PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK MELALUI MEDIA WAYANG ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK UKHUWAH AL-IKHLASH KUREKSARI WARU SIDOARJO

Dibuat untuk memenuhi tugas akhir strata-1

SKRIPSI

Oleh:

Selfia Mega Lestari (D78214036)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

2021

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Selfia Mega Lestari

Nim : D78214036

Prod : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Bukan merupakan pengambil alihan data, tulisan dan pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil karya tulis dan pemikiran saya .

Apabila dikemudian hari terbukti dan dapat dibuktikan bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi, maka saya akan menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surabaya,11 Juli 2021

Yang membuat pernyataan

Selfia Mega Lestari

NIM . D78214036

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Selfia Mega Lestari

Nim : D78214036

Judul : **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK MELALUI MEDIA WAYANG ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK UKHUWAH AL-IKHLASH KUREKSARI WARU SIDOARJO**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk disajikan

Surabaya, 29 Juni 2021

Pembimbing I	Pembimbing II
Al Qudus Nofiandri Eko Sucipto Djiwo,Lc,MHI	**Yahya Aziz, M.Pd.I**
NIP 197311162007101001	**NIP 197208291999031003**

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Selfia Mega Lestari telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya,

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag., M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji 1,

Dr.Mukhoiyaroh, M.Ag.
NIP. 197304092005012002

Penguji 2,

M. Bahri Musthofa, M.Pd.I
NIP. 197307222005011005

Penguji 3,

Al-Quddus Nofiandri Eko Sucipto Dwijo, L.c.MH.I
NIP. 197311162007101001

Penguji 4,

Yahya Aziz, M.Pd.I
NIP.197208291999031003

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Selfia Mega Lestari
NIM : D78214036
Fakultas/Jurusan : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
E-mail address : selfialestari487@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (……)
yang berjudul :

PENINGKATAN KEMAMPUAN LAMBANG BILANGAN ANAK MELALUI MEDIA WAYANG ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK UKHUWAH AL- IKHLASH KUREKSARI WARU SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 24 Agustus 2021

Penulis

(Selfia Mega Lestari)

ABSTRAK

Selfia Mega Lestari (2021) , : Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Melalui Media Wayang Angka di Taman Kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo

Kata kunci : Media wayang angka, Lambang bilangan

Penggunaan media wayang angka yang dimulai dalam penelitian ini disesuaikan dengan kriteria pemilihandan prinsip media pembelajaran pada anak usia dini. Sehingga media wayang angka adalah media yang terbuat dari karakter gambar wayang yang diberi angka dengan warna yang menarik yang membuat anak itu tidak bosan. Kemudian diberi pegangan seperti wayang yang sebenarnya agar anak mudah untuk menjalankannya.

Penelitian tidakan kelas kalau secara umum bisa juga diartikan dengan suatu tindakan yang berorientasi pada penerapan suatu tindakan. Penelitian tindakan kelas mempunyai tujuan yakni, untuk memcahkan suatu masalah yang ada dikelas guna untuk meningkatkan mutu pada suatu kelompok atau suatu lembagaPTK (penelitian tindakan kelas) ini merupakan peserta didik kelompok B di Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo , yang berjumlah 27 anak.

Hasi penelitian ini dibagi menjadi tiga siklus utama, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Dari data awal yang diperoleh peneliti . Pada siklus I dengan rata-rata pemahaman kelas yaitu 56,29 dengan presentase ketuntasan mencapai 18,52%. Kemudian mengalami peningkatan siklus II dengan rata-rata 78,22 dan presentase nilai ketuntasan mencapai yaitu 92,5%.

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

DAFTAR ISI

PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK MELALUI MEDIA WAYANG ANGKA DI TAMAN KANAK-KANAK UKHUWAH AL-IKHLASH KUREKSARI WARU SIDOARJO ii

MOTTO iii

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN iv

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI v

PERSETUJUAN TIM PENGUJI SKRIPSI vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

ABSTRAK xiii

BAB I 14

PENDAHULUAN 14

A. Latar Belakang Masalah 14

B. Rumusan Masalah 18

C. Tujuan Penelitian 18

D. Manfaat Penelitian 19

BAB II 21

KAJIAN PUSTAKA 21

A. Perkembangan kognitif 21

1. Definisi kognitif 21

2. Fungsi kognitif pada anak 22

3. Definisi perkembangan kognitif 24

4. Tahapan perkembangan kognitif 25

5. **Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif** 32

6. Klasifikasi perkembangan kognitif 34

7. Karakteristik perkembangan kognitif 35

B. Kemampuan mengenal lambang bilangan 36

1. Definisi lambang bilangan 36

2. Definisi kemampuan mengenal lambang bilangan 37

3. Tahap Pembelajaran Pengenalan Lambangan Bilangan 38

4. Pentingnya kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak Usia 5-6 tahun 40

C. Hakikat Media 42

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

1. Definisi media pembelajaran 42
2. Jenis-jenis media pembelajaran 43
3. Pemilihan media pembelajaran 47
D. Media Wayang Angka 50
1. Definisi media wayang angka 50
2. Cara membuat media wayang angka 52
3. Manfaat media wayang angka 53
4. Cara penggunaan media wayang angka 53
5. Kelebihan media wayang angka 54
E. Keterkaitan media wayang angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan 55
BAB III 57
PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS 57
A. Metode Penelitian 57
B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian 61
1. *Setting* penelitian 61
2. Subjek penelitian 62
C. Variabel yang diselidiki 62
D. Rencana Tindakan 62
1. Kegiatan sebelum atau Pra Penelitian 63
2. Penelitian Siklus I 63
c. Observing atau pengamatan 64
d. Reflecting atau refleksi 65
3. Penelitian Siklus II 65
4. Peneletian siklus II 67
E. Data dan cara pengumpulannya 70
1. Sumber Data 70
2. Teknik Pengumpulan Data 72
F. Teknik Analisis Data 77
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 83
BAB IV 85
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 85
A. Hasil Penelitian 85
1. Pra siklus 86
2. Siklus I 89

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

3. Siklus II 97
B. Pembahasan 107
1. Pengaruh media wayang angka untuk meningkatkan anak dalam mengenal Lambang Bilangan 107
2. Bagaimana hasil dari mengenal lambang bilangan setelah melalui penggunaan media wayang angka pada anak kelompok B 110
BAB V 114
PENUTUP 114
A. Simpulan 114
B. Saran 115
DAFTAR PUSTAKA 116
SURAT TUGAS 119
SURAT BIMBINGAN SKRIPSI 120
RIWAYAT HIDUP 121
SURAT KETERANGAN TURNITIN 122
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 123
SIKLUS I (HARI PERTAMA) 123
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 125
SIKLUS I (HARI KEDUA) 125
LAMPIRAN 127
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 129
SIKLUS II (HARI PERTAMA) 129
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 131
SIKLUS II (HARI KEDUA) 131
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) 133
SIKLUS II (HARI KETIGA) 133
LAMPIRAN FOTO 137

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

DAFTAR TABEL

Table 1 sumber:Sujiono, 2009:67 35
Table 2 nilai rata-rata kelas 75
Table 3 prestasi ketuntasan belajar 80
Table 4 kategori hasilobservasi 81
Table 5 hasil penelitian I 111
Table 6 hasil penelitian II 112

DAFTAR GRAFIK

Grafik 1 107
Grafik 2 110
Grafik 3 111

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

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah sosok individu kecil yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat [1]. Pada masa usia lahir sampai memasuki jenjang sekolah dasar merupakan masa keemasan bagi perkembangan anak diberbagai aspek diantaranya fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Perkembangan akan tercapai secara optimal, karena adanya situasi yang kondusif. Oleh karena itu, diperlukan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan minat serta kebutuhan anak, mengingat bahwa karakteristik pada perkembangan setiap anak berbeda-beda. Perkembangan pada anak tergantung pada orang tua bagaimana keutamaan mendidik anak dari lahir sampai besar seperti halnya yang ada pada hadist dibawah ini:

قَالَ النَّبِيُّ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ:
مَا نَحَلَ وَالِدٌ وَلَدَهُ أَفْضَلَ مِنْ أَدَبٍ حَسَنٍ

[1] Sujiono,Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.(Jakarta:PT Indeks 2009).hlm.6.*

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

Artinya : Nabi SAW. bersabda, “ Tidak ada pemberian seorang ayah untuk anaknya yang lebih utama dari pada (pendidikan) tata karma yang baik”. (H.R. Tirmidzi)

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar yakni, terjadi pada rentang usia 0-6 tahun . Menurut Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki

pendidikan selanjutnya[2]. Taman Kanak-kanak merupakan jalur pendidikan prasekolah sebelum memasuki lembaga pendidikan dasar yang melibaTaman kanak-kanak an anak berkisar usia empat sampai enam tahun . Dimana taman kanak-kanak Kelompok A tergolong dalam usia 4 sampai 5 tahun, sedangkan usia 5 sampai 6 tahun tergolong dalam taman kanak-kanak kelompok B[3].

Taman Kanak-kanak merupakan tempat yang bertujuan dalam meningkat Taman kanak-kanak an tahapan perkembangan anak melalui kegiatan pengembangan kemampuan dasar yang meliputi fisik motorik,

---

[2] Suyadi. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. (Yogyakarta:Insan Madani 2010). hlm.9.*

[3] Samsudin. *Pembelajaran Motorik Di TAMAN KANAK-KANAK . (Jakarta: Prenada Media Group 2008). hlm .7.*

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

kognitif, bahasa, sosial emosional, nilai –nilai agama dan moral serta seni. Hal ini dilakukan agar memilki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar.

Salah satu aspek perkembangan anak yang penting untuk dikembangkan adalah perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak sehingga dapat mengolah perolehan belajar, dapat menemukan berbagai alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematika, pengetahuan akan ruang dan waktu, mempunyai kemampuan mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti. Kemampuan berfikir merupakan cara anak yang berhubungan dengan menilai, menghubungkan, dan mempertimbangkan sesuatu dari kejadian atau peristiwa pengalaman berdasarkan dan apa yang mereka lihat,dengar,cium,rasa,raba melalui tentang dunia sekitarnya.

Menurut Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasionak konkret.Berdasarkan teori tersebut maka penguasaan kegiatan berhitung atau matematika anak usia taman kanak-kanak akan melalui tahapan yaitu: 1) Tahap konsep atau pengertian yakni anak menghitung benda-benda yang dilihatnya. 2) Tahap transmisi yang merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang bilangan. Kejelasan antara konsep konkret ke lambang menjadi tugas guru yang harus dilaksanakan dengan seksama. 3) Tahap lambang dimana anak diberi

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

kesempatan dalam menulis lambang bilangan, bentuk-bentuk, dan sebagainya sebagai jalur dalam mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika[4].

Berdasarkan pengalaman magang yang saya temukan terdapat permasalahan tentang kesulitan anak dalam mengenal lambang bilangan pada bilangan yang berdigit 2 . anak juga sult menghubungkan antara gambar dengan lambang bilangan yang ada LK. Anak belum mampu sepenuhnya mengerjakan denganbaik dan benar. Oleh sebab itu dalam mengerjakan tugas harus butuh arahan dari guru untuk menguhungkan gambar dengan lambang bilangan yang ada di LK. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan kurang dipahami karena tahapan mengenal lambang bilangan kurang maksimal dalam pembelajaran.

Mengingat pentingnya pengembangan kemampuan mengenal lambang bilangan di taman kanak-kanak . Pendidik harus mampu menyediakan media pembelajaran yang kreatif, edukatif, yang berkesan yang mampu meningkatkan pembelajaran dan bisa membuat anak tidak bosan saat meakukan kegiatan tersebut. Untuk itu perlunya pembutan media sebagai alat permainan yang dapat mendukung anak dalam kegiatan mengenal lambang bilangan. Media bisa untuk membantu keaktifan proses belajar agar dapat menyampaikan pesan yang ingun didampaikan guru terhadap anak. Salah satu

[4] Suyadi. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini (Yogyakarta: Insan Madani 2010). hlm.86.*

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

media yang digunakan dalam materi pembelajaran mengenalkan lambang bilangan dalam media wayang angka.

Media wayang angka ini disebut sebagai variasi dan media kartu angka dan flipcart angka yang banyak ditemui saat ini kebanyakan cara guru menjelaskan hanya dengan demonstrasi. Hal itu membuat guru cenderung lebih aktif daripada anak-anak. Media ini memberikan anak pengalaman secara langsung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka perumusan masalah yang akan diambil adalah : 1. Bagaimana perkembangan media wayang angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo?

2. Bagaimana penerapan media wayang angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui peningkatan perkembangan media wayang angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo

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

2. Untuik mengetahui penerapan pembelajaran media wayang angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan kelompok B taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

   Secara teoritis, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan wawasan, informasi, dan pengetahuan dalam rangka mengemangkan kemampuan kognitif anak khususnya berkaitan dengan kemampuan mengena lambang bilangan pada anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

   a. Manfaat bagi anak

      Diharapakan akan membantu anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20 melalui bantuan media wayang angka.

   b. Manfaat bagi guru

      Dapat dijadikan bahan masukan dalam melakukan pembelajaran untuk menenal lambang bilangan menggunakan media wayang angka.

   c. Manfaat bagi penelitian

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

Sebagai pedoman bagi penelitian selanjutnya khususnya kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perkembangan kognitif

1. Definisi kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan dimana individu akan berfikir untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian yang pernah anak alami atau pengalaman yang mereka alami [5].

Sedangkan woolfolk mengemukakan bahwa kognitif merupakan proses berfikir dari satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dimana mereka dapat menggunakan pengetahuan itu untuk memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan mereka[6].

Kognitif merupakan sesuatu yang pasti dimiliki oleh setiap individu sejak lahir. Termasuk pada anak usia 5-6 tahun. Dimana pada masa itu anak banyak memperoleh suatu informasi dan

[5] Susanto. Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengembangan dalam Berbagai Aspeknya (Jakarta:Prenada Media Group. 2011). Hlm.47.*
[6] Sujiono.Yuliani Nuriani. Metode Pengembangan Kognitif (Jakarta: Universitas Terbuka. 2014). hlm. 1.24.

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

mengalami perkembangan kognitif yang sangat pesat dimana anak bisa belajar dari apa yang ada pada sekitar mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kognitif merupakan kemampuan individu termasuk pada anak usia 5-6 tahun dalam menggunakan pikiran atas pengetahuan dan pengalaman yang mereka peroleh dari lingkungan sekitar untuk dapat beradaptasi dan bisa memecahkan

masalah yang terdapat dalam lingkungan mereka. Dan kemampuan kognitif merupakan kemampuan perubahan dalam berfikir dan intelektual. Dalam berfikir itu anak melalui banyak tahap seperti proses pembelajaran yang ada di sekolah.

2. Fungsi kognitif pada anak

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan pengetahuan dan kemampuan terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk tuhan yang memberdayakan apa yang ada di dunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

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

Adapun Piaget yang mengungkapkan bahwa fungsi kognitif pada anak adalah :

a. Anak mampu mengembangkan daya pikir yang telah mereka miliki berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dirasakan, sehingga anak dapat memiliki pemahaman secara utuh.
b. Anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa yang telah mereka alami .
c. Anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikiran dalam rangka menghubungkan satu pengalaman yang mereka alami dengan pengalaman berikutnya.
d. Anak mampu memecahkan masalah hidup yang dihadapi sehingga akhirnya mereka menjadi individu yang menolong dirinya sendiri untuk kehidupan selanjutnya[7].

Fungsi kognitif untuk anak usia 5-6 tahun yang sangat penting adalah mampu mengembangkan stimulus yang didapaTaman kanak-kanak an mereka berdasarkan apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga anak dapat memiliki pemahaman yang utuh tentang sesuatu pengetahuan yang diberikan oleh orang lain ataupun pengalaman mereka sendiri .

