

PROPOSAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS



Wujudkan Guru Profesional



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
LEMBAGA PENDIDIKAN DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

BATCH 3 TAHUN 2022



PPG UINSA



ppg_uinsa



<https://uinsby.ac.id/study/Pendidikan-Profesi-Guru>



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B
DENGAN MEDIA PULLET PINTAR DI TA GITA NANDA
KOTA MALANG

PROPOSAL PTK
Diajukan Kepada
LPTK Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
Untuk Memenuhi Salah Satu tugas
Lokakarya Pendidikan Profesi Guru Dalam Jabatan tahun 2022

oleh

ROSMAITA YATIM, S.Pd

06050822671

GKRA 3-A



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
TAHUN 2022

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS

Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh:

Nama : Rosmaita Yatim, S.Pd.

NIM : 06050822671

Judul : Upaya Meningkatkan kemampuan Berhitung Anak Kelompok B
dengan Media Pullet Puntar di TA Gita Nanda Kota Malang

Telah diperiksa dan disetujui sebagai salah satu tugas akhir Praktik Pengenalan Lapangan (PPL) Pendidikan Profesi Guru dalam Jabatan Tahun 2022.

Malang, 27 Desember 2022

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Guru Pamong



Dr. Mukhlisah Am, M.Pd.
NIP. 1968050521994032001



Lutfiyatul Hidayah, S.Pd.I.

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	4
A. Latar Belakang Masalah.....	4
C. Tindakan yang Dipilih	5
D.. Tujuan Penelitian	5
D. Lingkup Penelitian.....	6
E. Signifikansi Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Tinjauan Perkembangan Kognitif.....	8
B. Definisi Media Pembelajaran AUD.....	10
C. Kemampuan berhitung permulaan.....	11
D. Pullet Pintar	11
BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS	12
A. Metode Penelitian	12
B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian.....	12
C. Variabel yang Diselidiki	12
D. Rencana Tindakan	12
E. Data dan Cara Pengumpulannya	19
F. Indikator Kinerja.....	21
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	23
A. Hasil Penelitian.....	23
B. Deskripsi Tindakan Siklus 1	23
C. Deskripsi Tindakan Siklus 2	30
D. Deskripsi Tindakan Siklus 3	37
E. Pembahasan.....	43
BAB V PENUTUP.....	47
A. Kesimpulan.....	47
B. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA.....	49
Lampiran - lampiran.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang sistem pendidikan Nasional harusnya membuat kita sadar dan mengerti tujuan serta makna pendidikan yang sesungguhnya. Undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang di miliki dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan peletak dasar pertama dan utama dalam perkembangan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian. Oleh karena itu dalam pemberian layanan pendidikan, perlu dipahami karakteristik perkembangan serta cara-cara anak belajar dan bermain. Untuk kepentingan tersebut, para orang tua dan guru di samping perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang psikologi pendidikan juga dituntut untuk memahami psikologi perkembangan anak dan psikologi belajar. Psikologi yang dimaksud adalah ilmu yang mempelajari tentang perilaku anak usia dini dalam konteks pendidikan, belajar, dan perkembangan.

Anak Usia Dini merupakan masa keemasan (*The golden age*), namun sekaligus periode yang sangat kritis dalam tahap perkembangan manusia. Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini, bahkan sejak dalam kandungan menentukan derajat kualitas kesehatan, intelegensi, kematangan emosional dan produktivitas manusia pada tahap berikutnya. Dengan demikian investigasi pengembangan anak usia dini merupakan investasi, yang sangat penting bagi

Salah satu tujuan pendidikan Islam adalah pendidikan akal (*al-ahdaf al-aqliyah*) yang mengarah pada perkembangan inteligensi yang berguna mengarahkan manusia sebagai individu untuk dapat menemukan kebenaran yang sebenar-benarnya. Dalam pendidikan Islam, bukan hanya memberikan titik tekan pada hafalan tapi lebih pada proses intelektualitas dan proses pemahaman (Arif 2002).

¹Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Dalam Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun bahwa anak usia 5-6 tahun sudah bisa menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.

Namun di TA Gita Nanda masih ditemukan beberapa anak yang belum memenuhi Standar Kelulusan Siswa. Yaitu rendahnya kemampuan dalam membilang dengan runtut. Disebabkan banyak hal diantaranya kurangnya sarana dan prasarana serta pembelajaran kurang yang bervariasi.

Menyikapi kondisi demikian peneliti bermaksud melakukan penelitian, dengan judul Upaya meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelompok B dengan media Pullet Pintar.

Hal yang sama sudah pernah dilakukan oleh Eki Trisnawati dalam Penerapan Strategi Bermain Stik Angka meningkatkan kemampuan Berhitung Pemula anak di PAUD Witri 1 Kota Bengkulu. Dan oleh Buhaira dari Jambi dalam Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Kantong Stik Berhitung Kelompok di Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Mutiara Hati Simpang III Sipin Kecamatan Kota Baru Kota Jambi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana media Pullet Pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini pada anak Kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang ?
2. Apakah kegiatan bermain Pullet Pintar dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini anak kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang ?

C. Tindakan yang Dipilih

Tindakan yang dipilih peneliti untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah kemampuan berhitung anak kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang adalah dengan menggunakan media Pullet Pintar serta menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) sebagai metode penelitiannya.

D.. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penggunaan media papan pullet untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak Kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang.
2. Mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung dini anak Kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang.

D. Lingkup Penelitian

Agar penelitian ini tidak terjadi kesalahpahaman, maka penelitian memiliki lingkup penelitian, yaitu:

1. Tempat penelitian di TA Gita Nanda Kota Malang
2. Materi dalam penelitian ini menggunakan papan Pullet. Peneliti menggunakan pengalaman belajar pada anak dengan pembelajaran yang menyenangkan dikemas melalui media kartu angka, huruf dan gambar untuk meningkatkan kemampuan berhitung.
3. Subjek yang dipilih adalah kelompok B saja, dengan pertimbangan bahwa anak usia 5-6 tahun sudah semestinya mengetahui bilangan dengan baik.
4. Tema yang digunakan peneliti adalah binatang subtema binatang ternak.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menjadi salah satu referensi bagi peneliti berikutnya.
 - b. Menambah wacana tentang permainan kartu bergambar sebagai upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan. Sebagai dasar dalam pemilihan metode pembelajaran dalam mengembangkan aspek kognitif.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Anak
 - 1) Meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka.
 - 2) Meningkatkan pemahaman dan daya serap anak terhadap materi pembelajaran.
 - 3) Meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal angka.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
 - 2) Memotivasi guru untuk lebih inovatif dalam proses kegiatan belajar mengajar.
 - 3) Meningkatkan kualitas pembelajaran dengan metode dan media mengajar yang bervariasi.

c. Bagi Sekolah.

Dengan meningkatnya daya serap dan hasil belajar anak dalam mengenal angka yang lebih baik, maka akan meningkatkan kualitas dan kuantitas sekolah.

e. Bagi Universitas

Universitas dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar pengembangan peneliti lainnya yang mempunyai minat pada kajian yang sama serta dapat digunakan untuk referensi pembelajaran khususnya di Peserta PPG di UIN Sunan Ampel Surabaya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Tinjauan Perkembangan Kognitif

a. Pengertian perkembangan kognitif

Menurut Piaget bahwa perkembangan kognitif seorang anak terjadi secara bertahap. Seorang anak tidak dapat menerima pengetahuan secara langsung dan tidak bisa langsung menggunakan pengetahuan tersebut, tetapi pengetahuan akan didapat secara bertahap dengan cara belajar secara aktif di lingkungan sekolah. Piaget membagi tahapan perkembangan kognitif menjadi empat, yaitu: (1) Tahap sensorimotorik (0-2 tahun). Tahap ini juga disebut masa discriminating dan labeling. Pada masa ini kemampuan anak terbatas pada gerak-gerak reflex, bahasa awal, dan ruang waktu sekarang saja; (2) Tahap praoperasional (2-4 tahun). Pada tahap praoperasional, atau prakonseptual, atau disebut juga dengan masa intuitif, anak mulai mengembangkan kemampuan menerima stimulus secara terbatas. Kemampuan bahasa mulai berkembang, pemikiran masih statis, belum dapat berpikir abstrak, dan kemampuan persepsi waktu dan ruang masih terbatas; (3) Tahap operasional konkrit (7-11 tahun) Tahap ini juga disebut masa performing operation. Pada masa ini, anak sudah mampu menyelesaikan tugas-tugas menggabungkan, memisahkan, menyusun, menderetkan, melipat, dan membagi; dan (4) Tahap operasional formal (11-15 tahun) Tahap ini juga disebut masa proportional thinking. Pada masa ini, anak sudah mampu berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir secara deduktif, induktif, menganalisis, mensintesis, mampu berpikir secara abstrak dan secara reflektif, serta mampu memecahkan berbagai masalah (Mu'min 2013).

