

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN PUZZLE PIZZA PADA ANAK KELOMPOK A
DI RA AR-ROHIM SINDANGWANGI MAJALENGKA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:
NINA ELIYANA
NIM. 2015.4.3.1.00479

FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2019

**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI
PERMAINAN PUZZLE PIZZA PADA ANAK KELOMPOK A
DI RA AR-ROHIM SINDANGWANGI MAJALENGKA**

SKRIPSI

Oleh:
NINA ELIYANA
NIM. 2015.4.3.1.00479

**FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan Permulaan 1-10 Melalui Permainan Puzzle Pizza Pada Anak Kelompok A Di Ra Ar-Rohim Sindangwangi Majalengka.**" Beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya sendiri.

Cirebon, Februari 2019

Yang membuat pernyataan,



NINA ELIYANA
NIM. 2015.4.3.1.00479

PERSETUJUAN

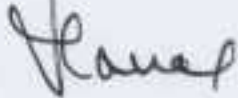
**PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL
BILANGAN PERMULAAN 1-10 MELALUI PERMAINAN
PUZZLE PIZZA PADA ANAK KELOMPOK A
DI RA AR-ROHIM SINDANGWANGI MAJALENGKA**

Oleh :

NINA ELIYANA
NIM. 2015.4.3.1.00479

Menyetujui :

Pembimbing I,



Drs. Sulaiman, M.MPd.
NIDN. 2118096201

Pembimbing II,



Suzana, M.Pd.

NOTA DINAS

Kepada Yth.
Ketua Program Studi PLAUD
IAI Bunga Bangsa Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr, Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari **NINA ELIYANA** Nomor Induk Mahasiswa 2015.4.3.1.00479 yang berjudul **"Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan Permulaan 1-10 Melalui Permainan *Puzzle Pizza* Pada Anak Kelompok A Di RA Ar-rohim Sindangwangi Majalengka"** bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

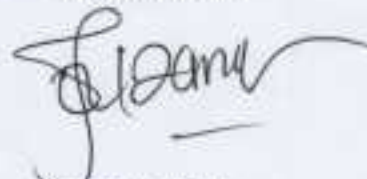
Wassalamu'alaikum Wr, Wb.

Pembimbing I,



Drs. Sulaiman, M.MPd.
NIDN. 2118096201

Pembimbing II,



Suzana, M.Pd.

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pizza Pada Anak Kelompok A Di RA Ar-Rohim Sindangwangi Majalengka." Oleh Nina Eliyana dengan NIM. 2015.4.3.1.00479, telah diajukan dalam sidang Munaqosah Jurusan Tarbiyah IAI Bunga Bangsa Cirebon Pada tanggal 26 Maret 2019.

Skripsi diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Jurusan Tarbiyah Institut Agama Islam (IAI) Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, April 2019

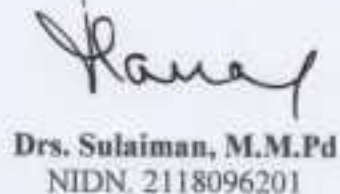
Sidang Munaqosah,

Ketua
Merangkap Anggota,



H. Oman Fathurohman, MA
NIDK. 8886160817

Sekretaris
Merangkap Anggota,



Drs. Sulaiman, M.M.Pd
NIDN. 2118096201

Penguji I,



H. Casta, M.Pd
NIDK. 8813090018

Penguji II,



Barnawi, M.Si
NIDK. 8855570018

ABSTRAK

NINA ELIYANA. NIM. 2015.4.3.1.00479 PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MENGENAL BILANGAN PERMULAAN 1-10 MELALUI PERMAINAN PUZZLE PIZZA PADA ANAK KELOMPOK A DI RA AR-ROHIM SINDANGWANGI MAJALENGKA

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

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Sindangwangi, Majalengka dengan menggunakan media *Puzzle* pizza angka. Serta untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Sindangwangi, Majalengka melalui penggunaan media *Puzzle* pizza angka.

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

Hasil Penelitian adalah sebagai berikut: 1) Pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* pizza angka dapat berjalan dengan baik dalam setiap siklus. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa. Hasil aktivitas guru pada siklus I mencapai 78,6%, (cukup) siklus II 83,4% (cukup), dan siklus III 92,8% (baik). Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I mencapai 76,2% (cukup), siklus II 83,4% (cukup), dan siklus III 94,04% (sangat baik). 2) Adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 setelah adanya penggunaan media *Puzzle* pizza angka. Hal ini dapat terlihat dari hasil ketuntasan belajar anak pada tahap siklus I 39,2% (Belum Berkembang) dengan rata-rata 50,35 (cukup), siklus II hasil ketuntasan belajar anak 60,9% (Mulai Berkembang) dengan rata-rata 68,09 (cukup), dan siklus III hasil ketuntasan belajar anak 91,4% (Berkembang Sangat Baik) dengan rata-rata 82,9 (baik).

Kesimpulanya bahwa penggunaan media *Puzzle* pizza angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bilangan 1-10.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Puzzle Pizza Pada Anak Kelompok A Di RA Ar-Rohim Sindangwangi Majalengka*” dengan baik dan lancar. Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat;

1. Drs. H.A.Basuni, Ketua Yayasan Bunga Bangsa Cirebon.
2. H.Oman Fathurohman, M.A. Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di IAI BBC.
3. Drs. Sulaeman, M.M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melakukan penelitian.
4. Drs. Sulaeman, M.M.Pd. dan Suzana, M.Pd. Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membimbing penyusunan skripsi ini dengan sabar dan penuh perhatian.
5. Kepala RA Ar-Rohim Ujungberung Sindangwangi Majalengka yang telah bersedia memberikan ijin fasilitas selama penyusun melakukan penelitian.
6. Segenap Dosen dan civitas akademik IAI BBC yang telah memberikan bimbingan dan mendidik penulis selama di bangku perkuliahan
7. Kedua Orang Tuaku dan Keluargaku yang memberikan motivasi dalam hidupku
8. Semua pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut dapat limpahan balasan dari Allah SWT. Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Amin

Cirebon, Februari 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR PERSETUJUAN/PENGESAHAN	
NOTA DINAS	
PENGESAHAN PENGUJI	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR DIAGRAM	
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teoritik.....	11
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	32
D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	36
B. Desain Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel.....	43
D. Teknik Pengumpulan Data.....	43
E. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV METODOLOGI PENELITIAN	
A. Deskripsi Data.....	49
B. Pengujian Hipotesis.....	52
C. Pembahasan.....	107
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	127
B. Saran-Saran.....	128
REFERENSI	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun.....	44
Tabel 3.2 Klasifikasi Skala Penilaian Tingkat Keberhasilan Belajar.....	46
Tabel 3.3 Klasifikasi Skala Penilaian Rata-rata Kelas.....	47
Tabel 3.4. Kriteria Keberhasilan.....	47
Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Sekolah.....	57
Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru.....	68
Tabel 4.3 Hasil Observasi Siswa.....	70
Tabel 4.4 Hasil Observasi Guru.....	82
Tabel 4.5 Hasil Observasi Siswa.....	85
Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru.....	97
Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa.....	99
Tabel 4.8 Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Tahap Pra-Siklus.....	103
Tabel 4.9 Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10.....	106
Tabel 4.10 Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10.....	108
Tabel 4.11 Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10.....	111

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Perbandingan Hasil Observasi Guru.....	119
Diagram 4.2 Perbandingan Hasil Observasi Siswa.....	120
Diagram 4.3 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Pra Siklus.....	121
Diagram 4.4 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus I.....	122
Diagram 4.5 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus II.....	123
Diagram 4.6 Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus III.....	124
Diagram 4.7 Perbandingan Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III...	124

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai manusia kita diwajibkan untuk menuntut ilmu sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Surat al-‘Alaq (ayat 1-5)¹

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۲ أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۵

Ayat ini memiliki kaitan dengan pendidikan karena Iqra` bisa berarti membaca atau mengkaji. Sebagai aktivitas intelektual dalam arti yang luas, guna memperoleh berbagai pemikiran dan pemahaman. Tetapi, segala pemikirannya itu tidak boleh lepas dari Aqidah Islam, karena iqra` haruslah dengan bismi rabbika.

Berdasarkan ayat diatas kita diperintahkan untuk mencari ilmu baik itu ilmu agama maupun ilmu pengetahuan umum. Ilmu bukanlah hal yang bisa begitu saja didapatkan namun untuk mendapatkan ilmu kita harus mencari dan berusaha mendapatkannya, salah satunya ialah dengan mengikuti pendidikan, baik pendidikan formal seperti sekolah, ataupun pendidikan Nonformal seperti pondok pesantren.

Menurut Poerwadarminta, istilah pendidikan berasal dari kata “didik” dengan memberinya awalan “pen” dan akhiran “kan” mengandung arti

¹ DEPAG RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya dengan Transliterasi*, Semarang, PT Karya Toha Putra.

“perbuatan” (hal, cara, dan sebagainya). Istilah pendidikan ini semula berasal dari bahasa Yunani yaitu “paedagogie”, yang berarti bimbingan yang diberikan kepada anak. Istilah ini kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dengan “education” yang berarti pengembangan atau bimbingan. Dalam bahasa Arab istilah ini sering diterjemahkan dengan “Tarbiyah” yang berarti pendidikan.²

Dalam perkembangannya istilah pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang untuk mempengaruhi seseorang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.

Pada kehidupannya, manusia menunjukkan bahwa ia membutuhkan suatu proses pembelajaran yang memungkinkan dirinya untuk menyatakan eksistensinya secara utuh dan seimbang. Untuk memahami jati dirinya, manusia tidak dirancang untuk dapat hidup secara langsung tanpa proses pembelajaran terlebih dahulu. Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

² Poerwadarminto. 1961. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, hlm.250

Berdasarkan Undang-undang Dasar Republik Indonesia, pasal 31 menyatakan bahwa setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Sedangkan dalam Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 9 menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya.

Pendidikan merupakan proses untuk pengembangan diri manusia. Hal ini sesuai dengan amanat Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Berdasarkan tujuan pendidikan dalam Undang – Undang tersebut, maka sudah seharusnya berbagai hal yang berkaitan dengan proses pendidikan dan pembelajaran mendapatkan perhatian yang lebih serius dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Pendidikan di sekolah terlaksana dengan adanya proses pembelajaran dikelas. Proses pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar, yang ditandai dengan perubahan perilaku siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. jika terjadi perubahan pada peserta didik sebagai akibat kegiatan tersebut maka seorang guru telah dikatakan melakukan pembelajaran.

Pembelajaran terjadi apabila terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan lingkungan pembelajaran yang ingin dikembangkan, maka kegiatan pembelajaran bertolak dan terserak kepada pencapaian tujuan.

Menurut Rosmala kognisi mencakup aspek-aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu, dengan demikian, kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, symbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Peaget sebagai tokoh perkembangan kognitif mengemukakan bahwa perkembangan kognitif di bagi menjadi empat tahap, yaitu; tahap sensori motor (usia 0- 24 bulan), tahap praoperasional (usia 2 tahun- 7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas).³

Pada tahap praoperasional anak dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi serta bayangan dalam pikiran. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolik. Berpikir praoperasional bercirikan yaitu; mampu meniru, antisipasi, egosentris, memusat pada satu dimensi, belum berhasil untuk berpikir balik.

Anak usia 4-5 tahun mampu meniru tingkah laku yang dilihatnya seperti; jika bermain perang-perangan mereka menirukan tingkah laku dalam situasi perang, bermain masak-masakan mereka meniru tingkah laku ibu dalam menyiapkan semua proses memasak. Cara-cara yang dilakukan anak menunjukkan

³ Irfatul 'Ulum.2014. *Peningkatkan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Triwidadi Pajangan Bantul*.Skripsi: UNY.hlm.13

daya imajinasi yang berkembang pesat. Kemampuan melihat hubungan asimetris pada anak 4-5 tahun mulai kelihatan walaupun melalui proses *trial and error*. Misalnya, anak berhasil menyusun tiga tongkat yang berbeda ukuran, dari mulai tongkat yang pendek sampai dengan tongkat yang panjang.

Rosmala menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah:

1. menyebut urutan bilangan dari 1-10,
2. menyebut, menunjuk dan mengelompokkan 5 warna,
3. menyusun kembali kepingan puzzle sehingga menjadi bentuk utuh,
4. memasang benda sesuai pasangannya,
5. mencobakan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup lalu dikempeskan, benda-benda dimasukkan air, benda-benda dijatuhkan, dan lain-lain,
6. mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika benda kecil dilihat dengan kaca pembesar dan jika besi berani didekatkan dengan macam-macam benda yang terbuat dari besi,
7. menggambarkan orang dengan 2-3 bagian badan seperti, kepala, tangan, kaki,
8. kemampuan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi lebih lama,
9. bertambahnya pengalaman tentang pengertian dari fungsi, waktu, hubungan bagian dengan keseluruhan.⁴

⁴ Ibid. hlm.13

Proses pembelajaran tidak pernah terlepas dari keberadaan guru dan siswa. Guru berperan sebagai penanggung-jawab proses pembelajaran sekaligus fasilitator bagi siswa dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Sedangkan siswa berperan sebagai subjek dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di RA Ar-Rohim pada dasarnya dirancang untuk meningkatkan hasil belajar dan peran aktif siswa. Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mendominasi selama proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran yang terjadi bukan berpusat pada siswa melainkan berpusat pada guru, akibatnya, siswa memandang pelajaran khususnya pada pelajaran berhitung bukanlah merupakan pelajaran yang menyenangkan untuk dipelajari sehingga menyebabkan beberapa siswa terlihat pasif, kurang konsentrasi dan kesulitan memahami materi pelajaran sehingga mempengaruhi nilai siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di RA Babussalam, Sidoarjo, oleh Alfiatul Izzati Irawan dalam skripsinya, diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan media puzzle buah dengan angka rata-rata peningkatan tersebut adalah 80,9 kategori baik.