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpukan bahwa fungsi kognitif yang dimiliki oleh setiap

[7] Susanto. Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengembangan dalam Berbagai Aspeknya (Jakarta:Prenada Media Group. 2011). Hlm.48.*

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

anak akan berperan penting dalam membantu mereka berfikir secara cepat dan tepat berdasarkan apa yang mereka lihat dan mereka alami dalam kehidupannya dengan daya persepsi, pemikiran serta penalarannya. Kemampuan kognitif dapat di ukur dari prestasi belajar mereka. Belajar merupakan proses adaptasi mereka.

Seperti halnya yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Az-Zumar ayat 9 :

أَمَّنْ هُوَ قَٰنِتٌ ءَانَآءَ ٱلَّيْلِ سَاجِدًا وَقَآئِمًا يَحْذَرُ ٱلْأَخِرَةَ وَيَرْجُوا۟
رَحْمَةَ رَبِّهِۦ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِى ٱلَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ
إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُو۟لُوا۟ ٱلْأَلْبَٰبِ ﴿٩﴾

Artinya : "(apakah kamu Hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri. Sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya?. Katakanlah : " adakah sama orang-orang yang mengetahui? " Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.(Q.S. Az-Zumar:9)

3. Definisi perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikemabangkan dalam pendidikan anak usia dini. Perkembangan kognitif juga menggambarkan bagaimana anak memiliki cara berkembang dan

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

berfungsi, sebagai proses berfikir pada anak usia dini. Dimana proses berfikir anak sangat berhubungan dengan tingkat kecerdasan anak yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama dengan ditunjukkan ide-ide pada saat aktifitas pembelajaran berlangsung.

Menurut piaget seperti yang dikutip Jamaris dan Hendra Sofyan menyatakan, perkembangan kognitif adalah proses yang terjadi secara bertahap yang ada didalam otak pada waktu manusia sedang berfikir.

Berdasarkan pendapat beberapa tokoh diatas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu perkembangan pikiran yang memiliki tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu.

4. Tahapan perkembangan kognitif

Menurut Piaget mengungkapakan bahwa tahap-tahap perkembangan kognitif pada anak usia dini, yaitu :

a. Tahap Sensorimotor (0-2 Tahun)

Tahap Sensorimotor adalah tahap dimana anak banyak menggunakan gerak reflex dan inderanya supaya anak dapat berinteraksi dengan

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

lingkungannya. Kemudian pengalaman pengalaman tersebut dijadikan satu oleh pemikiran mereka agar dapat berinteraksi dengan lingkungannya dan dapat berguna untuk berfikir lebih lanjut untuk kehidupan selanjutnya . Anak mulai memperhatikan perilaku orang lain dan belajar menirukannya. Misalnya , anak akan melambaikan tangan jika orang tersebut melambaikan tangan.

Pada akhir tahap ini anak sudah menunjukkan perilaku intelegen walaupun terbatas hanya pada aktifitas motorik sebagai reaksi terhadap stimulasi sensorik yang diberikan. Disitulah anak mulai tampak berbeda dengan adanya defrensi antar subjek dan obyek diantar anak dengan benda-benda dilingkungannya. Ciri khas dari perkembangan tahap ini adalah adanya perakuan anak atau tindakan anak yang bertahap-tahap dan anak juga mulai mengenali apa yng mereka lihat dan mereka akan meniru dari tindakan yang mereka lihat. meskipun benda atau orang tersebut secara riil tidak lagi disekitarnya.

b. Tahap Pra-operasional (2-7 tahun)

Pada tahap ini anak mulai menunjukkan berfikir dengan jelas. Anak mulai dapat menggunakan simbol

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

yang ada di lingkungan sekitar dan pikiran internal dalam memecahkan masalah. Anak menunjukkan kemampuannya dalam melakukan permainan simbolis. Misalnya, saja anak pura-pura minum dari cangkir mainan yang kosong, kemudian anak menggerakkan balok seperti mobil dan berbunyi seperti bagaimana bunyi mobil tersebut.

Pada tahap pra-operasioanal ini ditandai dengan kemampuan anak dalam memahami pengetahuan disekitarnya memahami pengetahuan disekitarnya melalui benda ataupun orang lain yang mereka lihat , bermain permainan dengan benda yang tidak nyata , serta memahami bahasa simbolik

c. Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun)

Pada tahap ini anak sudah bisa memecahkan persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkret atau nyata pada anak dapat berfikir reversibel yakni memahami suatu pernyataan yang telah diperintahkan orang lain . Anak mulai mengembangkan tiga macam operasi berfikir yaitu identifikasi (mengenali sesuatu) , negasi (mengingaTaman kanak-kanak an sesuatu yang mereka alami), dan reprokasi (mencari hubungan

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

timbal balik antara beberapa hal yang mereka alami dilingkungan mereka).

Anak pada tahap ini telah cukup matang menggunakan logika dengan bantuan benda-benda konkret atau benda-benda yang mampu mereka lihat dengan panca indera mereka . Namun, tanpa benda-benda konkret anak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas secara logika.

d. Formal Operasional (11-15 tahun)

Pada tahap ini pemikiran anak tidak lagi terbatas pada benda-benda yang nyata mereka lihat atau kejadian yang terjadi di depan matanya. Pikiran anak telah terbatas dari kejadian langsung. Anak dapat menambahkan dan mengurangi angka dalam kepalanya dengan menggunakan pemikiran mereka sendiri.

Anak pada tahap ini sudah mampu berfikir abstrak atau berfikir tidak nyata , hipotesis menyimpulkan sesuatu yang anak lihat seperti menggunakan logika mereka. Penggunaaan benda-benda konkret sudah tidak diperlukan lagi oleh mereka.

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

Anak mampu berfikir tanpa harus berhadapan dengan benda atau orang yang nyata[8].

Menurut Fikriyanti mengemukakan bahwa ada beberapa tahapan-tahapan perkembangan kognitif diantaranya :

a. Usia 12-18 bulan

   Anak mulai menguji coba kegiatan yang kita lakukan dengan tingkah laku yang baru, yang ditandai dengan tindakan atau tingkah laku baru untuk mencapai tujuan tertentu yang mereka inginkan.

b. Usia 18-24 bulan

   Anak mampu berfikir dari dalam otak mereka , tidak hanya terhadap sesuatu yang secara fisik nyata terlihat. Anak mampu memberitahukan suatu benda atau orang tanpa terlihat di depannya.

   Usia 2-5 tahun

   1. Menggunakan simbol

      Anak mampu menggunakan simbol-simbol yang ada dilingkungan mereka

[8] Suyanto. Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anakn Usia Dini. (Jakarta:Depdiknas.2005.). hlm. 54*

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

atau symbol symbol yang pernah mereka lihat.

2. Bermain khayal

   Anak mampu melakuakan permainan simbolik yaitu permainan yang seolah-olah itu benda yang pernah mereka lihat dan mempraktekkan sama seperti apa yang pernah mereka lihat (bermain khayal)

3. Mengelompokkan

   Anak bisa mengelompokkan baik itu benda, warna, bentuk, maupun ukuran.

4. Menguru taman kanak-kanak an sesuatu

   Anak mampu menguruTaman kanak-kanak an rangkaian urutan pengalaman mereka dengan urutan pengalaman selajutnya[9].

Sementara itu menurut Bruner menyatakan bahwa tahap perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah :

a. Tahap enaktif

   Anak dapat langsung terlibat dalam merekayasa pada benda ataupun orang.

[9] Fikriyanti. Mirroh. *Perkembangan Anak Usia Emas Golden Age. (Yogyakarta: Laras Media Prima.2013.). hlm.58.*

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

b. Tahap ikonik

Kegiatan yang dilakukan anak berhubungan dengan kegiatan keberanian ataupun ketakutan mereka terhadap benda-benda yang telah direkayasa.

c. Tahap simbolik

Pada tahap ini anak memanipulasi simbolik atau lambang pada benda-benda tertentu. Anak mampu menggunakan notasi tanpa tergantung pada benda-benda yang nyata[10].

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif anak kelompok B berada pada tahap praoperasional menurut Piaget, tahap iconic menurut Bruner serta berada pada tahap usia 2-5 tahun menurut Fikriyanti. Pada tahap ini anak masih membutuhkan benda konkret yaitu benda yang nyata dapat dilihat oleh anak untuk membangun pengetahuannya, mampu berfikir simbolik dan intuitif serta dapat mengklasifikasikan objek dengan fokus melihat karakteristiknya. Setiap anak pasti mengalai urutan-urutan tahapan perkembangan hanya saja yang membedakan usia-usia dimana kemajuan atau berkembangnya kognitif mereka terjadi. Usia-usia yang di identifikasi para ahli merupakan perkiraan

[10] Runtukahu.J. Tombokan dkk. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar. (Jogjakarta: Ar-rum.). hlm. 69*

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

dan bersifat tidak tetap hanya saja menjelaskan perkembangan kognitif pada umumnya. Belajar akan berhasil apabila kita sesuaikan dengan tahapan perkembangan kognitif. Dan seorang guru juga harus memberikan peluang untuk potensi-potensi anak agar berkembang dengan baik.

5. **Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif**

Menurut Fikriyanti mengemukakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak yakni :

a. Lingkungan

Lingkungan yang penuh kasih sayang dan cukup rangsangan untuk panca indera merea , kemungkinan besar akan meningkat taman kanak-kanak an kecerdasan pada anak.

b. Kematangan

Perkembangan susunan saraf yang matang menjadikan fungsi-fungsi organ tubuh manusia.

c. Pengaruh sosial

Hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial seperti pengasuhan yang mereka dapat taman kanak-kanak ataupun pendidikan dari setiap anak[11].

Sementara menurut Susanto (2011:59-60) mengatakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif diantaranya :

[11] Fikriyanti. Mirroh. *Perkembangan Anak Usia Emas Golden Age. (Yogyakarta: Laras Media Prima.2013.). hlm.57.*

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

a. Faktor hereditas atau keturunan

Teori hereditas dan nativisme yang dipelopori oleh Schopenhaurer, berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa kemampuan-kemampuan mereka secara tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya.

b. Faktor lingkungan

John locke berpendapat bahwa perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Taraf intelegensi sangatlah di tentukan oleh pengalaman yang mereka dapaTaman kanak-kanak an dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan hidupnya.

Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun salah satunya yang penting adalah lingkungan. Dimana lingkungan yang ada disekitar mereka kan membentuk perkembangan kognitif mereka. Salah satu lingkungan itu adalah sekolah. Sekolah merupakan salah satu tempat dimana anak dapat mengasah perkembangan kognitifnya dengan media dan metode-metode yang telah diterapkan di sekolah.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas , maka dapat disimpulkan bahwa factor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak berasa dari dalam individu atau luar individu khususnya lingkungan. Adapun salah satu faktor dari luar individu yakni pembentukan dimana pembentukan biasanya sengaja dilakukan di sekolah guna mempengaruhi perkembangan kognitif melalui proses pembelajaran

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

6. Klasifikasi perkembangan kognitif

Adapun klasifikasi perkembangan kognitif menurut Susanto yang menyebut taman kanak-kanak an bahwa sebagai berikut:

a. Pengembangan Auditory

Kemampuan ini berhubungan dengan bunyi atau indra pendengaran anak, seperti : (a) mendengarkan atau menirukan bunyi yang didengar sehari-hari. (b) mendengarkan nyanyian atau syair dengarkan cerita yang baik ; (c) mengikuti perintah lisan sederhana; (d) mendengarkan cerita dengan baik, ; (e) mengungkapkan kembali cerita sederhana ; (f) menebak lagu atau apresiasi musik; (g) mengikuti ritmis dengan bertepuk; (h) menyebuTaman kanak-kanak an nama-nama hari dan bulan; (i) mengetahui asal suara; (j) mengetahui asal suara; (k) mengetahui nama benda yang dibunyikan.

b. Pengembangan Visual

Kemampuan ini berhubungan dengan penglihatan, pengamatan, perhatian, tanggapan, dan pendapat anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun kemampuan yang dikembangkan, yaitu: (a) mengenali benda-benda sehari-sehari; (b) membandingkan benda-benda dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks; (c) mengetahui bentuk ukuran; (d) mengetahui adanya benda yang hilang apabila ditunjukkan sebuah yang belum sempurna atau janggal; (e) menjawab petanyaan tentang sebuah gambar dan seri lainnya; (f) menyusun potongan teka-teki mulai dari yang sederhana samapai ke yang rumit; (g) mengenali namanya sendiri bila tertulis; (h) mengenali huruf atau angka.

c. Pengembangan Aritmatika

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

Kemampuan ini berhubungan dalam penguasaan berhitung dan konsep berhitung permulaan. Adapun kemampuan yang akan dikembangkan adalah mengenali atau membilang angka, menyebut urutan bilangan, menghitung benda, mengenali himpunan dengan nilai bilangan berbeda, memberi nilai pada suatu himpunan bilangn benda, mengerjakan atau menyelesaikan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian dengan menggunakan konsep dari konkret ke abstrak, menghubungkan konsep dengan lambing bilangan, menggunakan konsep waktu misalnya hari ini, menyatakan waktu dengan jam, menguruTaman kanak-kanak an lima hingg sepuluh benda berdasarkan urutan tinggi ke besar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap anak memiliki potensi atau kemampuan pada diri mereka masing-masing. Oleh sebab itu, lingkungan anak harus dapat memberikan stimulasi secara intensif dan berkesinambungan agar kemampuan kognitif anak dapat berkembangn secara optimal. Klasifikasi pengembangan yang salah satunya dialami oleha anak pada usia 5-6 tahun yaitu pengembangan aritmatika. Pengembangan aritmatika ini yaitu bisa dihubungkan dengan kemampuan anak melalui berbagai macam lambang bilangan dengan cara menyebut taman kanak-kanak an, memasangkan, menghitung dan sebagainya.

7. Karakteristik perkembangan kognitif

Adapun karakteristik perkembangan kognitif anak pada usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

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

Tabel 1.1 Karakteristik Perkembangan Kognitif

Aspek Perkembangan	Usia 5-6 tahun
Kognitif	Menunjukkan perhatian pada masa pertumbuhan
	Dapat menguruTaman kanak-kanak an objek dengan urutan yang tepat
	Dapat menggolongkan objek
	Melakukan berbagai hal dengan sengaja,lebih sedikit menuruti hati
	Seringkali kesulitan dalam membedakan khayalan dan kenyataan
	mulai menggunakan bahas dengan agresif
	Mulai menyadari tentang kesadaran mengenai gambar dan kata-kata yang dapat menghadirkan benda nyata
	Menjadi tertarik dalam jumlah dan menulis huruf
	Mengetahui warna
	Dapat melakuakn sampai dengan tiga perintah sekali
	Beberapa anak-anak mulai menggunakan angka jumlah

Table 1.sumber:Sujiono, 2009:67

B. Kemampuan mengenal lambang bilangan

1. Definisi lambang bilangan

Menurut St. Negoro dan B.Harahap bilangan merupakan suatu ide yang sifatnya abstrak. Bilangan merupakan sesuatu yang hanya dapat digambarkan saja dan harus dituliskan dengan simbol agar bilangan tersebut dapat dilihat dan dibaca. Bilangan dapat

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

dinyatakan dengan lambang/gambar bilangan. Lambang bilangan atau angka merupakan lambang-lambang untuk bilangan.

Matematika adalah bahasa simbol dan simbol matematika mempunyai banyak fungsi dan banyak memiliki arti tertentu , antara lain untuk berkomunikasi dan merekam pengetahuan . Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak usia tiga, empat, dan lima tahun adalah mengembangkan kepekaan pada bilangan yang telah dikenalkan di sekolah atau dilingkungan mereka[12].

