

PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBILANG 1 – 20 MELALUI PERMAINAN PUZZLE PADA ANAK KELOMPOK B DI TK TUNAS RIMBA 1 SAMARINDA TAHUN PEMBELAJARAN 2016/2017

Umi Sudarwati

PG PAUD, FKIP, Universitas Widy Gama Mahakam Samarinda
(umysudarwati@gmail.co.id)

Abstract

The background of this research is the importance of the ability to count for early childhood, to be able to hone the cognitive development of children, especially in the field of mathematics. So the need for learning methods that can meet the needs of children. The formulation of the problem in this research is how to improve the ability of spelled out 1-20 through the puzzle game in the children group B TK Tunas Rimba 1 Samarinda. The purpose of this study is to find out how the puzzle game can improve the ability to count 1-20 children. This type of research is a classroom action research. Research subjects were teachers and children group B TK Tunas Rimba 1 Samarinda. The classroom teacher acts as the executing subject of action and child group B TK Tunas Rimba 1 Samarinda as the subject of the recipient of the action of 15 people. The object of this research is Improved 1-20 through the ability of the game puzzle. Data collection techniques use observation techniques. The research instrument used is observation sheet and documentation in the form of portfolio observation sheet and checklist. Data analysis used in this research is descriptive qualitative with percentage. The result of data analysis is known that the ability of children to be 1-20 through puzzle game in cycle I is got average value 44 with criteria less once, then increase in cycle II by 43%, obtained by average value 63 with enough criteria. and on the third cycle increased by 19%, obtained an average value of 75 with good criteria. So we can get 1-20 children from cycle I to cycle III 70%. The conclusion of this research result that through puzzle game can improve the ability of counted 1-20 early childhood, especially child group B TK Tunas Rimba 1 Samarinda Year Learning 2016/2017.

Keywords: *Complete Capability, Puzzle Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, emosional, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan , ahklak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa dan negara (UU Sisdiknas No 20 Tahun 2008 Bab 1)

Pendidikan anak usia dini merupakan wadah yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, kesempatan pengembangan potensi tersebut banyak dilakukan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran anak PAUD dilakukan

dengan cara bermain sambil belajar, oleh karena besar nilai bermain dalam kehidupan anak, maka manfaat kegiatan bermain dalam pelaksanaan program kegiatan anak PAUD merupakan syarat mutlak yang sama sekali tidak bisa diabaikan.

Dengan permainan yang ada anak didik diharapkan dapat melakukan berbagai kegiatan merangsang dan mendorong perkembangan kepribadiannya, baik yang menyangkut aspek keterampilan, kecerdasan, emosi maupun sosialnya. Selain itu dengan bermain anak akan mengenal, mencintai lingkungan serta dapat menambah wawasan dan pengertian terhadap lingkungan. Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan pembelajaran pada anak.

Selain itu juga permainan merupakan wahana yang penting yang dibutuhkan untuk berfikir anak. Kegiatan belajar mengajar dapat menjadi menyenangkan dan merangsang anak untuk berani bereksplorasi, serta membuat pengalaman baru. Untuk itu guru perlu dimotivasi agar kreatif membuat atau menciptakan sendiri media pembelajaran yang diperlukan.

Taman Kanak-kanak (TK) memiliki peranan yang besar dalam membantu meletakkan dasar anak dalam mengembangkan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, konsep diri, disiplin dan kemandirian serta mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa dan seni. Penyelenggaraan pendidikan di TK bertujuan untuk memberikan berbagai pembiasaan pada anak. Pembiasaan sangat penting bagi anak diantaranya untuk mengembangkan sikap pengetahuan dan daya cipta. Hal tersebut bagi anak kelak akan sangat diperlukan dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan anak selanjutnya.

Perkembangan kognitif anak Taman Kanak-kanak dipengaruhi banyak faktor diantaranya adalah kematangan fisik, pengalaman dan interaksi peserta didik dengan orang-orang disekitarnya. Anak yang aspek kognitifnya baik, akan dapat mengembangkan proses berfikir, merespon objek dilingkungannya dan merefleksikan pengalamannya sehingga dibutuhkan kondisi dan stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan kognitif anak dapat dicapai secara optimal di perlukan proses pembelajaran yang terencana dan sistematis agar

pembelajaran yang diberikan lebih bermakna dan berarti bagi anak didik, mendorong keberanian dan merangsang anak mencari pengalaman baru untuk perkembangan dirinya secara optimal serta memberikan kesempatan kepada anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi serta belajar secara menyenangkan.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini menjadi salah satu penentu dalam pengembangan kecakapan hidupnya dimasa yang akan datang. Dengan kecerdasan kognitif yang dimilikinya, permasalahan dalam kehidupan sehari-hari baik sederhana ataupun yang rumit akan dapat dipecahkan.