Adapun penelitian yang saya lakukan di RA Ar-Rohim menggunakan puzzle pizza, sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan puzzle buah. Dengan menggunakan puzzle buah peningkatan kognitif anak mengenai bilangan 1-10 meningkat, sehingga saya tertarik menggunakan media yang berbeda yaitu puzzle pizza.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Raudlatul Athfal Ar-Rohim rendah. Hal ini terbukti dengan hasil belajar yang menunjukkan >50% anak tidak bisa mengenal lambang bilangan 1-10 pada rentang usia 4-5 tahun.

Berdasarkan beberapa ahli bahwa fungsi dan manfaat *puzzle* adalah melatih logika, meningkatkan motorik halus anak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, memperluas pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial anak.

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

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada kelompok A RA Ar-Rohim dimana masih rendahnya kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan yaitu kemampuan dalam mengenal konsep bilangan. Dari 23 anak yang terdapat di kelompok A RA Ar-Rohim yang bisa mengenal konsep bilangan dari 1-10 hanya 5 orang (21,74%).

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat identifikasi masalah sebagai berikut:

Apakah permainan puzzle pizza dapat meningkatkan kemampuan membilang anak?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah bahwa anak masih kurang memahami konsep dan lambang bilangan, sehingga kurangnya kemampuan anak dalam membilang. Oleh karena itu penelitian ini terfokus pada peningkatan kemampuan kognitif anak di RA Ar-Rohim dalam mengenal bilangan 1-10 melalui pembelajaran dengan media puzzle pizza.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti membuat judul penelitian **“PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELAU PERMAINAN PUZZLE PIZZA PADA ANAK KELOMPOK A DI RA AR-ROHIM SINDANGWANGI MAJALENGKA”**

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi dengan menggunakan media *Puzzle* pizza?
2. Bagaimana proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi dengan menggunakan media *Puzzle* pizza?

3. Bagaimana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi melalui penggunaan media *Puzzle* pizza?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi dengan menggunakan media *Puzzle* pizza.
2. Untuk mengetahui proses pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi dengan menggunakan media *Puzzle* pizza.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi melalui penggunaan media *Puzzle* pizza.

F. Kegunaan Penelitian

Secara teoritis pelaksanaan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) banyak manfaat yang dapat dipetik. Penelitian tindakan kelas merupakan ajang bagi guru untuk berfikir kreatif guna memecahkan masalah dikelas. Sebagai tenaga profesional guru berfungsi meningkatkan martabat dan peran guru sebagai

penggerak dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan Pembelajaran membilang dengan media puzzle pizza.

Secara praktis penelitian tindakan kelas (PTK) dapat memberikan manfaat berarti bagi perseorangan/institusi antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah yaitu sebagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan penggunaan metode dan media yang tepat dan optimal sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai contoh untuk sekolah-sekolah yang lain.

b. Bagi Guru

Manfaat penelitian bagi guru yaitu menambah pengetahuan serta mengembangkan kemampuan guru dalam menggunakan metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kreatif dan lebih baik.

c. Bagi Siswa

Manfaat penelitian bagi anak yaitu dapat meningkatkan kemampuan membilang dan merangsang kemampuan mengidentifikasi jumlah angka dan simbolnya dengan menggunakan media yang menyenangkan.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam memecahkan masalah pembelajaran yang terdapat di lapangan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Perkembangan Anak TK (Taman Kanak-Kanak)

Anak TK adalah anak berusia 4 sampai 6 tahun. Masa ini disebut juga masa emas, karena peluang perkembangan anak yang sangat berharga.

Hurlock menyatakan bahwa Lima tahun pertama kehidupan anak merupakan peletak dasar bagi perkembangan selanjutnya. Anak yang mengalami masa bahagia terpenuhinya segala kebutuhan fisik, maupun psikis di awal tugas perkembangannya, akan dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan selanjutnya.⁵

Menurut Ramli masa usia Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa-masa dalam kehidupan manusia yang berentang sejak usia empat tahun sampai enam tahun. Masa ini berada bagian tengah dan akhir masa kanak-kanak awal. Masa ini berbeda dengan masa bayi dan masa kanak-kanak akhir dalam kehidupan manusia.⁶

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Taman Kanak-kanak adalah jenjang pendidikan anak usia dini yakni usia 4 sampai 6 tahun. Masa-masa tersebut sangat potensial bagi perkembangan anak. Maka dari itu diperlukan adanya pemberian stimulus dan rangsangan yang tepat agar anak merasa bahagia

⁵ Hurlock, E. B. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, hlm.1

⁶ Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, hlm.185

terpenuhi segala kebutuhannya sehingga perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

1. Karakteristik umum perkembangan anak usia TK

Menurut Ramli secara umum, masa usia TK ditandai dengan beberapa karakteristik pokok. Karakteristik tersebut adalah sebagai berikut:⁷

a) Masa usia TK adalah masa yang berada pada usia prasekolah.

Masa usia empat sampai enam tahun disebut masa prasekolah (puskur Balitbang Depdiknas, 2002) karena pada masa ini anak umumnya belum masuk sekolah dalam pengertian yang sebenarnya. Anak-anak dibantu mengembangkan keseluruhan aspek kepribadiannya sebagai dasar bagi tahap perkembangan selanjutnya dan persiapan untuk memasuki dunia pendidikan di sekolah dasar.

b) Masa usia TK adalah masa prakelompok

Masa usia TK disebut masa prakelompok karena pada masa tersebut anak-anak belajar dasar-dasar keterampilan yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan sosial kelompok, dalam hal ini mereka mempelajari dasar-dasar perilaku yang diperlukan dalam kehidupan bersama sebagai persiapan penyesuaian diri saat mereka memasuki kelas satu sekolah dasar dan memasuki tahap perkembangan selanjutnya.

c) Masa usia TK adalah masa meniru

Pada masa ini anak suka sekali menirukan pola perkataan dan tindakan orang-orang disekitarnya, dengan meniru itulah anak-anak dapat mengembangkan perilaku mereka sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungan secara lebih baik.

⁷ Ibid.hlm.185

Meskipun demikian, anak-anak juga menunjukkan imajinasi dan kreativitas dalam pola tingkah laku mereka.

d) Masa usia TK adalah masa bermain

Anak pada usia prasekolah suka sekali bermain untuk mengeksplorasi lingkungannya, meniru perilaku orang lain, dan mencobakan kemampuan dirinya. Pada masa tersebut, anak juga menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain dengan mainannya. Permainan tersebut beragam baik jenis maupun fungsinya dari satu budaya ke budaya yang lain dan dari generasi satu ke generasi yang lain.

Permainan merupakan aktivitas khas anak-anak sebagaimana pekerjaan yang merupakan aktivitas khas orang dewasa dalam kehidupan. Bermain merupakan aktivitas penting anak oleh karena itu pendidikan di TK dilaksanakan melalui kegiatan permainan. Melalui permainan tersebut anak belajar mengembangkan segenap aspek kepribadiannya.

e) Anak pada usia TK memiliki keragaman

Anak-anak pada usia TK beragam tidak hanya dari segi individualitas mereka tetapi juga dari segi latar belakang budaya anak tersebut. Meskipun anak-anak pada usia ini sama-sama memiliki karakteristik sebagai anak prasekolah, usia prakelompok, suka meniru, gemar menghabiskan waktu mereka untuk bermain, anak-anak tersebut mewujudkan semua karakteristik tersebut secara khas berdasarkan keragaman anak dan budayanya, keragaman tersebut menyadarkan guru untuk memperlakukan anak secara unik sesuai dengan karakteristik khas anak tersebut dalam kegiatan pendidikan sehingga anak berkembang optimal.

2. Karakteristik khusus anak usia 4-5 tahun dalam aspek kognitif

Menurut Rosmala kognisi mencakup aspek-aspek struktur intelek yang dipergunakan untuk mengetahui sesuatu, dengan demikian, kognisi adalah fungsi mental yang meliputi persepsi, pikiran, symbol, penalaran, dan pemecahan masalah. Peaget sebagai tokoh perkembangan kognitif mengemukakan bahwa perkembangan kognitif di bagi menjadi empat tahap, yaitu; tahap sensori motor (usia 0- 24 bulan), tahap praoperasional (usia 2 tahun- 7 tahun), tahap operasional konkrit (usia 7-11 tahun), tahap operasional formal (usia 11 tahun keatas).⁸

Pada tahap praoperasional anak dimulai dengan penguasaan bahasa yang sistematis, permainan simbolis, imitasi serta bayangan dalam pikiran. Semua proses ini menunjukkan bahwa anak sudah mampu untuk melakukan tingkah laku simbolik. Berpikir praoperasional bercirikan yaitu; mampu meniru, antisipasi, egosentris, memusat pada satu dimensi, belum berhasil untuk berpikir balik.

Anak usia 4-5 tahun mampu meniru tingkah laku yang dilihatnya seperti; jika bermain perang-perangan mereka menirukan tingkah laku dalam situasi perang, bermain masak-masakan mereka meniru tingkah laku ibu dalam menyiapkan semua proses memasak. Cara yang dilakukan anak menunjukkan daya imajinasi yang berkembang pesat. Kemampuan melihat hubungan asimetris pada anak 4-5 tahun mulai kelihatan walaupun melalui proses *trial and error*. Misalnya, anak berhasil menyusun tiga tongkat yang berbeda ukuran, dari mulai tongkat yang pendek sampai dengan tongkat yang panjang.

Rosmala menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah:

⁸ Irfatul 'Ulum.2014. *Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok A di RA Masyithoh Kalisoka Trividadi Pajangan Bantul*.Skripsi: UNY.hlm.13

1. menyebut urutan bilangan dari 1-10,
2. menyebut, menunjuk dan mengelompokkan 5 warna,
3. menyusun kembali kepingan puzzle sehingga menjadi bentuk utuh,
4. memasang benda sesuai pasangannya,
5. mencobakan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, biji ditanam, balon ditiup lalu dikempeskan, benda-benda dimasukkan air, benda-benda dijatuhkan, dan lain-lain,
6. mencoba dan menceritakan apa yang terjadi, jika benda kecil dilihat dengan kaca pembesar dan jika besi berani didekatkan dengan macam-macam benda yang terbuat dari besi,
7. menggambarkan orang dengan 2-3 bagian badan seperti, kepala, tangan, kaki,
8. kemampuan untuk memperhatikan atau berkonsentrasi lebih lama,
9. bertambahnya pengalaman tentang pengertian dari fungsi, waktu, hubungan bagian dengan keseluruhan.⁹

Sementara Spodek, Saracho, dan Davis menyatakan pada usia lima tahun, anak usia TK menurut Bredekamp dan Cople dapat melakukan berbagai kemampuan dalam beberapa bidang perkembangan, yaitu; 1) tertarik pada jam dan waktu; 2) menggambar apa yang ada dalam benaknya pada suatu saat; 3) menyadari beberapa angka dan huruf; 4) mengemukakan urutan angka sampai sepuluh; 5) mendengarkan dan bergantian bicara dalam diskusi kelompok; 6) bekerja dengan beberapa anak untuk membuat peta sederhana dengan balok-balok yang menunjukkan jalan dan bangunan serta lokasi; 7) belajar arah kiri dan kanan;

⁹ Ibid. hlm.13

8) berbicara dengan lancar dan benar; 9) menyukai cerita dan menindakkan isi cerita; 10) menanyakan arti kata-kata; 11) menempatkan 10 buah potongan atau lebih untuk melengkapi teka-teki; 10) dapat menceritakan perbedaan dan persamaan krayon dan pensil.¹⁰

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A telah mengalami perkembangan yang lebih dari usia sebelumnya. Anak sudah mulai dapat beradaptasi dengan lingkungannya, mulai berpikir dari apa yang mereka temukan di sekelilingnya, melakukan tingkah laku simbolik, melakukan pemecahan masalah, serta dapat menyebutkan dan mengurutkan bilangan 1-10.

Dari karakteristik yang telah disebutkan di atas maka pengenalan lambang bilangan memang tepat diberikan pada anak usia dini guna mempersiapkan pemahaman bilangan yang lebih lanjut. Oleh karena itu pendidik hendaknya memberikan stimulus dan rangsangan melalui strategi serta penyediaan media pembelajaran yang menarik agar anak dapat mengenal lambang bilangan dengan baik.

