.

<sup>12</sup>Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2006), 3.

<sup>13</sup>Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 707.

<sup>14</sup>Ibid.,

bilangan yang menyatakan nama dari suatu bilangan tertentu.<sup>15</sup>Angka sendiri merupakan bagian dari simbol matematika.

### G. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan berisi tentang skripsi alur pembahasan dalam penelitian yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Format penulisan sistematika pembahasan adalah bentuk diskriptif, bukan seperti pada daftar isi.<sup>16</sup>

**BAB SATU:** Pendahuluan merupakan dasar atau pijakan dalam penelitian yang meliputi: latar belakang, fokus masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah dan sistematika penulisan. Fungsi bab ini untuk memperoleh gambaran secara umum mengenai pembahasan dalam penelitian skripsi ini.

**BAB DUA:** Bab ini akan memaparkan kajian pustaka terikat: kajian terdahulu, serta literatur yang berhubungan dengan skripsi. Penelitian terdahulu yang mencantumkan penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian dilanjutkan dengan kajian teori yang menjadi pijakan dari bab selanjutnya yang berisikan tentang upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambangan bilangan 1-10 melalui penggunaan media *Puzzle* angka.

**BAB TIGA:** Metode penelitian yang membahas mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data serta tahap-tahap penelitian.

---

<sup>15</sup>Winda Gunarti,dkk, Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2012), 120.

<sup>16</sup>Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Jember*, (Jember: IAIN Jember Press, 2018), hal. 48

BAB EMPAT: Penyajian data dan analisis, pada bab ini akan dijelaskan gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis, pada bab ini akan dijelaskan tentang gambaran objek penelitian, penyajian data dan analisis data serta pembahasan temuan.

BAB LIMA: Penutup atau kesimpulan dan saran, yang didalamnya mencakup kesimpulan dan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan saran-saran yang tentunya berifat konstruktif.

Selanjutnya skripsi ini diakhiri daftar pustaka dan beberapa lampiran-lampiran sebagai pendukung didalam pemenuhan kelengkapan data penelitian.



## BAB II

### KAJIAN KEPUSTAKAAN

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk melihat sejauh mana peneliti melakukan studi terhadap penelitian yang akan ditelitinya, untuk menentukan keorisinalitasan dan posisi penelitian yang hendak dilakukan. Adapun beberapa karya ilmiah yang berhubungan dengan penelitian penulis, berikut beberapa diantaranya:

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Novita Widyandari NIM 10111241023. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan anak Usia Dini Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta April 2015	“Peningkatan Kemampuan mengenal Angka 1-10 Melalui Flip Chart Pada Anak Kelompok A1 TK Kemala Bhayangkari 91 Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman”	Penelitian skripsi ini dengan penelitian yang ada di poin A sama-sama membahas tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan angka 1-10	Penelitian di poin A membahas tentang meningkatkan kemampuan mengenal angka menggunakan Flip Chart sedangkan penelitian di skripsi ini membahas tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan media Puzzle Angka.
2.	Dewi Lestari NIM 09111241040 Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak	“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui	Penelitian skripsi ini dengan penelitian yang ada di poin B sama-sama	Penelitian di poin B membahas tentang meningkatkan kemampuan

	usia dini Jurusan pendidikan PraSekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta April, 2014.	Kegiatan Bermain Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di TK Aba Jimbung 1, Kalikotes, Klaten “	membahas tentang meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan angka	mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain kartu angka sedangkan di penelitian skripsi ini membahas tentang kemampuan mengenal lambang bilangan menggunakan media Puzzle Angka.
3.	Eka Tria Nurjanah 1304053 Program studi pendidikan guru pendidik anak usia dini Universitas Pendidikan Indonesia kampus Serang 2017.	“Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak (Penelitian Tindakan Kelas di Kelompok B TK an-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon)”	Penelitian skripsi ini dengan penelitian yang ada di poin C sama-sama membahas tentang penggunaan media <i>Puzzle</i> Angka untuk meningkatkan kemampuan anak	Penelitaian di poin C membahas tentang media <i>Puzzle</i> angka di Kelompok B TK an-Nurjannah Kecamatan Jamblang Kabupaten Cirebon, sedangkan dalam penelitian skripsi ini membahas tentang media <i>Puzzle</i> angka di Kelompok A Ra Darussalam Patrang Jember.

## B. Kajian Teori

### 1. Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan yang berkembang dalam perkembangan intelegensi (kognitif) adalah kemampuan matematis dan kemampuan bahasa. Kedua kemampuan tersebut harus berkembang secara beriringan dan berkesinambungan. Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 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.<sup>17</sup> 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. Matematika 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

---

<sup>17</sup>Yuliani Nurani Sujiono, *Metode Perkembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), 11.3.

perembangan berpikir secara simbolis.<sup>18</sup> Refleksi dari kemampuan berpikir 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, bentuk, volume, dan 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.<sup>19</sup> Bilangan juga merupakan elemen dasar dalam berhitung. Menurut Ensiklopedia Matematika, bilangan merupakan sesuatu yang abstrak, tidak berbentuk dan hanya ada di pikiran.<sup>20</sup> 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

---

<sup>18</sup> Zainul Arifin El-Basyier, *Saatnya Bersekolah*, (Jogjakarta: Bukubiru, 2009), 61.

<sup>19</sup> <https:kbbi.web.id/bilang&hl-id>

<sup>20</sup> Diah Rahmatia, *Ensiklopedia Matematika*, (Bekasi: Ganeca Exact, 2007), 11.

yang menyatakan nama dari suatu bilangan tertentu. 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 di atas dapat di simpulkan bahwasanya lambang bilangan adalah sekumpulan angka yang merupakan nama dari bilangan tertentu.

## **2. Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan dan Indikatornya**

Kemampuan yang berkembang dalam perkembangan intelegensi (kognitif) adalah kemampuan matematis dan kemampuan bahasa. Kedua kemampuan tersebut harus berkembang secara beriringan dan berkesinambungan. Menurut Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 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.<sup>21</sup>

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.