Membilang yaitu menghitung dengan menyebut satu per satu untuk mengetahui berapa banyaknya benda, Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2003: 150). Membilang merupakan tindakan matematika untuk menentukan berapa banyak jumlah benda yang ada. Baharudin Shamsudin (2002:82) menyatakan bahwa membilang adalah kegiatan berhitung dengan cara menyebutkan bilangan asli mulai dari satu sambil menunjukan benda yang hendak dihitung. Bilangan ditunjuk satu per satu sampai semua benda habis terhitung. Hitungan dibuat dengan cara mencocokkan bilangan dengan anggota – anggota himpunan.

Menurut kurikulum TK Permendiknas No.58 (2010: 39-40) adalah kemampuan membilang banyak benda dari 1-10 dan membilang dengan menunjuk benda-benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda).

Adapun permasalahan dilapangan menunjukkan bahwa di TK Tunas Rimba 1 Samarinda khususnya pada kelompok B (Meranti) masih ada anak-anak yang belum mengenal angka atau lambang bilangan dengan benar, menuliskan angka atau lambang bilangan secara terbalik, belum dapat membilang atau menyebut bilangan 1 – 20 dengan urutan yang benar, belum dapat mengurutkan angka atau lambang bilangan 1-20 dengan baik dan masih ada juga anak yang belum dapat menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangannya.

Dalam meningkatkan kemampuan membilang pada anak usia 5 – 6 tahun diperlukan beberapa tahapan yang menyertainya. Tahapan kemampuan membilang untuk anak usia 5 – 6 tahun megacu pada tahapan kemampuan berhitung di Taman Kanak-kanak yang berdasarkan teori dilakukan melalui tiga tahapan penguasaan membilang di jalur matematika, Mudjito (2007 : 10-11) yaitu ; a. Penguasaan Konsep yaitu Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda atau peristiwa konkret, seperti

pengenalan warna,, bentuk dan menghitung bilangan. Dalam tahap ini anak hanya sekedar membilang secara urut dengan melalui pengalaman langsung yang dialami anak, misalnya dengan membilang jari, membilang dengan lagu dan membilang dengan menggunakan benda konkret atau benda yang mewakilinya ; b. Masa Transisi yaitu Proses berpikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman konkret menuju pengenalan lambang yang abstrak, dimana benda konkret itu masih ada dan mulai dikenalkan bentuk lambangnya. Hal ini harus dilakukanguru secara bertahap sesuai kemampuan anak yang secara individual berbeda, misalnya, ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda (satu buah pensil), anak – anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Pada kegiatan membilang menggunakan *puzzle* diharapkan anak dapat menyebutkan bilangan sesuai dengan gambar yang ada pada *puzzle* ; c. Lambang yaitu Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk.

Berikut ini adalah indikator lingkup perkembangan kognitif konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf anak usia $5 \leq 6$ tahun menurut Permendiknas No. 58 Tahun 2009 yaitu ; a. Berhitung atau menyebut lambang bilangan 1 – 10, b. Berhitung (mengenal konsep bilangan benda – benda) sampai 20, c. Menunjukkan lambang bilangan 1-10, d.Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda, e. Meniru lambang bilangan 1-10.

Langkah-langkah pembelajaran kemampuan membilang anak TK dapat dilakukan dengan cara : a. Menghitung dengan jari , b. Menghitung benda – benda, c. Berhitung sambil berolahraga, d. Berhitung sambil bernyanyi, e. Menghitung diatas sepuluh, f. Menulis angka, g. Memasangkan angka, h. Membandingkan angka. Proses membilang dengan jari tangan dapat dilatih sejak anak usia dini. Menghitung permulaan dengan jari tangan dianggap paling mudah dan efektif, karena menggunakan jari konsep bilangan lebih mudah dipahami dan anak dapat melakukannya sendiri. Anak juga dapat dilatih membilang dengan benda-benda yang ada di sekitar anak, misalnya anak diajak menghitung banyaknya teman perempuan dan laki-laki, jumlah jendela yang ada di kelas dan menghitung benda-benda yang ada di sekitar anak.

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebakan berakar dari masalah matematika dan logistik serius. *Games Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-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 berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas anak. Proses kemerdekaan anak akan memberi kemampuan lebih pada anak untuk mengembangkan fikirannya 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 fair dan beragam dari anak.