2. Konsep Bilangan

Winkel berpendapat pemahaman mencakup kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu di ketahui dan di ingat. Haryono berpendapat bilangan merupakan konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Bilangan adalah suatu ide yang digunakan untuk menggambarkan atau mengabstrasikan banyaknya anggota suatu

¹⁰ Op.cit.hlm.193

himpunan. Dapat disimpulkan pemahaman konsep bilangan adalah kemampuan seseorang dalam menangkap materi pembelajaran konsep matematika dengan berbagai caranya sendiri, yang konsep tersebut digunakan untuk menggambarkan atau memberikan keterangan banyaknya anggota suatu himpunan yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran.¹¹

Pemahaman konsep bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat. Hal tersebut terkait dengan pendapat Sudaryanti yang menyatakan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak, karena akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya. Dengan memahami konsep bilangan, diharapkan anak dapat memahami konsep matematika yang lain.¹²

Menurut Bahrain Shamsudin bilangan merupakan jumlah atau kuantitas suatu himpunan benda tertentu. Selain itu, Pakasi dalam Sriningsih menjelaskan bahwa bilangan merupakan suatu konsep matematika yang terdiri dari nama, urutan, lambang dan jumlah.¹³

Senada dengan pendapat tersebut, M. Yazid Busthomi menjelaskan tentang konsep bilangan yang merupakan dasar matematika yang terdiri dari menghitung bilangan, hubungan satu ke satu menghitung jumlah, membandingkan serta mengenal simbol yang dihubungkan dengan jumlah benda. Menurut Hartnett

¹¹ Winkel, W. (2004). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi. Hal.274

¹² Sudaryanti.(2006).*Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Hlm.1

¹³ Yashinta Nina Damayanti.2015.*Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul*. Skripsi. UNY.hlm.20

& Gelman dalam Carol Seefeldt & Barbara A. Wasik konsep bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian lawan satu.¹⁴

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep bilangan merupakan konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai oleh anak yang terdiri dari menghitung bilangan, mengurutkan bilangan, mengenal lambang bilangan, serta membandingkan. Konsep bilangan dalam penelitian terdiri dari menghitung bilangan, mengenal lambang bilangan (angka), serta membandingkan.

a. Karakteristik Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

Salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai anak usia 4-5 tahun adalah pengembangan pemahaman terhadap konsep bilangan. Konsep bilangan penting untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi pengembangan konsep matematika selanjutnya. Dalam pengenalan konsep bilangan pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik masing-masing usia. Disini akan dibahas tentang karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun.

Dalam Permendiknas No. 58 tahun 2009 dijelaskan tentang konsep bilangan dan lambang bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah anak sudah mampu mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, serta mengenal lambang bilangan. Berdasarkan Permendiknas No. 58 tahun 2009 tersebut, anak usia 4-5 tahun hendaknya telah dikenalkan pada konsep bilangan.

¹⁴ ibid.hlm.21

Menurut Ahmad Susanto karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun atau anak TK kelompok A adalah sebagai berikut:

1) membilang sampai dengan sepuluh; 2) menyebutkan urutan bilangan membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda; 4) menghubungkan lambang bilangan dengan benda hingga 10; 5) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak serta lebih sedikit.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pemahaman konsep bilangan anak usia 4-5 tahun terdiri dari membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal lambang bilangan (angka), serta mengetahui konsep banyak dan sedikit (membandingkan).

b. Pengenalan Konsep Bilangan

Diperlukan cara yang tepat dalam mengenalkan bilangan pada anak agar nantinya anak bisa paham tentang konsep bilangan. Menurut Sudaryanti terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan dalam mengenalkan bilangan pada anak, diantaranya adalah menghitung dengan jari, menghitung benda-benda, berhitung sambil berolahraga, berhitung sambil bernyanyi, menghitung diatas sepuluh, menuliskan angka, memasang angka, serta membandingkan angka.

Diah Hartanti juga menjelaskan tentang cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan konsep bilangan pada anak, yakni:

1) Anak mengenal bilangan melalui pengamatan. Kegiatan dapat dilakukan dengan mengucap bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk pada

himpunan benda serta menghitung sejumlah benda dan mencocokkan dengan benda lain.

- 2) Anak mengenal dan mampu menulis bentuk lambang bilangan 1 sampai 10 serta mengurutkan tempat bilangan melalui pengamatan, pengelompokan dan mengkomunikasikan. Kegiatan dapat dilakukan dengan menyebut urutan lambang bilangan 1 sampai 10, menuliskan urutan lambang bilangan 1 sampai 10, mencocokkan dengan himpunan serta mengisi lambang bilangan yang dikosongkan.¹⁵

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengenalan konsep bilangan dapat dilakukan dengan menyebutkan bilangan, mengurutkan bilangan, menuliskan angka, mencocokkan/ memasang angka serta membandingkan.

3. Kajian Tentang Media puzzle pizza

a. Pengertian Media

Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar. Dalam komunikasi antara guru dan peserta didik disampaikan dengan menggunakan sarana penyampai pesan atau media. Media berasal dari kata “medius” yang artinya tengah, perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Boove dalam Rusman media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi untuk menyampaikan pesan.

Menurut Sadiman menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

¹⁵ ibid.hlm.22

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat anak sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Arsyad menyatakan bahwa media merupakan sesuatu alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Fadlillah juga mengungkapkan bahwa media merupakan suatu alat yang dijadikan sebagai sarana perantara untuk menyampaikan sebuah pesan, supaya pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah, dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik.

Menurut Munadi bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang efektif dan efisien.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat penyampai pesan dari pengirim pesan (guru) kepada penerima pesan (anak) yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat anak sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Adapun beberapa prinsip media pembelajaran yaitu: *pertama* efektivitas, media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pencapaian tujuan pembelajaran. *Kedua* relevansi, kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran, perkembangan anak dan waktu yang tersedia. *Ketiga* efisiensi, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan pesan dalam waktu yang singkat, dan memerlukan sedikit tenaga.

Keempat dapat digunakan, media pembelajaran yang dipilih harus dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. *Kelima* kontekstual, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial, dan budaya anak.

Menurut Rusman ada 3 jenis media pembelajaran yaitu:

1. Media visual

Media visual merupakan media yang hanya dapat di lihat dengan menggunakan indra penglihatan. Seperti: gambar inti, media grafis, model dan realia.

2. Media audio

Media audio merupakan media yang hanya dapat di dengar dengan menggunakan indera pendengaran saja.

3. Media audio visual

Media audio visual merupakan gabungan dari media audio dan visual yaitu media yang dapat di lihat dan di dengar.

Media pembelajaran bukan hanya sebagai alat tetapi harus memiliki nilai-nilai yang dapat mengembangkan kemampuan peserta didik yaitu: menjadikan konsep yang abstrak menjadi konkrit, tidak membawa objek pesan, berinteraksi dengan lingkungan, mengontrol arah dan kecepatan belajar anak, serta menimbulkan motivasi, kreativitas, dan inovatif anak.

Adapun beberapa manfaat media menurut Rusman adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah di pahami oleh anak dan memungkinkan anak menguasai tujuan

pembelajaran lebih baik, metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru sehingga anak tidak bosan dan pembelajaran akan menyenangkan, anak akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan guru tetapi aktivitas lain seperti: mengamati, mendemonstrasikan. Sedangkan menurut Sukiman menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu: media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu: dengan adanya media pembelajaran proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian anak dan memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran, menumbuhkan motivasi bagi anak sehingga anak terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut, memudahkan penyampaian ilmu dari guru kepada anak, dengan adanya media pembelajaran juga akan menciptakan metode mengajar yang bervariasi.

Selain mempunyai nilai dan manfaat media juga memiliki fungsi, adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Rusman adalah: *pertama* sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran media dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan kepada anak sehingga anak dapat belajar secara

mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik. *Kedua* sebagai komponen dari subsistem pembelajaran dimana di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya adalah media pembelajaran yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.

Ketiga sebagai alat untuk membangkitkan perhatian dan motivasi anak dalam belajar karena media pembelajaran dapat mengakomodasikan semua kecakapan anak dalam belajar dan juga media dapat memberikan bantuan pemahaman kepada anak karena ada interaksi langsung antara anak dengan sumber belajar. *Keempat* meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran karena secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. *Kelima* mengurangi terjadinya verbalisme karena apa yang di jelaskan oleh guru lebih bersifat abstrak dan tidak ada contoh nyata sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas apa yang di sampaikan oleh guru. *Keenam* mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera dimana dalam proses pembelajaran sering menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya luas, besar, atau sempit, kecil, bahaya sehingga memerlukan alat untuk menjelaskannya dan media adalah yang menjadi solusi dalam keterbatasan tersebut.

b. Permainan Puzzle Pizza

Media gambar *puzzle* merupakan media permainan yang memudahkan anak secara bertahap untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah, dan untuk mengetahui akan tempat-tempat permainan yang

sesuai serta mengajarkan anak untuk bertindak cermat. Dengan *puzzle* dapat melatih anak untuk mengingat-ingat, berimajinasi dan menyimpulkan.

Pembelajaran menggunakan *puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berpikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah memerlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian, untuk menjadikan permasalahan yang dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. *Puzzle* merupakan salah satu media yang bisa juga digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *puzzle*.

Menurut Patmonodewo “kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.” Sedangkan, Jamil mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Selanjutnya, menurut Rahmanelli “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Sedangkan, Ismail mengemukakan bahwa *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Buttner menambahkan bahwa *puzzle*

kosakata merupakan sarana yang sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatikal, kebudayaan, dan topik berdasarkan konten.

Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Fungsi dan manfaat *puzzle* sebagai media pembelajaran edukatif bagi siswa adalah untuk meningkatkan kompetensi berbahasa mereka terutama dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis kalimat sederhana bahasa Jerman. Nani mengemukakan bahwa pada umumnya, sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk: 1) melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran; 2) melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar; 3) memperkuat daya ingat; 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan; 5) dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri); 6) melatih logika anak. Misalnya, *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika

Teori yang berbeda dikemukakan oleh Rochmani bahwa proses pembelajaran menggunakan media gambar dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut: (1) Kegiatan awal, terdiri dari salam pembuka, dan menjelaskan tujuan pembelajaran; (2) kegiatan inti, guru menunjukkan gambar kepada siswa dan memberikan contoh pelafalan yang tepat; (3) penutup, guru menginformasikan kepada siswa tentang kesimpulan pembelajaran.

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak-an. Tebak-an adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan; yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebak-an berakar dari masalah matematika dan logistik serius (lihat masalah pengepakan dan tebak-an tur). Lainnya, seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengetesan atau godaan otak. Pelajaran resmi tebak-an disebut enigmatologi *Games Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan karena bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.

Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreativitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan pikirannya mendapatkan kesenangan dan kemenangan dari bentuk permainan tersebut. Ambisi untuk memenangkan permainan tersebut akan memberikan nilai optimalisasi gerak dan usaha anak, sehingga akan terjadi kompetisi yang adil dan beragam dari anak.

Berdasarkan standar yang ditetapkan di atas, maka proses pembelajaran yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik seharusnya perlu meninggalkan cara- cara dan model yang konvensional sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kenyataan saat ini, banyak di antara pendidik di kota Makassar yang masih melaksanakan proses

pembelajaran secara konvensional bahkan di antaranya belum menguasai teknologi informasi seperti komputer dan internet.

Beberapa manfaat bermain *puzzle* menurut Al-Azizi antara lain:

1) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak balita karena anak balita pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Bermain *puzzle* akan membuat anak mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Contoh usaha anak menyesuaikan bentuk, misalnya, bentuk cembung harus dipasangkan dengan bentuk cekung. Contoh usaha anak menyesuaikan warna misalnya, warna merah dipasangkan dengan warna merah. Contoh usaha anak menggunakan logika, misalnya, bagian gambar roda atau kaki posisinya selalu berada di bawah.

2) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan. Anak balita khususnya anak berusia kurang dari tiga tahun (balita) direkomendasikan banyak mendapatkan latihan keterampilan motorik halus.

Dengan bermain *puzzle*, tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk gambar, maka bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati. Perhatikan cara anak-anak memegang bagian *puzzle* akan berbeda dengan caranya memegang boneka atau bola. Memegang dan meletakkan *puzzle* mungkin hanya menggunakan dua atau tiga jari, sedangkan memegang boneka atau bola dapat dilakukan dengan mengempit di ketiak (tanpa melibatkan jari tangan) atau menggunakan kelima jari dan telapak tangan sekaligus.

3) Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun, *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, saling membantu, dan berdiskusi satu sama lain. Jika anak bermain *puzzle* di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan *puzzle*-nya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anak dan tidak terlibat secara aktif membantu anak menyusun *puzzle*.

4) Melatih koordinasi mata dan tangan

Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Ini langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.

5) Melatih logika

Membantu melatih logika anak. Misalnya, *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.

6) Melatih kesabaran

Bermain *puzzle* membutuhkan ketekunan, kesabaran, dan memerlukan waktu untuk berpikir dalam menyelesaikan tantangan.

7) Memperluas pengetahuan

Anak akan belajar banyak hal, warna, bentuk, angka, dan huruf. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya mengesankan bagi anak dibandingkan yang dihapalkan. Anak dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, buah-buahan, alfabet, dan lain-lain. Tentu saja dengan bantuan ibu dan ayah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat *puzzle* adalah melatih logika, meningkatkan motorik halus anak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, memperluas pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial anak.

Media Permainan termasuk media permainan *puzzle* sangat banyak jenisnya mulai dari gambar-gambar berwarna yang berbentuk huruf atau kalimat-kalimat sampai pada gambar-gambar yang tidak berwarna dan berbentuk dua atau tiga dimensi.