---

<sup>21</sup>Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 48.

Kemampuan dasar matematika anak usia 2-7 tahun diwarnai oleh perembangan berpikir secara simbolis. Refleksi dari kemampuan berpikir 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, bentuk, volume, dan 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.<sup>22</sup>

### 3. 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<sup>23</sup>:

#### 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

#### b. Tahap Transmisi

Tahap ini merupakan peralihan dari konkret ke lambang. Anak

<sup>22</sup> Zainul Arifin El-Basyier, *Saatnya Bersekolah*, (Jogjakarta: Bukubiru, 2009), 61.

<sup>23</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2012), 100.

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. Pengalaman anak tentang bilangan dimulai dari pengalamannya melihat angka-angka disekitarnya. Adapun kemampuan mengenal angka atau lambang bilangan melalui beberapa tahap, diantaranya yaitu<sup>24</sup>:

#### 1) Tahap mengenal dan membaca bilangan

Pada tahapan awal mengenal bilangan anak dikenalkan secara lisan atau lewat ucapan. Setelah itu anak perlu mengenal membaca bilangan. Mengetahui bilangan berhubungan dengan kemampuan persepsi visual dan tugas mengingat. 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.

---

<sup>24</sup> Tombokan Runtucahu, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), 92.

## 2) 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.

## 3) 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. Kegiatan membilang penting dikenalkan sebagai modal dalam mengembangkan kemampuan berhitung selanjutnya.

## 4. Media pembelajaran

### a. Pengertian media pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan.<sup>25</sup> bisa juga disebut sebagai alat bantu pendidikan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada siswa untuk meningkatkan efektivitas dari tujuan pembelajaran. 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.

<sup>25</sup>HujairSanaky.*MediaPemelajaranInteratifInovatif*,(Yogyakarta:Kaukaba Dipantara,2013),3

### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Nana Sudjana berpendapat bahwasannya media pembelajaran memiliki banyak manfaat yang sangat penting untuk membantu proses belajar disekolah, diantaranya yaitu<sup>26</sup>:

- 1) Pembelajaran terasa lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran lebih mudah dipahami siswa, sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.
- 3) Metode pengajaran lebih bervariasi, dengan menggunakan media pembelajaran membuat siswa tidak bosan.

### **c. Jenis jenis Media pembelajaran**

Menurut Rayandra asyhar, media pembelajaran menurut jenisnya terbagi menjadi empat jenis, antara lain<sup>27</sup>:

- 1) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan dari peserta didik. Contohnya buku, poster, globe, peta, gambar, dll.
- 2) 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

---

<sup>26</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010), 2.

<sup>27</sup> Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), 67.

audio yang sering digunakan adalah tape recorder, CD, dan radio.

- 3) 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.
- 4) Multimedia adalah media pembelajaran yang menghasilkan bunyi dan teks. Multimedia merupakan jenis media yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi 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.

#### **d. Karakteristik Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Hujair, karakteristik pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan mengenai beberapa hal, diantaranya yaitu<sup>28</sup>:

- 1) Tujuan pembelajaran
- 2) Bahan atau materi pembelajaran
- 3) Metode yang di gunakan saat pembelajaran
- 4) Kesiadaan guru dalam menggunakan media pembelajaran
- 5) Kondisi dan situasi pembelajaran yang sedang berlangsung

Karakteristik pemilihan media untuk anak usia dini perlu memperhatikan beberapa pertimbangan khusus. Hal ini senada dengan

<sup>28</sup> Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran Interatif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 6.

pendapat Badru Zaman yang menyebutkan karakteristik pemilihan media untuk anak usia dini, antara lain:

- 1) Media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan anak usia dini sehingga mendukung pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dipilih didasarkan atas manfaat mengapa, untuk apa, dan mengapa memilih media pembelajaran tersebut.
- 3) Media pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum PAUD yang ada dan mengandung nilai edukatif.
- 4) 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.
- 5) 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.

## **5. Media Puzzle Angka**

### **a. Pengertian Media Puzzle Angka**

Media *puzzle* adalah media yang sangat bervariasi dalam metode pembelajaran anak usia dini karena dari nama *puzzle* yang berarti “buah” dimana anak usia dini yang biasanya sangat suka dengan buah akan sangat membantu untuk pembuatan media pengenalan lambang bilangan

dan membuat daya tarik tersendiri dalam penggunaan media tersebut.<sup>29</sup>

*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 pengelihatannya saja. Dalam memainkan *Puzzle* diperlukan kesabaran dan ketelatenan dalam merangkainya. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media buah *Puzzle* angka ini berasal dari kertas duplex 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. Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwasannya media *Puzzle* angka adalah sarana menyampaikan informasi atau pesan mengenai lambang bilangan 1-10 yang dikemas melalui permainan *Puzzle* dua keping dengan tema buah untuk anak usia empat sampai dengan lima tahun.

#### **b. Tujuan Media puzzle Angka**

Tujuan dari media *Puzzle* angka adalah sebagai berikut:

- 1) Media buah *Puzzle* angka sangat cocok dimainkan dalam rangka mengasah perkembangan kognitif anak usia dini khususnya pada

---

<sup>29</sup>Zainul Arifin El-Basyier, *Saatnya Bersekolah*, (Jogjakarta: Bukubiru. 2009), 69.

kemampuan pengenalan lambangbilangan.

- 2) Media *Puzzle* sangat disukai anak-anak karena tergolong media permainan yang menyenangkan.
- 3) Media *Puzzle* angka tergolong media yang menarik karena bentuknya menyerupai buah kesukaan anak. Sehingga menumbuhkan motivasi belajar mengenal lambang bilangan1-10.
- 4) Melalui media *Puzzle* angka ini anak akan mengalami proses pembelajaran secara konkrit khususnya dalam rangka mengenalkan lambang bilangan1-10.
- 5) Melalui media *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 tempatpenelitian.
- 6) Media *Puzzle* angka ini dirancang seefisien mungkin agar seluruh indikator pada materi ini dapat tercapai secaramaksimal.