Menurut Sophian menyatakan bahwa anak-anak usia lima tahun mengembangkan kemampuan lebih baik tentang bilangan dan lambang bilangan[13].

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulan bahwa lambang bilangan merupakan suatu benda atau obyek matematika yang merupakan hasil pemikiran manusia dalam rangka memudahkan menghitung banyaknya suatu benda yang seharusnya tidak asing atau dapat ditemui pada anak usia 5-6 tahun.

2. Definisi kemampuan mengenal lambang bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan aspek yang sangat penting bagi anak usia dini. Pembelajaran di taman

[12] Runtukahu.J. Tombokan dkk. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar. (Jogjakarta: Ar-rum.). hlm. 91*
[13] Seefeldt. Carol. Dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah.(Jakarta: PT Indeks. 2006.). hlm. 393*

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

kanak-kanak menurut Susanto menyatakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan daya pemikiran anak agar mereka mengetahui dan memilki kesanggupan untuk perkembangan mereka agar dapat mengembangkan kemampuannya secara bertahap dan anak akan terus meningkat taman kanak-kanak dalam mengenal lambang bilangan[14].

Sedangkan menurut Inawati kemampuan mengenal lambang bilangan bagi individu merupakan suatu hal yang penting dalam berproses untuk kehidupan selanjutnya agar mereka dapat bertahan hidup. Karena sejak dini anak sudah mulai mengenal dari berbagai dimensi matematis dari dunia mereka.

Dari pendapat beberapa tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan sangatlah penting bagi anak usia dini agar anak dapat melanjuTaman kanak-kanak an hidup secara sosial dilingkungannya. Dengan begitu anak dapat menguasai lambang bilangan sesuai tahap perkembangannya untuk dapat diterapkan di lingkungan mereka.

3. Tahap Pembelajaran Pengenalan Lambangan Bilangan

Susanto mengemukakan tahapan bermain berhitung matematika pada anak usia dini, hal ini ini didasarkan pada penelitian Piaget yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap praoperasional. Sehingga tahap penguasaan

[14] Susanto. Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengembangan dalam Berbagai Aspeknya (Jakarta:Prenada Media Group. 2011). Hlm.96.*

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

kegiatan berhitung dan matematika anak usia dinin adalah sebagai berikut:

a. Tahap konsep

Pada tahap ini anak mampu untuk mengitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya. Kegiatan menghitung harus dilakukan dengan cara yang menarik agar anak dapat mengenal lambang bilangan . Pada tahap ini guru atau orang tua harus dapat memberikan pembelajaran yang menarik yang dapat memikat anak untuk mengikuti pembelajaran yang menarik sehingga anak belajar dengan semangat.

b. Tahap Transisi/ Peralihan

Tahap transisi adalah tahap dimana masa peralihan dari konkret ke lambang. Tahap ini yaitu tahap dimana saat anak sudah memahami. Untuk itu tahapan ini akan diberikan jika tahap konsep sudah diketahui atau dipahami dengan benar oleh anak , yaitu saat anak mampu menghitung sesuai dengan benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Tahap peralihan ini harus terjadi dengan waktu yang cukup agar anak memahami secara baik dan mampu untuk menguasainya.

c. Tahap Lambang

Tahap dimana anak sudah diberi kesempatan untuk menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang

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

bilangan, bentuk-bentuk, ataupun angka-angka yang telah dikenalkan sebagai acuan untuk mengenalkan kegiatan berhitung atau matematika[15].

Tahapan pengenalan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun harus disesuaikan dengan tahapan-tahapan pengenalan lambang bilangan yang sesuai. Dimana tahapan tersebut dimulai dari tahap konsep, transisi dan terakhir lambang. Hal ini dilakukan agar anak memiliki pemahaman yang kuat tentang lambang bilangan.

4. Pentingnya kemampuan mengenal lambang bilangan untuk anak Usia 5-6 tahun

Pemberian pembelajaran matematika di taman kanak-kanak adalah sebagai cara untuk pemecahan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai cara berkomunikasi dan sebagai cara berfikir. Berbagai kegiatan matematika mengembangkan kemampuan untuk berfikir logis dan matematis. Pada tahap awalnya, anak belajar tentang bilangan melalui benda- benda yang nyata kemudian dilatih dengan angka sebagai simbol bilangan.

Pengembangan yang berkaitan dengan bilangan sangat bermanfaat dalam membantu anak untuk memahami bagaimana matematika di taman kanak-kanak an dengan kehidupan sehari-hari. Diperkuat oleh Henniger yang mengungkapkan bahwa manfaat dari pengenalan lambang bilangan adalah agar anak dapat

[15] Susanto. Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengembangan dalam Berbagai Aspeknya (Jakarta:Prenada Media Group. 2011). Hlm.100-101.*

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

menggunakan konsep matematika sederhana untuk memecahkan masaah, seperti berapa piring yang dibutuhkan dalam satu meja[16].

Lebih jauh Sophian menyatakan bahwa anak-anak yang berusia lima tahun mengembangkan kemampuan lebih baik tentang bilangan dan lambang bilangan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika sangat penting untuk anak taman kanak-kanak karena matematika berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dimana anak usia taman kanak-kanak , khususnya umur 5-6 tahun seharusnya sudah belajar tentang angka melalui beberapa tahapan yang dilalui diantaranya, dengan pengalaman benda konkret, lalu konkret ke lambng dan terakhir menulis lambang bilangan itu sendiri.

Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Rebuplik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini bahwa tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sudah mampu mengenal lambang bilangan.Sehingga indikator yang digunakan dalam penilitian ini adalah anak mampu menguruTaman kanak-kanak an lambang bilangan secara urut 1-20 dan anak mampu memasangkan lambang bilangan sesuai jumlah benda 1-20.

[16] Musfiroh. Tadkioatun. *Bermain Sambil Belajar dan Mengembangkan Kecerdasan.(Jakarta: Dikti Depdikbud. 2005.). hlm. 36.*

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

C. Hakikat Media

1. Definisi media pembelajaran

Kata media berasal dari bahas latin medius yang harfiah berarti tengah, perantara, pengantar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Pengertian media pembelajaran yaitu perpaduan antara bahan dan alat yang dijadikan satu untuk memberikan pelajaran yang dikenal oleh anak dan menarik untuk anak agar mudah diapahami oleh anak. Media pembelajaran juga bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada dasarnya media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai media komunikasi yang menunjukkan proses pembalajaran dengan alat atau bahan yang sudah digunakan oleh seorang guru. Media pembelajaran sangatlah penting bagi seorang guru untuk menyampaikan tujuan dari pembelajaran yang ingin disampaikan.

Sementara menurut Gerlach & Ely mengemukakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap[17].

[17] Latif. Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.*(Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013.) hlm. 77.

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

Berdasarkan pendapat para tokoh, jika dikaitkaan dengan anak usia dini maka bisa disimpulkan bahwa media merupakan bahan atau alat yang memudahkan seseorang untuk mengetahui pesan yang konkret. Agar guru juga dapat mudah dalam menyampaikan materi dalam suatu pembelajaran dan tujuan dari proses pembelajaran bisa tercapai.

2. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Beberapa media yang paling akrab dan hampir semua sekolah memanfaaTaman kanak-kanak an adalah media cetak (buku) dan papan tulis. Selain, itu banyak juga sekolah yang telah memnfaaTaman kanak-kanak an jenis media lain seperti gambar, model, *overhead projector* (OHP), dan obyek-obyek nyata lainnya. Menurut Latif dkk menyatakan bahwa media yang lazim digunakan di Indonesia untuk kegiatan pembelajaran, diantaranya:

a. Media visual dan grafis

Media visual merupakan media yang hanya dapat dilihat. Media visual seringkali dikatan sebagai media yang bisa dilihat oleh anak. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada setiap lembaga pendidikan anak usia untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan *(project visual)*

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

dan media yang ridak dapat diproyeksikan *(non project visual)*. Media visual berupa gambar atau berupa benda yang nyata bagia anak usia dini[18].

Badru dan Elyawati menyatakan bahwa media grafis termasuk dalam media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan adapun contoh-contoh media grafis [19]. menurut Arief , yakni:

1) Gambar atau foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan (seperti tulang daun atau serangga), dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan mudah digunakan.
2) Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokonya tanpa detail. Sketsa dapat dibuat secara cepat saat guru menerangkan tujuan untuk mencapai inti yang ingin dibahas.
3) Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis atau simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.

[18] Latif. Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.*(Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013.) hlm .135.
[19] Ibid. Hlm.152.

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

4) Bagan/chart: mempunyai fungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
5) Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar, untuk melengkapinya sering kali menggunakan symbol-simbol verbal
6) Kartun: gambar interpretative yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.
7) Poster: gambar yang berfungsi untuk mempengaruhi dan motivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
8) Peta atau globe: berfungsi untuk menyajikan data-data dan informasi tantang lokasi.
9) Papan flanel: media grafis yang efektif untuk menyjikan pesan-pesan tertentu kepada seseorang tertentu pula.
10) Papan buletin: berfungsi selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

b. Media audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Media audio bisa diartika juga sebagai media yang bisa didengan terkadang anak usia dini belajar juga bisa dengan cara audio atau belajar dengan indra

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

pendengaran mereka. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita megnetik, piringan hitam, laboratorium bahasa.

c. Media proyeksi audio visual

Media proyeksi audio visual mempunyai persamaan dengan media grafis dalam menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Media ini adalah media gabungan dari media visual dan media audioa jadi media ini lebih mudah diterima oleh anak usia dini karena media ini bisa dilihat ataupun bisa didengar secara bersamaan. Namun ada perbedaanya adalah pada media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media yang bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus di proyeksikan dengan projector agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio, tetapi ada pula yang hanya visual saja[20].

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media wayang angka yang akan diterapkan pada anak kelompok B merupakan jenis media visual yang memfungsikan penglihatan pada anak. Jika dilihat dari bentuknya, media wayang angka yaitu media gambar dalam

[20] Latif. Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.*(Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013.) hlm.153-154

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

bentuk dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar untuk mengkomunikasikan pesan pendidikan khusunya pengenalan lambang bilangan.

3. Pemilihan media pembelajaran

Zaman dan Eliyawati mengungkapkan bahwa dalam konteks pemilihan media untuk anak usia dini ,yakni:

a. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan keperluan pada anak usia dini untuk membantu tujuan dari pembelajaran.
b. Media pembelajaran yang ditunjuk sesuai dengan manfaat.
c. Pemilihan media pembelajarannya hendaknya melilki dua manfaat atau yang satu manfaat untuk anak yang kedua dapat juga manfaat untuk kepentingan lembaga.

Berdasarkan uraian diatas, jika dikaitkan dengan media wayang angka maka dapat disimpulkan bahwa media wayang angka merupakan media yang sengaja diciptakan untuk tujuan pendidikan anak usia dini khususnya

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

dalam kemampuan mengenal lambang bilangan 1-20.

4.Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Menurut Zaman dan Elyawati menyatakan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan:

a. Media pembelajaran dibuat hendaknya mempunyai banyak manfaat . yang artinya dapat digunakan untuk pengembangan berbagai aspek dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.
b. Bahan mudah didapat dilingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas.
c. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak.
d. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan imajinasi, serta dapar digunakan untuk bereksperimen.
e. Sesuai dengan tujuan dan fungsi dari sarana tersebut. Tiap media pembelajran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain.
f. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan

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

anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok maupun secara klasikal[21].

Berdasarkan uraian diatas, jika dikaiTaman kanak-kanak an dengan media wayang angka maka dapat disimpulkan bahwa media wayang angka merupakan media yang dapat digunakan untuk membuat anak aktif dalam proses pembelajaran serta memudahkan guru dalam proses pembelajran karena bahan pembuatannya mudah diperoleh.

5.Manfaat media pembelajaran

Menurut Daryanto menyatakan bahwa media bermanfaat sebagai berikut:

a. Memperjelas pesan agar mudah dimengerti
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indra.
c. Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar .
d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
e. Memberi rangsangan yang sama secara bersamaan.
f. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran[22].

[21] Latif. Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.*(Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013.) hlm. 155.

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

Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk memperjelas, memudahkan serta mengatasi guru dari segala permasalahan dalam proses pembelajaran agar tujuan dari proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan harapan yang diinginkan

D. Media Wayang Angka

1. Definisi media wayang angka

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang penting dipelajari anak sejak dini, khususnya untuk anak usia 5-6 tahun yang akan mengikuti jenjang pendidikan dasar. Sebagaimana yang kita ketahui anak usia taman kanak-kanak termasuk anak dalam masa praoperasional konkret yakni masa dimana anak belajar dengan benda-benda yang konkret.

Pembelajaran untuk anak taman kanak-kanak haruslah menggunakan media yang nyata yang menarik agar pembelajaran yang disampaikan guru mudah dipahami dengan anak . Media wayang angka merupakan media yang dapat dijadikan sebagai alat pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1-20 pada kelompok B.

Sementara menurut Achmad mengungkapkan bahwa wayang adalah boneka yang terbuat dari kulit kerbau. Wayang dimaknai sebagai

---

[22] Daryanto. *Media Pembelajaran.* (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. 2010.) hlm.5.

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

bayangan yang dapat ditangkap oleh penonton dari belakang kelir. Namun dalam perkembangannya pertunjukkan wayang kiniisudah bisa disaksikan dengan penonton dari depan kelir . sehingga wayang kini sudah diidentikan dengan tokoh-tokoh yang dimainkan sebagai figure mahkluk tuhan[23].

Berdasarkan beberapa pendapat tokoh diatas, dapat disimpulkan bahwa wayang merupakan boneka yang terbuat dari kulit kerbau yang dapat dimainkan dalang dari belakang kelir ataupun dari depan kelir. Dan memiliki tokoh atau figure sebagai makhluk Tuhan.

Penggunaan media wayang angka yang dimulai dalam penelitian ini disesuaikan dengan kriteria pemilihandan prinsip media pembelajaran pada anak usia dini. Sehingga media wayang angka adalah media yang terbuat dari karakter gambar wayang yang diberi angka dengan warna yang menarik yang membuat anak itu tidak bosan. Kemudian diberi pegangan seperti wayang yang sebenarnya agar anak mudah untuk menjalankannya. Kemudian anak menyuruh memasukkan pegangan atau batang wayang tersebut kedlam botol sebagai kakinya. Setelah itu disetiap botol tersebut, terdapat gambar lingkarang yang jumlahanya menunjukkan lambang bilangan yang ada disamping gambar karakter wayang.

[23] Achmad. Sri Wanala. *Ensiklopedia Karakter Tokoh-Tokoh Wayang* (Yogyakarta : Araska. 2014) hlm. 140.

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

2. Cara membuat media wayang angka

Media wayang angka merupakan alat permainan edukatif dalam mengenalkan lambang bilangan 1-20 untuk anak taman kanak-kanak kelompok B. adapun langkah-langkah pembuatannya adalah sebagai berikut:

a. Kardus
b. Gambar karakter wayang
c. Gambar angka 1-20
d. Gunting
e. Lem
f. Krayon
g. Stik balon
h. Flannel
i. Lem tembak
j. Selotip
k. Botol
l. Perekat tempelan kain flanel

Cara pembuatan wayang angka

a. Warnai angka 1-20 dengan krayon kemudian gunting mengikuti pola.
b. Gunting gambar karakter wayang mengikuti pola.
c. Tempelkan gambar karakter wayang pada kardus.

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

d. Kemudian tempel angka diatas karakter gambar wayang yang ada dikardus
e. Lalu lapisi bagian atas gambar dengan selotip
f. Beri pegangan stik balon seperti layaknya wayang sebenarnya.