Berikut ini ada beberapa jenis *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan memahami kosakata:

- 1) *Spelling puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijumlahkan menjadi kosakata yang benar.
- 1) *Jigsaw puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- 2) *The thing puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijumlahkan.
- 3) *The letter(s) readiness puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap.
- 4) *Crosswords puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Bahan-bahan media gambar *puzzle* sederhana yang diadopsi dari *puzzle* oleh Purnamasari yaitu: a) berbagai lembar informasi tentang rumus dan fungsi; b) gunting; c) amplop; d) lem; e) kertas HVS untuk tempat menempel media *puzzle*.

Langkah-langkah penggunaan media gambar *puzzle*, yaitu: 1) siswa dibagi menjadi beberapa kelompok; 2) gunting setiap bentuk menjadi beberapa potongan yang sederhana untuk membuat *puzzle*; 3) tunjukan kepada anak-anak cara menyusun *puzzle*, setelah itu letakkan *puzzle* di tempat yang biasa digunakan anak-anak; 4) Saat bekerja dapat diiringi dengan mendengarkan musik.¹⁶

¹⁶ *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini. Maret 2018. Vol.03. No. 01*

Berdasarkan penjelasan di atas, disimpulkan bahwa ada beberapa langkah penggunaan media gambar, yaitu memberikan salam, menjelaskan penggunaan media gambar, menunjukkan gambar kepada siswa, dan menyimpulkan materi pembelajaran.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan di RA Babussalam, Sidoarjo, oleh Alfiatul Izzati Irawan dalam skripsinya, diketahui bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 dengan menggunakan media puzzle buah dengan angka rata-rata peningkatan tersebut adalah 80,9 kategori baik.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan membilang pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika. Kemampuan adalah merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dimatangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Dengan demikian kemampuan berhitung telah ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan

pada anak agar kemampuan berhitung dapat berkembang dengan baik dan optimal.

Pada pembelajaran yang dilakukan di beberapa TK saat ini, Pelajaran membilang telah diperkenalkan ketika anak berada di Kelompok A (usia 4-5 tahun). Namun, ternyata anak masih mengalami kesulitan dalam pelajaran membilang. Kesulitan dalam membilang ini dapat dilihat saat anak melaksanakan perintah guru yaitu menyebutkan angka yang diminta oleh guru anak terlihat masih mengalami kebingungan. Anak sulit membedakan antara angka yang satu dengan angka lainnya. Anak juga mengalami kesulitan dalam memasangkan lambang bilangan, hal tersebut terlihat bahwa anak masih membutuhkan bantuan dari guru dalam menyelesaikan kegiatan.

Selama ini proses pembelajaran aktivitas belajar siswa tampak pasif dan anak sulit untuk dikondisikan hal tersebut dikarenakan media yang kurang menarik dan metode pembelajaran yang monoton yang digunakan dalam proses pembelajaran belum digunakan secara optimal sehingga anak sulit untuk memusatkan perhatian, anak kurang mendapat motivasi, pemahaman tentang angka pun tidak dapat tercapai dengan baik.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pelajaran berhitung pada anak TK usia 4-5 tahun adalah melalui permainan puzzle pizza. Pembelajaran menggunakan *puzzle*, memberikan manfaat siswa untuk berpikir secara nyaman melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran yang masih dipelajari. Proses belajar memecahkan masalah memerlukan suatu pengamatan secara cermat dan lengkap. Kemudian, untuk

menjadikan permasalahan yang dapat membuat siswa tertantang menyelesaikannya memerlukan beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Istilah *puzzle* ini oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang. *Puzzle* merupakan salah satu media yang bisa juga digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. *Puzzle* sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun potongan-potongan *puzzle*.

Permainan *puzzle pizza* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.” Sedangkan, Jamil mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Selanjutnya, menurut Rahmanelli “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Sedangkan, Ismail mengemukakan bahwa *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Buttner menambahkan bahwa *puzzle* kosakata merupakan sarana yang sangat bermanfaat untuk mempelajari kembali kosakata, gramatikal, kebudayaan, dan topik berdasarkan konten.

Melihat kegunaan dan keuntungan *puzzle pizza* dalam sebuah pembelajaran, maka *puzzle pizza* merupakan salah satu media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan membilang di TK kelompok A (usia 4-5 tahun).

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut: Permainan puzzle pizza dapat meningkatkan kemampuan dalam membilang pada anak usia 4-5 tahun di RA Ar-Rohim, Lojiawai, Ujungberung, Majalengka.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.¹⁷

Penelitian tindakan adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi kelas untuk meningkatkan kualitas tindakan yang melibatkan kolaborasi dan kerja sama peneliti dan praktisi. Penelitian Tindakan Kelas adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.¹⁸

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena peneliti bekerja sama dengan guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran. Pihak yang melakukan tindakan adalah guru kelas, sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Secara partisipasif peneliti dan guru bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan refleksi tindakan.¹⁹

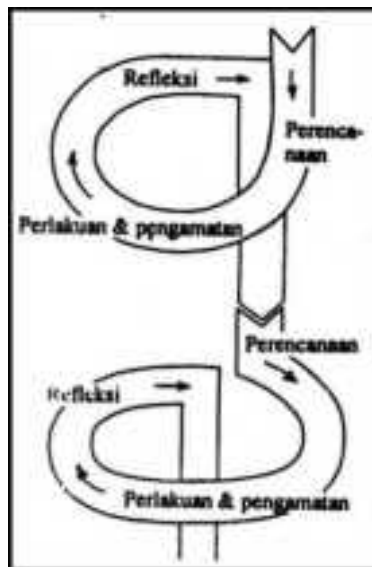
¹⁷ Arikunto, Suharsimi dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara hlm.2

¹⁸ Irfatul 'Ulum.2014. *Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok a di ra masyithoh kalisoka triwidadi pajangan bantul*.Skripsi: UNY.hlm.30

¹⁹ Op. cit. hlm.98

Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membilang anak. Strategi yang dipilih dalam penelitian ini adalah penggunaan media puzzle pizza dalam pembelajaran.

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah model Kemmis dan Mc Taggart. Model ini merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Berikut ini merupakan visualisasi dari model yang dikembangkan Kemmis dan Mc Taggart dapat dilihat pada Gambar.



Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart

(Suharsimi Arikunto, 2006: 84)²⁰

Hubungan dari keempat tahapan tersebut sebagai suatu Siklus spiral. Apabila pelaksanaan tindakan awal (Siklus I) terdapat kekurangan dalam perencanaan dan pelaksanaan tindakan, dapat dilakukan perbaikan pada Siklus berikutnya hingga target yang diinginkan tercapai. Adapun keempat tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut ini.

²⁰ Op. cit. hlm.17-19

1. Perencanaan (*planning*)

Peneliti menentukan titik-titik atau fokus masalah yang perlu mendapatkan perhatian khusus kemudian mencari alternatif tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Kegiatan perencanaan ini dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan guru kelas. Kegiatan dilakukan bersama guru kelas yang berupa penyusunan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media berupa kartu angka bergambar, serta lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan (*action*) dan Pengamatan (*observing*)

Tahap tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan yang berupa mengenakan tindakan di kelas. Peneliti dan guru melaksanakan tindakan yang telah disusun sebelumnya pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan tema dan Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) pada hari tersebut yang telah dibuat bersama dengan peneliti.

Peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan menggunakan media kartu angka bergambar dalam mengajarkan membilang pada anak. Dalam pelaksanaan tindakan ini, peneliti memperhatikan tentang kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran mengenai konsep membilang, apakah anak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, dan keseluruhan dalam pembelajaran mengenai membilang ini.

Observasi dilakukan oleh peneliti dan guru selama pelaksanaan tindakan sebagai upaya mengetahui jalannya pembelajaran. Peneliti mengisi lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Observasi atau pengamatan ini dilakukan selama proses pembelajaran dengan media kartu bergambar dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk melihat bagaimana cara guru mengajar menggunakan media kartu bergambar apakah sudah sesuai dengan perencanaan sebelumnya atau tidak. Selain itu, observasi berguna untuk mengetahui kemampuan yang dicapai anak selama pelaksanaan tindakan.

Proses pengamatan dilakukan bersamaan dengan waktu tindakan berlangsung. Pengamatan ini bertujuan memperoleh data yang akurat untuk perbaikan Siklus berikutnya.

3. Refleksi (*reflecting*)

Tahap refleksi merupakan kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan selesai serta dilakukan dengan memperhatikan hasil observasi yang dilakukan pada Siklus I. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan, kendala, maupun masalah yang timbul saat pelaksanaan tindakan. Hasil refleksi pada Siklus I digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengambil keputusan tindakan yang lebih baik pada Siklus berikutnya.

Tindakan refkesi ini dilakukan peneliti dengan cara menganalisis data pada lembar observasi dan mengingat atau merefleksikan kembali pelaksanaan pembelajaran membilang yang telah dilakukan. Dengan tindakan ini, peneliti dapat

mengetahui permasalahan yang timbul saat pembelajaran, apakah perlu perbaikan untuk Siklus berikutnya.

1. Perencanaan

- a. Berdiskusi dengan guru kelas tentang kegiatan yang akan dilakukan dan media puzzle pizza yang akan digunakan.
- b. Membuat RPPH yang digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RPPH memuat kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle pizza untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.
- c. Peneliti menyiapkan media puzzle pizza yang sesuai dengan tema yang terdapat dalam RPPH.

2. Menyiapkan instrumen pengamatan

Peneliti menyiapkan instrumen pengamatan dalam bentuk panduan observasi untuk mengungkap kemampuan membilang yang dapat di uraikan dalam berbagai kemampuan yaitu kemampuan membilang 1-5, kemampuan membilang 6-10, kemampuan membilang 11-15, dan kemampuan membilang 16-20.

3. Pelaksanaan dan Pengamatan

Pelaksanaan tindakan dilakukan oleh guru kelas, sedangkan peneliti melakukan pengamatan selama kegiatan pembelajaran. Guru melakukan proses pembelajaran sesuai dengan yang tercantum dalam RPPH yang sudah dibuat dengan peneliti. Pembelajaran yang dilaksanakan terdapat penggunaan media puzzle pizza yang sebelumnya telah disiapkan peneliti. Dalam satu Siklus,

penelitian dilakukan dalam tiga kali pertemuan, dengan durasi waktu masing-masing kurang lebih 60 menit.

Tahap pengamatan dilakukan oleh observer, dalam hal ini adalah peneliti. Pelaksanaan tahap ini dilakukan bersamaan dengan berlangsungnya tindakan yang memuat kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle pizza untuk meningkatkan kemampuan membilang anak. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan yang sudah dilaksanakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan bagi pengamat dalam melakukan refleksi untuk penyusunan rencana ulang memasuki Siklus berikutnya.

Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen pengamatan berupa panduan observasi yang berisi tentang kemampuan membilang yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak mampu membilang dengan urut dan benar sesuai tahapan yang benar, yaitu bilangan 1-5, 6-10, 11-15, dan 16-20.

4. Refleksi

Refleksi merupakan bagian untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Peneliti melakukan refleksi setelah tahap pelaksanaan tindakan dan pengamatan selesai dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi ini adalah:

- a. Pengumpulan data atau hasil observasi, baik berupa lembar observasi maupun dokumentasi kegiatan.

Diskusi antara peneliti dengan guru yang bertujuan untuk mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan dengan cara melakukan penelitian terhadap

proses yang terjadi, masalah yang muncul, dan segala hal yang berkaitan dengan tindakan yang dilakukan.

- c. Mencari jalan keluar terhadap masalah-masalah yang mungkin timbul agar dapat dibuat perbaikan pada Siklus selanjutnya.
- d. Pengambilan keputusan. Apabila dari hasil pengamatan ternyata belum mencapai target, maka tindakan berikutnya yaitu berlanjut pada Siklus II dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran. Siklus tersebut dilakukan berkelanjutan sampai ada peningkatan seperti yang diharapkan dalam kemampuan berhitung.
- e. Jika penelitian dianggap cukup karena sudah mencapai target yang diharapkan, maka refleksi terakhir dilakukan dengan membuat catatan-catatan secara rinci. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi bagi siapapun yang akan melaksanakan penelitian dalam kesempatan lain.

B. Desain Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan di dalam Kelas Kelompok A RA Ar-Rohim Lojiawi, Ujungberung, Sindangwangi, Majalengka.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil/genap yaitu bulan Nopember-Februari 2018 Tahun Ajaran 2018/2019.