Berbeda dengan Piaget, perkembangan kognitif menurut Vygotsky lebih menekankan pada konsep sosiokultural, yaitu konteks sosial dan interaksi dengan orang lain dalam proses belajar anak. Vygotsky juga yakin suatu pembelajaran tidak hanya terjadi saat disekolah atau dari guru saja, tetapi suatu pembelajaran dapat terjadi saat siswa bekerja menangani tugas-tugas yang belum pernah dipelajari di sekolah namun tugas-tugas itu bisa dikerjakannya dengan baik, misalnya di masyarakat (Anidar 2017).

Dalam pendidikan Islam, prinsip penggunaan metode *al-tadarruj fi al-talqien* sebagaimana dinyatakan oleh al-Gazali “berilah pelajaran kepada anak didik sesuai

dengan tingkat kemampuan mereka”. Atas dasar pemikiran bahwa anak didik memiliki tingkatan-tingkatan kematangan dalam berfikir, maka setiap pendidik seyogyanya mempertimbangkan metode mana yang tepat diaplikasikan sesuai dengan tingkat berfikir anak didik (Arif 2002).

Menurut metodologi pendidikan agama Islam dibagi menjadi:

- 1) Pengenalan yang utuh terhadap peserta didik: umur, kepribadian, dan tingkat kemampuan mereka;
- 2) Berstandar kepada tujuan, oleh karena metode diaplikasikan untuk mencapai tujuan;
- 3) Menegakkan uswah hasanah (contoh tauladan yang baik) terhadap peserta didik (Arif 2002).

Implikasi dalam pembelajaran perlu melihat bangunan metodologi pendidikan Islam sehingga dari situ dapat ditentukan beberapa strategi pembelajaran dengan mempertimbangkan aspek perkembangan kognitif peserta didik. Prinsip pemakaian metodologi pendidikan agama Islam dibagi menjadi: (1) pengenalan yang utuh terhadap peserta didik: umur, kepribadian, dan tingkat kemampuan mereka; (2) berstandar kepada tujuan, oleh karena metode diaplikasikan untuk mencapai tujuan; (3) menegakkan uswah hasanah (contoh tauladan yang baik) terhadap peserta didik (Arif 2002).

Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan kognisi peserta didik antara lain:

1. Guru harus mengajar dan menganjurkan kepada peserta didik untuk menggunakan strategi belajar yang sesuai dengan kelompok usia mereka.
2. Memberikan pelatihan tentang strategi belajar, kapan, dan bagaimana menggunakan strategi untuk mempelajari tugas-tugas baru dan sulit. Penelitian tentang pelatihan strategi belajar menunjukkan adanya kemajuan belajar secara substansial setelah peserta didik mengikuti training ini di sekolah (Desmita 2010)
3. Menunjukkan strategi belajar dan mendorong peserta didik untuk menggunakan strateginya sendiri
4. Mengidentifikasi situasi-situasi terkait kemungkinan suatu strategi dapat digunakan dalam belajar. Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk belajar sendiri dengan sedikit atau tanpa bantuan dari guru
5. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi belajarnya sendiri dan menolong dirinya sendiri mengembangkan mekanisme belajar yang efektif

6. Memberi kesempatan seluas-luasnya kepada peserta didik untuk mengakses hasil belajarnya sendiri, sehingga mereka bisa mengetahui apa yang telah dikerjakannya dan apa yang belum diketahuinya.

B. Definisi Media Pembelajaran AUD

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara dari pengirim pesan ke penerima. Yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a reciver*).²

Beberapa pengertian media menurut pendapat para ahli yaitu:

1. Gagne (1970), menyatakan media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar.
2. Briggs (1970), berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset dan sebagainya.
3. Heinich, Molenda dan Russel (1993), media merupakan saluran komunikasi.
4. AECT di Amerika, media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi.
5. NEA (*National Education Association*), mengartikan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.
6. Teknologi pembawa pesan yang dapat di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Sehramm, 1977)

Inti media pembelajaran adalah segala sesuatu yang ditangkap indra berfungsi sebagai perantara atau alat yang digunakan untuk proses komunikasi dan penyampaian informasi.

Adapun manfaat dan nilai media pembelajaran bagi anak usia dini diantaranya:

- a) Mengkongkretkan konsep-konsep yang abstrak. Seperti menjelaskan berhembusnya angin, udara dan lainnya.
- b) Menghadirkan objek-objek yang terlalu bahaya atau sukar di dapat dalam lingkungan belajar. Contoh menceritakan binatang buas maka guru dapat menggunakan media dalam bentuk model atau gambar.
- c) Melalui media anak dapat berinteraksi secara langsung dengan lingkungan.

² Bermain dan Permainan, Modul Pendidikan Profesi Guru tahun 2022

- d) Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada tiap anak.
- e) Membangkitkan motivasi belajar anak

Media permainan merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. Permainan ialah suatu benda yang dapat digunakan peserta didik sebagai sarana bermain dalam rangka mengembangkan kreativitas dan segala potensi yang dimiliki anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan lain sebagainya. Prinsip penggunaan sebagai media pembelajaran adalah permainan tersebut mempunyai unsur keamanan dan kenyamanan. (Rita Maryana)

C. Kemampuan berhitung permulaan

Berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Bagi anak usia dini kemampuan ini disebut kemampuan berhitung permulaan. Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya mulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2011:98)³

D. Pullet Pintar

Pullet Pintar adalah media yang terbuat dari kertas Duplex, yang digunakan untuk media berhitung oleh kel. B di TA Gita Nanda dan dipadukan dengan kartu angka dan kartu bergambar

³ Sondang Maria (2019). Bermain Anak Usia Dini. Uwais Inspirasi Indonesia. Maret 2019

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*) dan menunjuk pada proses pelaksanaan yang menggunakan sistem spiral dimana setiap Siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan reflex (Suharsimi Arikunto, 2006: 92-93).⁴

B. Setting Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

Subjek dan Objek Penelitian.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B di TA Gita Nanda yang berjumlah 11 anak terdiri dari 6 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswi perempuan.

Tempat penelitian.

TA Gita Nanda Jl. Sudimoro No. 21 A Kota Malang.

Waktu Penelitian.

Waktu penelitian perbaikan pembelajaran ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus yaitu, siklus I pada tanggal 17 November 2022 dan siklus II pada tanggal 22 November 2022 Siklus III pada tanggal 26 November 2022

C. Variabel yang Diselidiki

Variabel yang diamati dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. variabel input : siswa siswi kelompok B TA Gita Nanda Jl. Sudimoro No. 21
2. variabel Proses : media pallet Pintar, kartu angka, kartu kata dan gambar sesuai tema
3. variabel output : meningkatnya kemampuan membilang.

D. Rencana Tindakan

a. Siklus I

1. Tahap Perencanaan Tindakan.

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran membilang , yaitu :

- a) Menyusun 3 Rencana Kegiatan Harian (RKH/RPP) yang memuat kegiatan

⁴ Fauzan Ahmad Soyan (2022). Modul Penelitian Tindakan Kelas. Pendidikan Profesi Guru (PPG). 2022

membilang permulaan menggunakan pullet pintar dan kartu angka dan kata kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membilang permulaan. Kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru kelas kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang. RPP ini digunakan guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.

- b) Menyiapkan 10 buah kartu angka 10 kartu kata dan kartu bergambar yang akan digunakan pada pembelajaran dengan tema binatang ternak, media gambar yang digunakan antara lain: sapi, ayam, kambing, ikan, bebek, lebah. Serta menyiapkan Lembar Kegiatan Anak (LKA) yang akan digunakan dalam pembelajaran membilang di kelas. Cara membuat media kartu angka dan kartu bergambar antara lain:
- (1) menyiapkan kertas karton berukuran 35 cm x 30 cm yang berfungsi sebagai dasar untuk meletakkan angka, gambar dan kata;
 - (2) menempelkan gambar yang telah disesuaikan ukurannya yakni 5 x 8 mm pada kartu angka, kata dan kartu bergambar;
 - (3) menempelkan tulisan dibawah gambar, ukuran tulisan 100 pt;
 - (4) Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi dalam bentuk *check list* untuk mengungkap kemampuan membilang.
 - (5) Menyiapkan ruang kelas dengan menata model tempat duduk yang dibuat berkelompok, yakni dua meja yang didekatkan dan dikelilingi empat kursi untuk empat anak, serta menyiapkan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran seperti papan flanel, dan *reward* berbentuk bintang.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

a) Kegiatan awal.

Dimulai dengan mengkondisikan siswa dalam keadaan siap belajar. Kemudian menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dan mengadakan apersepsi dengan memperlihatkan media yang akan digunakan.

b) Kegiatan inti.

Memainkan kartu angka dan yang telah disediakan yang dimulai dari memperlihatkan pallet yang templeli. Anak mencari gambar dan mencocokkan gambar dengan angka ada pada pallet kemudian mencari kata yang sesuai untuk gambar.

c) Kegiatan akhir.

guru memberikan bentuk perlombaan, dimana anak diberikan permainan untuk berlomba mencari gambar yang sesuai dengan angka yang ada pada papan pallet. Bagi anak yang berhasil dengan baik diberikan pujian dan bagi anak yang belum berhasil diminta untuk mengulangi sekali lagi.