Cara membuat kaki wayang angka

a. Warnai bagian dalam botol dengan warna biru.
b. Isi bagian dalam botol dengan batu sebagai pemberat.
c. Tempelli botol dengan lingkaran (dot) dari kain flannel, yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan.

3. Manfaat media wayang angka

Manfaat media wayang angka adalah :

Untuk mengembangkan kemampuan anak kelompok B dalam mengenal lambang bilangan 1-20 yakni pada taman kanak-kanak an lambang bilangan secara urut dan dapat memasangkan lambang bilangan sesuai dengan jumlah bendanya.

4. Cara penggunaan media wayang angka

Cara menggunakan media wayang angak cukup menarik dimana guru memberikan treatment dengan menggunakan media wayang angka sebanyak 3 kali. Pada setiap treatment guru bercerita menggunakan media wayang angka. Dimana treatment pertama guru mengenalkan lambang bilang 1-10, treatment kedua guru mengenalkan 11-20, dan treatment ketiga guru mengenalkan 1-20.

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

Pada setiap treatment guru menggunakan model pembelajran kelompok. Dengan membagi anak menjadi tiga kelompok. Lalu memerintahkan anak-anak pada kelompok 1 bekerjasama menggunakan media wayang angka untuk memasangkan lambang bilangan sesuai jumlph benda. Kelompok 2 bekerjasama menguruTaman kanak-kanak an lambang bilangan secra urut. Kelompok 3 mnegerjakan tugas yang disediakan oleh guru yang berhubungan dengan tema hari itu. Semua anak melakukan kegiatan itu secara bergiliran.

5. Kelebihan media wayang angka

Media wayang angka dibuat sebagai variasi dari media kartu angka atau flipchart angka yang banyak ditemui saat ini dan kebanyakan guru menjelaskan hanya dengan demonstrasi tanpa adanya kegaiatan anak melakukan. Keunggulan dari penggunaan media wayang angka ini adalah cara guru menjelaskan dengan bercerita sehingga membuat anak tertarik untuk mendengarkan dan tidak membuat anak jenuah atau bosan. Selain itu memudahkan untuk anak mengingat dikarenakan media ini memberikan pengalaman langsung yang pernah dilakukan oleh anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20 dengan cara menghitung lingkaran pada kain flanel pada bototl kemudian memasangkan dengan lambang bilangannya yang seuai dengan wayang angka.

Dari segi pembuatan, media wayang sangatlah mudah untuk dibuat dengan memanfaaTaman kanak-kanak an barang bekas disekitar

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

agar lebih berguna karena bahan utama pembuatannya adalah kardus dan botol bekas. Hal ini didasarkan oleh prinsip pemilihan media pembelajaran PAUD dimana media tidak harus mahal tapi bisa dibuat dari bahan bekas sehingga melatih kekreatifan guru.

E. Keterkaitan media wayang angka terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan

Wayang merupakan salah satu puncak seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol diantara banyak karya budaya lainnya. Budaya wayang meliputi seni peran, seni suara, seni musik, seni tutur, seni sastra, seni lukis, seni pahat, seni perlambang dari zaman ke zaman juga merupakan media penerangan. Secara umum pengertian wayang adalah suatu bentuk pertujukkan tradisional yang disajikan oleh orang dalang

Tofani menyatakan bahwa media wayang dapat dijadikan sebagai media informasi karena dapat digunakan sebagai alat pendekatan pada masyarakat tentang suatu tradisi atau masalah kehidupan, media hiburan karena dalam perkembangannya diisi dengan campursari, lawak, dan sebagainya, serta yang terakhir adalah media pendidikan[24]. Sementara menurut Djamarah menyatakan bahwa media sendiri meruapakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan

[24] Tofani.Muchyar. *Mengenal Wayang Kulit Purwa.* (Surabaya : CV. Pustaka Agung Harapan Surabaya. 2011.) hlm. 5

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

pengajaran. Penggunaan media wayang sebagai media pendidikan pada anak usia dini tentunya harus disesuaikan dengan aspek perkembangan yang ingin dicapai oleh guru[25]. Salah satunya adalah media wayang angka.

Media wayang angka adalah media yang dapat dijadikan media pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan 1-20 kepada anak kelompok B. kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh anak usia 5-6 tahun dalam awal pembelajaran matematika dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

[25] Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar.* (Jakarta : Rinega Cipta. 2010.) hlm. 121.

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

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Dalam istilah bahasa inggris penelitian tindakan kelas disebut dengan *"classroom actin research"* artinya penelitian yang dapat dilakukan di sebuah kelas. Penelitian tersebut bisa juga diartikan sebagai observasi yang dapat mengetahui penyebab dari kegiatan yang sudah dilakukan untuk suatu objek tersebut.[26]

Penelitian tidakan kelas kalau secara umum bisa juga diartikan dengan suatu tindakan yang berorientasi pada penerapan suatu tindakan. Penelitian tindakan kelas dapat memecahkan suatu masalah yang ada dikelas agar dapat meningkatkan kualitas pada suatu kelompok atau lembaga tersebut. Dari hasil penelitian ini selanjutnya akan melangkah lebih lanjut agar mempunyai kesempurnaan dalam penelitian.

Pakar ahli Arikunto menjelaskan bahwa taman kanak-kanak secara lebih sistematis sebagai berikut[27] :

a. Penelitian merupakan suatu observasi yang dilakukan dengan mencari objek melalui cara metodologi tertentu agar dapat

[26] Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008)
[27] Ibid, 18

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

menemukan data yang valid dengan penilaian tindakan kelas dan kualitas keberhasilan pada saat mengamati .

b. Tindakan adalah perilaku sseorang peneliti yang mempunyai tujuan dalam pelaksanaan penilaian tindakan kelas, dengan menggunakan beberapa siklus-siklus kegiatan anak.

c. Kelas merupakan tempat dimana anak bisa belajar dan bermain agar memperoleh pelajaran yang baik dan benar dari seorang pengajar atau guru.

Dari pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yaitu suatu usaha dimana dalam bentuk kegiatan belajar yang dilakukan oleh seorang peneliti yang terjadi didalam kelas secara bersamaan[28].

Perilaku yang digunakan untuk peneliti dalam hal ini dalam pelaksanaan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan menggunakan media wayang angka. Kegiatan tersebut dapat diartikan sebagai kegiatan perubahan dalam belajar mengajar untuk mendapatkan kualitas pemeblajaran dan penilaian tindakan kelas kemampuan mengenal lambang bilangan. Penilaian tindakan kelas (penelitian tindakan kelas) ini juga berguna untuk perbaikan mutu dalam proses belajar mengajar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara langsung oleh seorang peneliti untuk melakukan tindakan di kelas. Baik mengamati proses belajar mengajar

[28] Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008

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

ataupun melakukan secara terus menerus pada saat guru melakukan kegiatan didalam ataupun diluar kelas

Bentuk kolaborasi merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan oleh peneliti didalam penelitian kelas ini artinya, seorang guru bertugas menjadi mitra kerja peneliti. Penelitian kolaborasi merupakan penelitian yang dialkukan oleh seorang pendidik dengan peneliti atau bisa juga disebut kolaborasi antara peneliti dengn seorang pendidik. Dimana tugas seorang guru yakni memegang teguh proses belajar mengajar dan seorang peneliti bertugas untuk melihat proses belajar mengajar secara bertahap.

Ciri-ciri dari penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu :

1. Mengangkat masalah yang terjadi atau yang dialami pendidik pada saat melakukan pembelajaran didalam kelas
2. Penilaian tindakan kelas ini akan dilakuakn oleh pendidik secara langsung jika sejak pertama pendidik memahami suatu permasalahan yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar yang ada didalam kelas[29].

Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kurt Lewin. Model ini contoh yang paling banyak digunakan dari berbagai model penelitian tindakan yang lain, khususnya dalam penelitian tindakan kelas (PTK). Hal ini dikarenakan Model Kurt Lewin adalah dasar dan dialah yang

[29] Jauhar Fuad dan Hamam, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Tulungangung: STAIN Tulungagung Press, 2012), 2.

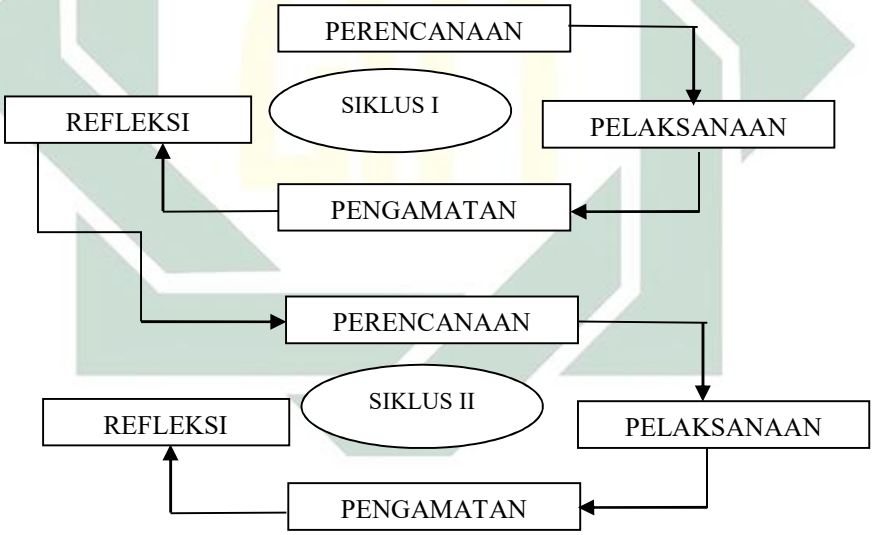
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pertama kalinya mengenalkan penelitian tindakan atau yang seting disebu*t Actin Research*.[30]

Konsep pokok PTK (penelitian tindakan kelas) dengan Model Kurt Lewin terdapat 4 komponen, yaitu:

1) Perencanaan *(planning);*
2) Pelaksanaan *(action);*
3) Pengamatan atau observasi *(observing)* dan
4) Refleksi *(reflecting)* [31]

4 komponen tersebut mempunyai hubungan dan dipandang sebagai siklus yang dapat digambarkan dalam bentuk ,seperti yang tergambar dibawah ini.



Gambar2.1 1

[30] Hamzah B Uno et al., *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 86.

[31] Ibid., 87.

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

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Dengan Model Kurt Lewin

Hubungan ke empat komponen tersebut termasuk sebuah siklus. Siklus pertama dan siklus selanjutnya merupakan suatu rencana tindakan selanjutnya.

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

1. *Setting* penelitian

Setting dalam PTK ini meliputi: waktu penelitian, tempat penelitian, dan siklus-siklus PTK (penelitian tindakan kelas)

a. Tempat penelitian

Tempat PTK (penelitian tindakan kelas) ini dilakukan di Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kurekasri Waru Sidoarjo. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah:

1) Rendahnya penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran.
2) Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-20 sangat sedikit.

b. Waktu penelitian dilaksanakan pada kelompoik B semester genap tahun ajaran 2018-2019. Waktu penelitian mengacu pada kalender akademik pendidikan sekolah karena dalam PTK memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar yang efektif dikelas.

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

2. Subjek penelitian

Subjek pada PTK (penelitian tindakan kelas) ini merupakan anak kelompok B di Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo , yang berjumlah 27 anak.

C. Variabel yang diselidiki

Yang diamati dalam PTK ini (penelitian tindakan kelas) ini yaitu :

1. Variabel Input : Anak pada kelompok B di Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-ukhlash Kureksari Waru Sidoarjo tahun pelajaran 2018-2019
2. Variabel proses : Proses belajar mengajar menggunakan media wayang angka
3. Variabel output : Meningkatkan kemampuan emngenal lambang bilangan

D. Rencana Tindakan

Sesuai dengan model penelitian tindakan kelas yang dipilih dalam penlitian ini yaitu Model Kurt Lewin, maka tahapan atau prosedur yang dijalani peniliti yakni, melakukan kegiatan perencanaan, pelaksanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, melakukan kegiatan pengamatan yang terakhir yakni melakukan kegiatan refleksi. Apabila ada penggunaan media wayang angka pada siklus I masih belum melampaui indikator, maka bisa melakukan kegiatan perbaikan pada siklus II supaya bisa mencapai tujuan

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

pembelajaran yang telah diharapkan dan telah ditentukan. Namun, jika pada siklus II masih juga belum bisa terpenuhi. Maka bisa melakukan siklus selanjutnya sampai harapan dan keinginan memenuhi target dan tepat dengan indikator yang telah diharapkan dan yang telah ditentukan.

1. Kegiatan sebelum atau Pra Penelitian
   a. Mengkonfirmasi dan meminta izin kepada pihak kepala sekolah untuk melakukan kegiatan penelitian tindakan kelas di Lembaga yang dikelola.
   b. Mengkonfirmasi dan meminta izin wali kelas kelompok B untuk penelitian tindakan kelas di dalam kelas yang sedangn diajar.
   c. Melakukan wawancara dengan pendidik.
2. Penelitian Siklus I
   a. Planning atau perencanaan

   Hal-hal yang dilakukan dalam tahap penelitian ini adalah sebagai berikut :

   1) Membuat rencana kegiatan harian (RKH) yang sesuai dengan indikator dan materi yang akan diajarkan.
   2) Mempersiapkan sumber bahan yang dipakai dalam pembelajaran yaitu media wayang angka.
   3) Lembar kerja anak kelas (LKS)
   4) Meggunakan instrumen yang akan dinilai untuk mengukur peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan.

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

5) Mengatur instrumen observasi untuk guru dan anak

b. *Acting* atau pelaksanaan

Pelaksanaan pada tahap ini peneliti menerapkan kegaitan belajaravmengajar pada kemampuan mengenal lambang bilangan yang menggunakan media wayang angka. Kegiatan yang dilakukan yaitu :

1) Guru memberikan semangat supaya anak bisa tertib dalam pembelajaran.
2) Guru menjelaskan materi sebelumya dengan materi selanjutnya yang akan diajarkan.
3) Guru memberikan pengertian setiap materi yang akan diajarkan.
4) Guru menjelaskan ke anak melalui media wayang angka yang akan digunakan dalam belajar pada saat itu.
5) Guru memenuhi langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan rencana kegiatan harian (RKH).
6) Peneliti melaksanakan dalam menggunakan pengumpulan data dibantu dengan guru kelas.
7) Melakukan unjuk kerja untuk semua anak pada akhir siklus.

c. *Observing* atau pengamatan

Pengamatan pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah seluruh proses pelaksanaan belajar mengajar

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

di kelas . Pengamatan yang dilakukan peniliti dibawah ini yakni:

1) Mencermati kegiatan guru supaya dapat mengetahui keberhasilan dalam menggunakan media wayang angka.
2) Mengamati kegiatan anak suapay adapat mengetahui aktivitas selama menggunakan media wayang angka .
3) Mengawasi dan menulis semua indikasi penelitian yang muncul di kelas atau yang dapat memperlambat pada saat pembelajaran .

d. Reflecting atau refleksi

Dalam tahapan ini guru maupun peneliti mengoreksi semua kegiatan dan tindakan berdasarkan dari hasil observasi. Hasil observasi yang didapat setelah kegiatan . Selanjutnya akan dijabarkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam penggunaan media wayang angka. Apabila hasil penelitian masih kurang dalam kriteria penelitian selanjutnya akan dilakukan siklus berikutnya.