C. Populasi dan Sampel

Subjek dalam penelitian ini adalah 23 anak Kelompok A RA Ar-Rohim Lojiawi, Ujungberung, Sindangwangi, Majalengka dengan usia 4-5 tahun, yang terdiri dari 12 anak perempuan dan 11 anak laki-laki.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti dengan cara mencatat langsung kemampuan anak yang akan diamati. Kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan membilang melalui media puzzle pizza. Menurut Wina Sanjaya observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti. Seperti yang telah dikemukakan pada bahasan tentang model PTK, observasi sebagai alat pemantau merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tindakan setiap Siklus.²¹

Menurut Suharsimi Arikunto instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi *checklist* dan dokumentasi. Sanjaya menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

²¹ Loc. cit. hlm.34

1. Lembar Observasi

Menurut Suharsimi Arikunto instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi *checklist* dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen lembar observasi berbentuk *checklist* untuk mendapatkan data. Kisi-kisi lembar observasi terhadap kemampuan membilang dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.²²

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Membilang Anak Usia 4-5 Tahun

Sub Variable	Indikator	Instrument	Sumber Data
1. Menyebutkan bilangan 1 sampai 10	Anak Berhitung puzzle bergambar 1-10.	Lembar Observasi	Hasil Observasi
2. Mengemukakan urutan angka sampai sepuluh	Anak Mengurutkan puzzle bergambar 1-10	Lembar Observasi	Hasil Observasi

Adapun rubrik penilaian kemampuan membilang pada anak dengan menggunakan media puzzle pizza dapat dilihat pada Lampiran 1.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk melihat data dan hasil belajar siswa. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran secara konkrit mengenai keaktifan anak pada saat proses pembelajaran dan untuk

²² Loc. cit. hlm.126

memperkuat data yang diperoleh. Dokumentasi tersebut berupa RKH, catatan guru dan foto yang memberikan gambaran secara konkret mengenai kegiatan siswa.

Agar diperoleh data yang akurat, suatu instrumen perlu memiliki validitas yang tinggi. Menurut Suharsimi Arikunto validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen.

Dalam penelitian ini untuk melihat kevalidan instrumen yang telah dibuat, peneliti berkonsultasi dengan ahli/*expert judgement* yaitu Pembimbing penulisan PTK di IAI Bunga Bangsa Cirebon. bukti surat validasi instrument dapat dilihat pada Lampiran 6.

E. Teknik Analisis Data

Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa analisis data penelitian terdiri dari dua macam, yaitu metode analisis data yang deskriptif kuantitatif dan kualitatif.²³

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data yang berupa angka. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis hasil tindakan kelas yang berupa penggunaan puzzle pizza untuk mengungkap peningkatan kemampuan membilang anak di Kelompok A RA Ar-Rohim Ujungberung.

Data yang diperoleh dari hasil observasi belajar mengajar akan dianalisis, setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan merupakan sebagai bahan untuk

²³ Loc. cit. hlm.168

menentukan tindakan berikutnya. Disamping itu juga seluruh data digunakan untuk mengambil kesimpulan dan tindakan yang dilakukan menggunakan rumus Anas Sudijono yaitu sebagai berikut:²⁴

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

Keterangan:

P = Presentase

f = Nilai keseluruhan yang di peroleh anak

N = Skor maksimum dikalikan jumlah seluruh anak

Tabel 3.2 Klasifikasi Skala Penilaian Tingkat Keberhasilan Belajar

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

Sesuai karakteristik penelitian tindakan, keberhasilan dalam penelitian ini mencakup adanya perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik yaitu peningkatan kemampuan membilang menggunakan media puzzle pizza pada anak di kelompok A di RA Ar-Rohim Ujungberung.

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

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

Keterangan:

M = Rata-rata (Mean)

$\sum x$ = Jumlah semua skor

$\sum N$ = Jumlah anak dalam kelas

²⁴ Yashinta Nina Damayanti.2015.*Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul*. Skripsi. UNY.hlm.50

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

Tabel 3.3 Klasifikasi Skala Penilaian Rata-rata Kelas

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

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang menggunakan media puzzle pizza sebelum diadakan tindakan dan sesudah diadakan tindakan. Selain itu melalui instrumen pengumpulan data yang sudah diperoleh yaitu hasil observasi pada anak.

Untuk mengetahui keberhasilan guru dalam mengelola kelas dapat dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator. Menurut Acep Yoni hasil dari data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yang terdapat pada table 3 sebagai berikut:

Tabel 3.4. Kriteria Keberhasilan

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	76%-100%
Baik	51%-75%
Cukup	26%-50%
Kurang	0%-25%

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju ke arah perbaikan. Keberhasilan hasil diperoleh jika terjadi peningkatan kemampuan membilang sesudah diberikan tindakan. Indikator keberhasilan dalam

penelitian ini adalah jika kemampuan berhitung anak kelompok A telah mengalami peningkatan dan menunjukkan rata-rata kelas yang mencapai $\geq 85\%$.

BAB IV

PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Sekolah

Penelitian ini dilakukan di Raudlatul Athfal Ar-Rohim yang terletak di Dusun Ujungberung RT 18 RW 19, Kecamatan Sindangwangi, Kabupaten Majalengka. Lokasi sekolah berada pada kawasan pedesaan yang jauh dari keramaian kota Majalengka. 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 tempat ibadah membuat suasana bertambah agamis. Suasana yang nyaman di sekolah membuat semangat belajar tersendiri untuk anak.

Raudlatul Athfal Ar-Rohim merupakan sekolah milik yayasan dan merupakan gabungan dari Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rohim. Tahun berdiri sekolah yang sudah hampir 9 tahun membuat sekolah ini semakin mengalami perkembangan yang lebih maju. Berbagai ragam prestasi pernah diraih oleh siswa-siswa Raudlatul Athfal Ar-Rohim, seperti juara 1 Peragaan Busana Muslim se-kecamatan Sindangwangi, Juara 2 adzan se-kecamatan Sindangwangi, Juara 2 Tahfidz se-kecamatan Sindangwangi, dan juara 2 pada peringatan Hari Kartini se-kecamatan Sindangwangi.

Profil sekolah Raudlatul Athfal Ar-Rohim sebagai berikut:

- a. Nama Sekolah : Raudlatul Athfal Ar-Rohim
- b. Nomor statistik : 101235150071
- c. NPSN : 69746412
- d. Propinsi : Jawa Barat
- e. Kecamatan : Sindangwangi
- f. Desa : Ujungberung
- g. Kode Pos : 45474
- h. Telepon : 081222158277
- i. Daerah : Pedesaan
- j. Status PAUD : Swasta
- k. Akreditasi : Belum Terakreditasi
- l. Surat Keputusan SK :
Kd.10.10/4/PP.00.4/44/2010
- m. Tahun Berdiri : 2010
- n. Tahun Perubahan : -
- o. Bangunan sekolah : Milik Sendiri
- p. Organisasi Penyelenggara : Yayasan
- q. Visi:
Terwujudnya anak-anak muslim yang kreatif, mandiri, dan aktif
- r. Misi:
 - 1) Menanamkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah sejak dini
 - 2) Melaksanakan pembelajaran yang professional, interaktif serta menyenangkan.
 - 3) Mewujudkan kebiasaan positif yang berlandaskan nilai-nilai islam.

2. Kondisi Sekolah

Raudlatul Athfal Ar-Rohim 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 Ar-Rohim memiliki tempat bermain yang berada di halaman sekolah. Sedangkan beberapa bangunan ruang yang dimiliki diantaranya yaitu ruang kelas, kantor guru, dan toilet.

Keberadaan sekolah yang dekat dengan kebun 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 Ar-Rohim 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 Ar-Rohim, Sindangwangi:

Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana Sekolah

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

B. Pengujian Hipotesis

1. Proses Pembelajaran Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media *Puzzle Pizza* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi.

a. Tahap Siklus I

Pelaksanaan siklus I ini dilaksanakan selama tiga kali pertemuan (tatap muka) yakni pada tanggal 07-16 Januari 2019. 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 pizza* angka. Berdasarkan refleksi yang didapat pada tahap pra siklus, maka peneliti melaksanakan beberapa persiapan 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. Peneliti disini diberikan kebebasan dalam menentukan tema pembelajaran oleh pihak sekolah. Peneliti sengaja memilih tema makanan 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.

b) Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana pendukung

Peneliti menyiapkan segala kebutuhan yang digunakan untuk alat bantu mengajar sesuai dengan RPPH. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran yang berupa “*Puzzle pizza 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 memasang 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*).

Pada hari pertama, yakni Senin 07 Januari 2019 peneliti mulai mengajar anak kelompok A. 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 A memberi bantuan untuk memberi pengertian pada anak kelompok A bahwa selama tiga 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 berdoa, peneliti mengikuti pembiasaan doa yang ada di sekolah tersebut. Kegiatan berdoa diawali dengan membaca surat pendek, asmaul husna, serta doa belajar.

Setelah kegiatan berdoa 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 A. 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 makanan, peneliti memilih sub tema jenis-jenis makanan dengan harapan makanan 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 makanan dengan bahasa yang mudah difahami oleh anak.

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

siswa yang kurang aktif. Peneliti menghadirkan nyanyian tentang makanan 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 makanan. Selain itu, peneliti juga akan menggunakan media *Puzzle pizza* angka untuk mengenalkan lambang bilangan 1-10.

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

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

Setelah itu, peneliti membagikan lembar kerja mewarnai makanan jeruk pada masing-masing anak. Setelah semua anak menerima lembar kerja, barulah peneliti memanggil anak secara bergiliran di depan kelas untuk mulai menggunakan media *Puzzle pizza* angka. Pada saat peneliti memanggil anak

secara bergiliran inilah awal dari kegaduhan dimulai. Mayoritas anak ingin mendapatkan giliran pertama untuk menggunakan media *Puzzle pizza* angka. Namun masalah ini berhasil diatasi oleh peneliti dengan memberikan intruksi bahwasannya siapa yang paling tertib, maka ia berhak mendapatkan giliran memainkan media *Puzzle pizza* angka.

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

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

Pada hari Selasa, 08 Januari 2019 siklus pertama hari kedua dimulai. Kegiatan diawali dengan kegiatan baris-berbaris di halaman sekolah. Kegiatan pembelajaran hari itu bertemakan sama pada hari pertama yaitu makanan dengan sub tema jenis makanan. Namun yang membedakan adalah kegiatan pembelajarannya menggunakan mozaik gambar pizza.

Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan doa bersama-sama dan kemudian mengabsen kehadiran anak. Peneliti juga mengajak bernyanyi tentang

makanan sambil bergerak. Kegiatan ini mampu menumbuhkan kesiapan belajar anak karena anak merasa riang. Peneliti menjelaskan materi menggunakan bantuan media gambar makanan dan media Puzzle pizza angka.

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

Setelah semua selesai menggunakan media Puzzle pizza angka, peneliti memeriksa hasil karya mozaik anak dan menempelkan di depan kelas. Hasil terbaik akan mendapat stiker bintang dari guru. Setelah jam istirahat berlangsung, kegiatan dilanjut dengan *recalling* tentang materi yang telah di dapat terlebih mengenai angka 1-10. Peneliti juga menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kegiatan pembelajaran usai ketika ditutup dengan doa sebelum pulang secara bersama-sama.

Pada hari Rabu, tanggal 09 Januari 2019 peneliti melaksanakan siklus pertama di hari ketiga. Kegiatan masih tetap sama dengan hari-hari sebelumnya. Kegiatan awal sebelum masuk kelas diawali dengan baris-berbaris di halaman sekolah, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran di dalam kelas. Peneliti memulai dengan mengucapkan salam pembuka dan tanya kabar sebelum akhirnya

melakukan doa bersama dengan anak. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan *ice breaking* lagu “Kalau kau suka Hati Tepuk Tangan” untuk memberi semangat anak.

Kegiatan dilanjutkan dengan mengabsen kehadiran anak kelompok A. Sebelum memberikan materi, peneliti melakukan apersepsi tentang materi sebelumnya. Akan tetapi peneliti lupa tidak menyampaikan tujuan dari pembelajaran hari itu. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan tema makanan dan sub tema makanan kesukanku. Ketika peneliti menyampaikan materi makanan kesukaan, Respon anak sangat bagus. Terlebih ketika ditanya tentang makanan kesukaannya. Semua berantusias menjawab hingga membuat suasana kelas menjadi cukup hidup.

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

Ketika proses menggambar makanan kesukaan, terlihat beberapa anak mengalami kesulitan dalam menggambar. Mereka hampir menangis karena merasa tidak bisa menggambar. Keadaan ini membuat guru kelas ikut membantu menangani anak yang hampir menangis. Guru kelas mendampingi dan membujuk

anak tersebut agar tidak sampai menangis. Sedangkan pada saat proses menggunakan media Puzzle pizza angka, pada hari ketiga ini anak sedikit mengalami peningkatan belajar. Beberapa anak terlihat mulai menghafal bentuk-bentuk angka.

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

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

3) Pengamatan (*Observing*)

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

a) Hasil Observasi Guru

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

Pada kegiatan awal hanya terdapat 1 aspek yang mendapat nilai sempurna yaitu mengucapkan salam pembuka. Terdapat 2 aspek yang mendapat skor 3, dan terdapat 3 aspek yang mendapat skor kurang sempurna yakni memperoleh skor 1 dan 2. Aspek tersebut dikarenakan guru lupa melakukan kegiatan apersepsi, guru kurang memberikan motivasi belajar, dan guru lupa menyampaikan tujuan pembelajaran. Sehingga pada kegiatan awal ini guru mendapat skor 14.