### c. Cara Menggunaka Media Puzzle Angka

Adapun cara menggunan media *Puzzle* angka sesuai dengan indikator yang hendak dicapai adalah sebagai berikut:

Materi (indikator)	Deskripsi Penggunaan Media “ <i>Puzzle</i> Angka”
Menyebutkan bilangan 1-10dengan menunjuk benda-benda	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru meletakkan media <i>Puzzle</i> angka dalam bentuk horizontal (mendatar).</li> <li>✓ Guru melepas semua kepingan <i>Puzzle</i> yang terdapat pada media.</li> <li>✓ Guru menempel kartu angka 1-10 secara berurutan pada papan</li> </ul>

	<p>tulis dan kemudian guru meminta anak membacanya secara urut (hanya dilakukan pada pelaksanaan tindakan ke 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Anak diminta menyusun kepingan <i>Puzzle</i> hingga membentuk buah jeruk yang utuh.</li> <li>✓ Anak diminta menyebutkan bilangan antara 1-10 dengan media berdasarkan lambang bilangan yang telah ditunjuk guru pada media tersebut.</li> </ul>
<p>Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Media yang telah dipasang <i>Puzzle</i> secara utuh, diletakkan berbentuk horizontal (mendatar) dengan posisi lambang bilangan 1-10 yang acak.</li> <li>✓ Anak diminta mengurutkan media berdasarkan lambang bilangan 1-10 yang sudah tertera pada kepingan <i>Puzzle</i> secara urut</li> </ul>
<p>Menghubungkan atau memasang lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Guru melepas semua kepingan <i>Puzzle</i> yang terdapat di media.</li> <li>✓ Guru meletakkan kepingan <i>Puzzle</i> yang bergambar banyak buah pada media, kemudian meletakkan kepingan <i>Puzzle</i> yang bergambar lambang bilangan 1-10 secara acak.</li> <li>✓ Anak diminta mencari kepingan <i>Puzzle</i> yang hilang dengan cara memasang <i>Puzzle</i> bergambar lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah gambar buah yang tertera pada media.</li> </ul>

## BAB III

### METODE DAN RENCANA PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan.<sup>30</sup> 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 *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 komponen yakni: (1) perencanaan (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>Jauhar Fuad, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2012), 3.

<sup>31</sup>Samsu Sumadoyo, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), 39

## **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 Darussalam tepatnya di Jln. Mawar NO 47 RT 001 RW 014 Jember Lor, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember.

#### **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 3, 4, dan 5 Desember 2018. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 10, 11, 12 Desember 2018. Sedangkan siklus III dilaksanakan pada tanggal 17, 18, 19 Desember 2018.

### **2. Subyek Penelitian**

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 di Raudlatul Athfal Darussalam Jember. Subjek penelitian berjumlah 23 anak dengan klasifikasi 9 laki-laki dan 14 perempuan.

## 2. Variabel yang dimiliki

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

- a. Variabel input: Anak kelompok A1 di Raudlatul Athfal Darussalam, Patrang, Jember.
- b. Variabel Proses: Penggunaan media “*Puzzle* angka”.
- c. Variabel Output: Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

## 3. 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:

### 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 diimplementasikan dalam tahap pelaksanaan dan pengamatan pada kelas yang memiliki permasalahan.<sup>32</sup> Adapun perencanaan yang akan di lakukan 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 di sesuaikan dengan RPPH yang telah dibuat.

3) Menyusun Instrumen penelitian dan penilaian yang meliputi:

a. pedoman observasi guru dan siswa yang akan digunakan peneliti dalam melakukan pengamatan pada anak saat melakukan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media “*Puzzle* Angka”.

b. Mempersiapkan dokumentasi berupa foto sebagai bukti bahwa telah melakukan penelitian dan lembar latihan pengayaan siswa yang akan digunakan untuk mengukur seberapa dalam kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media “*Puzzle* Angka”.

c. Mempersiapkan instrument penilaian untuk mengukur tingkat

---

<sup>32</sup> Epon Ningrum, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Ombak, 2014), 82.

kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10.

b. Pelaksanaan (*Acting*)

Menurut Sumarno, pelaksanaan merupakan aktivitas yang dirancang dengan sistematis untuk menghasilkan adanya peningkatan atau perbaikan dalam proses pembelajaran pada kondisi kelas tertentu

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 “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 “*Puzzle Angka*” dibuat bervariasi sesuai dengan tujuan agar anak tidak merasa bosan.

- 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*) di lakukan Adapun pengamatan yang dilakukan oleh peneliti meliputi

- a. Mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran berlangsung.
- b. Mengamati seluruh aktifitas anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam menggunakan media “*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. Pada tahap ini peneliti bersama guru berkolaborasi dalam menentukan hasil dari tindakan yang telah dilakukan. Adapun hal-hal yang perlu direfleksikan ialah sebagai berikut:

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

## 2. Siklus II

Bentuk perencanaan dan pelaksanaan 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:

- a. Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siklus satu dan membuat alternatif pemecahan masalah.
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH). Penyusunan RPPH di dasarkan 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 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”
- c. Mempersiapkan alat dan bahan untuk mengajar sesuai dengan RPPH yang telah dibuat.
- d. 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.

**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 di peroleh 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 pelaksanaan 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: Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada siklus dua dan membuat alternatif pemecahan masalah Penyusunan RPPH didasarkan pada refleksi 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.

#### 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.

**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 “*Puzzle Angka*” terhadap peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A di Raudlatul Athfal Darussalam, Patrang, Jember. 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.