3. Penelitian Siklus II

Penelitian untuk Siklus II ini adalah bentuk evaluasi dari siklus I, siklus II dalam tahapan yang sama halnya dengan tahapan

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

pada siklus I yaitu diawali dengan *planning acting*, pengamatan, dan *reflecting,*

a. Perencanaan (*planning*)

Perencanaan pada tahap siklus kedua ini yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1) Mengenali permasalahan pada siklus I , memilih dan menetapkan jalan keluar untuk memecahkan permasalahan tersebut.
2) Menyusun rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan kegiatan pada siklus I dengan menggunakan media agar bisa memecahkan masalah dalam pembelajaran.
3) Menyiapkan pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi.
4) Menggunakan bahan dan sumber belajar.
5) Menata media pembelajaran
6) Membentuk instrument penilaian untuk menghitung keberhasilan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.
7) Merancang lembar kerja siswa (LKS) sesuai RKH

b. Pelaksanaan *(acting)*

Pelaksanaan mengenal kemampuan lambang bilangan dengan media wayang angka ini berdasarkan rencana kegiatan

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

harian (RKH) dan hasil kegiatan pada siklus pertama perbadaan RKH pada siklus I dan RKH pada siklus II ini terletak pada refleksi dan kegiatan inti.

Pada reflex ini siklus II terdapat cara lain dalam menggunakan media wayang angka, yaitu dalam hal pengunaannya dengan bercerita menggunakan wayang angka.

c. Pengamatan (*observing*)

Observing yang dilakukan oleh peneliti diantaranya:

1) Mengkaji secara langsung dari kegiatan belajar sampai dengan penggunaan media wayang angka.
2) Melihat aktivitas anak selama belajar.
3) Menulis masalah-masalah yang ada didalam kelas dengan masalah yang mendukung untuk siklus II.

d. Refleksi *(reflecting)*

Tahapan untuk kegaitan peneliti dan guru membicarakan bagaimana reaksi dari observasi yang sudah didapatkan. Setelah dianalisis peneliti beserta guru meringkas hasil dan disimpulkan. Pembelajaran lambang bilangan dengan media wayang angka dalam meningkatkan kemampuan menganal lambang bilangan pada anak mulai dari siklus I hingga siklus ke II .

4. Peneletian siklus II

Penelitian untuk siklus II ini adalah sebagai bentuk evaluasi dari siklus I dan siklus II. Siklus II ini memiliki tahapan yang sama

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

dengan tahapan dari siklus I dan siklus II yang diawali dengan *planning*, *acting*, pengamatan dan *refleksing*

a. Perencanaan *(planning)*

Perencanaan pada tahap siklus II ini yang dilakukan oleh peneliti adalah :

1) Mengenali permasalahan dari siklus I dan siklus II untuk mendapatkan jalan keluar supaya bisa memecahkan masalah yang ada di kelas.
2) Menyusun rencana kegiatan harian di siklus I dan siklus II agar dapat mengetahui permasalahan dan bisa memecahkan masalah yang ada dikelas.
3) Menyiapkan pedoman observasi kemudian mengkaji hasil dari wawancara dengan guru dan wali murid .
4) Menyediakan bahan dan sumber belajar.
5) Merancang media pembelajaran.
6) Menyediakan instrument penilaian untuk menilai kemampuan lambang bilangan.
7) Merencanakan LKS sesuai dengan kegiatan.

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

b. Pelaksanaan *(Acting)*

Pelaksanaan kemampuan mengenal lambang bilangan dengan media wayang angka yang dapat menarik anak agar memunculkan keingintahuan kegunaan dari media tersebut. Penggunaan media wayang angka ini menurut rencana kegiatan harian dan hasil pada siklus I dan siklus II. Dan perbedaan siklus I dan siklus II terletak pada refleksi atau kegiatan inti.

Pada refleksi ini di siklus III terdapat alternative lain dalam menggunakan media wayang angka yaitu pada teknik penggunaan media yang dibuat secara berbeda saat penugasan tidak dicampur seperti siklus I dan siklus ke II. Dan dalam seiklus ketiga ini masih ada fariasi bercerita mengenalkan nama wayang supaya menarik dalam pembelajaran.

c. Pengamatan *(observing)*

Observing yang dilakukan oleh peneliti yakni sebagai berikut:

1) Mengamati secara langsung pada saat pendidik malksanakan pembelajaran di siklu ke II dengan mempergunakan media yang telah disediakan.
2) Mengamati aktivitas peserta didik selama mengikuti proses belajar mengajar pada siklus ke II

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

3) Memperhatikan dan menulis semua masalah-masalah yang ada didalam kelas yang menggangu kegiatan dan masalah-masalah yang mendukung keguatan pembelajar pada siklus ke II.

d. Refleksi *(Reflecting)*

Tahapan pada kegiatan ini peneliti dan pendidik bertugas untuk mediskusikan dan menganalisis hesil obsevasi yang telah diperoleh. Kemudian setelah dianalisis, peneliti beserta pendidik merangkum hasil observasi dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan media wayang angka dalam meningkatkan kemampuan menganal lambang bilangan pada anak mulai dari siklus I samapi siklus ke II.

E. Data dan cara pengumpulannya

1. Sumber Data

Sumber data pada penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari bebrapa data yang ada pada lingkungan sekolah[32]. Diantaranya sebagai berikut:

[32] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.*(Jakarta: PT Raja Grafindo
Persada), 107.

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

a. Pendidik

Dari sumber pendidik, untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media wayang angka dan kemampuan mengenal lambang bilangan.

b. Peserta didik

Dari sumber data anak yang diperoleh seorang peneliti untuk mendapatkan data mengenai perkembangan kemampuan lambang bilangan pad aspek perkembangan kognitif serta hasil belajar anak selama kegatan belajar mengajar sedang berlangsung.

c. Data kualitatif

Data kualitatif meruapakan data yang berjenis penguraian dalam bentuk tulis secara uraian dan juga penjelasannya bukan dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk penulisan. Beberapa data yang tergolong dalam data kualitatif penelitian tindakan kelas ini, yaitu :

1) Kegiatan yang disampaikan pada PTK
2) Metode pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan pada PTK .
3) Kegiatan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.
4) Kegiatan peserta didik pada kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung.

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

d. Data Kuantitatif

Kuantitatif selalu berhubungan dengan angka. Jadi data kuantitatif merupakan data yang berkesinambungan dengan angka. Data kuantitatif ini merupakan data yang primer dalam penelitian ini. Data tersebut yakni dapat diketahui sebagai berikut:

1) Data semua anak atau jumlah yang tergolong pada kelompok B di Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo.
2) Data presentase ketuntasan belajar anak
3) Data bilai atau skor aktivitas pendidik
4) Data nulai atau skror aktivitas anak

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dan diambil adalah teknik observasi, wawancara, penilaian *performance* dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data tersebut digunkana oleh seorang peneliti supaya peneliti bisa mendapaTaman kanak-kanak an hasil yang sesuai dengan yang diinginkan seorang peneliti dan juga bisa memperoleh hasil yang valid. Oleh karena itu peneliti melakukan pengumpulan data dengan berbagai cara, sebagai beikut :

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

1. Observasi

Observasi meruapkan pengamatan yang dilakukan secara spontan atau sengaja, fokus dengan masalah –masalah yang terjadi pada proses kegiatan pembelajaran dan kemudian peneliti menulis semua masalah-masalah yang ada selama kegiatan pembelajaran berlangsung[33]. Observasi dipergunakan untuk mengumpulkan data mengenai kegiatan peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung maupun pendidik dalam menerapkan atau menggunakan media wayang angka.

Observasi jadi instrument pertama yang dipergunakan untuk mengumpulkan data karena observasi merupakan proses mengamati secara langsung dan observasi juga bisa menjadi penilaian yang tepat uantuk melihat atau memantau proses jalannya pembelajaran berlangsung baik aiktivitas pendidk maupun aktivitas peserta didik. Oleh karena itu teknik ini dipilh peneliti guna untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemapuan lambang bilangan pada anak.

[33] Joko Subagyo, *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 62.

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

Obeservasi memberikan gambaran untuk menentukan langkah selanjutnya dalam setap siklus perencanaan perbaikan dalam proses kegiatan pembelajaran. Dengan observasi peneliti mengharapkan kekurangan dalam perencanaan tindakan kelas ini dapat terlihat sejak awal proses supaya peneliti bisa melakukan modifikasi perencanaan tindakan sebelumnya berjalan lebih lanjut.

Pengamatan ini berlangsung di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran sendang berlangsung. Hasil yang di dapaTaman kanak-kanak an pada proses pengamatan ini bisa dijadikan bahan refleksi dari kegiatan pembelajaran yang telah terjadi. Sehingga bisa digunakan acuan pada proses perbaikan aktivitas selanjtunya.

2. Wawancara

Wawncara merupakan cara pengumpulan data yang menggunakan dengan metode tanya jawab yang dilakukan antara dua orang atau lebih. Atau bisa juga disebut responden yang ada di lingkungan tersebutdimana lingkungan yang akan dicari data tersebut. Dengan tujuan khusus yakni untuk

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

mendapatkan informasi secara langsung dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berada dilingkungan tersebut. Wawancara juga bisa diartikan sebagai suatu kegiatan yang berhadapan langsung antara orang yang bertanya atau interviewer dengan penerima pertanyaan atau responden dengan kegaiatan yang dilakukan secara lisan[34].

Responden dari kegiatan penelitian ini adalah pendidik kelas B di Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo. Teknik wawancara ini dipergunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, baik sebelum dan sesudah diberikan tindakan melalui media wayang angka. Instrumen yang digunakan adalah pedoman wawancara. *(pedoman wawancara terlampir)*

3. Penilaian Unjuk Kerja

Unjuk Kerja *(Performance)* adalah proses pengumpulan suatu informasi dengan cara mengamati secara tepat untuk mengambil keputusan terhadap peserta didik. Penilaian unjuk kerja diberikan untuk

[34] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 127.

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

mengetahui perkembangan efektif anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung[35]. Penilaian untuk non tes dalam kegiatan ini adalah menggunakan lembar instrument penilaian unjuk kerja yang dilihat maupun dinilai dari aktivitas atau perform peserta didik yang sedang mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar kerja siswa merupakan lembaran yang terdapat soal atau pertanyaan untuk peserta didik guna untuk melihat lingkat keberhasilan peserta didik yang sesuai dengan indikator yang sudah ditentukan. Lembar kerja siswa dalam kegiatan ini ada 2 lembar kerja siswa, yang pertama 5 soal untuk menyebuTaman kanak-kanak an lambang bilangan. Dan 5 soal untuk menentukan jumlah yang ada pada gambar wayang angka. *(LKS terlampir).*

5. Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrument dengan cara pengumpulan data tentang peristiwa yang sedang terjadi dan sudah di dokumentasikan sebelumnya. Dapat

[35] Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), Edisi Pertama, 54.

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

dikatakan bahwa dokumentasi merupakan alat untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang bisa didapat melalui buku catatan, buku transkrip, surat-surat kabar, majalah,prasasti, notulen hasil rapat, dan lain-lain[36].

Dokumentasi ini mempunyai manfaat bagi seorang peneliti dan juga penelitian yang sedang berlangsung. Manfaatnya adalah untuk mengumpulkan foto, data dan rencana kegiatan harian (RKH) yang sedang terjadi pada kegiatan pembelajaran berlangsung khususnya kegiatan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo dengan media wayang angka.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian yang menggunakan metode PTK ini terdapat dua jenis data yang bisa diperoleh yakni melalui data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yakni data yang bisa didapat dari informasi-informasi yang dijelaskan dalam bentuk uraian atau tulisan yang menjelaskan aktivitas yang tetgambar di saat kegiatan pembelajaran yang sedang

[36] E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 67.

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

berlangsung. Data kualitatif ini bida dari instrument observasi kegiatan peserta didik dan pendidik, instrument wawancara pendidik, lembar kerja siswa, dan yang terakhir adalah dokumentasi.

Sedangkan kuantitatif adalah data yang bida di dapat dari hasil belajar peserta didik yang nantinya kan dijelaskan secara diskriptif. Nilai hasil belajar peserta didik yang sudah terkumpul dihitung untuk dilihat skor dan juga bisa digunakan untuk melihat sejauh mana tingkat keberhasilah pesert didik khususnya kemampuan lambang bilangan pada anak[37].

Untuk data kuantitatif bisa diperoleh data yang melalui rumus statistik yang dijelaskan diabah ini :

1. Penelaian Rata-rata

   Instrument unjuk kerja digunakan untuk mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Untuk mencari rata-rata secara klasikal dari kumpulan nilai yang telah didapat dari peserta didik tersebut, bisa memakai rumus mean yaitu sebagai berikut[38].

---

[37] Suharsimi Arikunto *et al*, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007),

[38] Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 24.

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

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M = Nilai rata-rata (mean)

∑x = Jumlah nilai seluruh anak

N = Jumlah anak

Setelah itu skor rata-rata yang telah didapat bisa diklasifikasikan kedalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:

Tabel 2.2

Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas

Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Anak	**Kriteria**
90-100	Berkembang Sangat Baik
70-89	Berkembang Sesuai Harapan
50-69	Mulai Berkembang
0-49	Belum Berkembang

Table 2 nilai rata-rata kelas

2. Penilaian Ketuntasan Belajar

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas bisa dikatakan sukses apabila adanya peningkatan hasil belajar peserta didik selama kegiatan

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

pembelajaran berlangsung. Peneliti menghitung keberhasilan peserta didik apabila peserta didik memperoleh nilai dengan persentase hitungan yang menunjukkan 70% dari seluruh peserta didik yang mengalami peningkatan pada kemampuan mengenal lambang bilangan. Presentase ketuntasan belajar pada siklus pertama dan siklus kedua dapat dihitung menggunakan rumus, dibawah ini

$$P = \frac{f}{N} \text{x } 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah anak yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh anak

Selanjutnya cara mengetahui persentase yang telah diperoleh tersebut diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori. Kategori ini sama seperti yanfg dijelaskan Suharsimi Arikunto yamg mempunyai presentase yang dijelaskan dibawah ini[39]:

[39] Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44.

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

Tabel 2.3

Persentase Ketuntasan Belajar

Tingkat Keberhasilan Nilai Akhir Anak	Kriteria
90-100	Berkembang Sangat Baik
70-89	Berkembang Sesuai Harapan
50-69	Mulai Berkembang
0-49	Belum Berkembang

Tabel 3 prestasi ketuntasan belajar

3. Penilaian observasi aktivitas pendidik dan anak

   Penilaian terakhir dari kegiatan pendidik maupun peserta didik didapat melalui kegiatan membagi nilai hasil yang didapat denngan nilai hasil maksimum selanjutnya dikalikan dengan 100. Rumusan yang digunakan pada kegiatan pendidik untuk nilai akhir aktivitas seperti yang dipaparkan dibawah ini:

a. Observasi Pendidik

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times \mathbf{100}\%$$

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

b. Observasi Anak

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times \mathbf{100}\%$$

Selanjutnya skor perolehan hasil observasi pendidik dan peserta didik yang dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria dibawah ini :

Tabel 2.4

Kategori Penilaian Hasil Observasi Pendidik dan Anak

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

Table 4 kategori hasilobservasi

G. Indikator Kinerja

Indikator kinerja adalah alat yang dipergunakan guna melihat keberhasilan dari aktivitas penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan atau sedang memperpaharui pembelajaran yang sedang berlangsung[40].