3. Pengamatan atau Observasi

Mengamati dan menatap kejadian gerak dan proses, pengamatan kegiatan ini dilakukan peneliti bersama guru saat pelaksanaan berlangsung, pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenali, merekam, mendokumentasikan dan mengamati perubahan – perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak dari tindakan yang dilakukan. Observasi ini dilakukan sebagai pengumpulan data selama penelitian berlangsung.

Observasi yang dilakukan adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan selama proses pembelajaran yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain papan pallet Pintar.

Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi berbentuk *check list* yang berisi tentang aspek kemampuan berhitung yakni: kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan. Observasi dilaksanakan di Kelompok B yang berjumlah 11 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

4. Tahap Refleksi

Refleksi atau perenungan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk merumuskan hal-hal yang belum dan telah dilakukan berdasarkan hasil observasi dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan oleh guru. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan :

- a) Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang berupa lembar instrumen berbentuk *check list*.
- b) Melakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan.
- c) Mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul.

- d. Menganalisis hasil kemampuan membilang dan pengambilan keputusan (*Bila hasil kemampuan membilang yang diperoleh dinilai masih kurang optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan*).

b. Siklus 2

1. Tahap Perencanaan Tindakan.

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran membilang, yaitu :

- a. Menyusun 3 Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang memuat kegiatan membilang permulaan menggunakan pullet pintar dan kartu angka dan kata kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membilang permulaan. Kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru kelas kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang. RKH ini digunakan guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Menyiapkan 10 buah kartu angka 10 kartu kata dan kartu bergambar yang akan digunakan pada pembelajaran dengan tema binatang ternak, media gambar yang digunakan antara lain: sapi, ayam, kambing, ikan, bebek, lebah. Serta menyiapkan Lembar Kegiatan Anak (LKA) yang akan digunakan dalam pembelajaran membilang di kelas. Cara membuat media kartu angka dan kartu bergambar antara lain:
 - a. menyiapkan kertas karton berukuran 35 cm x 30 cm yang berfungsi sebagai dasar untuk meletakkan angka, gambar dan kata;
 - b. menempelkan gambar yang telah disesuaikan ukurannya yakni 5 x 8 mm pada kartu angka, kata dan kartu bergambar;
 - c. menempelkan tulisan dibawah gambar, ukuran tulisan 100 pt;
 - d. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi dalam bentuk *check list* untuk mengungkap kemampuan membilang.
- c. Menyiapkan ruang kelas dengan menata model tempat duduk yang dibuat berkelompok, yakni dua meja yang didekatkan dan dikelilingi empat kursi untuk empat anak, serta menyiapkan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran seperti papan flanel, dan *reward* berbentuk bintang.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

c) Kegiatan awal.

Dimulai dengan mengkondisikan siswa dalam keadaan siap belajar. Kemudian menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dan mengadakan apersepsi dengan memperlihatkan media yang akan digunakan.

d) Kegiatan inti.

memainkan kartu angka dan yang telah disediakan yang dimulai dari memperlihatkan pallet yang templeli. Anak mencari gambar dan mencocokkan gambar dengan angka ada pada pallet kemudian mencari kata yang sesuai untuk gambar.

d) Kegiatan akhir.

guru memberikan bentuk perlombaan, dimana anak diberikan permainan untuk berlomba mencari gambar yang sesuai dengan angka yang ada pada papan pallet. Bagi anak yang berhasil dengan baik diberikan pujian dan bagi anak yang belum berhasil diminta untuk mengulangi sekali lagi.

3. Pengamatan atau Observasi

Mengamati dan menatap kejadian gerak dan proses, pengamatan kegiatan ini dilakukan peneliti bersama guru saat pelaksanaan berlangsung, pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenali, merekam, mendokumentasikan dan mengamati perubahan – perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak dari tindakan yang dilakukan. Observasi ini dilakukan sebagai pengumpulan data selama penelitian berlangsung.

Observasi yang dilakukan adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan selama proses pembelajaran yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain papan pallet Pintar.

Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi berbentuk *check list* yang berisi tentang aspek kemampuan berhitung yakni: kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan. Observasi dilaksanakan di Kelompok B yang berjumlah 11 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

4.. Tahap Refleksi

Refleksi atau perenungan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk merumuskan

hal-hal yang belum dan telah dilakukan berdasarkan hasil observasi dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan oleh guru. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan :

- a. Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang berupa lembar instrumen berbentuk *check list*.
- b. Melakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan.
- c.. Mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul.
- d. Menganalisis hasil kemampuan membilang dan pengambilan keputusan (*Bila hasil kemampuan membilang yang diperoleh dinilai masih kurang optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan*).

c.. Siklus 3

1. Tahap Perencanaan Tindakan.

Perencanaan dilakukan dengan mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dalam melaksanakan pembelajaran membilang , yaitu :

- a. Menyusun 3 Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang memuat kegiatan membilang permulaan menggunakan pullet pintar dan kartu angka dan kata kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan membilang permulaan. Kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru kelas kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang. RKH ini digunakan guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Menyiapkan 10 buah kartu angka 10 kartu kata dan kartu bergambar yang akan digunakan pada pembelajaran dengan tema binatang ternak, media gambar yang digunakan antara lain: sapi, ayam , kambing, ikan, bebek, lebah. Serta menyiapkan Lembar Kegiatan Anak (LKA) yang akan digunakan dalam pembelajaran membilang di kelas. Cara membuat media kartu angka dan kartu bergambar antara lain:
- c. Menyiapkan kertas karton berukuran 35 cm x 30 cm yang berfungsi sebagai dasar untuk meletakkan angka, gambar dan kata:

- d. Menempelkan gambar yang telah disesuaikan ukurannya yakni 5 x 8 mm pada kartu angka, kata dan kartu bergambar;
 - e. Menempelkan tulisan dibawah gambar, ukuran tulisan 100 pt;
 - f. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi dalam bentuk *check list* untuk mengungkap kemampuan membilang.
- c.. Menyiapkan ruang kelas dengan menata model tempat duduk yang dibuat berkelompok, yakni dua meja yang didekatkan dan dikelilingi empat kursi untuk empat anak, serta menyiapkan perlengkapan yang diperlukan dalam pembelajaran seperti papan flanel, dan *reward* berbentuk bintang.

1. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan awal.

Dimulai dengan mengkondisikan siswa dalam keadaan siap belajar. Kemudian menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dan mengadakan apersepsi dengan memperlihatkan media yang akan digunakan.

2. Kegiatan inti.

memainkan kartu angka dan yang telah disediakan yang dimulai dari memperlihatkan pallet yang templeli. Anak mencari gambar dan mencocokkan gambar dengan angka ada pada pallet kemudian mencari kata yang sesuai untuk gambar.

3. Kegiatan akhir.

guru memberikan bentuk perlombaan, dimana anak diberikan permainan untuk berlomba mencari gambar yang sesuai dengan angka yang ada pada papan pallet. Bagi anak yang berhasil dengan baik diberikan pujian dan bagi anak yang belum berhasil diminta untuk mengulangi sekali lagi.

3. Pengamatan atau Observasi

Mengamati dan menatap kejadian gerak dan proses, pengamatan kegiatan ini dilakukan peneliti bersama guru saat pelaksanaan berlangsung, pengamatan merupakan serangkaian kegiatan mengenali, merekam, mendokumentasikan dan mengamati perubahan – perubahan yang terjadi dan hasil yang dicapai sebagai dampak dari tindakan yang dilakukan. Observasi ini dilakukan sebagai pengumpulan data selama penelitian berlangsung.

Observasi yang dilakukan adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti yang dilaksanakan selama proses pembelajaran yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain papan *pallet Pintar*.

Pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi berbentuk *check list* yang berisi tentang aspek kemampuan berhitung yakni: kemampuan anak dalam menyebutkan lambang bilangan. Observasi dilaksanakan di Kelompok B yang berjumlah 11 anak terdiri dari 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Tahap Refleksi

Refleksi atau perenungan adalah suatu upaya yang dilakukan untuk merumuskan hal-hal yang belum dan telah dilakukan berdasarkan hasil observasi dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan oleh guru. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan :

2. Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang berupa lembar instrumen berbentuk *check list*.
3. Melakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan-permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan.
4. Mencari solusi atau rencana-rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul.
1. Menganalisis hasil kemampuan membilang dan pengambilan keputusan (*Bila hasil kemampuan membilang yang diperoleh dinilai masih kurang optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan*).

E. Data dan Cara Pengumpulannya

a. Teknik Analisa Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Menurut Wina Sanjaya (2009: 106), analisis data adalah proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan mendudukan berbagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian didiskripsikan.