Dari 20 siswa hanya 3 orang anak yang mampu mengenal lambang bilangan 1-20, menyebutkan lambang

bilangan 1-20, membilang berurutan 1-20, dan menghitung jumlah benda 1-20. Metode pembelajaran dalam ruang lingkup pendidikan anak usia dini mengedepankan konsep bermain bagi anak, sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak dapat tercapai secara optimal, penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau yang kita kenal sebagai alat bantu visual.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya dan lain-lain. Media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar tidak harus diadakan dengan membeli, akan tetapi dapat dibuat dengan memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar. Semua sarana dan bahan yang ada dilingkungan sekitar dapat digunakan sebagai sumber belajar mengajar di Taman Kanak-kanak.

Pengajar di Taman Kanak-kanak diharapkan untuk lebih kreatif dalam membuat dan menciptakan sendiri sarana yang diperlukan dalam

pembelajaran bahkan dengan kreatifitasnya seorang pendidik diharapkan dapat menggunakan proses daur ulang terhadap barang bekas dan menjadikannya media yang menarik dan bermanfaat untuk anak, yang tentu saja dapat memperhatikan tahap perkembangan.

Banyak jenis media yang dapat digunakan untuk Taman Kanak-kanak (TK), yaitu media audio, visual dan audiovisual. Dari ketiga jenis media tersebut anak akan menggunakan fungsi panca inderanya dan akhirnya akan mengembangkan berbagai aspek kecerdasan. Media audio yang dapat digunakan anak TK misalnya *tape recorder* dan sebagainya. Media visual misalnya majalah, gambar-gambar binatang, puzzle dan lainnya. Adapun media audiovisual misalnya televisi, gambar-gambar animasi dan lainnya.

Dari berbagai media yang ada, salah satu media yang dapat dibuat oleh guru sendiri adalah puzzle. Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan ini tentu permainan yang sudah dikenal semua orang, bahkan mungkin seluruh dunia. Dengan puzzle anak TK belajar memahami konsep bentuk, warna, ukuran dan jumlah. Memasang kepingan puzzle berarti mengingat gambar utuh, kemudian menyusun komponennya

menjadi sebuah gambar benda. Bermain puzzle melatih anak memusatkan pikiran karena ia harus berkonsentrasi ketika mencocokkan kepingan-kepingan puzzle. Selain itu, permainan ini meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah sederhana.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran aktif, kreatif dan menyenangkan (PAKEM). Bahan pelajaran yang disampaikan bersama dengan media pembelajaran menjadikan peserta didik seolah-olah bermain sehingga dalam proses belajar menyenangkan.

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut, sesuai dengan pertimbangan itu maka penulis menuangkan pemikiran pada sebuah judul penelitian “peningkatan kemampuan membilang 1-20 melalui permainan puzzle pada anak kelompok B di TK Tunas Rimba 1 Samarinda”.

METODOLOGI PENELITIAN

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penilaian rata - rata dan penilaian keberhasilan atau ketuntasan belajar anak baik secara individu maupun klasikal. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penentuan rancangan penelitian didasarkan pada keinginan peneliti

untuk meningkatkan kemampuan membilang 1 – 20 melalui permainan puzzle pada anak kelompok B TK Tunas Rimba 1 Samarinda. Menurut Arikunto, dkk (2009 : 2) bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama.

Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di TK Tunas Rimba 1 Samarinda di semester 1 tahun pembelajarn 2016/2017 adalah guru dan anak didik kelompok B yang berjumlah 20 orang yang terdiri dari 13 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan.

Obyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di TK Tunas Rimba 1 Samarinda di semester 1 tahun pembelajaran 2016/2017 adalah peningkatan kemampuan membilang 1-20 dalam kegiatan bermain puzzle pada anak kelompok B di TK Tunas Rimba 1 Samarinda.

Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Penentuan rancangan penelitian didasarkan pada keinginan peneliti untuk meningkatkan kemampuan matematika pada anak TK Tunas Rimba 1 Samarinda. Menurut Arikunto (2009:3) PTK merupakan suatu

pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam suatu kelas secara bersama.

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan dalam 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu : Perencanaan Tindakan, Pelaksanaan tindakan, Pengamatan / Observasi, dan Refleksi.

a. Siklus 1

Tahap Perencanaan, pada siklus 1 sebelum proses belajar mengajar berlangsung, diawali dengan merencanakan pembelajaran yang akan ditetapkan dalam proses belajar mengajar yaitu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) disesuaikan dengan tema dan sub tema, kemudian menyiapkan media puzzle, lembar instrumen penilaian guru dan anak serta lembar evaluasi setiap tahap penilaian untuk mengetahui hasil dari penelitian tindakan kelas. Pada siklus 1 ini peneliti fokus pada media yang digunakan tanpa bimbingan guru kelas, hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan anak dalam belajar menggunakan media puzzle.