[40] Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik*,

(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

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

Penelitian tindakan kelas yang kegiatanya menggunakan media wayang angka dalam meningktkan kemampuan mengenal lambang hilangan pada anak kelompok B di Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo bisa dikatakan sukses atau baik jika indikator yang ditargetkan sudah terpenuhi seperti yang sudah dijelaskan dibawah ini :

1. Penelitian ini dipandang selesai bagaimana kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sudah memperoleh bintang tiga
2. Nilai rata-rata anak mencapai ≥ 70.
3. Ketuntasan belajar anak mencapai 70%
4. Skor perolehan hasil observasi aktivitas pendidik dan anak minimal berkriteria baik.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

PTK yang dilakukan peneliti adalah bekerjasama antara pendidik dengan peneliti (Kolaboratif) . pendidik mempunyai tugas penerapan media dengan menggunakan wayang angka guna meningkaTaman kanak-kanak an kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di Taman kanak- kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kurekasari Waru Sidoarjo. Adapun rincian tugas pendidik dan peneliti adalah

1. Identitas Pendidik

   Nama : Suci Amaliyah

   Jabatan : Wali Kelas Kelompok B2

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

Tugas :

1) Mempunyai tanggung jawab saat peneliti melakukan penelitian
2) Berperan didalam penelitian
3) Berperan dalam kegiatan observasi
4) Ikut dalam merefleksi pada siklus pertama dan kedua.

2. Identitas Peneliti

Nama : Selfia Mega Lestari

NIM : D78214036

Status : Mahasiswa Progran Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Sunan Ampel Surabaya

Tugas :

1) Pelaksanaan kegiatan penelitian

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

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasi penelitian ini dibagi menjadi tiga siklus utama, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Hasil penelitian tindakan kelas pada kegiatan belajar mengenal lambang bilangan kelas B2 dengan menggunakan media wayang angka di taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlas Kureksari diperoleh dari tindakan Siklus I dan Siklus II. Hasil dari penelitian tersebut berupa wawancara, hasil observasi guru, hasil observasi siswa , hasil karya siswa, dan dokumentasi. Haisl penelitian dimulai dari siklus I dan sampai siklus II , pada setiap Siklus sudah memiliki bagian yang sama, yaitu dengan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi.

Observasi ini juga dilakukan untuk mengamati setiap aktivitas siswa dan guru ketika diterapkan pada kegiatan sekolah. Sedangkan dokumentasi adalah data berupa jumlah siswa yang ada dikelas B2 Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlas Kureksari Waru sekaligus data hasil karya siswa dalam kegiatan belajar lambang bilangan melalui gambar wayang yang dimasukkan kedalam botol sesuai dengan angka dalam botol untuk mengenalkan konsep lambang bilang

Adapun tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini akan diapapaparkan sebagai berikut :

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

1. Pra siklus

a. Pelaksanaan pembelajaran sbelum menggunakan media Kegiatan observasi bertujuan untuk melihat kondisi awal kemampuan anak dalam mengenal Kemampuan Lambang Bilangan Melalui Media Wayang Angka pada kelompok B2 Taman Kanak-kanak. Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo. Kondisi awal tersebut yang nantinya menjadi perbandingan antara nilai pra siklus dan nilai saat penelitian.

Proses pembelajaran mengenal kemampuan lambang bilangan melalui Media Wayang Angka Pada Kelompok B2 taman kanak-kanak. Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo dari hasil observasi diketahui bahwa guru hanya mengenalkan lambang bilangan melalui media papan tulis atau dengan puzzle angka, hal itu tampak dalam kegiatan proses belajar mengajar.

Pada saat kegiatan pembukaan informasi yang digali oleh guru hanya berpusat pada anak, apakah anak dapat mengetahui lambang bilangan sesuai dengan angka yg ada dipapan tulis atau hanya mendengarnya tanpa mengetahui lambang bilangan 1-10 itu seperti apa. Selain itu guru hanya memberikan contoh dipapan tulis saja tanpa adanya media penunjang yg kreatif dan inovatif. Dalam pemberian contoh tersebut hanya dengan tanya jawab yang dilakukan guru tersebut. Contohnya seperti " angka yang ditulis bu guru angka berapa ya nak?". Dari penjelasan

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

tersebut anak jadi tidak tertarik untuk melakukan pembelajaran yang dijelaskan guru atau kurang fokus dengan pemebalajaran yang monoton. Artinya guru kurang memberikan penekanan pada lambang bilangan. Pada saat pemberian tugas pada anak hanya memberikan tugas pada Lembar kerja atau buku tulis. Seperti guru yang menulis angka tiga pada buku tulis dan anak hanya menulis lambang bilangan angka 3. Atau dengan gambar apel setelah itu dikasih sama dengan di buku tulis dan anak menulis lambang bilangan untuk mengetahui jumlah pada apel tersebut.

Guru juga tidak menyuruh anak untuk memberanikan diri maju ke depan papan tulis supaya tau lambang bilangan yang benar. Hanya saja diberikan tugas mealui buku tulis atau lembar kerja sekolah yang ada setiap tahunnya. Selain itu guru juga tidak memastikan anak mengerjakan tugas tersebut dengan baik, sebab pada saat mengerjakan guru hanya membantu sebagian anak. Dengan siswa yang cukup banyak anak juga jai kurang fokus dengan media yang hanya ada dipapan tulis yang diguanakn guru.

Pada kegiatan penutup anak hanya mengumpulkan tugas namun guru hanya melihat saja tanpa bertanya pada anak tersebut sudsh mengerti apa belum apa yang dijelaskan guru. Hal ini yang menyebabkan pola mengajar pada guru kurang terpantau jika anak- anak hanya sekedar mengetahui lamang

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

bilangan hanya sekilas tanpa mengetahui anak tersebut sudah mengerti lambang bilangan itu seperti apa. Dan hanya menggunakan media dari papan tulis yang ditulis oleh guru. Tanpa mengajak anak bermain media lainnya untuk mengatuhui lambang bilangan yang benar.

Dari segi penelitian pra siklus menulis lambang bilangan dan menyebuTaman kanak-kanak an lambang bilangan ternyata tidak memenuhi standart presentase minimal pencapaian indikator penilaian hasil kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

b. Perencanaan Siklus

Setelah dilakukan analisis dan refleksi pada tahap pra siklus dan refleksi pada tahap pra siklus, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merumuskan penyebab timbulnya masalah tersebut. Dari hasil observasi dan wawancara diketahui guru hanya mengenalkan lambang bilangan dengan memafaaTaman kanak-kanak an papan tulis atau dengan puzzle lambang bilangan yang hanya anak saja yg bermain tanpa ditemani guru. Karena guru merasa repot untuk membuat media yang lain yang menarik anak untuk pembelajaran anak. Selain itu guru juga bilang jika rumit membuat media lain akan tetapi menyenagkan untuk anak.

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

2. Siklus I

Untuk tahap siklus I ini, peneliti tetap mengumpulkan data dengan observasi yang telah dilakukan selam akegiatan pembelajaran oleh peneliti terhadap guru dan siswa kelas B2 Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Iklhlash Kureksari Waru Sidoarjo dengan didukung data keterangan wawancara yang dilakukan peneliti bersama guru. Pelaksanaan tindakan siklus I dalam satu kali pertemuan yaitu pada hari Senin 20 Agustus 2018 dengan menggunakan negaraku sub tema rumah adat . setiap kagil pertemuan anak belajar mengenal lambang bilangan dalam hal menulis tanggal.

Bertitik tolak dari masalah- masalah tersebut, maka guru dan peneliti membuat rencana pembelajaran sebagai berikut :

1) Guru menggunakan teknik tanya jawab untuk memicu pengetahuan anak mengenal lambang bilangan dari angka 1-20. Guru memberikan contoh dengan menggunakan media wayang angka dengan bercerita terlebih dahulu mengenalkan wayang yang sudah dibawa oleh guru.

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

2) Guru mempersiapkan media wayang angka yang digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan.
3) Guru memberikan rambu-rambu penilaian siklus I kepada anak untuk mengoreksi hasil belajar anak.

a. Pelaksanaan

Proses pelaksanaan siklus I terdiri 1 kali pertemuan, pertemuan berlangsung selama 2 x 45 menit siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus pukul 08.00-09.30. Dilaksanakan dikelas B2 bersama dengan grur kelas B2 sebagai hasil perencanaan dan telah disepakati bersama. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai RPPH yang telah dibuat dengan menggunakan media wayang angka. Secara rinci proses pelaksanaan siklus I sebagai berikut :

Pada saat bel berbunyi anak- anak yang bermain ditempat bermain dan mulai baris sesuai dengan kelas masing- masing. Seperti biasa mereka bernyanyi, anak-anak supaya senang dan semangat untuk memulai sekolah mereka. Pada kegiatan pembukaan guru dan anak seperti biasa yakni menerapkan SOP yaitu berdoa bersama, membaca surat-surat pendek, membaca hadist.

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

Disamping itu untuk anak kelompok B juga dibiasakan untuk memimpin doa bersama.

Dan guru juga menyapa anak-anak sambil pakai bernyanyi "Assalamualaikum and how are you". Anak menjawab "just fine". Setelah itu anak kelompok B memimpin untuk berdoa. Anak " Sikap berdoa". Setelah itu teman-temannya menjawab " satu duduk yang manis, dua tangannya dilipat, kepala ditundukkan. Setelah itu mereka berdoa bersama-sama. Setelah itu anak- anak diajak masuk kelas dengan mengabsen untuk melakukan kegiatan fisik motorik kasar. Seperti melompat seperti katak sambil masuk kelas.

Pada kegiatan pendahulu guru memberika *ice breaking* terlebih dahulu agar siswa terlihat semangat dan kelas jadi menyenangkan.

Satu jari kanan ku satu jari kiriku

Berdiri sejajar berdiri berhadapan

Lalu berpelukan sembunyi dibelakang

Mari kita hitung berapakah jumlahnya

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Kita ulangi dalam bahasa inggris

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

One,two,three,four,five,six,seven,eight,nine and ten.

Setelah selesai bernyanyi anak-anak terlihat semangat dan senang. Kemudian guru melakukan apresepsi sambil membawa media wayang serta botol merah. Sambil bertanya " siapa yang tau ini namanya apa?". Setelah itu anak menjawab " boneka,". Ada juga yang mejawab wayang upin-ipin. Lalu guru menjawab ini namanya wayang angka. Sambil mejelaskan dan bertanya " coba disamping wayang ada angka berapa?. Anak- anak menjawab angka 5 ada yang tidak menjawab setelah itu guru menyampaikan pada anak-anak bahwa hari ini kita belajar tentang macam-macam aneka negaraku seperti wayang, rumah adat, Negara Indonesia. Kemudian guru mengajak anak bermain wayang angka tersebut dengan bercerita memainkan peran yang sudah dikenalkan guru bahwa itu namanya wayang semar. Disamping itu sambil bermain peran memerankan wayang semar. Mereka terlihat antusias untuk mengenal bagaimana karakter dari wayang tersebut.

Disamping itu guru menceritakan dengan tema cerita islami. Seperti Wayang Semar yang baik hati. Setelah itu anak. Setelah itu guru meyiapkan botol yang ada lingkaran didepan sesuai jumlah dari wayang angka tersebut. Sambil menjelaskan cara bermainnya yaitu guru menaruh botol tersebut secara acak. Nantik anak-anak menaruh wayang angka tersebut didalam botol yang sesuai dengan jumlah lingkaran yang ada didepan botol tersebut. Nantik buguru yang menghitung ya. Anak-anak terlihat senang dan semangat untuk bermain wayang angka dengan botol tersebut.

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

Jika mereka bermain wayang angka secara bergantian mereka terlihat heran . dan senang bermain. Disamping itu mereka senang bermain peran dengan wanyang angka tersebut. Mereka juga mengatakan " bu guru besok cerita lagi ya bersama wayang angka semar". Lucu wayangya gendut dan baik hati. Belajar berhitung pakai ini saja bu guru sambil bermain" kata mereka. Buguru menjawab " iya besok buguru ajak main lagi ya nak".

Kegiatan akhir guru memberikan bimbingan simpulan kepada anak " hari ini kita sudah bermain apa saja dan belajar apa saja. Salah satu anak menjawab " bercerita wayang semar, belajar angka bersama wayang". Ada yang menjawab" menaruh wayang angka dalam botol bu guru". Setelah itu guru menjawab hebat semua anak-anak. Hari ini belajarnya hebat semua dan dapat bintang empat semuanya. Setelah itu mereka mimpin berdoa untuk persiapan pulang. Setelah itu gur memberikan salam dan tak lupa sebelum pulang memberikan bintang ditangan mereka masing-masing.

b. Observasi

Observasi dilakukan selama belajar mengajar, kegiatan guru dan siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi. Berikut adalah hasil observasi siklus I :

1) Hasil observasi aktivitas guru

Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas guru ketika proses pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan media wayang angka. Berikut rumus yang digunakan :

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

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times \mathbf{100}\%$$

$$= \frac{\mathbf{64}}{\mathbf{84}} \times \mathbf{100}\% = 76{,}19$$

pada siklus I, hasil observasi aktivitas guru sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat, namun masih ada kegiatan yang masih kurang dalam pelaksanaannya. Sehingga perlu untuk ditingkaTaman kanak-kanak an lagi dalam siklus selanjutnya. Hasil observasi aktivitas guru selama kegiatan belajar menggunakan media wayang angka termasuk dala tingkat penguasaan berkriteria baik dan sudah mencapai indikator kinerja yaitu 76,19.

2) Hasil observasi aktivitas siswa

Observasi ini dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa ketika proses pembelajarab mengenal lambang bilangan dengan menggunkan media wayang angka.

Rumus untuk menghitung skor perolehan adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times \mathbf{100}\%$$

$$= \frac{\mathbf{45}}{\mathbf{60}} \times \mathbf{100}\%$$

$$= 75 \text{ (baik)}$$

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

Data hasil observasi aktivitas siswa, terdapat 20 aspek aktivitas siswa yang diamati oleh guru. Dari 20 aspek siswa yang diamati terdapat 7 aspek yang mendapat nilai 3, 12 aspek yang mendapat nilai 2, 1 aspek yang mendapat nilai 1.

3) Hasil penilaian karya siswa dalam materi konsep lambang bilangan.

Dari hasil tes yang sudah dilakukan sesudah penggunaan media wayang angka diberikan evaluasi berupa tes hasil karya secra individu. Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I didapat sebagai berikut :

a. Jumlah siswa yang tuntas = 5 siswa
b. Jumlah siswa yang belum tuntas = 22 siswa
c. Nilai yang diperoleh

$= \frac{1520}{27} = 56{,}29$ (buruk)

4) Persentase ketuntasan

$$\text{Persentase} = \frac{\textbf{jumlah siswa yang tuntas}}{\textbf{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$= \frac{5}{27} \times 100\% = 18{,}52$$ (sangat buruk)

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

Dari hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media wayang angka pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 56,29 jika di persentase mencapai 18,52 dengan belum adanya siswa yang tuntas dari 15 siswa keseluruhan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai yang dicapai siswa belum memenuhi kriteria tingkat keberhasilan kelas yang baik. Dengan demikian siklus I belum mengalami peningkatan nilai rata-rata yang ingin dicapai, persentase ketuntasan belajar siswa dan belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan ≥ 75.

c . Refeksi

Dalam proses pembelajaran guru mengungkapkan bahwa media wayang angka sangat cocok diterapkan sebagai variasi dalam pembelajaran karena tidak hanya terfokus pada papan tulis atau kartu angka. Dalam penjelasan pembelajaran menggunakan media wayang angka juga bisa bercerita atau bermain peran dengan menggunakan wayang angka. Hal ini bisa membuat hati siswa senang karena termasuk dalam pembelajaran yang menyenangkan karena sebelumnya mereka bhanya dikenalkan lambang bilangan melalui papan tulis atau dengan kartu angka yang hanya dibut bermain sendiri tanpa adanya peran guru.

Pelaksanaannya perlu dipersiapkan secara matang agara hasil yang didapaTaman kanak-kanak an. Berikut yang didapaTaman kanak-kanak an beberapa hal yang menyebabkan siswa kurang maksimal dalam memahami materi wayang angka pada sikslus I, antara lain :

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

1) Siswa masih ada yang belum bisa dikondisikan , beberapa siswa masih banyak yang ngomong sendri atau tidak memperhatikan guru sedang menjelaskan pembelajaran didepan.
2) Siswa masih kurang pahama karena instruksi yang diberikan masih kurang jelas.
3) Pemahaman sisw masih belum maksimal pada kegiatan, hal ini dikarenakan siswa hanya terfokus pada media yang diberikan guru.