**4. Data dan Cara Pengumpulan Data**

**a. Sumber Data**

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

#### 1) Guru

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

#### 2) Anak kelompok A1

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

#### 3) Data kualitatif

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

#### 4) Data kuantitatif

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

#### b. Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan 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 proses pembelajaran.<sup>33</sup>

Berikut uraian tentang teknik dan instrument pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti:

c. Observasi

Jenis observasi yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi partisipatif, dimana peneliti terliat secara langsung dalam kegiatan subjek yang akan diamati.<sup>71</sup> 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 berlangsung. 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 di lihat pada (*lampiran*).

d. Penilaian

Dalam penelitian ini, bentuk dari penilaian yang akan dilakukan yakni melalui latihan pengayaan secara lisan, dan latihan

---

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2016), 85.

pengayaan menghubungkan. Adapun uraiannya sebagai berikut:

- 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. 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

IAIN JEMBER

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				

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

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 memasang lambang bilangan 1-10 dengan benda-benda	1	Anak mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai tapi masih terdapat 5-6 soal yang salah.
	2	Anak mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai tapi masih terdapat 3-4 soal yang salah.
	3	Anak mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai secara mandiri tapi masih terdapat 1-2 soal yang salah.
	4	Anak mampu menghubungkan atau memasang lambang bilangan 1-10 dengan jumlah gambar yang sesuai secara mandiri dan benar.

## 5. 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. Dalam penelitian ini seluruh kegiatan pembelajaran akan dinarasikan secara deskriptif berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Sedangkan penyajian data kuantitatif menyajikan data berupa angka dan prosentase hasil belajar anak.<sup>34</sup> 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:

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

---

<sup>34</sup> Ibid.,

**Rumus 3.1**

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

**Keterangan:**

M = Rata-rata (Mean)

 $\sum x$  = Jumlah semua skor $\sum N$  = Jumlah anak dalam kelas

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 mengetahui presentase ketuntasan belajar anak, maka digunakan rumus prosentase. Penggunaan media “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**

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

**Keterangan:**

P = Angka Prosentase

f = Jumlah frekuensi skor yang tuntas

N = Jumlah seluruh anak A1

Tabel 3.5 Klasifikasi Skala Penilaian Tingkat Keberhasilan Belajar

<b>Tingkat keberhasilan %</b>	<b>Kriteria</b>
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 tindakan 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**

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

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

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

#### 4. 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 “*Puzzle Angka*” untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 di Raudlatul Athfal Darussalam, Patrang, Jember dinyatakan berhasil apabila:

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

#### 6. 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:

##### a. Identitas Guru

Nama : Ana Sulistyowati, S.Pd.

Jabatan: : Guru Kelas A1

Tugas: : Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan

pembelajaran, mengamati pelaksanaan kegiatan pembelajaran, terlibat aktif dalam penelitian mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

b. Identitas Peneliti

Nama : Nur Badriyah

NIM : T201511013

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.

IAIN JEMBER

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1. Profil Sekolah**

Penelitian ini dilakukan di Raudlatul Athfal Darussalam yang terletak di Jln. Mawar NO.47 RT 001 RW 014, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember. Lokasi sekolah berada pada kawasan pedesaan yang jauh dari keramaian kota Jember. 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 Darussalam merupakan sekola milik yayasan dan merupakan gabungan dari Madrasah Ibtidaiyah Darussalam. 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 Darussalam, seperti juara 2 festival drumband se-kabupaten Jember dan Juara 1 festival drumband se-kabupaten Jember, Juara 1 lomba menyanyi lagu religi se Kabupaten Jember, Juara 1 menghias bekal ibu dan anak se-Kabupaten Jember, Juara 2 menghias batik se-Kabupaten Jember, juara harapan 1 membuat Alat Permainan Edukatif se-Kabupaten Jember, dan

masih banyak lagi yang lainnya.

**Profil sekolah Raudlatul Athfal Darussalam sebagai berikut:**

- a. Nama Sekolah : RA DARUSSALAM
- b. Nomor Statistik : 101235090379
- c. Propinsi : Jawa Timur
- d. Kabupaten : Jember
- e. Kecamatan : Patrang
- f. Desa : Jember lor
- g. Alamat : Jln. Mawar No. 47
- h. Kode pos : 68118
- i. Daerah : Perkotaan
- j. Status : Swasta
- k. Tahun berdiri : 15 JULI 2019
- l. Kegiatan belajar mengajar : Pagi
- m. Bangunan sekolah : milik sendiri

Adapun Visi dan Misi dari Raudlatul Athfal Darussalam adalah :

a) Visi

Terwujudnya Generasi Islam yang berakhlak Qur'an

b) Misi

- a) Membina dan melaksanakan pendidikan islam dengan orientasi pada iman dan taqwa.
- b) Memelihara serta meningkatkan pengetahuan dan al-Qur'an.
- c) Menanamkan rasa kecintaan-Nya kepada Allah SWT.

- d) Mencetak rasa percaya diri, mandiri, dan tanggung jawab.
- e) Membimbing siswa bersikap disiplin dan jujur.
- f) Meningkatkan kebaktian terhadap orang Tua.

## 2 Kondisi Sekolah

Raudlatul Athfal Darussalam mempunyai bangunan yang tidak begitu luas. Gedung sekolah berbentuk persegi yang mempunyai luas  $21 \text{ m}^2 \times 24 \text{ m}^2$ . Seperti sekolah Taman Kanak-kanak pada umumnya, Raudlatul Athfal Darussalam 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 dimiliki Raudlatul Athfal Darussalam kurang memadai untuk standart sekolah Taman Kanak-kanak. Sekolah ini sangat minim dalam pengadaan APE (Alat Permainan Edukatif) dalam rangka menunjang pembelajaran di kelas. Berikut ini merupakan sarana dan prasana yang ada di Raudlatul Athfal Darussalam, 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 *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Darussalam, Patrang, Jember.

#### a. Tahap Siklus I

Pelaksanaan siklus I ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan yakni pada tanggal 26 Desember 2018, 27 Desember 2018, dan 28 Desember 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 alternatif pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak kelompok A dengan menggunakan *Puzzle* angka. Berdasarkan refleksi yang didapat pada tahap pra siklus, maka peneliti melaksanakan beberapa persiapan di antaranya 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. 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 divalidasi kepada dosen validator pada tanggal 26 Desember 2018.

b) Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana pendukung

Peneliti menyiapkan segala kebutuhan yang di gunakan 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 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 peneliti untuk mengakrabkan diri dengan anak kelompok A1.