Rumus penelitian yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung melalui media palet pintar ini menggunakan rumus dari Ngalm Purwanto (2006: 102) yaitu sebagai berikut:

$$\text{NP} = \frac{\text{R}}{\text{SM}} \times 100$$

Keterangan:

- NP : Nilai persen yang diharapkan
- R : Skor mentah yang diperoleh siswa
- SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan
- 100 : Bilangan tetap

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam 4 kriteria yang diambil dari Acep Yoni (2010: 175-176) yang kemudian dimodifikasi oleh peneliti. Kriteria interpretasinya adalah sebagai berikut:

- a. Kriteria Belum Berkembang (BB) antara 0% - 25%
- b. Kriteria Mulai Berkembang (MB) antara 26% - 50%
- c. Kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) antara 51% - 75%
- d. Kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) antara 76% - 100%

1. Cara Pengumpulannya

a) Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati kemampuan berhitung permulaan yang sesuai pada indikator penilaian yaitu kemampuan menyebutkan lambang bilangan. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan tanda centang atau *check list*. Observasi dilaksanakan di dalam ruangan yakni di Kelompok B dengan jumlah 11 anak. yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

b) Tes

Tes merupakan tolak ukur siswa untuk mengetahui capaian atau tingkat perkembangan salah satu aspek maupun beberapa aspek. Pada penelitian ini tes yang digunakan oleh peneliti berbentuk memasang angka dengan gambar untuk mengukur hasil belajar anak setelah melakukan pembelajaran berhitung dengan media palet pintar.

c) Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data jumlah anak Kelompok B di TA Gita Nanda No. 21 A Kota Malang dan pengambilan foto kegiatan anak dan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan dokumentasi maka menjadi pelengkap data guna menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan

F. Indikator Kinerja

Indikator Kinerja merupakan sebuah kriteria yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran di kelas yang dilakukan dalam penelitian. Peneliti menggunakan media kartu angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung dini kelompok B Kota Malang dinyatakan berhasil apabila mencapai indikator yang ditetapkan. Berikut adalah indikator kinerja yang telah digunakan oleh peneliti:

1. Nilai rata-rata dikatakan berhasil apabila nilai yang didapat siswa mencapai 76 atau lebih.

Tabel 3.4 Kriteria Nilai Rata-Rata

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50	MB	Mulai Berkembang
0-25	BB	Belum Berkembang

2. Skor Perolahan hasil observasi aktivitas guru dan aktifitas siswa kketika pembelajaran berhasil akan memperoleh skor hsil minimal berkriteria baik

Tabel 3.5

Kriteria Penilaian Observasi Siswa

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

3. Presentasi ketuntasan belajar dikatakan berhasil apabila prosentase yang diperoleh siswa mencapai 75% atau lebih.

Tabel 3.6

Kriteria Penilaian Ketuntasan Belajar

Penilaian	Nilai	Kriteria
76-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51-75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26-50%	MB	Mulai Berkembang
0-25%	BB	Belum Berkembang

4. Tim Peneliti dan Tugasnya

Rosmaita Yatim sebagai Peneliti

Junaedi, S.Pd sebagai teman sejawat

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TA Gita Nanda Kelurahan Mojolangu Kecamatan Lowokwaru Kota Malang di Kelompok B dengan subjek penelitian 11 anak. Pelaksanaan tindakan kelas ini dilakukan sebanyak tiga siklus yang menjadi acuan antara lain perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

B. Deskripsi Tindakan Siklus I

1. Perencanaan

Adapun tahap perencanaan pada siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dengan tema Binatang Sub tema Binatang Ternak Sub-Sub tema Telur ayam kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru kelas sebagai observer.
- b) Menyiapkan kartu alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses kegiatan berhitung.
- c) Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi anak dan guru (*checklist*) tentang kegiatan berhitung.
- d) Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan kemampuan berhitung melalui media Pallet Pintar.

2. Pelaksanaan

a) Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Desember 2022. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Binatang, sub tema Binatang Ternak sub-sub tema telur ayam. Langkah yang dilakukan peneliti dan guru dalam kegiatan berhitung yaitu:

- (1) Guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan berhitung, papan pallet kata angka dan Kartu bergambar.

- (2) Guru mengarahkan anak untuk duduk berhadapan di karpet. Guru menjelaskan tentang Papan Pallet kemudian anak dijelaskan cara penggunaan.
- (3) Anak diberi kesempatan untuk menyebut angka serta menghitung jumlah gambar dan meletakkan pada angka yang sesuai. Anak melakukan kegiatan secara bergantian.
- (4) Peneliti menghargai usaha memberikan reward bagi anak yang berhasil.
Setelah kegiatan berhitung selesai, anak diarahkan untuk merapikan kembali alat dan bahan yang digunakan. Anak bersiap untuk duduk melingkar segera dilakukan evaluasi

3. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan berhitung anak dalam mengikuti kegiatan bermain dengan papan Pallet Pintar menggunakan tema ayam. Anak diarahkan untuk melakukan kegiatan berhitung dengan alat dan bahan yang sudah disediakan oleh peneliti dan guru, dengan mengamati indikator yaitu aspek-aspek kemampuan kognitif dalam kegiatan berhitung dengan kartu bergambar. Hasil observasi kemampuan berhitung siklus I ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
I	Membuka Pembelajaran				
1.	Siswa menjawab salam	√			
2.	Menjawab kabar dari guru		√		
3.	berdo'a bersama	√			
4.	Siswa mengikuti ice breaking dari guru	√			
5.	Siswa mendengarkan apersepsi			√	

6.	Siswa mendengarkan materi yang akan diajarkan			√	
II	Kegiatan Inti				
7.	Siswa memperhatikan media papan <i>kartu kata bergambar</i>			√	
8.	Siswa mendengarkan penjelasan, pengenalan untuk menyebutkan angka yang ada dipapan Pallet Pintar			√	
9.	Menghitung jumlah gambar pada kartu kemudian meletakkan pada angka yang sesuai			√	
10.	Siswa melaksanakan kegiatan sesuai perintah.		√		
III	Kegiatan penutup				
11.	Siswa memperhatikan guru memberikan evaluasi			√	
12.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan materi selanjutnya		√		
13.	Siswa membaca do'a		√		
14.	Siswa menjawab salam		√		

Berikut ini rumus perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus I:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai akhir} &= \frac{39}{56} \times 100 \\ &= 70 \end{aligned}$$

Dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah skor minimal 75.

Tabel 4.2
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan pendahuluan					
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar		√		
2.	Melakukan apersepsi		√		
3.	Memotivasi siswa untuk belajar		√		
Kegiatan inti					
4.	Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan	√			
5.	Menyampaikan materi dengan jelas	√			
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√		
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut		√		
8.	Menguasai kelas		√		
9.	Merencanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan			√	
10.	Menggunakan sumber belajar / media			√	
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar		√		
12.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar		√		
13.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai		√		
Kegiatan penutup					
	Melakukan refleksi dengan				

14.	melibatkan peserta didik			√	
15.	Memberikan apresiasi kepada siswa		√		

Berikut ini rumus perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I:

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

$$\text{Nilai akhir} = \frac{44}{60} \times 100$$

$$=73,3$$

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa jika dijumlahkan skor mendapatkan 44 kemudian dikalikan 100% dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya persentasi aktivitas guru mendapatkan skor 73,3.

Dapat disimpulkan aktivitas guru dinyatakan belum berhasil disebabkan karena beberapa kegiatan masih banyak yang kurang maksimal dikarenakan masih di bawah skor minimal 75.

Tabel 4.3
Hasil Observasi Berhitung awal Pada
Siklus I

No.	Nama	Indikator												Ket
		Siklus I												
		Anak mampu menyebutkan bilangan				Anak mampu menunjuk dan menyebutkan angka.				Anak mampu memasangkann angka dengan benda				
		Bsb 4	Bsh 3	Mb 2	Bb 1	Bsb 4	Bsh 3	Mb 2	Bb 1	Bsb 4	Bs h 3	Mb 2	Bb 1	
1.	AZ			√				√				√		BT
2.	MIR		√					√				√		BT
3.	TRIS		√				√					√		T

4.	HAF		√				√				√			T
5.	NAB		√					√				√		BT
6.	CUT		√				√				√			T
7.	AISH		√				√				√			T
8.	KHAL		√				√				√			T
9.	NAD		√					√				√		BT
10.	ADRE		√					√				√		BT
11	RAN		√				√					√		T
Jumlah		0	10	1	0	0	6	5	0	0	5	6	0	T =6 BT=5

Keterangan: BB = 0-25, MB = 26-50 BSH=50-75 BSB=76-100

T= Tuntas = 6

BT= Tidak Tuntas = 5

Tabel 4.4

Penilaian Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Siklus I

N o.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AZ	45	Belum Tuntas
2.	MIR	50	Belum Tuntas
3.	TRIS	50	Belum Tuntas
4.	HAF	76	Tuntas
5.	NAB	50	Belum Tuntas
6.	CUT	76	Tuntas
7.	AISH	76	Tuntas
8.	KHAL	76	Tuntas
9.	NAD	51	Belum Tuntas
10.	ADRE	45	Belum Tuntas
11	RAN	76	Tuntas
Skor		595	Belum Tuntas

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

Berikut ini Nilai Rata-Rata Kemampuan Berhitung awal kel B:

$$\begin{aligned} X &= \frac{666}{11} \\ &= 54 \end{aligned}$$

Berikut ini nilai ketuntasan Kemampuan Berhitung awal kelompok B:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \\ &= \frac{5}{11} \times 100 \\ &= 45,45 \end{aligned}$$

Persentase yang tidak tuntas = 100 % - 45 % = 55 %, maka skor tersebut menunjukkan penurunan dari 75% menjadi 55%

4. Refleksi

Pada siklus 1 kemampuan berhitung awal siswa dengan hasil 4 siswa yang tuntas sehingga nilai rata – rata diperoleh 73 dengan prosentase 55%. Meskipun sudah separuh siswa dari jumlah siswa keseluruhan namun skor tersebut masih di bawah nilai minimal. Guru dan peneliti sempat berdiskusi untuk adanya perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Dari refleksi siklus I ini diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil pada siklus 2.