Adapun perbaikan yang dilakukan yaitu :

1) Guru harus lebih tegas dalam hal mengondisikan siswa agar proses pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan lancer sehinggga tidak memakan waktu yang lama dan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
2) Guru harus memberikan instruksi pembelajaran dengan jelas agar siswa tidak kebingungan pada saat kegiatan pembelajaran.
3) Guru harus memberi tahu siswa bahwa media yang digunakan media wayang angka sehingga mereka dapat memahami secara lebih jelas.

3. Siklus II

Untuk tahap siklus II ini, peneliti tetap mengumpulkan data dengan melakukan observasi seperti halnya yang dilakukan pada tahap siklus I. tahap siklus II ini dilakukan peneliti pada hari Selasa

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

tanggal 11 September 2018 di kelas B2 saat jam pukul 07.30 – 09.30 di Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlas Kureksari Waru Siodarjo.

Berikut adalah penjabaran dari masing-masing tahap siklus II :

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan sama seperti siklus sebelumnya dengan menyusun persiapan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut :

1) Peneliti mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran materi pengenalan konsep lambang bilangan dengan menggunakan media wayang angka. (dapat dilihat pada lampiran siklus II)
2) Mempersiapkan instrument observasi kegiatan guru. (dapat dilihat pada lampiran siklus II)
3) Mempersiapkan instrument observasi siswa. (dapat dilihat pada lampiran siklus II)
4) Mempersiapkan alat, sumber, dan media pembelajaran (dapat dilihat pada lampiran siklus II)
5) Instrument penilaian hasil karya siswa. (dapat dilihat pada lampiran siklus II)

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

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini pada siklus kedua ini dilaksanakan pada hari Selasa 11 September 2018 selama 2 jam pembelajaran (2 x 35 menit). Dilaksanakan B2 Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru Sidoarjo sebagai hasil perencanaan dan telah disepakati bersama. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai RPPH yang telah dibuat dengan menggunakan media wayang angka. Adapun kegiatan yang dilaksanakan meliputi sebagai berikut :

1) Kegiatan pendahuluan

Kegiatan pendahuluan peneliti memasuki ruang kelas bersamaan dengan guru kelas yang selalu dimulai dengan mengucap salam kepada siswa kelas B2 yang berada dikelas saat itu, dan mereka pun menjawab salam Bu guru dengan semangat dan serentak.

Guru memulai dengan menanyakan kabar kepada siswa " bagaimana kabarnya hari ini" . semua menjawab. " Alhamdulillah luar biasa Allahu Akbar yes yes yes". Selanjutnya guru bertanya lagi " Sudah sarapan pagi anak-anak". Mereka pun ada yang menjawab sudah ada yang menjawab belum. Setelah

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

itu guru mengkondidikan kelas dengan mengucapkan “ tepuk patumg”. Mereka menjawab ambil pentung di pentungkan tung tung tung jadi patung.

Kegiatan selanjutnya berdoa bersama antar peneliti dan siswa kelas B2 dapat belajar dengan senang dan faham dengan materi yang disampaikan yakni mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan media wayang angka. Setelah membaca doa guru memberikan ice breaking dengan “ tepuk semangat”. Guru mengucapkan “tepuk semangat” hu ha huuuuu haaaa” mereka pun menjawab dengan semangat.

Guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran kepada siswa bahwa hari ini mereka angka belajar bermain angka sambil bermain peran. Guru mempersiapkan media pembelajaran wyang angka yaitu gambar wayang serta botol yang berisi angka. Guru memotivasi siswa dalam pembelajaran hari ini bahwa merekan akan belajar tentang konsep lambang bilangan dengan media wayang angka.

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

2) Kegiatan Inti

Kegiatan di hari kedua ini guru mengulas kembali lambang bilangan berapa saja yang ada disamping gambar wayang tersebut. Jika bu guru menaruh wayang angka 5 ini di dalam botol yang lingkarannya 3 apakah benar nak". Ada yang jawab benar ada yang tidak menawab dikarenakan masih belum jelas. Disamping itu guru juga mengerti bahwa anak – anak masih belum ada yang mengerti dan belum faham untuk itu guru bertanya. " siapa yang masih belum bisa" yang belum faham silahkan bertanya pada bu guru dan bu guru memberikan kesempatan anak untuk bertanya dan memberikan contohnya kembali supaya mereka faham semua.

Selanjutnya guru memberikan contoh kembali agar anak dalam memasukkan wayang angka tersebut sesuai dengan botol yang ada simbol lingkaran yang jumlahnya sama dengan angka tersebut. "Ayo kita ambil wayang angka 10". Ada anak yang menunjuk angka 10 dengan benar. Setelah itu buguru memasukkan wayang angka tersebut kedalam botol dengan jumlah lingkaran 10. Setelah itu buguru bertanya "sudah faham anak-anak".

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

Setelah itu mereka menjawab serentak iya faham bu guru.

Selanjutnya bu guru juga menceritakan tentang nama wayang tersebut mengulas kembali supaya anak-anak ingat dengan pembelajaran yang pernah dilakukan tersebut. Sambil cerita nak-anak memperhatikan kelucuan bug utu memerankan wayang tersebut ydan menceritakan bahwa wayang tersebut namanya wayang semar yang perutnya buncit yang suka makan. Mereka pu senang mendengarkan cerita bu guru tersebut.

Setelah itu nantik anak- anak maju bersama-sama ya nak sambil membawa wayang angka tersebut dan memasukkan wayang angka tersebut sesuai dengan jumlah dimbol lingkaran yang ada dibotol. Kegiatan tersebut dibuat buguru dengan 4 kelompok satu kelompok berisi 5 anak. Setiap kelompok memiliki wayang dengan jumlah 3 mereka bergantian dalam belajar angka.

Guru juga memberikan pengertian bahwa mereka juga bisa sambil bermain peran bercerita sebagai mereka sendi dengan mengguanakn wayang angka tersebut. Dan bermainnya secara bergantian .

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

mereka bermain dengan hati senang dan semangat. Setelah kegiatan tersebut guru mengilas kembali angka berapa saja yang sudah dimainkan tadi oleh anak-anak. Dan mereka menjawab ada yang menjawab angka 5, 6, 7, 9,. Guru pun melihat anak yang belum fokus atau belum faham tadi memasukkan angka yang benar. Setelah itu mereka istirahat sambil cuci tangan dan mengucapkan doa sebelum makan secara bersama-sama.

3) Kegiatan penutup

Sebelum guru mengakhiri pembelajaran hari ini. Guru memberi motivasi kepada siswa dengan mengajaknya untuk tanya jawab tentang kegiatan hari ini. Guru juga memberikan agar anak-anak belajar lagi bermain wayang angka lagi agar anak-anak bisa mengenal lambang bilangan.

Alhamdulillah kegiatan pada hari ini dapat terselesaikan. Guru mengatakan siapa yang mau memimpin doa. Setelah itu ada satu anak yang maju kedepan untuk memimpin doa mau pulang dan anak-anak berdoa bersama setelah berdoa anak-anak bernyanyi sayonara dan mengucapkan jargon kelas B2 agar mereka semangat.

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

Setelah itu mereka berbaris dan guru memanggil satu satu anaknya sambil membawa wayang angka yang berbagai macam angka dan guru bertanya ini angka berapa. Sambl bersalaman dengan buguru dan mengatakan angka berapa yang ditunjukkan guru.

c. Observasi

Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung pada tahap siklus II . peneliti melakukan observasi terhadap guru dan siswa. Peneliti juga meminta guru kelas untuk melakukan pengmatan aktivitas siswa dan guru (peneliti yang praktek) dalam pembelajaran hari ini.

Pengamatan dalam pembelajaran hari ini berikut lembar observasi yang digunakan :

1) Hasil observasi aktivitas guru

Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati aktivitas guru ketika proses pembelajaran mengenal lambang bilangan menggunakan media wayang angka. Berdasarkan hasil observasi aktifitas guru pada siklus ini jumlah skor yang diperoleh 78 dari jumlah skor 89. Berdasarkan data tersebut maka hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus I yang

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

menggunakan rumus untuk menghitung skor perolehan adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai observasi} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times \mathbf{100}\%$$

$$= \frac{\mathbf{78}}{\mathbf{89}} \times \mathbf{100}\% = 87{,}64 \text{ (Baik)}$$

Data hasil observasi aktivitas guru, terdapat 32 aspek aktivitas guru (peneliti) yang diamati oleh guru. Dari 30 aspek yang diamati, terdapat 20 aspek yang mendapat nilai 3, 10 aspek yang mendapat nilai 2, dan tidak ada aspek yang mendapat nilai I.

2) Hasil observasi aktivitas siswa

Observasi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa ketika proses kegiatan wayang angka dalam mengenal lembang bilangan. Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus II ini, jumlah skor yang diperoleh adalah 69 dari julah skor maksimal 72. Berdasarkan data tersebut maka hasil pengamatan aktivitas siswa siklus II yang menggunakan rumus untuk menghitung skor perolehan adalah sebagai berikut :

$$\text{Nilai observasi} = \frac{\textbf{Skor Perolehan}}{\textbf{Skor Maksimal}} \times \mathbf{100}\%$$

$$= \frac{\mathbf{56}}{\mathbf{60}} \times \mathbf{100}\% = 93 \text{ (Sangat Baik)}$$

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

Pada siklus II, hasil observasi aktivitas siswa sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah dibuat namun masih ada kegiatam yang masih kurang dalam pelaksanaanya. Sehingga perlu untuk ditingkaTaman kanak-kanak an lagi dalam siklus selanjtunya. Hasil observasi aktivitas siswa selama kegiatan belajar menggunakan media awayng angka pada silus II mengalami peningkatan dari siklus I yaitu pada sillus I hasil observasi memiliki skor akhir 75.

3) Hasil penilaian hasil karya siswa

Dalam materi mengenal lambang bilangan dari hasil tes yang sudah dilakukan sesudah menggunakan media wayang angka pada materi seni budaya Indonesia siswa diberikan evaluasi berupa tes hasil karya secara kelompok. Berdasarkan hasil evaluasi pada silus II didapaTaman kanak-kanak an data sebagai berikut :

a. Jumlah siswa yang tuntas = 25 siswa
b. Jumlah siswa yang belum tuntas = 2 siswa
c. Nilai rata-rata yang diperoleh = $\frac{2112}{27}$ = 78,22 (baik)

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

4) Presentase ketuntasan

$$\text{Persentase} = \frac{\textbf{jumlah siswa yang tuntas}}{\textbf{jumlah seluruh siswa}} \times \mathbf{100}\%$$

$$= \frac{\mathbf{25}}{\mathbf{27}} \times \mathbf{100}\% = 92{,}5(\text{ baik })$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai yang dicapai telah memenuhi kriteria tingkat keberhasilan kelas yang baik. Dengan demikian pada siklus II ini telah mengalami peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan pembelajaran siswa dan telah mencapai indikator kerja yang ditentukan ≥ 75

d.Refleksi

Dari kekurangan- kekurangan yang ada pada siklus I telah berhasil dikurangi pada siklus II. Proses pembelajaran dengan menggunakan media video berjalan dengan baik dan lancar. Dari data yang diperoleh saat observasi didapaTaman kanak-kanak an bahwa keseluruhan skor baik itu pada aktivitas guru, aktivitas siswa dan tingkat keterampilan siswa sudah mengalami peningkatan. Pada aktivitas guru dari skor 76,19 menjadi 87,64 pada siklus II, aktivitas siswa dari skor 75 menjadi 93 pada siklus II, dan untuk tingkat hasil karya siswa juga mengalami kenaikan dari persentase keberhasilan sebesar 18,52 % menjadi 92,5 % pada siklus II.

B. Pembahasan

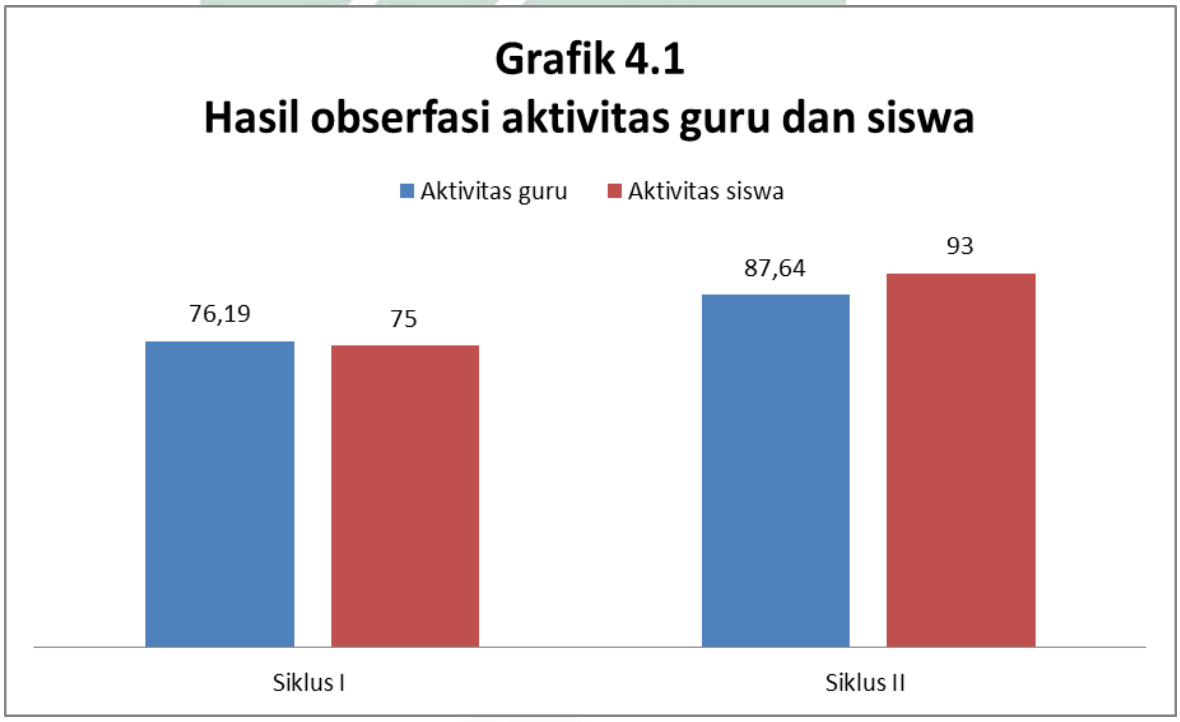
1. Pengaruh media wayang angka untuk meningkatkan anak dalam mengenal Lambang Bilangan

Setelah melakukan penelitian selama dua kali siklus dengan menggunakan media wayang angka terlaksana dengan baik siswa juga

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

merasa senang karena media yang digunakan jarang digunakan pada saat pembelajaran sebelumya. Pengaruh media wayang angka ini membantu meningkaTaman kanak-kanak an anak dalam mengenal lambang bilangan disekolah. Penerapan strategi media tersebut juga bisa meningkatkan motorik, bahasa pada saat cerita dengan wayang dan terutama kognitif termasuk dalam hal mengenal lambang bilangan.