Pada hari pertama, yakni Senin 28 Desember 2018 peneliti mulai mengajar anak kelompok A1. Kegiatan pertama disesuaikan dengan kebiasaan di sekolah tersebut. Sebelum anak masuk kelas, mereka akan berkumpul di lapangan untuk baris-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 diikuti 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 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 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 puzzle angka. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan media *Puzzle* angka untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10.

Pada hari Jum'at, 28 Desember 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 *Puzzle* angka.

### 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 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
<b>Kegiatan Awal</b>					
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.	√			
<b>Kegiatan Inti</b>					
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 realitas 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.			√	
<b>Kegiatan Penutup</b>					
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.				√

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor}}{100 \text{ Skor maksimal}} \times X$$

$$\text{Nilai} = \frac{66}{84} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 78,6 \%$$

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 dapat 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. 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:

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 pembelajaran berlangsung.			√	

10.	Memiliki keberanian bertanya ketika mengalami kesulitan.		√		
11.	Mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir				√
12.	Melaksanakan tugas sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.				√
13.	Memperhatikan guru melakukan demonstrasi cara penggunaan media “Buah <i>Puzzle Angka</i> ”.			√	
14.	Terlibat aktif dalam menggunakan media “Buah <i>Puzzle Angka</i> ”.				√
15.	Mampu menerima pesan yang terkandung dalam media “Buah <i>Puzzle Angka</i> ”.			√	
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media “Buah <i>Puzzle Angka</i> ”.				√
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 refleksi bersama guru dan temannya.			√	
20.	Memperhatikan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.			√	
21.	Mengikuti do'a pulang bersama-sama.				√
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{100 \text{ Skor maksimal}} \times 100$ Nilai = $\frac{64}{100} \times 100$ 84 Nilai = 76,2 %					

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 terlewat sehingga tidak terlaksana sesuai dengan RPPH.

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 Darussalam 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 tertinggal satupun.
- 2) Guru hendaknya lebih mendekatkan diri lagi dengan anak-anak. Guru hendaknya berusaha membuat anak nyaman sehingga memudahkan guru

untuk menginstruksi semua pekerjaan pada anak tanpa penolakan.

- 3) Guru hendaknya berusaha membangkitkan 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:

##### a) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian(RPPH)

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*).

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 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.

c) Mempersiapkan Instrumen Penelitian

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.

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

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 anak asyik dengan pekerjaan mozaik yang dikerjakan. Anak terfokus 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 mendapat giliran menggunakan buah *Puzzle* angka, mereka diperkenankan menempelkan hasil karya pada papan hasil karya dan berhak mendapat stiker bintang untuk hasil terbaik.

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 bas 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 variasi tepuk. Anak sangat antusias dan bersemangat. Setelah itu guru melanjutkan dengan kegiatan apersepsi dan menyampaikan materi. Materi yang disampaikan pada hari ini bertema tumbuhan dengan sub tema rasa buah. Adapun kegiatan yang akan dilakukan yakni menggambar bebas berdasarkan buah yang mempunyai rasa manis.

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.

Setelah anak selesai mengerjakan seluruh tugasnya, hasil karya di bawah di depan kelas dan salah satu anak bercerita 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 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. 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.

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:

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Kegiatan Awal</b>					
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.		√		
<b>Kegiatan Inti</b>					
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 realitas 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.			√	
<b>Kegiatan Penutup</b>					
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 = $\frac{\text{Jumlah skor X}}{100 \text{ Skor maksimal}}$ Nilai = $\frac{70}{84} \times 100$ 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 observasi 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 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 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 pembelajaran berlangsung.				√
10.	Memiliki keberanian bertanya ketika mengalami kesulitan.			√	
11.	Mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir				√
12.	Melaksanakan tugas sesuai dengan alokasi waktu yang sudah ditentukan.				√
13.	Memperhatikan guru melakukan demonstrasi cara penggunaan media “Buah <i>Puzzle</i> Angka”.			√	
14.	Terlibat aktif dalam menggunakan media “Buah <i>Puzzle</i> Angka”.				√

15.	Mampu menerima pesan yang terkandung			√	
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media “Buah <i>Puzzle</i> 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 refleksi bersama guru dan temannya.		√		
20.	Memperhatikan guru dalam menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya.			√	
21.	Mengikuti do'a pulang bersama-sama.				√
Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$ Nilai = $\frac{70}{84} \times 100$ Nilai = 83,4 %					

### 7. 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 satu kegiatan yang sering terlupakan yakni penyampaian KI, KD, dan tujuan pembelajaran yang kadang terlupakan sehingga mengurangi nilai pada saat observasi aktivitas guru dilakukan.

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 antarlain:

- 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 pengenalan angka 1-10 lebih difokuskan lagi khususnya pada angka 6 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, maka kemungkinan kecil anak akan mengganggu 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 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.

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 juga mendemonstrasikan lagi cara menggunakan buah *Puzzle* angka namun cukup singkat karena mereka sudah memahaminya. Guru membagikan lembar kerja pada anak satu 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 nampak pada kemampuan anak

memedakan angka 6 dan 9 setelah penjelasan materi angka pada pagi hari. Sebagian besar anak sudah tidak bertanya lagi antara angka 6 dan 9. Anak juga terlihat 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.

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.

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 dengan doa bersama dan salam.

Pada pelaksanaan siklus III di hari ketiga, yakni Kamis, 9 Juni 2018 guru mulai melakukan aktivitas mengajar seperti 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.

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. Akhirnya alokasi waktu yang digunakan juga lebih cepat. Guru mencoba mengulur waktu dengan tanya jawab soal pengetahuan anak mengenai angka 1-10. Selanjutnya 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 mencoba 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.

### 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. Sedangkan skor 3 didapat guru pada aspek menyampaikan KI, KD, dan tujuan pembelajaran. Sehingga pada kegiatan awal ini guru mendapat skor 23.