Setelah di adakan refleksi, maka pada siklus 1 memberikan informasi bahwa kegiatan berhitung menggunakan gambar memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membilang dengan benda. Proses pembelajaran melalui kegiatan berhitung lebih menarik dan menyenangkan, gambar yang menarik mendorong anak untuk aktif mengenal angka, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu. Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus I, antara lain sebagai berikut:

- a. Masih terdapat siswa yang kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran.
- b. Masih terdapat beberapa siswa yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan.
- c. Guru kadang lupa untuk memberikan apresiasi setelah kegiatan pembelajaran.
- d. Meskipun pembelajaran tersebut telah disampaikan, namun masih banyak siswa yang lupa dengan angka.
- e. Berdasarkan hasil tersebut, peneliti membuat rencana kegiatan pada siklus 2. Rencana kegiatan siklus 2 disusun untuk lebih mengoptimalkan media yang digunakan. Pada pelaksanaan siklus 2 akan dilakukan perbaikan seperti berikut:
 - (1) Pada siklus 2 guru dan peneliti menyediakan kata kata yang lebih menarik sehingga anak tidak cepat bosan dalam proses pembelajaran.
 - (2) Pada siklus 2 yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah kartu angka bergambar dan pendampingan lebih inten.
 - (3) Pada siklus 2 Kartu gambar yang digunakan harus lebih besar dari pada sebelumnya.

C. Deskripsi Tindakan Siklus 2

1. Perencanaan

Adapun tahap perencanaan pada siklus 2 meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a.. Membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dengan tema Binatang Sub tema Binatang Ternak Sub-Sub tema Siklus Perkembangbiakan ayam kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru kelas sebagai observer.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses kegiatan berhitung.
- c. .Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi anak dan guru (*checklist*) tentang kegiatan berhitung.
- d...Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan kemampuan berhitung melalui media Pallet Pintar.

2. Pelaksanaan

a. Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 15 Desember 2022. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Binatang, sub tema BinatangTernak

sub-sub tema Siklus Perkembangbiakan Ayam. Langkah yang dilakukan peneliti dan guru dalam kegiatan berhitung yaitu:

- (1) Guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan berhitung: papan pallet kata angka dan Kartu bergambar.
- (2) Guru mengarahkan anak untuk duduk berhadapan di karpet. Guru menjelaskan tentang Papan Pallet kemudian anak dijelaskan cara penggunaan.
- (3) Anak diberi kesempatan untuk menyebut angka serta menghitung jumlah gambar dan meletakkan pada angka yang sesuai. Anak melakukan tugas secara individu.
- (4) Peneliti menghargai usaha memberikan reward bagi anak yang berhasil.

Setelah kegiatan berhitung selesai, anak diarahkan untuk merapikan kembali alat dan bahan yang digunakan. Anak bersiap untuk duduk melingkar segera dilakukan evaluasi.

3. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan berhitung anak dalam mengikuti kegiatan bermain dengan papan Pallet Pintar menggunakan tema Siklus Perkembangbiakan Ayam ada kepeningkatan. Anak diarahkan untuk melakukan kegiatan berhitung dengan alat dan bahan yang sudah disediakan oleh peneliti dan guru, dengan mengamati indikator yaitu aspek-aspek kemampuan kognitif dalam kegiatan berhitung dengan kartu bergambar. Hasil observasi kemampuan berhitung siklus I ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
I	Membuka Pembelajaran				
1.	Siswa menjawab salam	√			
2.	Menjawab kabar dari guru		√		
3.	berdo'a bersama	√			

4.	Siswa mengikuti ice breaking dari guru	√			
5.	Siswa mendengarkan apersepsi			√	
6.	Siswa mendengarkan materi yang akan diajarkan		√		
II	Kegiatan Inti				
7.	Siswa memperhatikan media papan <i>kartu kata bergambar</i>			√	
8.	Siswa mendengarkan penjelasan, pengenalan untuk menyebutkan angka yang ada dipapan Pallet Pintar			√	
9.	Menghitung jumlah gambar pada kartu kemudian meletakkan pada angka yang sesuai			√	
10.	Siswa melaksanakan kegiatan sesuai perintah.		√		
III	Kegiatan penutup				
11.	Siswa memperhatikan guru memberikan evaluasi		√		
12.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan materi selanjutnya		√		
13.	Siswa membaca do'a		√		
14.	Siswa menjawab salam		√		

Berikut ini rumus perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus 2:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai akhir} &= \frac{46}{56} \times 100 \\ &= 82,14 \end{aligned}$$

Dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah skor minimal 75.

Hasil observasi kemampuan berhitung siklus II ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan pendahuluan					
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar		√		
2.	Melakukan apersepsi		√		
3.	Memotivasi siswa untuk belajar		√		
Kegiatan inti					
4.	Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan	√			
5.	Menyampaikan materi dengan jelas	√			
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√		
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut		√		
8.	Menguasai kelas		√		
9.	Merencanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan			√	
10.	Menggunakan sumber belajar / media			√	
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar		√		
12.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar		√		
13.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai		√		

Kegiatan penutup					
14.	Melakukan refleksi dengan melibatkan peserta didik			√	
15.	Memberikan apresiasi kepada siswa		√		

Berikut ini rumus perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus II:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai akhir} &= \frac{44}{56} \times 100 \\ &= 78 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui bahwa jika dijumlahkan skor mendapatkan 48 kemudian dikalikan 100% dan dibagi 56 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya persentasi aktivitas guru mendapatkan skor 78.

Dapat disimpulkan aktivitas guru menunjukkan keberhasilan pada siklus II

Tabel 4.7
Hasil Observasi Berhitung awal Pada
Siklus II

No.	Nama	Indikator												Ket
		Siklus II												
		Anak mampu menyebutkan bilangan				Anak mampu menunjuk dan menyebutkan angka.				Anak mampu memasangkann angka dengan benda				
		Bsb	Bsh	Mb	Bb	Bsb	Bsh	Mb	Bb	Bsb	Bsh	Mb	Bb	
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1.	AZ		√					√				√		BT
2.	MIR	√						√			√			T
3.	TRIS	√					√					√		T

4.	HAF	√					√				√			T
5.	NAB		√				√				√			T
6.	CUT		√				√				√			T
7.	AISH	√					√				√			T
8.	KHAL	√					√				√			T
9.	NAD	√						√				√		BT
10.	ADRE	√						√				√		BT
11	RAN		√				√					√		T
Jumlah		7	4	0	0	0	7	4	0	0	6	5	0	T =8 BT=3

Keterangan: BB = 0-25, MB = 26-50 BSH=50-75 BSB=76-100

T= Tuntas = 8

BT= Tidak Tuntas = 3

Masih ditemukan 3 anak dengan skor MB

Tabel 4.8

Penilaian Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Siklus II

N o.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AZ	45	Belum Tuntas
2.	MIR	50	Tuntas
3.	TRIS	76	Belum Tuntas
4.	HAF	76	Tuntas
5.	NAB	50	Belum Tuntas
6.	CUT	76	Tuntas
7.	AISH	76	Tuntas
8.	KHAL	76	Tuntas
9.	NAD	51	Belum Tuntas
10.	ADRE	45	Tuntas
11	RAN	76	Tuntas
Skor		697	Tuntas

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

Berikut ini Nilai Rata-Rata Kemampuan Berhitung awal kel B:

$$\begin{aligned} X &= \frac{697}{11} \\ &= 63 \end{aligned}$$

Berikut ini nilai ketuntasan Kemampuan Berhitung awal kelompok B:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Ketuntasan} &= \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100 \\ &= \frac{7}{11} \times 100 \\ &= 63 \end{aligned}$$

Persentase yang tidak tuntas = 100 % - 63 % = 37 %, maka skor tersebut masih di bawah nilai minimal kurang dari 75%.