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

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

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

Tabel 4.2 Hasil Observasi Guru

NO	Aspek Yang Diamati	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Mengucapkan salam pembuka.				√
2.	Mengajak anak berdoa sebelum belajar bersama-sama.			√	
3.	Menyiapkan anak untuk belajar.			√	
4.	Melakukan kegiatan apersepsi.	√			
5.	Memberikan semangat dan motivasi belajar.		√		
6.	Menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.	√			
Kegiatan Inti					
7.	Menunjukkan penguasaan kelas dan materi pembelajaran.		√		
8.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan.			√	
9.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar, dan karakteristik anak.				√
10.	Mengaitkan materi dengan 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.			√	
Kegiatan Penutup					
17.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan indikator pencapaian.				√
18.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, benar				√
19.	Melakukan refleksi atau membuat catatan anak.				√
20.	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya	√			
21.	Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa sebelum pulang.				√

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

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

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

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:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Menjawab salam guru.				√
2.	Mengikuti doa sebelum belajar bersama-sama			√	
3.	Menunjukkan sikap siap untuk menerima pembelajaran.			√	
4.	Mengikuti kegiatan apersepsi.			√	
5.	Mempunyai semangat dan motivasi belajar yang tinggi				√
6.	Memperhatikan ketika guru menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.				√
Kegiatan Inti					
7.	Bersikap tertib ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.			√	
8.	Menunjukkan respon yang baik ketika menerima materi pembelajaran.			√	
9.	Terlibat aktif selama proses 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 "Puzzle pizza Angka".			√	
14.	Terlibat aktif dalam penggunaan media "Puzzle pizza Angka".				√

15.	Mampu menerima pesan yang terkandung			√	
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media “Puzzle Pizza Angka”.				√
Kegiatan Penutup					
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.				√

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

$$\text{Nilai} = \frac{64}{84} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 76,2 \%$$

4) Refleksi (*Reflecting*)

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

5) Refleksi (*Reflecting*)

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

Berdasarkan diskusi yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas A, 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 Puzzle pizza 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 Puzzle pizza angka Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim belum dikatakan berhasil. Guna menjadikan penelitian yang lebih baik maka diadakannya siklus II. Adapun perbaikan yang nantinya digunakan untuk siklus II antara lain:

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

- 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 10-12 Januari 2018. Adapun tahapan yang dilakukan meliputi:

1) Perencanaan (*Planning*)

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

1) Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH)

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

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

2) Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana pendukung

Peneliti menyiapkan alat dan bahan mengajar sesuai dengan RPPH. Peneliti juga menyiapkan media pembelajaran yang berupa “Puzzle pizza angka”. Pada siklus ke II ini, gambar yang tertera pada media sama dengan yang digunakan pada siklus I.

3) Mempersiapkan instrument 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 Kamis, 10 Januari 2019 peneliti mulai mengajar anak kelompok A. 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.

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

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

Ketika semua anak memahami aturan yang dibuat oleh guru, guru mencoba mengembalikan kefokusannya dengan cara mengajaknya tepuk semangat dan menyanyi lagu angka sambil bergerak. Anak dipersilahkan berdiri dan bernyanyi

bersama dengan riang. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan apersepsi dari kegiatan sebelumnya serta tanya jawab mengenai materi yang akan disampaikan. Materi pada hari itu bertema makanan dan sub tema makanan kesukaan. Adapun kegiatan pada hari ini selain menggunakan Puzzle pizza angka yaitu mewarnai makanan kesukaan.

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

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

Pada saat semua anak sudah mendapat giliran menggunakan media Puzzle pizza angka dan menyelesaikan tugasnya, anak diperkenankan menempelkan hasil

karya dan kemudian istirahat. Setelah istirahat, anak beserta guru melakukan *recalling* pada pembelajaran yang telah dilakukan dan guru mengulas kembali tentang bentuk angka melalui lagu “angka”. Sebelum pulang, anak-anak berdoa secara bersama-sama.

Pada hari kedua, Jum’at 11 Januari 2019, 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 A. 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.

Kegiatan hari ini memiliki sub tema rasa makanan. Guru berusaha menyampaikan materi rasa makanan dengan mengaitkan materi dengan realitas

kehidupan anak. Alhasil respon yang didapat dari para siswa sangat baik dan positif. Mereka terlibat aktif dalam setiap pertanyaan yang diajukan oleh guru. Seketika suasana kelas menjadi sangat aktif.

Guru mendemonstrasikan cara memuat mozaik pada gambar pizza yang hendak dikerjakan anak. Guru juga mendemonstrasikan cara menggunakan Puzzle pizza 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 Puzzle pizza angka. Pada saat proses menggunakan media Puzzle pizza angka, keadaan kelas menjadi kondusif. Hal ini dikarenakan anak asyik dengan pekerjaan mozaik yang dikerjakan. Anak tefokus pada kegiatan tersebut hingga membuat suasana kelas menjadi kondusif. Siswa yang mendapat giliran menggunakan Puzzle pizza angka juga lebih tenang dan fokus dalam memainkan media.

Setelah semua mendapat giliran menggunakan Puzzle pizza angka, mereka diperkenankan menempelkan hasil karya pada papan hasil karya dan berhak mendapat stiker bintang untuk hasil terbaik. Kegiatan dilanjutkan dengan istirahat. Setelah istirahat, guru mengajak anak untuk bernyanyi lagu “angka” sambil menggerakkan tangan.

Guru juga mengajak bermain tepuk untuk mengembalikan fokus anak.

Kegiatan dilanjutkan dengan *recalling* pada pembelajaran yang telah dilakukan dan guru mengulas kembali tentang bentuk angka. Guru juga

menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya. Sebelum pulang, anak-anak berdoa secara bersama-sama.

Pada pertemuan III, Sabtu 12 Januari 2019 merupakan pertemuan terakhir pada siklus II sebelum diadakannya post test untuk mengetahui peningkatan pada penelitian ini. Kegiatan dimulai dari ketika guru mengajak anak untuk baris 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 makanan dengan sub tema rasa makanan. Adapun kegiatan yang akan dilakukan yakni menggambar bebas berdasarkan makanan yang mempunyai rasa manis.

Guru memulai menyampaikan materi tentang aneka rasa makanan khususnya makanan yang berasa manis. Guru mencoba menggali informasi terkait pengalaman anak memakan makanan yang berasa manis. Anak dengan antusias menjawab semua pertanyaan yang dilontarkan guru. Guru melanjutkan dengan mendemonstrasikan cara penggunaan media secara singkat dan cara mengerjakan lembar kerja.

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

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

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 pengamatan yang dilakukan guru pembimbing terhadap peneliti maka, 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.

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

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

Terdapat juga skor sempurna yakni 4 aspek yang meliputi pelaksanaan pembelajaran secara runtut, menggunakan media secara efektif, melibatkan anak dalam penggunaan media. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 29. Pada kegiatan penutup, guru memperoleh skor sempurna pada 4 aspek. Guru hanya memperoleh 2 skor, jumlah skor yang didapat yakni 2 dan 3. Hal ini dikarenakan guru tidak menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, serta guru lupa menyampaikan materi yang akan dipelajari pada hari selanjutnya. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 17.

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

Tabel 4.4 Hasil Observasi Guru

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

6.	Menyampaikan KI, KD, dan Tujuan pembelajaran.		√		
Kegiatan Inti					
7.	Menunjukkan penguasaan kelas dan materi pembelajaran.			√	
8.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan.			√	
9.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai dengan hirarki belajar, dan karakteristik anak.			√	
10.	Mengaitkan materi dengan realistas kehidupan.			√	
11.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut.				√
12.	Melaksanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan.			√	
13.	Menggunakan media secara efektif dan efisien.				√
14.	Menghasilkan pesan yang menarik dan jelas			√	
15.	Melibatkan anak dalam memanfaatkan media.				√
16.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respon anak.			√	
Kegiatan Penutup					
17.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan indikator pencapaian.				√
18.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik, benar			√	
19.	Melakukan refleksi atau membuat catatan anak.				√
20.	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		√		
21.	Menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa sebelum pulang.				√

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

$$\text{Nilai} = \frac{70}{84} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 83,4 \%$$

2) Hasil Observasi Siswa

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

dibagi dengan skor maksimal, yakni 84. Selanjutnya dikalikan 100. Sehingga dapat disimpulkan 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 "Puzzle pizza Angka".			√	
14.	Terlibat aktif dalam menggunakan media "Puzzle pizza Angka".				√
15.	Mampu menerima pesan yang terkandung			√	
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media "Puzzle Pizza Angka".			√	
Kegiatan Penutup					
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.				√

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

$$\text{Nilai} = \frac{70}{84} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 83,4 \%$$

4. Refleksi (*Reflecting*)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti pada siklus II, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya guru telah mengadakan perbaikan pada kegiatan mengajar. Guru berusaha menghilangkan hambatan yang terjadi pada saat pembelajaran seperti halnya pada siklus I. Hanya saja terdapat 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 Puzzle pizza angka, guru belum bisa menguasai kelas dengan baik. Sehingga muncul beberapa kendala meskipun pada akhirnya dapat teratasi.

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

- a) Guru harus benar-benar menghafal runtutan kegiatan yang ada di RPPH. Sehingga pada saat proses mengajar tidak ada kegiatan satupun yang terlewatkan.
- b) Penekanan pada pengenalan angka 1-10 lebih difokuskan lagi khususnya pada angka dan 9.
- c) Guru hendaknya mampu mendesain bentuk kegiatan pembelajaran yang mampu membuat anak fokus pada kegiatan tersebut. Sehingga apabila anak fokus dengan apa yang mereka kerjakan, 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 14-16 Januari 2019. 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 “Puzzle pizza angka”. Pada siklus ke III ini, gambar yang tertera pada media sama dengan yang digunakan pada siklus I dan II.

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 Senin, 14 Januari 2019 guru melakukan aktivitas pagi seperti biasa. Sebelum masuk kelas, guru mulai melakukan penyambutan kepada anak-anak. Pada siklus III ini, anak kelompok A sudah benar-benar punya kedekatan dengan guru. Mereka bahkan tidak membedakan peneliti dengan guru kelasnya.

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

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

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

Pada proses menanya perbedaan angka 6 dan 9, hampir setengah dari jumlah muid sudah menjawab dengan benar. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai tema dan sub tema pembelajaran hari ini. Pembelajaran yang

akan mereka pelajari yaitu masih dengan tema makanan dan sub tema jenis makanan. Guru menjelaskan materi tersebut dengan mengaitkan materi dengan pengalaman yang pernah lihat. Hal ini dapat menumbuhkan tanya jawab antara guru dan anak.

Setelah materi dijelaskan, guru mendemonstrasikan tentang apa yang harus mereka kerjakan. Guru mendemonstrasikan cara mencetak makanan dari kertas dan cara mewarnainya. Anak memperhatikan guru dengan seksama. Guru juga mendemonstrasikan lagi cara menggunakan *Puzzle pizza* 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 *Puzzle pizza* angka. Pada proses penggunaan media *Puzzle pizza* 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 *Puzzle pizza* angka. Media *Puzzle pizza* angka pada siklus III ini memiliki gambar yang sama dengan siklus I dan II.

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

materi tentang angka dengan harapan siklus III ini dapat berhasil. Kemudian sebelum pulang anak diajak doa bersama.

Pada pelaksanaan siklus III di hari kedua, yakni Selasa, 15 Januari 2019 kegiatan pembelajaran adalah mencetak makanan manis. Adapun tema tetap makanan dan sub tema makanan manis. Kegiatan pagi hari diawali dengan penyambutan untuk anak. Penyambutan hari ini agak sedikit berbeda dari biasanya. Ada salah satu wali murid yang bercerita pada guru bahwasannya anaknya dirumah sudah hafal dengan angka. Menurut penuturannya, anaknya dirumah mulai menulis angka dengan bernyanyi seperti apa yang guru ajarkan pada pelajaran yang lalu.

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

Pada hari ini guru sengaja tidak memberikan *ice breaking* pada anak. Guru hanya menggunakan tepuk semangat untuk mengembalikan fokus anak. Kemudian guru mengajak anak bernyanyi sambil menulis angka lagi. Anak mulai melakukan kegiatan itu secara bersama-sama dengan guru. Guru tak lupa menanya anak satu persatu tentang beberapa angka yang mereka tulis. Anak nampak sudah mulai menghafal angka 1-10 dengan baik.

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

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

Anak tersebut memang sudah memiliki mood yang tidak bagus sejak pertama kali masuk kelas. Akhirnya guru tidak memaksa anak tersebut untuk menggunakan media Puzzle pizza angka. Guru akhirnya melanjutkan dengan menempel hasil karya anak di papan tulis dan mempersilahkan anak untuk istirahat. Pada kegiatan istirahat ini, guru mencoba mendekati anak tersebut agar bersedia menggunakan media tersebut. Dengan susah payah akhirnya anak bersedia menuruti permintaan guru. Anak tersebut mulai menggunakan media Puzzle pizza angka dengan imbalan mendapatkan dua stiker bintang dari guru.

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

Pada pelaksanaan siklus III di hari ketiga, yakni Rabu, 16 Januari 2019 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.

Guru membuka pelajaran dengan salam dan tanya kabar pada anak-anak. Kegiatan dilanjut dengan doa bersama sebelum belajar. Setelah itu guru mengabsen kehadiran siswa. Pada hari itu terdapat siswa yang belum hadir yakni satu anak berinisial AAA. Setelah mengabsen, guru mencoba mengembalikan fokus anak dengan benyanyi lagu “kalau kau suka hati tepuk tangan”. Suasana kelas seketika menjadi mencair dan penuh semangat.