Tahap Pelaksanaan Tindakan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan selama 3 kali pertemuan. Proses pembelajaran matematika dilaksanakan melalui permainan puzzle. Pada siklus 1

ini guru menjelaskan cara bermain puzzle, selanjutnya anak dapat melanjutkan sendiri.

Tahap Pengamatan (Observasi), Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti yang juga berperan sebagai guru bersama teman melakukan pengamatan terhadap semua aktivitas anak, caranya dengan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan aspek-aspek yang akan diteliti dengan menggunakan lembar pengamatan dan lembar penilaian hasil belajar.

Tahap Refleksi, Pada akhir kegiatan pembelajaran siklus I dilakukan refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media puzzle dapat memotivasi anak dalam belajar matematika dengan melihat rata-rata perkembangan anak didalam kelas. Selanjutnya, kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II

b. Siklus II

Tahap Perencanaan, jika pada siklus I aspek-aspek yang diteliti belum mencapai target yang ingin dicapai, maka dilanjutkan dengan melaksanakan siklus II. Persiapan yang dilakukan sama dengan siklus I, metode dan media yang digunakan juga sama, namun agar aspek-aspek yang diteliti dapat tercapai sesuai target maka metode dan media

yang digunakan akan ditambah dan diperbaiki juga disertai dengan bimbingan guru sebagai upaya perbaikan dari siklus I.

Tahap Pelaksanaan Tindakan, pada siklus II ini kegiatan pembelajaran dilaksanakan 3 kali pertemuan, yaitu dengan menggunakan permainan puzzle yang disertai dengan adanya bimbingan dari guru, memberi motivasi kepada anak, menciptakan suasana belajar yang lebih variatif dan menyenangkan sehingga kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I dapat diperbaiki.

Tahap Pengamatan (Observasi), pada tahap ini peneliti mengamati aktifitas anak dan memantau anak dalam melaksanakan kegiatan belajar matematika melalui permainan puzzle. Semua hal yang berkaitan dengan aspek-aspek yang akan diteliti, dicatat menggunakan lembar pengamatan dan lembar penilaian hasil belajar.

Tahap Refleksi, hasil data-data yang diperoleh pada tahap pengamatan (observasi) dan evaluasi baik pada siklus I dan siklus II selanjutnya dianalisis untuk mengetahui bahwa melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-20 pada anak.

c. Siklus III

Apabila pembelajaran pada siklus II hasilnya belum memuaskan maka dilaksanakan siklus III dengan

menggunakan metode dan alat permainan yang sama, namun mengembangkan kembali aspek-aspek yang kurang berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II dan di akhiri dengan mengevaluasi hasil dari pembelajaran siklus III.

Aspek-aspek yang diamati pada setiap siklus adalah sebagai berikut

- a) Kemampuan guru dalam memilih alat dan jenis permainan yang digunakan.
- b) Keterampilan guru dalam memilih dan melaksanakan metode pembelajaran.
- c) Persiapan guru sebelum melaksanakan kegiatan yaitu : penyusunan RPPM dan RPPH serta persiapan-persiapan bahan-bahan penunjang permainan

Aspek-aspek yang diteliti pada anak disetiap siklus adalah :

1. Mampu mengenal lambang bilangan 1 – 20
2. Mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 20
3. Membilang berurutan 1 – 20
4. Mampu menghitung jumlah benda

Instrumen Penelitian

Menurut Suharsini Arikunto (2009:126), instrumen penelitian data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar

kegiatan tersebut jadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi checklist dan dokumentasi. Sanjaya (2011:84) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi adalah pedoman terperinci yang berisi langkah-langkah melakukan observasi mulai dari merumuskan masalah, kerangka teori untuk menjabarkan perilaku yang akan diobservasi, prosedur dan tehnik perekaman, kriteria analisis hingga interpretasi

2. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk melihat data dan hasil belajar anak. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar portofolio untuk memberikan gambaran secara konkrit mengenai keaktifan anak pada saat proses pembelajaran dan untuk memperkuat data yang diperoleh. Dokumentasi tersebut berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), lembar penilaian, catatan guru, dan foto yang memberikan gambaran secara kongkrit mengenai kegiatan anak.

Tehnik 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. Menurut Wina Sanjaya (2009:86), observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diteliti.