4. Refleksi

Pada siklus 1 kemampuan berhitung awal siswa dengan hasil 5 siswa yang tuntas sehingga nilai rata – rata diperoleh 65 dengan prosentase 45,45%. Pada siklus 2 kemampuan berhitung awal siswa dengan hasil 7 siswa yang tuntas sehingga nilai rata – rata diperoleh 73 dengan prosentase 63,63%. Meskipun sudah separuh siswa dari jumlah siswa keseluruhan namun skor tersebut masih di bawah nilai minimal. Guru dan peneliti sempat berdiskusi untuk adanya perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Dari refleksi siklus 2 ini diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil pada siklus 3

Setelah di adakan refleksi, maka pada siklus 2 memberikan informasi bahwa kegiatan berhitung menggunakan gambar memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung dan membilang dengan benda. Proses pembelajaran melalui kegiatan berhitung lebih menarik dan menyenangkan, gambar yang menarik mendorong anak untuk aktif mengenal angka, sehingga menimbulkan rasa ingin tahu. Adapun kendala-kendala yang dihadapi pada pelaksanaan siklus 2, antara lain sebagai berikut:

- a. Siswa terburu-buru dalam berhitung.
- b. Siswa enggan untuk mengulangi menghitung bila ditemukan melakukan kesalahan.
- c. Masih terdapat siswa yang kurang antusias ketika mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti membuat rencana kegiatan baru pada siklus 3. Rencana kegiatan siklus 3 disusun untuk lebih mengoptimalkan media yang digunakan dan membanyak kesempatan anak untuk berhitung. Pada pelaksanaan siklus 3 akan dilakukan perbaikan seperti berikut:

- a.. Pada siklus 3 guru dan peneliti menambahkan kartu gambar dengan yang lebih menarik sehingga anak lebih semangat lagi dalam pembelajaran.
- b. Memberi kesempatan berhitung lebih lama bagi setiap anak.

D. Deskripsi Tindakan Siklus 3

1. Perencanaan

Adapun tahap perencanaan pada siklus 3 meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a.. Membuat dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian dengan tema Binatang Sub tema Binatang Ternak Sub-Sub tema makanan olahan dari ayam kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang. Peneliti bertindak sebagai pelaksana tindakan dan guru kelas sebagai observer.
- b. Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam proses kegiatan berhitung.
- c. .Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi anak dan guru (*checklist*) tentang kegiatan berhitung.
- d...Mempersiapkan buku catatan serta kamera untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan peningkatan kemampuan berhitung melalui media Pallet Pintar.

2. Pelaksanaan

a. Siklus III

Siklus III dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 23 Desember 2022. Tema pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Binatang, sub tema Binatang Ternak sub-sub tema makanan olahan dari daging ayam /telur Ayam. Langkah yang dilakukan peneliti dan guru dalam kegiatan berhitung yaitu:

- (1) Guru menyiapkan alat dan bahan untuk kegiatan berhitung: papan pallet kata angka dan Kartu bergambar.
 - (2) Guru mengarahkan anak untuk duduk berhadapan di karpet. Guru menjelaskan tentang Papan Pallet kemudian anak dijelaskan cara penggunaan.
 - (3) Anak diberi kesempatan untuk menyebut angka serta menghitung jumlah gambar dan meletakan pada angka yang sesuai. Anak melakukan tugas secara individu.
 - (4) Peneliti menghargai usaha memberikan reward bagi anak yang berhasil.
- Setelah kegiatan berhitung selesai, anak diarahkan untuk merapikan kembali alat dan bahan yang digunakan. Anak bersiap untuk duduk melingkar segera dilakukan evaluasi.

3. Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan berhitung anak dalam mengikuti kegiatan bermain dengan papan Pallet Pintar menggunakan tema Siklus Perkembangbiakan Ayam ada kepeningkatan. Anak diarahkan untuk melakukan kegiatan berhitung dengan alat dan bahan yang sudah disediakan oleh peneliti dan guru, dengan mengamati indikator yaitu aspek-aspek kemampuan kognitif dalam kegiatan berhitung dengan kartu bergambar. Hasil observasi kemampuan berhitung siklus 3 ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus III

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
I	Membuka Pembelajaran				
1.	Siswa menjawab salam	√			
2.	Menjawab kabar dari guru		√		
3.	berdo'a bersama	√			
4.	Siswa mengikuti ice breaking dari guru	√			
5.	Siswa mendengarkan apersepsi	√			

6.	Siswa mendengarkan materi yang akan diajarkan	√			
II	Kegiatan Inti				
7.	Siswa memperhatikan media papan <i>kartu kata bergambar</i>	√			
8.	Siswa mendengarkan penjelasan, pengenalan untuk menyebutkan angka yang ada dipapan Pallet Pintar		√		
9.	Menghitung jumlah gambar pada kartu kemudian meletakkan pada angka yang sesuai	√			
10.	Siswa melaksanakan kegiatan sesuai perintah.		√		
III	Kegiatan penutup				
11.	Siswa memperhatikan guru memberikan evaluasi	√			
12.	Siswa mendengarkan guru menyampaikan materi selanjutnya		√		
13.	Siswa membaca do'a	√			
14.	Siswa menjawab salam	√			

Berikut ini rumus perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus III:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai akhir} &= \frac{48}{56} \times 100 \\ &= 85.71 \end{aligned}$$

Dapat disimpulkan aktivitas siswa dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah skor minimal 75.

Hasil observasi kemampuan berhitung siklus III ditampilkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10
Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus III

No.	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
Kegiatan pendahuluan					
1.	Mempersiapkan peserta didik untuk belajar		√		
2.	Melakukan apersepsi		√		
3.	Memotivasi siswa untuk belajar		√		
Kegiatan inti					
4.	Menunjukkan penguasaan materi yang diajarkan	√			
5.	Menyampaikan materi dengan jelas	√			
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan		√		
7.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut		√		
8.	Menguasai kelas		√		
9.	Merencanakan pembelajaran sesuai alokasi waktu yang direncanakan		√		
10.	Menggunakan sumber belajar / media		√		
11.	Menumbuhkan keceriaan dan antusiasme peserta didik dalam belajar		√		
12.	Menggunakan bahasa lisan dan tulisan secara jelas, baik dan benar		√		
13.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai		√		
Kegiatan penutup					
	Melakukan refleksi dengan				

14.	melibatkan peserta didik		√		
15.	Memberikan apresiasi kepada siswa		√		

Berikut ini rumus perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Siswa siklus III:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai akhir} = \frac{47}{56} \times 100$$

$$= 83$$

Berdasarkan tabel 4.12 diketahui bahwa jika dijumlahkan skor mendapatkan 48 kemudian dikalikan 100% dan dibagi 56 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya persentasi aktivitas guru mendapatkan skor 83

Dapat disimpulkan aktivitas guru menunjukkan keberhasilan pada siklus III

Tabel 4.11

Hasil Observasi Berhitung awal Pada

Siklus II

No.	Nama	Indikator												Ket
		Siklus II												
		Anak mampu menyebutkan bilangan				Anak mampu menunjuk dan menyebutkan angka.				Anak mampu memasangkann angka dengan benda				
		Bsb 4	Bsh 3	Mb 2	Bb 1	Bsb 4	Bsh 3	Mb 2	Bb 1	Bsb 4	Bsh 3	Mb 2	Bb 1	
1.	AZ		√				√				√			T
2.	MIR	√					√			√				T
3.	TRIS	√					√				√			T
4.	HAF	√					√			√				T
5.	NAB		√			√					√			T
6.	CUT		√			√					√			T

7.	AISH	√					√			√				T
8.	KHAL	√					√			√				T
9.	NAD	√				√				√				T
10.	ADRE	√					√				√			T
11	RAN		√				√				√			T
Jumlah		7	4	0	0	4	7	0	0	5	6	0	0	T =11

Keterangan: BB = 0-25, MB = 26-50 BSH=50-75 BSB=76-100

T= Tuntas = 11

BT= Tidak Tuntas = 3

Masih ditemukan 3 anak dengan skor MB

Tabel 4.12

Penilaian Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Siklus III

N o.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	AZ	75	Tuntas
2.	MIR	75	Tuntas
3.	TRIS	75	Tuntas
4.	HAF	75	Tuntas
5.	NAB	75	Tuntas
6.	CUT	75	Tuntas
7.	AISH	75	Tuntas
8.	KHAL	75	Tuntas
9.	NAD	75	Tuntas
10.	ADRE	75	Tuntas
11	RAN	75	Tuntas
Skor		697	Tuntas

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

Berikut ini Nilai Rata-Rata Kemampuan Berhitung awal kel B:

$$\begin{aligned} X &= \frac{825}{11} \\ &= 75 \end{aligned}$$

Berikut ini nilai ketuntasan Kemampuan Berhitung awal kelompok B:

$$\text{Persentase Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

$$\begin{aligned} &= \frac{11}{11} \times 100 \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Persentase yang tidak tuntas = 100 % - 100 % = 0%. Pada siklus III jumlah siswa yang tidak 0%, maka tidak perlu lagi diadakan siklus IV

1. Refleksi

Pada siklus III kemampuan membaca awal siswa dengan hasil 11 siswa yang tuntas sehingga nilai rata – rata diperoleh 75 dengan prosentase 100%. Maka skor sudah di atas nilai minimal dan tidak perlu lagi dilakukan siklus selanjutnya.