Pada kegiatan inti, guru memperoleh nilai skor 3 untuk 4 aspek. Penilaian tersebut mengalami peningkatan dari 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 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

#### a. Hasil Observasi Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh aspek yang telah di laksanakan siswa, terdapat 16 aspek yang mendapatkan skor sempurna dari 21 aspek yang telah di laksanakan. Hasil observasi siswa pada siklus III ini mengalami peningkatan dari siklus II. Aspek di katakan sempurna apabila mendapat skor 4. Adapun hasil nilai akhir aktifitas ini mendapat 94,04, nilai tersebut tergolong sangat baik berdasarkan

kriteria yang sudah di tetapkan. 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 di katakan sangat baik.

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 siklusIII.

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				√
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 <i>Puzzle</i> Angka”.				√
14.	Terlibat aktif dalam menggunakan media “Buah <i>Puzzle</i> Angka”.				√
15.	Mampu menerima pesan yang terkandung dalam media “Buah <i>Puzzle</i> Angka”.				√
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media “Buah <i>Puzzle</i> 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 = $\frac{\text{Jumlah skor}}{100} \times 100$ 100 Skor maksimal Nilai = $\frac{79}{100} \times 100$ 84 Nilai = 94,04 %					

### 7. Refleksi(*Reflecting*)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwasannya kemampuan 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 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 Darussalam, Patrang, Jember. 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 ketuntasan 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.

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.

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.	ANIS				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
2.	ANA			<input type="checkbox"/>		50	Tidak Tuntas
3.	ALI		<input type="checkbox"/>			75	Tuntas
4.	AFI				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
5.	ASI				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
6.	BASIR				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
7.	CDNP		<input type="checkbox"/>			75	Tuntas
8.	DAR		<input type="checkbox"/>			75	Tuntas
9.	FT				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
10.	HFM		<input type="checkbox"/>			75	Tuntas
11.	ILR				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
12.	MP			<input type="checkbox"/>		50	Tidak Tuntas
13.	MPP			<input type="checkbox"/>		50	Tidak Tuntas
14.	MR				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
15.	MNF				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
16.	MSM				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
17.	NI				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
18.	PM		<input type="checkbox"/>			75	Tuntas
19.	RNR				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
20.	AW			<input type="checkbox"/>		50	Tidak Tuntas
21.	RA				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
22.	RF				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas
23.	YP				<input type="checkbox"/>	25	Tidak Tuntas

Keterangan:

Jumlah siswa : 23 anak

Jumlah siswa tuntas : 5 anak

Jumlah siswa tidak tuntas : 18 anak

### Nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10

$$\begin{aligned} \text{kelompok A1} \quad \text{Me} &= \frac{\sum x}{\sum N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{1025}{23} = 44,5 \end{aligned}$$

### Persentase ketuntasan belajar

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

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

$$\begin{aligned} \text{Jumlah siswa yang tidak tuntas} &= 100\% - 21,74\% \\ &= 78,26\% \end{aligned}$$

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 di katakan 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.

#### 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

N O	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
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:

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

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

23

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

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

$N$  Jumlah seluruh siswa

$$= 9 \times 100\% = 39,2\%$$

23

$$\text{Prosentase anak yang tidak tuntas} = 100\% - 39,2\%$$

$$= 60,8\%$$

### 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 di peroleh prosentase ketuntasan belajar kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sebanyak 60,9%.

Sehingga 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

N O	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
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:

- Menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjuk benda-benda
- Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10
- Menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan 1-10 dengan benda- benda

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

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

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

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

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

$$\text{Prosentase anak yang tidak tuntas} = 100\% - 60,9\%$$

$$= 39,1\%$$

#### 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.

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 tuntas 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 mengikuti 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 penghambat ketidak tuntas 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.

Tabel 4.11  
Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

NO	Nama	Nilai Tiap Indikator			Jumlah	Keterangan
		A	B	C		
1.	AA	2	2	1	41,6	Tidak Tuntas

	A					
2.	AN A	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.	BA S	3	3	3	75	Tuntas
7.	CD NP	4	4	3	91,6	Tuntas
8.	DA R	4	4	4	100	Tuntas
9.	FT	4	3	3	100	Tuntas
10.	HF M	4	3	4	91,6	Tuntas
11.	ILR	3	3	3	75	Tuntas
12.	MP	4	3	4	91,6	Tuntas
13.	MP P	4	4	4	100	Tuntas
14.	MR	3	3	3	75	Tuntas
15.	MN F	4	3	3	83,3	Tuntas
16.	MS M	3	3	3	75	Tuntas
17.	NI	2	1	1	33,3	Tidak Tuntas
18.	PM	4	3	4	91,6	Tuntas
19.	RN R	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 memasang lambang bilangan 1-10 dengan benda- benda

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

$$\begin{aligned} \overline{Me} = \frac{\sum x}{\sum N} &= \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{1907,6}{23} = 82,9 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \\ &= \frac{21}{23} \times 100\% = 91,4\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Prosentase anak yang tidak tuntas} &= 100\% - 91,4\% \\ &= 8,6\% \end{aligned}$$

## 8. Pembahasan

### a. 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 proses pembelajaran pada siklus I di sertai dengan motivasi yang di berikan oleh 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.<sup>35</sup> 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.<sup>36</sup> 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 kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10. Beberapa strategi yang dilakukan oleh guru meliputi:

---

<sup>35</sup> Mohammad Surya. *Psikologi Pembelajaran & Pengajaran*. (Bandung: Pustaka Bani Quraisy. 2004). 63.

<sup>36</sup> Hujair Sanaky. *Media Pembelajaran Interatif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3..

- 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.<sup>37</sup> 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.<sup>38</sup> Sehingga pada saat anak melakukan penggunaan media buah *Puzzle* angka secara individu didepan kelas, suasana kelas akan tetap kondusif ketika guru mampu membuat kegiatan pembelajaran metode penugasan dengan tepat.

---

<sup>37</sup> Idad Suhada. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 131.

<sup>38</sup> Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rosyidah. *Desain Pembelajaran Inovatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2017), 120.

- 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 diciptakan 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.<sup>39</sup> 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.<sup>40</sup> 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 pengalaman menulis secara konkrit dan bukan hanya lewat nyanyian saja.