Teknik Analisa Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Untuk mengetahui efektifitas suatu metode dalam kegiatan pembelajaran, pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis deskripsi kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis data deskripsi kualitatif yaitu suatu metode penelitian yang bersifat untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan anak dalam kebersamaan menyusun kepingan puzzle, sedangkan analisis data kuantitatif yaitu untuk mengetahui rata-rata peningkatan hasil belajar anak. Persentasi akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif disajikan dalam bentuk tabel atau grafik.

Teknik analisis data ini digunakan agar dapat mengetahui peningkatan kemampuan membilang 1 - 20 melalui permainan puzzle pada kelompok B TK Tunas Rimba 1 Samarinda.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan rumus yaitu sebagai berikut :

1. Rata-rata

Rata-rata digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan rata-rata skor hasil belajar masing-masing siklus dengan menggunakan rumus

$$: X = \frac{X_1+X_2+X_3...}{n}$$

Keterangan :

X = Rata-rata nilai

Y = Banyak siswa

Sumber : Sudjana (2002)

2. Persentasi

Persentase digunakan untuk menggambarkan pencapaian hasil belajar siswa disetiap siklus dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase} = \frac{a}{b} \times 100\%$$

Keterangan :

- a. Jumlah siswa yang memenuhi kriteria
- b. Jumlah siswa keseluruhan
- c. Kriteria Keberhasilan Siswa / Anak
Anak dikatakan berhasil apabila memperoleh skor $\geq 70\%$ dengan kategori baik.

$$\text{Rumus : } \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Nilai Maximal}} \times 100\%$$

Tabel 3.1 Kriteria Keberhasilan

| Keterangan | Skor | Kriteria |
|---------------|--------|----------|
| Baik Sekali | 80-100 | A |
| Baik | 70-79 | B |
| Cukup | 60-69 | C |
| Kurang | 50-59 | D |
| Kurang Sekali | 1-49 | E |

Penelitian ini dianggap berhasil apabila 70% dari jumlah siswa memperoleh kriteria baik dan baik sekali

Keabsahan Data

Untuk mengetahui bahwa instrumen yang dilakukan sesuai dengan yang dikumpulkan dan memperoleh keakuratan data maka diperlukan keabsahan data / faliditas data. Dalam hal ini keabsahan data yang dilakukan adalah menggunakan faliditas konten yaitu memeriksa instrumen apakah instrumen sudah sesuai dengan data yang diperlukan melalui *judgmen espet*.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Siklus 1

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus I, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang menfokuskan pada kegiatan bermain puzzle dan

menyiapkan lembar pengamatan proses kegiatan guru dan hasil kegiatan anak dimana pertemuan I,II dan III mengenai tema kendaraan, dengan sub tema kendaraan darat

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dengan kegiatan bermain gambar – gambar kepingan puzzle berlangsung tiga kali pertemuan dimana pertemuan I dilaksanakan pada hari senin, tanggal 2 Januari 2017 pukul 08.00 – 09.00, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu, tanggal 4 Januari 2017 pukul 08.00 – 09.00, dan pertemuan III dilaksanakan pada hari Jum’at, tanggal 6 Januari 2017 pukul 08.00 – 09.00 dikelompok B

c. Tahap Observasi

Pada tahapan observasi pada siklus 1 adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan membilang 1-20 anak. Observasi dilakukan oleh peneliti dan observer Masnah S.Pd. Adapun hasil observasi pada siklus I pertemuan I,II dan III adalah diperoleh data bahwa pada siklus 1 pertemua I,II dan III tentang kemampuan membilang 1-20 anak diperoleh data sebanyak 12 orang amak mendapat nilai dengan kriteria kurang sekali = 60%, sebanyak 8 orang anak mendapat nilai dengan kriteria kurang = 40%, kemudian tidak ada anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria cukup = 0%, baik =0%,

dan baik sekali = 0%. Dari data tersebut maka diperoleh nilai rata-rata = 44 (kurang sekali), oleh karena itu pada siklus 1 ini peneliti belum dinyatakan berhasil.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan tabel hasil observasi kemampuan membilang 1-20 yang dilaksanakan pada siklus 1 pertemuan I,II dan III belum berhasil. maka pada tahap refleksi ini diadakan diskusi antara observer dan peneliti dimana dapat diperoleh masukan antara lain anak mulai bosan dengan kegiatan bermain puzzle karena gambar puzzle yang kurang menarik dan tulisan angkanya terlalu kecil, untuk itu peneliti diminta untuk memperbaiki media pembelajaran yang digunakan agar dapat menarik perhatian anak disertai gambar dan tulisan angka yang lebih jelas dan besar agar anak dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membilang 1-20.