E. Pembahasan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa *papan Pallet Pintar* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelompok B TA Gita Nanda Berikut penjelasannya:

1. Perbedaan hasil peningkatan kemampuan membilang melalui papan Pallet Pintar pada siklus I dan siklus II.

a) Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I didapatkan hasil yaitu, siswa yang tuntas 5 anak dari 11 siswa dihitung nilai rata-rata yang diperoleh pada siklus I 45% dengan prosentase 63% namun skor yang diperoleh masih dibawah skor minimum. Hasil observasi siswa mendapatkan hasil prosentase 63%. Pada siklus I terdapat beberapa kendala, yaitu guru yang dirasa kurang aktif dalam pembelajaran Siklus II.

b) Siklus II

Merupakan perbaikan dari siklus II, guru saling berdiskusi bersama untuk mengatasi masalah yang dialami pada siklus II. Agar mendapatkan hasil yang dicapai. Hal tersebut terbukti pada siklus III yang mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rata – rata yang didapatkan 73 dengan prosentase 45.45%. Hasil observasi siswa mendapatkan hasil prosentase 54% dan masih nilai minimum yaitu 75%. Namun masih ada kendala dalam alokasi waktu.

c) Siklus III

Merupakan perbaikan dari siklus I dan II, guru saling berdiskusi bersama untuk mengatasi masalah yang dialami pada siklus I dan II. Agar mendapatkan hasil yang dicapai. Hal tersebut terbukti pada siklus III yang mengalami peningkatan hasil belajar siswa, hasil rata – rata yang didapatkan 75 dengan prosentase 100.%. Hasil observasi siswa mendapatkan hasil prosentase 100% dan sudah diatas nilai minimum yaitu 75%. Dan guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik.

2. Perbandingan hasil penelitian

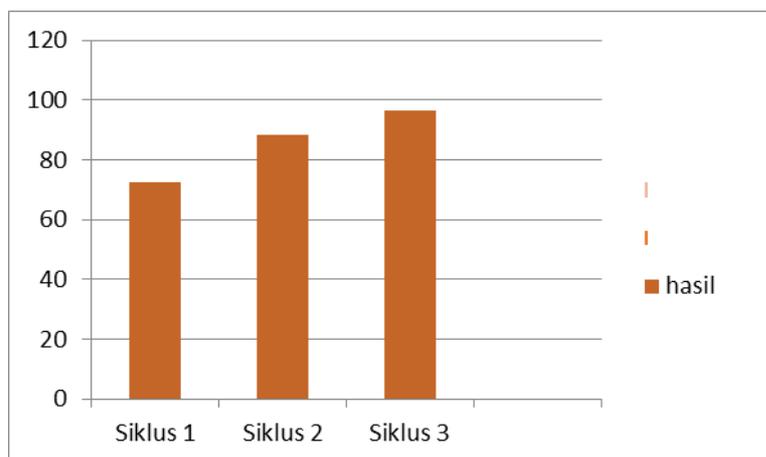
Perbandingan hasil penelitian yaitu membandingkan hasil belajar siswa dalam penguasaan kemampuan membaca awal, hasil observasi guru dan siswa. berikut ini merupakan perbandingan siklus I , siklus II dan siklus III

No	Lembar Observasi	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Keterangan
1	Aktivitas Guru	70%	70%	70%	Meningkat
2	Aktivitas Anak	73%	78%	83%	Meningkat
3	Kemampuan Membilang	45,%	63%	100%	Meningkat

a) **Observasi Aktivitas Guru**

Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I, siklus II dan siklus III akan terlihat pada diagram perbandingan berikut ini:

Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I, siklus II dan siklus III akan terlihat pada diagram perbandingan berikut ini:



Gambar 4.2
Diagram hasil aktivitas Siswa

Berdasarkan hasil diagram 4.2 tersebut menunjukkan bahwasanya hasil observasi aktivitas siswa pada siklus III mendapatkan skor 100%, skor tersebut lebih besar dibandingkan pada siklus I hanya mendapatkan skor 45% dan siklus II mendapatkan skor 63%.

3. Peningkatan Kemampuan Membilang dengan benda Melalui papan Palet Pintar

Pada awalnya Kelompok B di TA Gita Nanda banyak yang mengalami kesulitan dalam membilang. Peneliti melakukan kegiatan membilang kepada siswa untuk mengetahui pengetahuan anak tentang angka. Ketika kegiatan obseravsi awal dilakukan banyak anak yang belum tuntas. Peningkatan terjadi setelah siklus I dan semakin meningkat pada siklus II dan lebih meningkat lagi pada siklus III yang mencapai batas minimum.

Peningkatan kemampuan membilang siswa mengalami peningkatan dari siklus I, siklus II dan Pada siklus III mengalami peningkatan batas minimum nilai 75. Berikut ini diagram perbandingan ketuntasan siswa:

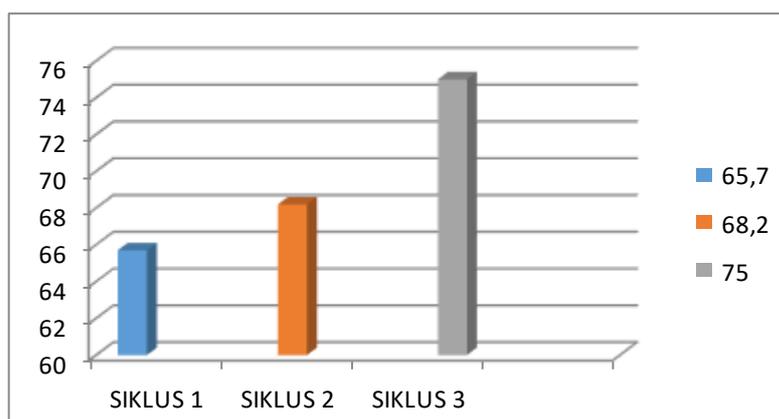


Diagram 4.3

Perbandingan Peningkatan Kemampuan berhitung Siswa

Berdasarkan diagram 4.3 Perbandingan Peningkatan Kemampuan Membilang awal Siswa dari siklus I, siklus II dan siklus III.

Dari hasil penelitian yang diketahui bahwa pengelolaan proses pembelajaran oleh peneliti terjadi peningkatan. Dengan dibuktikan pada siklus I prosentase peningkatan kemampuan membilang sebesar 45% meningkat di siklus ke II sebesar 63% dan semakin meningkat pada siklus III sebesar 100% dan dinyatakan berhasil karena kemampuan membilang sudah sesuai harapan dan sudah memenuhi kriteria keberhasilan secara umum.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan kemampuan membilang melalui media papan Pallet Pintar pada Kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media papan Pallet Pintar pada Kelompok B di TA Gita Nanda Kota Malang sangat baik, hal ini dapat dibuktikan ketika guru menjelaskan materi dengan intonasi jelas, menjelaskan aturan bermain serta memberi contoh cara bermain media papan Pallet Pintar, anak menjadi paham dan mengerti sehingga kemampuan membilang anak dapat meningkat. Hal itu juga dapat dibuktikan dengan hasil penerapan aktivitas guru dalam siklus I yang menyatakan adanya peningkatan cukup signifikan dari 45% menjadi 63% pada siklus II dan semakin meningkat pada siklus 3 menjadi 90,1% Dan hasil penerapan aktivitas siswa dalam siklus I 45% menjadi 63% pada siklus II dan semakin meningkat pada siklus III menjadi 100%.
2. Peningkatan kemampuan membilang melalui media papan Pallet Pintar pada kelompok B di TA Gita Nanda pada saat observasi awal hanya 3 siswa yang tuntas dan kebanyakan yang tidak tuntas dalam peningkatan kemampuan membilang, karena guru tidak menggunakan media saat proses berhitung. Selanjutnya guru dan peneliti melakukan tindakan pada siklus I yaitu ada 5 anak yang tuntas dengan prosentase 45%. Dan pada siklus II ada peningkatan dikarenakan guru sudah menggunakan media untuk proses peningkatan kemampuan membilang menggunakan *media papan Pallat Pintar*, tapi masih ada 5 siswa yang belum tuntas dengan prosentase 63% dikarenakan cara guru kurang meperhitungkan alokasi waktu yang tidak mencukupi. Sehingga guru memberi dorongan dan motivasi kepada anak, dan memvariasikan kegiatan bermain agar anak lebih antusias dan melanjutkan ke siklus III dan mengalami peningkatan menjadi 100 % yang tuntas.