Berikut adalah diagram hasil observasi guru dan siswa :



Gambar 4.1 1

Penerapan media wayang angka pada setiap siklus memperoleh hasil yang berbeda. Perbedaan tersebut terlihat pada skor perolehan aktivitas guru dan kativiats siswa. Pada siklus I hasil observasi aktivitas guru memperoleh skor 76,19 (Baik) dan hasil observasi siswa mendapat nilai 75 (Baik). Beberapa kendalanya diantaranya yaitu:

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

a) Siswa masih ada yang belum bisa dikondisikan , beberapa siswa masih banyak yang ngomong sendri atau tidak memperhatikan guru sedang menjelaskan pembelajaran didepan.
b) Siswa masih kurang pahama karena instruksi yang diberikan masih kurang jelas.
c) Pemahaman siswa masih belum maksimal pada kegiatan, hal ini dikarenakan siswa hanya terfokus pada media yang diberikan guru.

Pada pembelajaran siklus II, penerapan media wayang angka menunjukkan hasil yang lebih baik dari pada siklus I. hal ini tidak terlepas dengan perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada tahap refleksi pada tahap siklus I. hasil yang diperoleh pada pembelajaran siklus II dapat dilihat dengan hasil obervasi guru pada siklus II memperoleh skor 90(sangat baik) yang mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya mendapaTaman kanak-kanak an 76,19 (baik). Sedangkan untuk hasil observasi siswa skor yang diperoleh pada siklus II yaitu 93 (sangat baik) yang mengalami peningkatan siklus I yang hanya mendapaTaman kanak-kanak an skor 75 (cukup). Jadi pada siklus II aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator kerja yang ditentukan yaitu ≥ 75

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

2. Bagaimana hasil dari mengenal lambang bilangan setelah melalui penggunaan media wayang angka pada anak kelompok B

Data yang diperoleh dari awal sebelum siklus dapat diketahui bahwa anak sangat jarang diajak menggunakan media yang lebih menarik siswa untuk belajar sambil bermain karena guru tidak mau ribet atau lebih tepatnya suka yang instan. Data ini didapat langsung dari hasil wawancara dengan guru dan siswa saat berada dikelas B2, untuk awal pembelajaran sentra seni peneliti bersepakat dengan guru untuk menentukan kkm yang akan dituntaskan. Dari hasil diskusi dengan guru jumlah kkm yang ditetapkan adalah 75.

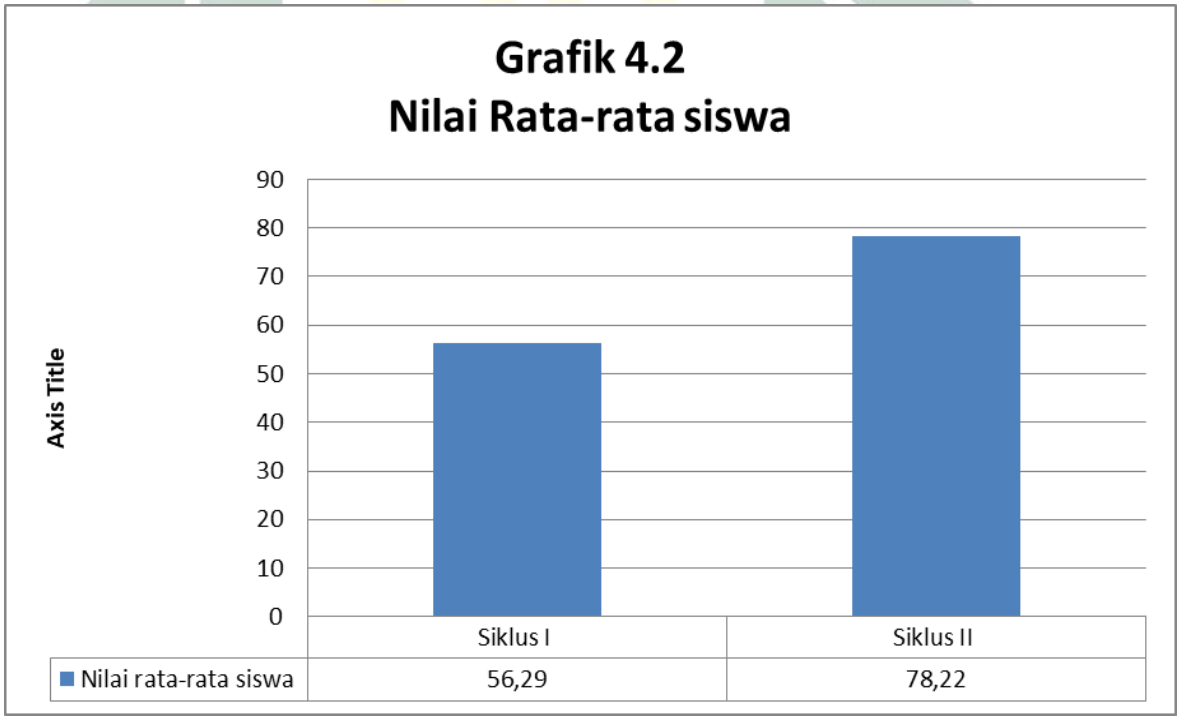
Pada siklus I penerapan media wayang angka belum dapat dikatakan meningkaTaman kanak-kanak an dalam kognitif anak pada materi mengenal lambang bilangan. Hal ini dapat dilihat dari data hasil observasi dimana dapat dituntaskan dari 27 siswa yang belum ada satupun siswa yang tuntas, walaupun sudah ada siswa yang hampir mendekati kkm yang telah ditentukan. Apabila dilihat dari rata-rata nilai kelas di siklus I ini adalah 56,29. Meskipun pada siklus I belum mengalami peningkatan, namun peneliti belum menyerah dan kembali melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya untuk mencapai keberhasilan dan mencapai indikator kinerja yang ditetapkan oleh peneliti ≥ 75

Pembelajaran menjadi lebih baik sehingga didapaTaman kanak-kanak an data ketuntatasan siswa dalam belajar sebanyak 25 siswa

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

sedangkan 2 siswa lainnya belum tuntas dari 27 siswa. Jika dilihat dari siklus II ini, nilai rata-rata siswa sebesar 79 dengan presentase ketuntasan 92,5 %. Hal ini dapat dikatakan jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil dari siklus I yang hanya mendapaTaman kanak-kanak an nilai rata-rata 56,29. Apabila dilihat dari indikator kerja yang ditentukan hasil ini sudah memenuhi indikator kerja yang ditetapkan oleh peneliti yaitu ≥ 75

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus I dan siklus II penerapan media wayang angka dalam mengenal lambang bilangan telah berhasil dilakukan dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Berikut diagram peningkatan nilai rata-rata.



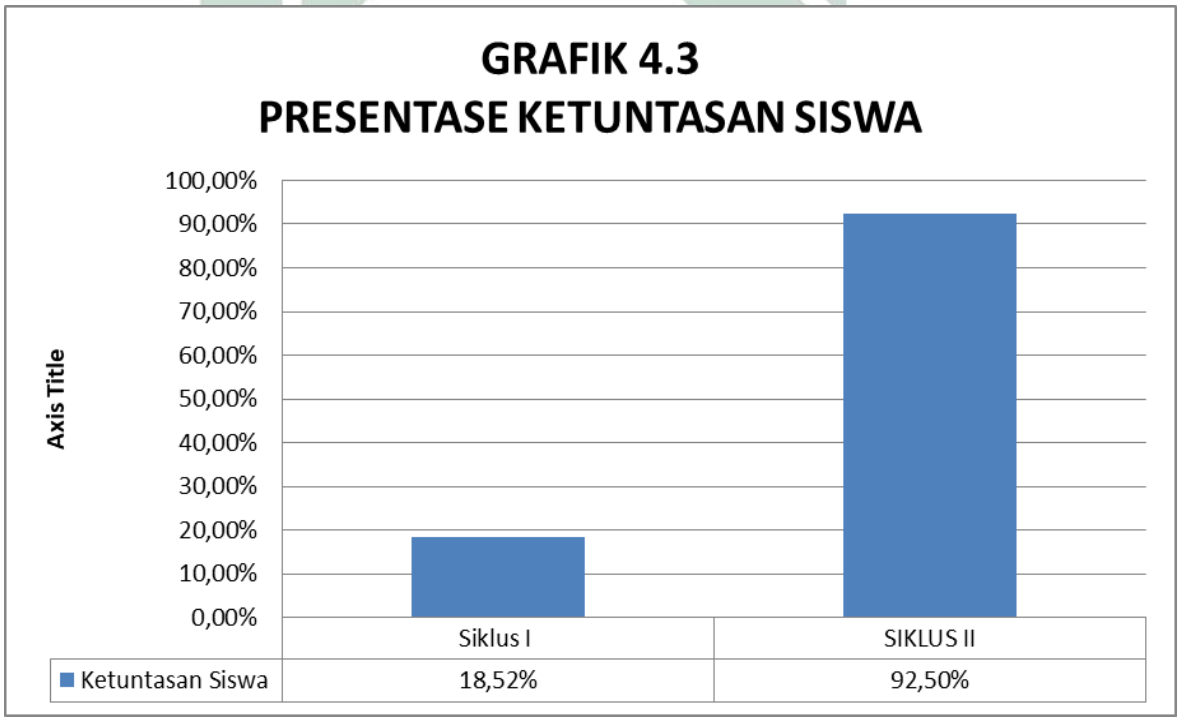
Gambar 4.1 2

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

Tabel 4.1

Hasil penelitian aktivitas guru dan siswa

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Observasi aktivitas siswa	75 (baik)	93(sangat baik)	18
2.	Obervasi aktivitas guru	76,19 (baik)	87,64 (baik)	12



Gambar 4.1 3

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

Tabel 4.2

Hasil penelitian pengaruh media wayang angka terhadap mengenal lambang bilangan

No	Aspek	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1.	Nilai rata-rata	56,29 (kurang)	78,22 (baik)	22
2.	Ketuntasan	18,52% (sangat buruk)	92,5 % (baik)	74

Table 5 hasil penelitian

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

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

1. Pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok B taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari dapat dikatakan masih rendah. Hal itu sesuai dengan prasiklus sebelum adanya tindakan kelas yang dilakukan untuk pengenalan lambang bilangan. Kelompok B yang terdiri dari 27 anak hanya 5 anak yang mendapat nilai 3 dan bisa mengerti lambang bilangan sesuai dengan gambar wayang. Setelah dilakukan tindakan kelas siklus I perkembangan mereka meningkat menjadi 7anak yang mendapatkan nilai 3 meskipun masih belum sesuai dengan harapan dari peneliti. Adapun hasil dari siklus II yaitu mereka mulai terlihat lebih menarik untuk bermain wayang angka sambil bercerita bersama temannya sebanyak 22 anak yang sudah mengerti cara bermain media wayang angka sesuai dengan lambang bilangan yang ada pada wayang yang artinya perkembangan mereka sangat meningkat karena baru pertama kali mereka dikenalkan dengan permainan yang unik dan menarik perhatian minat anak.
2. Penerapan media wayang angka terhadapa mengenal lambang bilangan pada Taman kanak-kanak Ukhuwah Al-Ikhlash Kureksari Waru sidoarjo hal ini dapat dilihat dari ketuntasan tiap siklusnya. Dari data awal yang diperoleh peneliti . Pada siklus I dengan rata-rata pemahaman kelas yaitu 56,29 dengan presentase ketuntasan mencapai 18,52%.

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

Kemudian mengalami peningkatan siklus II dengan rata-rata 78,22 dan presentase nilai ketuntasan mencapai yaitu 92,5%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan saran sebagai berikut :

1. Media wayang angka bisa dijadikan variasi pada waktu pemebelajaran pengenalan lambang bilangan untuk meningkatkan kanak-kanak an kognitif anak dalam hal angka apalagi untuk anak kelas B. Kemudian dalam hal perkembangan aspek bahasa anak juga bisa menggunakan media tersebut dengan bercerita yang mereka inginkan sesuai dengan apa yang mereka lihat yang ada pada lingkungan . Jadi kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menarik perhatian anak untuk belajar lebih semangat lagi.
2. Guru dapat menggunakan media ini untuk pengenalan awal dalam mengenal lambang bilangan 1-10 sehingga anak bisa berkembang dengan baik dalamhal angka atau lambang bilangan dan kreatifitas anak dalam hal imajinasi anak untuk membuat cerita bersama wayang angka tersebut juga bisa mengembangkan aspek bahas anak ataupun koginitif anak. Disamping itu bereka tidak hanya belajar tetapi mereka belajar sambil bermain.

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

DAFTAR PUSTAKA

Sujiono,Yuliani. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.(Jakarta:PT Indeks 2009).hlm.6.*

Suyadi. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini. (Yogyakarta:Insan Madani 2010). hlm.9.*

Samsudin. *Pembelajaran Motorik Di TAMAN KANAK-KANAK . (Jakarta: Prenada Media Group 2008). hlm .7.*

Suyadi. *Psikologi Belajar Anak Usia Dini (Yogyakarta: Insan Madani 2010). hlm.86.*

Susanto. Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengembangan dalam Berbagai Aspeknya (Jakarta:Prenada Media Group. 2011). Hlm.47.*

Sujiono.Yuliani Nuriani. Metode Pengembangan Kognitif (Jakarta: Universitas Terbuka. 2014). hlm. 1.24.

Susanto. Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengembangan dalam Berbagai Aspeknya (Jakarta:Prenada Media Group. 2011). Hlm.48.*

Suyanto. Slamet. *Konsep Dasar Pendidikan Anakn Usia Dini. (Jakarta:Depdiknas.2005.). hlm. 54*

Fikriyanti. Mirroh. *Perkembangan Anak Usia Emas Golden Age. (Yogyakarta: Laras Media Prima.2013.). hlm.58.*

Runtukahu.J. Tombokan dkk. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar. (Jogjakarta: Ar-rum.). hlm. 69*

Fikriyanti. Mirroh. *Perkembangan Anak Usia Emas Golden Age. (Yogyakarta: Laras Media Prima.2013.). hlm.57.*

Runtukahu.J. Tombokan dkk. *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar. (Jogjakarta: Ar-rum.). hlm. 91*

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

Seefeldt. Carol. Dkk. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah.(Jakarta: PT Indeks. 2006.). hlm. 393*

Susanto. Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengembangan dalam Berbagai Aspeknya (Jakarta:Prenada Media Group. 2011). Hlm.96.*

Susanto. Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini:Pengembangan dalam Berbagai Aspeknya (Jakarta:Prenada Media Group. 2011). Hlm.100-101*

Musfiroh. Tadkioatun. *Bermain Sambil Belajar dan Mengembangkan Kecerdasan.(Jakarta: Dikti Depdikbud. 2005.). hlm. 36.*

Latif. Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.*(Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013.) hlm. 77.

Latif. Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.*(Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013.) hlm .135.

Latif. Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.*(Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013.) hlm.153-154

Latif. Mukhtar dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi.*(Jakarta : Kencana Prenada Media Group. 2013.) hlm. 155.

Daryanto. *Media Pembelajaran.* (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. 2010.) hlm.5.

Achmad. Sri Wanala. *Ensiklopedia Karakter Tokoh-Tokoh Wayang* (Yogyakarta : Araska. 2014) hlm. 140.

Tofani.Muchyar. *Mengenal Wayang Kulit Purwa.* (Surabaya : CV. Pustaka Agung Harapan Surabaya. 2011.) hlm. 5

Djamarah dan Zain. *Strategi Belajar Mengajar.* (Jakarta : Rinega Cipta. 2010.) hlm. 121.

Sa'dun Akbar, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Cipta Media Aksara, 2008)

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

Jauhar Fuad dan Hamam, *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*, (Tulungangung: STAIN Tulungagung Press, 2012), 2.

Hamzah B Uno et al., *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 86.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.*(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada), 107.

Joko Subagyo, *Metode Penelitian,dalam Teori dan Praktek,* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 62.

Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 127.

Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana, 2011), Edisi Pertama, 54.

E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 67.

Suharsimi Arikunto *et al*, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007),

Bambang Prasetyo, Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), 24.

Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 44.

Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembang Profesi Pendidik*,(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), 128.

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