2. Siklus 2

a. Tahap Peencanaan

Pada siklus 2, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memfokuskan pada kegiatan bermain puzzle dan menyiapkan lembar pengamatan proses

kegiatan guru dan hasil kegiatan anak dimana pertemuan I, II dan III mengenai tema kendaraan dengan sub tema kendaraan air.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus 2 dengan kegiatan bermain puzzle berlangsung tiga kali pertemuan dimana pertemuan 1 dilaksanakan pada hari senin, tanggal 9 januari 2017 pukul 08.00 – 09.00, pertemuan II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 11 januari 2017 pukul 08.00 – 09.00 dan pertemuan III dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 13 januari 2017 pukul 08.00 – 09.00 di kelompok B

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan observernya Masnah S.Pd. adapun hasil observasi pada siklus 2 pertemuan I,II dan III adalah diperoleh data bahwa pada siklus 2 pertemuan I, II dan III tentang kemampuan membilang 1 – 20 anak diperoleh data sebanyak 3 orang anak mendapatkan nilai dengan kriteria kurang sekali = 15 %, sebanyak 4 orang anak mendapatkan nilai dengan kriteria kurang = 20 %, dan sebanyak 6 orang anak mendapatkan nilai dengan kriteria cukup = 30 %, sebanyak 6 orang anak mendapatkan nilai dengan kriteria baik = 30%, dan 1 orang anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria baik sekali =5%. Pada siklus 2 ini penelitian juga belum dapat dinyatakan berhasil

karena diperoleh nilai rata-rata 63 dengan kriteria cukup.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan tabel hasil observasi kemampuan membilang 1-20 anak yang dilaksanakan pada siklus 2 pertemuan I,II dan III dapat diketahui bahwa anak bosan dengan media yang dimainkan, media yang digunakan guru kurang menarik, guru dalam menyampaikan tujuan pembelajaran kurang jelas, guru juga dalam memberikan contoh permainan terlalu cepat dan tidak diulang sehingga anak kebingungan pada saat melaksanakan kegiatan bermain puzzle dan guru juga kurang memberi penghargaan kepada anak yang sudah selesai melakukan kegiatan bermain puzzle.

Siklus II belum berhasil karena nilai rata-rata yang diperoleh masih dalam kategori kurang. Oleh karena itu observer memberikan masukan agar dilaksanakan siklus III dengan perbaikan yaitu guru membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian anak., maka observer meminta peneliti untuk membuat puzzle yang lebih besar dengan gambar, bentuk, warna disertai tulisan angka yang lebih menarik, guru juga dalam memberikan contoh harus mengulang beberapa kali contoh dan urutan bermain puzzle dan lebih memberikan kesempatan dan semangat kepada anak-anak yang masih takut dan

kurang percaya diri dan memberikan penghargaan kepada anak sehingga anak antusias dan semangat dalam mengikuti kegiatan bermain puzzle.

3. Siklus 3

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus 3, perencanaan penelitian tindakan kelas dimulai dari penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang memfokuskan pada kegiatan bermain puzzle berupa perbaikan pada media pembelajaran yang peneliti buat sebelumnya, peneliti membuat puzzle yang lebih besar menggunakan bahan yang dapat didaur ulang berupa kardus dengan gambar menarik menyesuaikan dengan tema dan melakukan pemilihan warna yang cerah serta peneliti juga tidak lupa menyiapkan lembar pengamatan proses kegiatan guru dan hasil kegiatan anak dimana pertemuan I,II dan III mengenai tema kendaraan dengan sub tema kendaraan udara.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus 3 dengan kegiatan bermain puzzle berlangsung tiga kali pertemuan dimana pertemuan 1 dilaksanakan pada hari senin tanggal 16 januari 2017 pukul 08.000 – 09.00, pertemuan II dilaksanakan pada hari rabu tanggal 18 januari 2017 pukul 08.00 – 09.00, dan

pertemuan III dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 20 januari 2017 pukul 08.00 – 09.00 di kelompok B.

c. Tahap Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti dan observernya Masnah S.Pd. Adapun hasil observasi pada siklus 3 pertemuan I, II dan III adalah diperoleh data bahwa pada siklus 3 pertemuan I, II dan III tentang kemampuan membilang 1 – 20 anak diperoleh data tidak ada anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria kurang sekali = 0 %, sebanyak 2 orang anak mendapatkan nilai dengan kriteria kurang = 10 %, sebanyak 3 orang anak mendapatkan nilai dengan kriteria cukup = 15 %, sebanyak 7 orang anak mendapatkan nilai dengan kriteria baik = 35% dan sebanyak 8 orang anak mendapatkan nilai dengan kriteria baik sekali = 40% dengan rata-rata nilai = 75 dengan kriteria baik.