---

<sup>39</sup> Fadlillah. *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Prena Media Group, 2014), 44.

<sup>40</sup> Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2014), 91.

## 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 aktivitas 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 kriteria 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.

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 aktivitas 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 kriteriacukup.

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 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 aktivitas guru dan siswa, serta hasil ketuntasan belajar siswa sudah mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil observasi guru dan siswa sudah mencapai  $\geq 85\%$ , sedangkan hasil ketuntasan belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 sudah mencapai  $\geq 70\%$ .

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 kriteria 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.

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

#### HASIL OBSERVASI GURU



Dari diagram diatas dapat diketahui bahwasannya observasi aktivitas guru mengalami peningkatan pada setiap 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 berikutini:

Diagram 4.2 Perbandingan Hasil Observasi

Siswa

#### HASIL OBSERVASI SISWA



Dari diagram diatas dapat diketahui bahwasannya observasi aktivitas 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 merupakan uraian hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dari masing-masing siklus.

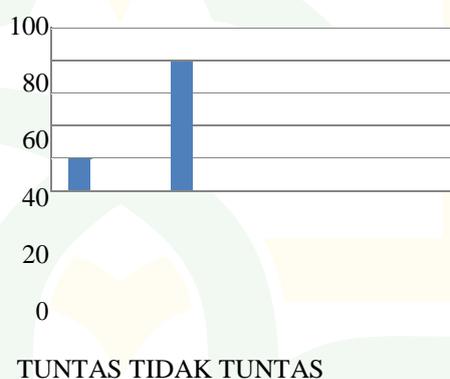
#### a. Tahap Pra Siklus

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

ini:

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

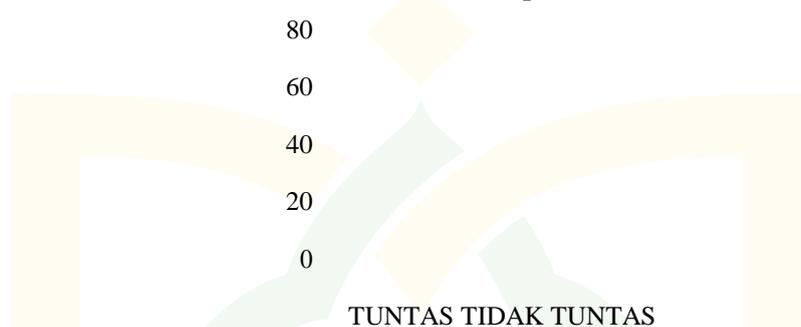


#### b. Tahap Siklus I

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 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 kecondusifan kelas, peneliti berusaha membuat beberapa peraturan yang harus dipatuhi selama proses belajar.

Adapun hasil yang didapat yakni mengalami peningkatan dari tahap siklus I. Di ketahui terdapat 14 dari 23 anak yang tuntas dalam belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun persentase 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



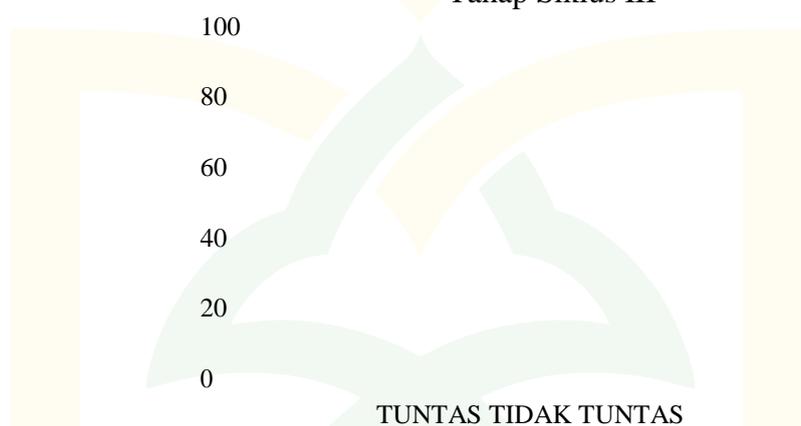
#### d. Tahap Siklus III

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. Sehingga 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 tuntas dalam belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Adapun jumlah 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