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

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

Pada saat tengah menjelaskan materi pembelajaran, tiba-tiba anak yang berinisial APA datang memasuki kelas. Ia terlambat masuk kelas dan menangis karena malu dengan temannya. Keadaan ini sempat membuat konsentrasi anak menjadi terpecah. Akan tetapi masalah yang muncul lekas teratasi dengan bantuan guru kelas A, APA berhasil dibujuk dan pelajaran dapat dilanjutkan lagi.

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

Proses menggunakan media Puzzle pizza angka kali ini berjalan dengan cepat dan dalam waktu yang sangat singkat dari biasanya. Hal ini dikarenakan mayoritas anak A 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 pengamatan yang dilakukan guru pembimbing terhadap peneliti maka, 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 skor 4, yakni aspek mengaitkan materi dengan realita kehidupan, melaksanakan pembelajaran secara runtut, pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu, menghasilkan pesan yang baik, melibatkan anak dalam menggunakan media, dan menunjukkan sikap terbuka terhadap respon anak. Sehingga pada kegiatan inti ini guru mendapat skor 36.

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

Tabel 4.6 Hasil Observasi Guru

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

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

$$\text{Nilai} = \frac{78}{84} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 92,8 \%$$

b) Hasil Observasi Siswa

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

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

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

disampaikan guru dan siswa menunjukkan respon positif ketika menggunakan media.

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

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

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

Tabel 4.7 Hasil Observasi Siswa

No.	Aktivitas Siswa	Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Menjawab salam guru.				√
2.	Mengikuti doa sebelum belajar bersama-sama				√
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 “Puzzle pizza Angka”.				√
14.	Terlibat aktif dalam penggunaan media “Makanan <i>Puzzle</i> Angka”.				√
15.	Mampu menerima pesan yang terkandung dalam media “Puzzle pizza Angka”.				√
16.	Menunjukkan respon yang positif ketika menggunakan media “Puzzle pizza 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.				√
	Memperhatikan guru dalam menyampaikan				√
21.	Mengikuti do'a pulang bersama-sama.				√

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

$$\text{Nilai} = \frac{79}{84} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 94,04 \%$$

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

Berdasarkan refleksi yang diperoleh dari siklus III, maka penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Puzzle pizza angka Kelompok A Di Raudlatul Athfal Ar-Rohim 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 Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi Mengalami Peningkatan Setelah Penggunaan Media Puzzle pizza angka.

a. Tahap Pra Siklus

Pra siklus dilaksanakan pada tanggal 15 Nopember 2018 pada tema kebutuhanku. Pra siklus dilaksanakan oleh guru kelas A. 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 A, terdapat 5 anak yang memperoleh ketuntasan belajar dan terdapat 18 anak belum mencapai ketuntasan belajar. Menurut guru kelas A, 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 Ar-Rohim berdasarkan kesepakatan dengan semua guru kelas dan kepala sekolah dengan mempertimbangkan kemampuan dari peserta didik.

Menurut guru kelas A, terdapat beberapa hal yang menyebabkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 rendah. Salah satunya yaitu

minimnya dana untuk menciptakan media pembelajaran dalam rangka mengenalkan lambang bilangan 1-10. Akibatnya anak kurang diberi kesempatan mengenalkan lambang bilangan melalui benda-benda konkrit. Ketika peneliti menanyakan metode pembelajaran apa saja yang digunakan selama mengajar di dalam kelas, guru memberikan keterangan hanya sebatas metode ceramah.

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

Berdasarkan paparan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 masih rendah dan belum memenuhi 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.	APA				✓	25	Tidak Tuntas
2.	AFD			✓		50	Tidak Tuntas
3.	AN		✓			75	Tuntas
4.	AKA				✓	25	Tidak Tuntas
5.	AA				✓	25	Tidak Tuntas
6.	ALMR				✓	25	Tidak Tuntas
7.	DAP		✓			75	Tuntas
8.	FI		✓			75	Tuntas
9.	IS				✓	25	Tidak Tuntas
10.	JN		✓			75	Tuntas

11.	KR			✓	25	Tidak Tuntas
12.	MAR			✓	50	Tidak Tuntas
13.	MK			✓	50	Tidak Tuntas
14.	MAV			✓	25	Tidak Tuntas
15.	MG			✓	25	Tidak Tuntas
16.	MF			✓	25	Tidak Tuntas
17.	RRS			✓	25	Tidak Tuntas
18.	RAA	✓			75	Tuntas
19.	RA			✓	25	Tidak Tuntas
20.	SJS			✓	50	Tidak Tuntas
21.	TIP			✓	25	Tidak Tuntas
22.	TFR			✓	25	Tidak Tuntas
23.	ZD			✓	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 kelompok A1

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

Persentase ketuntasan belajar

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{f}{N} \times 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \\
 &= \frac{5}{23} \times 100\% = 21,74\%
 \end{aligned}$$

Jumlah siswa yang tidak tuntas = 100% - 21,74% = 78,26%

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada pra siklus adalah 44,5 % . Berdasarkan

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

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
Hasil Nilai Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10

N O	Nama	Nilai Tiap Indikator			Σ	%	Keterangan
		A	B	C			
1.	APA	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
2.	AFD	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
3.	AN	4	3	2	9	75 %	Tuntas
4.	AKA	3	3	3	9	75 %	Tuntas
5.	AA	2	2	2	6	50 %	Tidak Tuntas
6.	ALMR	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
7.	DAP	4	2	3	9	75 %	Tuntas
8.	FI	3	3	3	9	75 %	Tuntas
9.	IS	2	2	1	5	41,6 %	Tidak Tuntas
10.	JN	4	3	2	9	75 %	Tuntas
11.	KR	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
12.	MAR	3	3	4	10	83,3 %	Tuntas
13.	MK	3	3	4	10	83,3 %	Tuntas
14.	MAV	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
15.	MG	2	2	2	6	50 %	Tidak Tuntas
16.	MF	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
17.	RRS	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
18.	RAA	4	4	3	11	91,6 %	Tuntas
19.	RA	2	2	1	5	41,6 %	Tidak Tuntas
20.	SJS	3	3	3	9	75 %	Tuntas
21.	TIP	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
22.	TFR	1	1	1	3	25 %	Tidak Tuntas
23.	ZD	2	2	1	5	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:

$$\begin{aligned} \text{Me} &= \frac{\sum x}{\sum N} = \frac{\text{Jumlah semua skor}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \\ &= \frac{1158}{23} = 50,35 \end{aligned}$$

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

$$\begin{aligned} P &= \frac{f}{N} \times 100 = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100 \\ &= \frac{9}{23} \times 100\% = 39,2\% \end{aligned}$$

$$\text{Prosentase anak yang tidak tuntas} = 100\% - 39,2\% = 60,8\%$$

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 diperoleh

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

N O	Nama	Nilai Tiap Indikator			Σ	%	Keterangan
		A	B	C			
1.	APA	2	1	1	4	33,3 %	Tidak Tuntas
2.	AFD	2	2	2	6	50 %	Tidak Tuntas
3.	AN	4	4	3	11	91,6 %	Tuntas
4.	AKA	4	3	3	10	83,3 %	Tuntas
5.	AA	4	4	3	11	83,3 %	Tuntas
6.	ALMR	2	2	2	6	50 %	Tidak Tuntas
7.	DAP	4	3	3	10	83,3 %	Tuntas
8.	FI	4	4	3	11	91,6 %	Tuntas
9.	IS	3	3	3	9	75 %	Tuntas

10.	JN	4	3	3	10	83,3 %	Tuntas
11.	KR	2	1	2	5	41,6 %	Tidak Tuntas
12.	MAR	4	3	4	11	91,6 %	Tuntas
13.	MK	4	3	4	11	91,6 %	Tuntas
14.	MAV	2	2	1	5	33,3 %	Tidak Tuntas
15.	MG	3	3	3	9	75 %	Tuntas
16.	MF	2	2	2	6	50 %	Tidak Tuntas
17.	RRS	2	1	1	4	33,3 %	Tidak Tuntas
18.	RAA	4	3	3	10	83,8 %	Tuntas
19.	RA	4	3	3	10	75 %	Tuntas
20.	SJS	4	4	3	11	91,6 %	Tuntas
21.	TIP	2	3	2	7	50 %	Tidak Tuntas
22.	TFR	2	3	2	7	50 %	Tidak Tuntas
23.	ZD	3	3	3	9	75 %	Tuntas
Jumlah nilai					1566		
Nilai Rata-rata					68,09		
Ketuntasan belajar pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10					60,9%		
Jumlah siswa yang tuntas					14 anak		

Keterangan:

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

B :Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10

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

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

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

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

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

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

$$\begin{aligned}\text{Prosentase anak yang tidak tuntas} &= 100\% - 60,9\% \\ &= 39,1\%\end{aligned}$$

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 APA dan JN. Ada beberapa faktor yang menghambat ketuntasan belajar dari kedua anak tersebut. Apabila APA 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.

JN juga merupakan salah satu anak yang tidak tuntas pada penelitian ini. Adapun faktor penghambat ketidak tuntas JN adalah faktor usia. JN memiliki usia yang belum cukup umur apabila masuk pada kelompok A. Pada saat penelitian, usia JN 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

N O	Nama	Nilai Tiap Indikator			Σ	%	Keterangan
		A	B	C			
1.	APA	2	2	1	5	41,6 %	Tidak Tuntas
2.	AFD	3	3	3	9	75 %	Tuntas
3.	AN	4	4	3	11	91,6 %	Tuntas

4.	AKA	4	3	4	11	91,6 %	Tuntas
5.	AA	4	4	3	11	91,6 %	Tuntas
6.	ALMR	3	3	3	9	75 %	Tuntas
7.	DAP	4	4	3	11	91,6 %	Tuntas
8.	FI	4	4	4	12	100 %	Tuntas
9.	IS	4	3	3	10	100 %	Tuntas
10.	JN	4	3	4	11	91,6 %	Tuntas
11.	KR	3	3	3	9	75 %	Tuntas
12.	MAR	4	3	4	11	91,6 %	Tuntas
13.	MK	4	4	4	12	100 %	Tuntas
14.	MAV	3	3	3	9	75 %	Tuntas
15.	MG	4	3	3	10	83,3 %	Tuntas
16.	MF	3	3	3	9	75 %	Tuntas
17.	RRS	2	1	1	4	33,3 %	Tidak Tuntas
18.	RAA	4	3	4	11	91,6 %	Tuntas
19.	RA	4	4	4	12	100 %	Tuntas
20.	SJS	4	4	3	11	91,6 %	Tuntas
21.	TIP	3	3	3	9	75 %	Tuntas
22.	TFR	3	3	3	9	75 %	Tuntas
23.	ZD	4	3	4	11	91,6 %	Tuntas
Jumlah nilai					1907,6		
Nilai Rata-rata					82,9		
Ketuntasan belajar pada kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10					91,4%		
Jumlah siswa yang tuntas					21 anak		

Keterangan:

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

B :Menunjukkan urutan benda untuk bilangan 1-10

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

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

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

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

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

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

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

Prosentase anak yang tidak tuntas = 100% - 91,4% = 8,6%

C. Pembahasan

1. Kegiatan Pembelajaran Dengan Penggunaan Media Puzzle pizza 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 disertai dengan motivasi yang diberikan 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.²⁵ 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 Puzzle pizza angka meskipun mengalami

²⁵ Mohammad Surya. Psikologi Pembelajaran & Pengajaran. (Bandung: Pustaka Bani Quraisy. 2004). 63.

kegagalan. Mereka terus mencoba menggunakan media tersebut hingga pada akhir dilakukannya siklus.

Hadirnya media Puzzle pizza 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.²⁶ Media Puzzle pizza 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:

- 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 makanan 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

²⁶ Hujair Sanaky. *Media Pembelajaran Interatif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 3..

pada anak untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru agar anak dapat belajar secara maksimal.²⁷ 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 Puzzle pizza angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Ali Mudlofir, yakni metode penugasan dapat membina tanggung jawab, disiplin, dan kemandirian diluar pengawasan guru.²⁸ Sehingga pada saat anak melakukan penggunaan media Puzzle pizza angka secara individu didepan kelas, suasana kelas akan tetap kondusif ketika guru mampu membuat kegiatan pembelajaran metode penugasan dengan tepat.
- c. Adanya metode bernyanyi yang dapat mengingatkan anak tentang bentuk-bentuk angka 1-10. Pada siklus II dan III sengaja dihadirkan nyanyian lagu “angka” yang 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.²⁹ 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.

²⁷ Idad Suhada. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* ,(Bandung: PT Remaja Rosdakarya,2016), 131.

²⁸ Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rosyidah. *Desain Pembelajaran Inovatif* ,(Jakarta: PT Raja Gravindo,2017), 120.

²⁹ Fadlillah. *Pendidikan Anak Usia Dini* ,(Jakarta: Prena Media Group, 2014), 44.

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.³⁰ 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.

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

a. Tahap Siklus I

Pada siklus I ini penggunaan media Puzzle pizza 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

³⁰ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2014), 91.

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 Puzzle pizza 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 kriteria cukup.

Pada tahap siklus II ini terdapat 14 dari 23 anak yang tuntas dan 9 anak tidak tuntas. Peralihan dari tahap siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 5 anak yang tuntas dalam belajar.

Ada beberapa faktor yang membuat siklus II ini masih belum bisa 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 Puzzle pizza 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 makanan sederhana. Sehingga suasana kelas lebih kondusif dan pembelajaran lebih nyaman dan menyenangkan.