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan tabel hasil observasi kemampuan membilang 1-20 anak yang dilaksanakan pada siklus 3 pertemuan I,II dan III dapat diketahui bahwa penelitian ini digolongkan telah berhasil dimana kriteria baik dan baik sekali sudah mencapai 75%.diperoleh data bahwa peningkatan kemampuan membilang 1-20 anak dari siklus I ke siklus II sebesar 43 %, peningkatan dari siklus II ke siklus III sebesar 19 %, dan

peningkatan dari siklus I ke siklus III sebesar 70%.

Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, hasil penelitian menunjukkan nilai yang diperoleh anak masih rendah dimana kriteria kurang sekali 60 %, kurang 40 %, cukup 0 %, baik 0% dan baik sekali 0%. Adapun hasil keseluruhan siklus 1 diperoleh nilai rata – rata 44 dan ini tergolong kurang sekali, sedangkan jumlah kriteria baik dan baik sekali 0 % dan dalam siklus 1 ini dinyatakan belum berhasil. Hal ini disebabkan karena gambar puzzle yang kurang menarik dan tulisan angka yang terlalu kecil. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II peneliti mencatat adanya peningkatan dimana pada siklus II diperoleh hasil penelitian dengan kriteria kurang sekali 15 %, kurang 20 %, cukup 30 %, baik 30 % dan baik sekali 5 %. Adapun hasil keseluruhan siklus II diperoleh nilai rata – rata 63 dan ini tergolong cukup, sedangkan jumlah kriteria baik 30 % dan baik sekali 5 % dan dalam siklus II ini dinyatakan belum berhasil juga. Hal ini disebabkan karena guru dalam menyampaikan tujuan dan urutan bermain puzzle hanya sekali dan dalam memberikan contoh juga terlalu cepat, bahasa yang digunakan pun kurang dipahami anak, juga ada anak yang masih takut dan tidak mengikuti

perintah. Karena itu diperlukan perbaikan dalam upaya meningkatkan kemampuan membilang 1-20 anak dengan kegiatan bermain puzzle pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus III diperoleh hasil dimana kriteria kurang sekali 0 %, kurang 10 %, cukup 15 %, baik 35 % dan baik sekali 40 %. Adapun hasil keseluruhan siklus III diperoleh nilai rata – rata 75 dan ini tergolong baik. Pada siklus III ini kemampuan membilang 1-20 anak mengalami peningkatan dimana jumlah kriteria baik dan baik sekali mencapai 75 % dan dinyatakan berhasil. Hal ini disebabkan karena guru sudah menyampaikan tujuan dengan benar, menjelaskan contoh dan urutan bermain puzzle berulang-ulang serta memberikan kesempatan dan penghargaan kepada anak serta memotivasi anak yang belum berani sehingga berani mencoba untuk bermain puzzle bersama dengan temannya dan dapat bekerja sama dengan teman-temannya.

Kelebihan atau kemudahan yang diperoleh dari penelitian dengan cara penelitian tindakan kelas ini adalah penulis, beserta observer dan guru mampu mengetahui secara langsung kemampuan membilang 1-20 anak yang mana berkembang sangat baik, serta dapat lebih teliti lagi dan memahami sejauh mana daya kreativitas anak

tersebut, ada anak yang senang dan antusias dalam melakukan kegiatan dalam penelitian ini dan ada beberapa anak yang cenderung diam bahkan tidak ingin mengikuti kegiatan dalam penelitian ini.

Hasil yang paling mudah dicapai oleh anak dalam 4 aspek yaitu : mampu menghitung jumlah benda, karena anak sudah dapat membilang secara berurutan dengan mudah anak dapat menghitung jumlah benda yang mereka lihat pada kepingan puzzle, sehingga dalam menyusun kepingan puzzle anak sudah dapat menyusun kepingan dengan benar. Kekurangan atau kesulitan dari penelitian ini adalah kurangnya minat anak secara keseluruhan dalam mengikuti kegiatan setiap siklus, serta penulis perlu banyak belajar tentang bagaimana menciptakan sebuah penelitian ini lebih menyenangkan agar anak lebih antusias secara keseluruhan dalam mengikuti kegiatan ini.