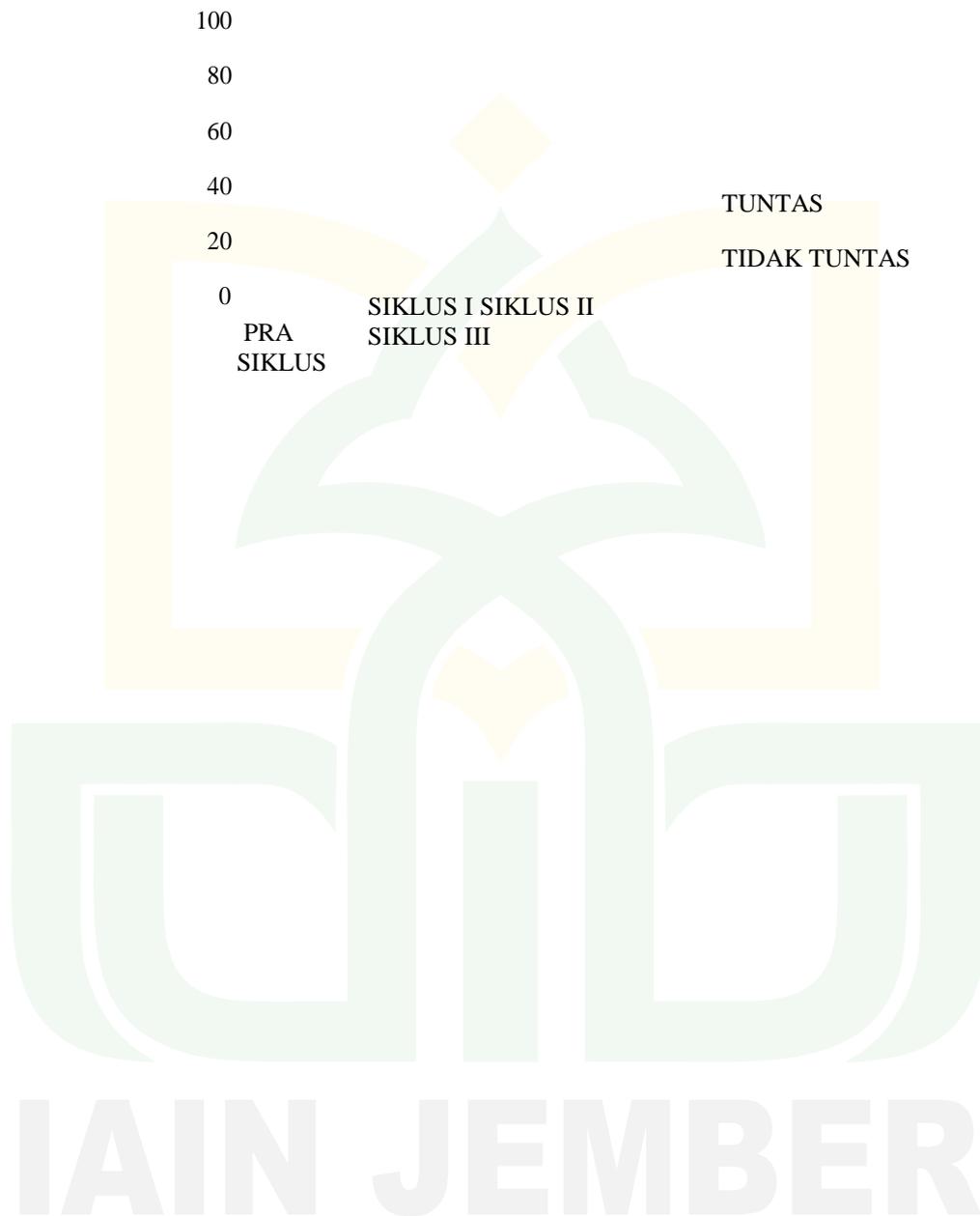


#### e. Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

##### 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:

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 berjudul “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Permainan Menara Angka Di Kelompok A RA Darussalam, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember”.<sup>7</sup>

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

---

<sup>7</sup> 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

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 Darussalam mengalami peningkatan yang wajar dan sebanding dengan penelitian lain yang sejenis.



## 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 Darussalam, Patrang, Jember, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media buah *Puzzle* angka dilaksanakan anaksecara 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 bilangan1-10.
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.

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 memfasilitasi 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.

## 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:
- 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.
- Dhieni Nurbiana, dkk. 2012. *Metode Metode Pengembangan Bahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Fuad, Jauhar. 2012. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.
- Gendana, Gilar dkk, 2017. *Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisine Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK At-Toyyibah*. Jurnal PAUD Agapedia, Vol.1 No.1.
- Gunarti Winda, dkk. 2012. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- Hamim, Nur. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: PT. Revka Petra Media Jakarta: Kencana.
- 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. *Psiko logi 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. Referensi Jakarta.
- 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.
- 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
- Sulisowati, 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. Tulungagung: STAIN Tulungagung Press.
- Ulfa, Suyadi dan Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wardhani Egak, 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wening. 2012. *Bunda Sekolah Pertamaku*. Solo: Tinta Medina.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*.
- Yustianti. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK*, Jurnal PAUD Edisi 9 Tahunke-5.
- Zaman, Badru. 2009. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universtas Terbuka: Jakarta: Universtas terbuka

IAIN JEMBER

## BIODATA PENULIS



### **A. Data Diri**

1. Nama : Nur Badriyah
2. Tempat dan tanggal lahir : Jember, 05-12-1975
3. Jenis kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Kewarganegaraan : Indonesia
6. Alamat : RT/RW: 003/002, Desa. Gebang, Kec.  
Patrang
7. No. Handphone : 0852 0498 1925

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. 1981- 1987 : SDN Negeri 4 Bangsalsari
2. 1987- 1990 : MTs. An-Nuriyah Kaliwining
3. 1990- 1993 : MAN.2 Jember
4. 2015- 2019 : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Raudhlatul Athfal  
(PGRA)

IAIN JEMBER

Dokumentasi yang berupa foto kegiatan di lapangan dalam penelitian skripsi



Wawancara dengan kepala Sekolah RA. Darussalam



Kegiatan belajar mengajar di RA Darussalam

IAIN JEMBER



Kegiatan belajar mengajar di RA Darussalam



Wawancara dengan wali murid RA Darussalam



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No.1 Mangli, Telp. (0331) 487550 Fax. (0331) 472005, Kode Pos : 68136  
Website : [www.http://ftik.iain-jember.ac.id](http://ftik.iain-jember.ac.id) e-mail : [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2180/In.20/3.a/PP.00.9/03/2019 14 Maret 2019  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yth. Kepala RA Darussalam  
Patrang Jember

*Assalamualaikum Wr Wb.*

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

Nama : Nur Badriyah  
NIM : T201511013  
Semester : VIII (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Upaya Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Puzzle Angka Kelompok A di RA Darussalam Patrang Jember selama 60(enam puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Ibu.

Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:

1. Kepala RA
2. Guru kelompok A
3. eserta didik
4. Wali murid kelompok A

Demikian, atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr Wb.*



a.n Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik,

*Khoirul Faizint*





## RAUDLATUL ATHFAL DARUSSALAM

Jl.Mawar No.47 Jember Lor, Patrang, Jember

Nomor : 016/ RA.DRS/VI/2019  
Lampiran : -  
Perihal : Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Dengan surat ini kami selaku Kepala Sekolah RA Darussalam,menerangkan bahwa :

Nama : Nur Badriyah  
NIM : T201511013  
Semester : VIII ( Delapan )  
Jurusan : Pendidikan Islam  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Benar benar telah melaksanakan penelitian/Riset mengenai Upaya Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Puzzle Angka Kelompok A di Lembaga kami RA Darussalam selama 60 ( enam puluh ) hari.

Demikian surat keterangan ini,untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Jember,  
Kepala Sekolah RA Darussalam



Azizah Umami,S.S