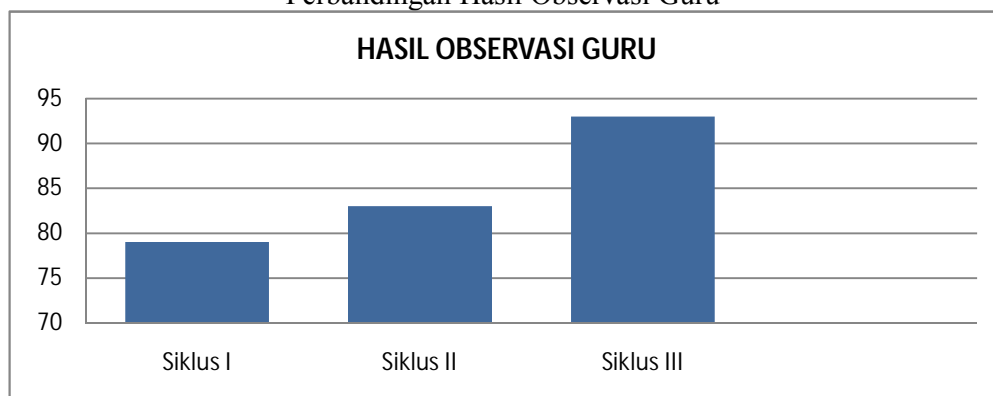
d. Perbandingan Siklus I, II, dan III

1) Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

a) Perbandingan Hasil Observasi Guru

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

Diagram 4.1
Perbandingan Hasil Observasi Guru



Dari diagram diatas dapat diketahui bahwasannya observasi 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 berikut ini:

Diagram 4.2
Perbandingan 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

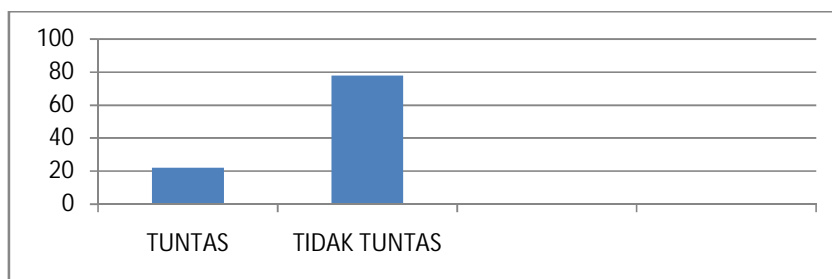
Penelitian Tindakan Kelas dalam rangka peningkatan mengenal lambang bilangan 1-10 mendapatkan hasil yang baik dari mulai pra siklus, siklus I, siklus II, hingga siklus III. Berikut ini merupakan uraian hasil kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dari masing-masing siklus.

a. Tahap Pra Siklus

Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan pra siklus bersamaan dengan guru kelas A. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada kelompok A ini rendah. Hanya terdapat 5 dari 23 anak yang tuntas dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 atau hanya ada 21,74%, dan ada 78,26% anak belum mendapatkan nilai ketuntasan belajar sesuai dengan kriteria penilaian yang ditetapkan guru.

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

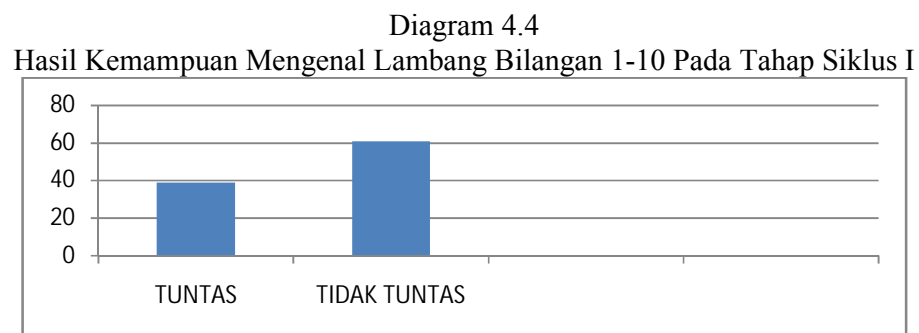
Diagram 4.3
Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Pra Siklus



b. Tahap Siklus I

Pada siklus I ini peneliti sudah menggunakan media Puzzle pizza angka dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10 di kelompok A, Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Sindangwangi. 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:



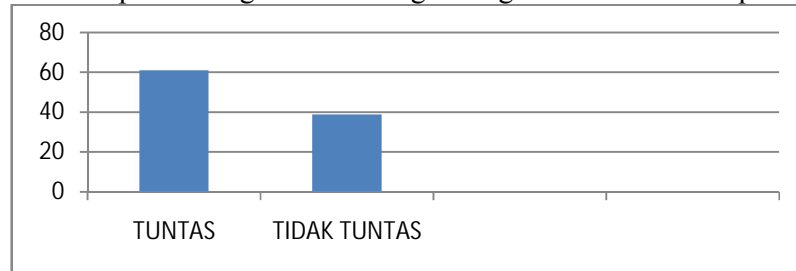
c. Tahap Siklus II

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. Diketahui 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

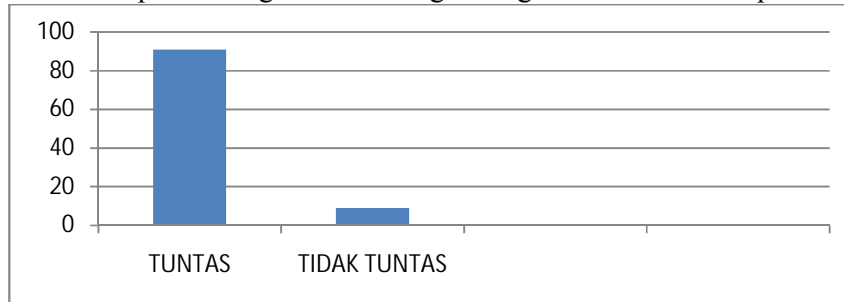


d. Tahap Siklus III

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 makanan. Jadi ketika proses penggunaan media Puzzle pizza angka bisa berjalan dengan baik dan lancar.

Selain itu peneliti pada siklus III ini lebih memfokuskan 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

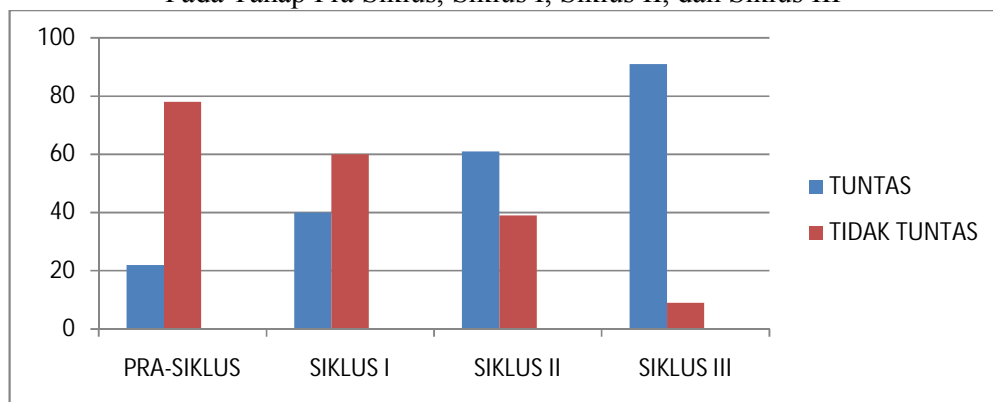
Diagram 4.6
Hasil Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Pada Tahap Siklus III



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 Puzzle pizza 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 penelitian tindakan kelas yang berjudul “peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui penggunaan media buah *puzzle* angka pada kelompok A di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo”.³¹

Hasil Peningkatan yang terjadi pada penelitian tersebut menyebutkan bahwasannya tahap siklus I ketuntasan belajar mencapai 40% tahap siklus II mencapai 60%, dan siklus III mencapai 90%. Sedangkan peningkatan antara siklus I menuju siklus II sebesar 20% dan siklus II menuju siklus III mengalami peningkatan sebesar 30%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwasanya

³¹ Alfiatul Izzati Irawan, *peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui penggunaan media buah puzzle angka pada kelompok A di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo*. Skripsi.UIN. Sunan Ampel, Surabaya:2018

penelitian kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media Puzzle pizza angka pada kelompok A di Raudlatul Athfal Ar-Rohim mengalami peningkatan yang wajar dan sebanding dengan penelitian lain yang sejenis.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui media *Puzzle pizza* angka pada kelompok A di Raudlatul Athfal Ar-Rohim, Ujungberung, Sindangwangi, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media *Puzzle pizza* angka dilaksanakan anak secara individu. Pembelajaran melalui penggunaan media *Puzzle pizza* angka dalam rangka mengenalkan lambang bilangan 1-10 dilaksanakan dengan disertai kegiatan pembelajaran yang bervariasi, seperti mewarnai, mozaik, mencetak, menggunting, dan menggambar makanan sederhana. Hal ini bertujuan untuk menjaga suasana kelas agar tetap kondusif pada saat proses penggunaan media *Puzzle pizza* angka. Pembelajaran akan ditambahkan dengan bernyanyi lagu “angka” yang disertai dengan penulisannya. Melalui pengalaman bernyanyi sambil menulis angka membuat anak lebih menghafal bentuk dari lambang bilangan 1-10.
2. Kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada saat penggunaan media *Puzzle pizza* 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).

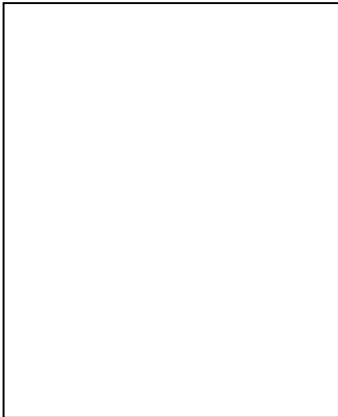
B. Saran-Saran

1. Bagi sekolah, melalui keefektifan penerapan penggunaan media *Puzzle pizza* 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.

REFERENSI

- Arikanto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: YramaWidya.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Suka Bina Press.
- DEPAG RI, *Al-Quran Dan Terjemahnya dengan Transliterasi*, Semarang, PT Karya Toha Putra.
- Harun Rasyid, dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hayati, Nur (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok B Di TK 'Aisyiah Full Day Wedi Klaten Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Hurlock, E. B. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Jurnal Warna : *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia dini*. Maret 2018. Vol 03. No. 01
- Kemendiknas. 2000. *Standar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kemendiknas.
- Masitoh, dkk. 2004. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Poerwadarminto. 1961. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, & Supardi. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tadkirotun Musfiroh. (2008). *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Ulum, Irfatul. 2014. *Peningkatan pemahaman konsep bilangan melalui permainan memancing angka pada anak kelompok a di ra masyithoh kalisoka triwidadi pajangan bantul*. Skripsi: UNY
- Undang-undang No. 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak pasal 9
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Wina
- Yashinta Nina Damayanti. 2015. *Peningkatan Kemampuan Membilang Melalui Media Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok B1 Tk Pkk 37 Dodogan Jatimulyo Dlingo Bantul*. Skripsi. UNY.
- <http://khairima.blogspot.com/2012/03/kumpulan-hadis-hadis-tarbawi.html>
di download tgl 03 januari 2019.

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Majalengka pada tanggal 07 April 1985 merupakan anak pertama dari lima bersaudara pasangan Ayah yang Suhariya dan Ibu Suminah.

Penulis mengawali pendidikan di SD Negeri 2 Ujungberung selesai pada tahun 1998, melanjutkan ke jenjang MTs Al-Islah Bobos lulus pada tahun 2001, kemudian melanjutkan pada jenjang MAN 1 Rajagaluh yang sekarang bernama MAN 2 Majalengka dan lulus pada tahun 2004.

Pada tahun 2012 penulis menikah dan dikaruniai satu orang anak. Karena tuntutan pekerjaan, pada tahun 2015 penulis melanjutkan studi pada Program Strata I di IAI BBC Cirebon di Fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini .



**YAYASAN ISLAM BAITURROHIM
RAUDHATUL ATHFAL AR-ROHIM**

NS:101.232.100.189 www.raarohimlojiawi@yahoo.co.id

Alamat: Jln Tirta Indah Blok Lojiawi Desa Ujungberung Kec.sindangwangi kab.Majalengka

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0023/RA.RHM/I/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala RA Ar-Rohim Kecamatan Sindangwangi Kabupaten Majalengka menerangkan bahwa:

Nama : Nina Eliyana

NIM : 2015.4.3.1.00479

Program Studi : PIAUD

Benar telah melaksanakan penelitian kegiatan belajar di RA Ar-Rohim Desa Ujungberung Kecamatan Sindangwangi Kabupaten Majalengka untuk keperluan penyusunan skripsi dengan judul ***“Peningkatan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan Permulaan 1-10 Melalui Permainan Puzzle Pizza Pada Anak Kelompok A Di RA Ar-Rohim Sindangwangi Majalengka”*** terhitung mulai tanggal 02 Januari – 04 Februari 2019.

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan seperlunya.

Sindangwangi, 05 Februari 2019

Kepala RA Ar-Rohim,

Nina Eliyana