Hal paling sulit dicapai dalam 4 aspek yaitu : mengenal lambang bilangan 1-20, anak mampu membilang secara berurutan dan menghitung jumlah benda, tetapi anak ketika ditanya secara acak lambang bilangan anak tidak dapat menjawab karena anak masih bingung untuk mengenal lambang bilangan yang diperlihatkan secara acak.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian tindakan kelas dikelompok B di TK Tunas Rimba 1 Samarinda tahun pembelajaran 2016/2017 yang telah dilaksanakan melalui tindakan siklus I, siklus II, dan siklus III, mengalami peningkatan yang bertahap setiap siklusnya. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis yang didapatkan berdasarkan tabel rekapitulasi hasil observasi kemampuan membilang anak pada siklus I pertemuan 1, 2 dan 3 diperoleh nilai rata-rata 44 dengan kriteria kurang sekali. Kemudian mengalami peningkatan pada siklus II pertemuan 1, 2 dan 3 sebesar 43% dengan nilai rata-rata 63 dengan kriteria cukup. Kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus III pertemuan 1, 2 dan 3 sebesar 19% dengan nilai rata-rata 75 dengan kriteria baik. Sehingga diperoleh peningkatan kemampuan membilang 1-20 anak dari siklus I smpa III sebesar 70% dengan kriteria baik dan baik sekali telah mencapai 75%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan membilang 1-20 pada anak kelompok B di TK Tunas Rimba 1 Samarinda Tahun Pembelajaran 2016/2017 dan dinyatakan berhasil.

5.2 Saran

Dari latar Belakang dan permasalahan serta pembahasan yang diuraikan dalam laporan skripsi ini, di dapatkan bukti bahwa dengan permanana puzzle kemampuan membilang 1-20 anak dapat meningkat, karenanya melalui tulisan ini peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Manfaat bagi sekolah

Memberikan masukan bagi peningkatan mutu pembelajaran yang kreatif dan inovasi di Taman Kanak-kanak. Memberikan inspirasi untuk menggali dan mewujudkan model-model pembelajaran yang inovatif dan mengoptimalkan seluruh potensi di sekitar Taman Kanak-kanak

2. Manfaat bagi guru

Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan kemampuan membilang pada anak melalui kegiatan bermain puzzle, meningkatkan peranan guru dalam mendampingi anak melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai usaha untuk mengatasi masalah bagaimana meningkatkan kemampuan membilang 1-20 anak

3. Manfaat bagi orang tua

Dapat meningkatkan perhatiannya terhadap kegiatan belajar anak baik dalam segi pemberian bimbingan, pemberian nasehat , pemberian dorongan , pemberian pengawasan, maupun

perlengkapan fasilitas belajar anak. Selain itu orang tua hendaknya juga senantiasa memperhatikan dan mengembangkan sikap belajar anaknya kearah yang lebih baik

5. Manfaat bagi siswa Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan berkesan dan bermakna. Meningkatkan kemampuan membilang 1-20 anak dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2009. *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Bandung: Yirama Widya.
- Baharudin Shamsudin. (2002). *Kamus Matematika Bergambar*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Copley, Juanita V. (2001). *The Young Child and Mathematics*. National Association For the Education of Young Children.
- Daitin Tarigan. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan.
- Depdiknas. 2007. *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan di Taman Kanak – Kanak*. Jakarta : Dirjen Dikdasmen.
- Kamus Bahasa Indonesia. (2003). *Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta Balai Pustaka.
- Montolalu B. E. F. dkk, 2007. *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta : Universitas Terbuka
- Mudjito AK. (2007). *Pedoman Pembelajaran Berhitung di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Noorlaila, Iva. 2010. *Panduan Lengkap Mengajar PAUD*. Yogyakarta : Pinuss Book Publisher.
- Permen No. 58 Tahun 2010. *Peraturan Menteri Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdikbud
- Santrock, J.W (2007) *Life-Span Development :Perkembangan Masa Hidup Jilid 1*(Alih Basa : Judo Damanik dan Achmad Chusairi). Jakarta : Penerbit Erlangga
- Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sudaryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar*, Bandung : Remaja Rosdakarya.

- Sujiono, Yuliani Nurani. dkk. 2011. *Metode Perkembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Sujiono, Nurani Yuliani .2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks
- Syaoddih, Erma Wulan. 2005. *Bimbingan Di Taman Kanak – Kanak*, Jakarta : Depdiknas
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003
- Wahyudi Dan Damayanti. 2005. *Program Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta : Grasindo
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana
- <http://consultant-academic-specialist.blogspot.co.id/?m=1/022010/15>
- <http://gananikardhiani.blogspot.co.id/?m=1/022014/07>
- http://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_anak_usia_dini.com/?m=1/082012/20
- <http://www.indonesia.com/bpost/012006/24/opini/opini1.htm>
- <http://www.kafebalita.com/102009/17>