B. Saran

1. Untuk penerapan membilang menggunakan media papan Pallet Pintar perlu dilakukan sebuah modifikasi dengan media kartu bergambar yang disesuaikan pada setiap tema, lebih mengkreatifkan gambar dan warna yang lebih menarik lagi, dapat juga menggunakan media yang berbasis IT agar anak lebih semangat belajar.

2. Untuk meningkatkan kemampuan membilang menjadi lebih baik yaitu dengan mengkreasikan kegiatan pembelajaran dengan sebuah permainan agar anak lebih aktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bermain dan permainan , Modul Pendidikan Profesi Guru tahun 2022
- Pedoman Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PP@ Daljab 2022)
- Peraturan Menteri 137 tahun 2014 tentang Standart Pencapaian Perkembangan Anak Perkembangan Peserta Didik, Modul Pendidikan Profesi Guru tahun 2022
- Sondang Maria (2019). Bermain Anak Usia Dini. Uwais Inspirasi Indonesia. Maret 2019
- Fauzan Ahmad Soyan (2022). Modul Penelitian Tindakan Kelas. Pendidikan Profesi Guru (PPG). 2022

Lampiran - lampiran
RPP SIKLUS 1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Semester / Minggu : 1 / 15
Hari / Tanggal : Rabu, 7 Desember 2022
Tema / Sub tema : Binatang / binatang Ternak/ Telur Ayam
Kelompok / Usia : B / 5-6 tahun
Jam : 09.00-10.00
Alokasi waktu : .60 (menit)
Model Pembelajaran : Kelompok dengan pengaman
Karakter : Disiplin

Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
- KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya, Mengumpulkan informasi, mengolah informasi/ mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan, mengomunikasikan
- KI-4 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya, Mengumpulkan informasi, mengolah informasi/ mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan, mengomunikasikan

Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (sosial emosional)
- 3.1 Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari

- 4.1 Membaca doa sebelum dan sesudah kegiatan
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus.
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya
- 4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana Benda – benda sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, ciri-ciri lainnya. (kognitif dan bahasa) (Keterampilan)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Indikator

- 1.1 Mengenal binatang sebagai makhluk ciptaan Allah SWT
- 2.6. Mematuhi aturan permainan (**sosem**)
- 3.1. Mengenal doa sebelum dan sesudah kegiatan
- 4.1. Melaksanakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (**NAM**)
- 3.3 Mengenal anggota tubu, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus
- 4.3 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri saat mengupas telur (**fisik motorik**)
- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi dan ciri-ciri lainnya
- 4.6 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (**kognitif**)
- 3.11 Memahami Bahasa Ekspresif memahami Bahasa secara verbal dan non verbal.
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (**Bahasa**)
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
- 4.12 Menunjukkan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (pra-menulis) (**bahasa**)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktifitas seni
- 4.15 Menunjukkan Hasil Karya menghias telur atas piring (**Seni**)

Strategi Pembelajaran : Demonstrasi

- A. Model Pembelajaran : Kelompok dengan pengaman
- B. Metode Pembelajaran : Observasi, Penugasan, Hasil karya,

No	Indikator	Metode
1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)	Observasi
2	Mematuhi aturan permainan / melaksanakan tata tertib kelas (SOSEM)(2.6)	Observasi
3	Berdoa kegiatan dan sesudah kegiatan (NAM) (3.1,4.1)	Observasi
4	Menghitung jumlah gambar binatang ternak (KOG)(3.6,4.6)	Penugasan
5	Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas yaitu mengupas dan memotong telur rebus. Menggambar ayam (FISMOT)(3.3, 4.3)	Unjuk kerja
6	Mengungkap pengalaman secara sederhana (3.11,4.11) Menunjukkan bentuk-bentuk symbol dengan memberi label piring (3.12,4.12)	Observasi Penugasan
7	Menata telur diatas piring (SENI)(3.15,4.15)	Hasil Karya

C. Pendekatan : Saintifik

Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran anak diharapkan

- a. Setelah melihat ayam anak mampu membuat 3-5 pertanyaan tentang ayam.
- b. Setelah melihat tayangan anak mampu menceritakan apa yang dia lihat (kog5)
- c. Setelah mendapat pengarahan dari guru anak mampu menemukan cara mengupas telur dengan benar (F5)
- d. Setelah mendengar penjelasan guru anak mampu memotong telur sesuai keinginannya dengan benar (kog 5).
- e. Setelah mendengarkan penjelasan guru anak mampu menghitung dengan runtut
- f. Setelah melihat tayangan video anak mampu menggambar ayam dengan proporsional (Kog5)
- g. Setelah mendengar penjelasan guru Siswa mampu menata telur dengan indah dan menarik (Spikomotor 5)

Alat Peraga Edukatif

- a. LKPD
- b. Balok

Alat dan Bahan

- 1.. Lembar panduan menggambar

- 2 Kertas HVS
- 3 Pensil, spidol, kuas, kerikil, macaroni, cat air
- 4 Telur, pisau, piring.
- 5 Balok

Sumber belajar :

1. LKPD
2. Gambar ayam
3. Kartu angka, kartu bergambar telur ayam, telur
- 2.. Video pembelajaran (<https://youtu.be/bh9P1jhhKTg>)

Materi Pembiasaan

1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Merapikan peralatan sesudah kegiatan

Materi Pembelajaran

1. Manfaat ayam
2. Menggunakan tangan dan jari-jari dengan baik
3. Berkreasi dengan telur
4. Menghitung dengan runtut
5. Menggambar ayam secara proporsional

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Proses	Kegiatan	Waktu
Pembukaan	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru memberikan salam dan menanyakan kabar siswa ✓ Guru mengajak semua siswa untuk berdo'a sebelum melakukan kegiatan ✓ Guru melakukan presensi kehadiran siswa ✓ Appersepsi <p>Guru merivew tema kemaren dan menjelaskan tentang tema, materi dan aktifitas pada hari ini melihat video (sintak Stimulation) (<i>menanya</i>) (<i>literasi</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran hari ini. (4C Communicatin) 	30 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengarahkan siswa untuk mengamati video tentang binatang ternak yang akan diputar (10m) 	60 menit

	<p>mengamati)(4c.collaboration)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Setelah melihat video pada Laptop guru mengajak siswa mencari gambar binatang ternak yang dilihat video (<i>sintak Identifikasi masalah</i>) (mencoba) ✓ Guru meminta siswa bertanya tentang ayam yang dilihat divideo (5m menanya & 4C critical thinking) ✓ Siswa menjawab pertanyaan guru tentang ternak ayam (5m mengumpulkan informasi) (<i>sintak data collection</i>) ✓ guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini: <ul style="list-style-type: none"> • Mengupas , memotong, menata telur rebus (menalar) (mengolah informasi) (4c. Creativity) • Menggambar ayam (mencoba)(4c. Creativity) • Memasangkan angka dengan gambar (menalar) • Pengaman bermain bombik ✓ anak mengerjakan LKPD yang telah di persiapkan guru secara individu (mencoba) dan (4c creativity) (<i>sintak pembuktian</i>) 	
Istirahat	Doa, cuci tangan, makan, bermain bebas	30 menit
Penutup	<p>evaluasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan kegiatan hari ini (<i>sintak Pengumpulan data</i>) ✓ Guru memberi pesan moral agar menyayangi binatang. ✓ guru mengajak siswa untuk merefleksikan kegiatan hari ini dengan memberikan bintang penghargaan ✓ guru menginformasikan untuk kegiatan/tema esok hari tentang cara berkembangbiak ayam dan bagaimana merawatnya. ✓ guru mengajak siswa untuk berdo'a sesudah belajar 	30 menit

Mengetahui,
Kepala Lembaga



(Junaedi, S.Pd)

Malang, 7 Desember 2022
Guru Kelompok B



(Rosmaita Yatim, S.Pd)

RPP SIKLUS 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Semester / Minggu	: 1 / 16
Hari / Tanggal	: Kamis, 15 Desember 2022
Tema / Sub tema	: Binatang / binatang Ternak/ Perkembangbiakan Ayam
Kelompok / Usia	: B / 5-6
Jam	: 08.00-13.00
Alokasi waktu	: 300. (menit)
Model Pembelajaran	: Kelompok
Karakter	: Disiplin dan tanggungjawab

Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya
- KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
- KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya, Mengumpulkan informasi, mengolah informasi/ mengolah informasi mengasosiasikan, dan mengomunikasikan, mengomunikasikan
- KI-4 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya, Mengumpulkan informasi, mengolah informasi/ mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan, mengomunikasikan

Kompetensi Dasar (KD)

- 1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan (sosial emosional
- 3.1 Mengetahui kegiatan ibadah sehari-hari

- 4.1 Melaksanakan kegiatan ibadah sehari-hari.
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.6 Mengenal tentang apa dan bagaimana Benda – benda sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, ciri-ciri lainnya).(kognitif dan bahasa) (Keterampilan)
- 4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana Benda – benda sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran , pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, ciri-ciri lainnya. (kognitif dan bahasa) (Keterampilan)
- 3. 11 Memahami berbahasa ekspresif (**Bahasa**)
- 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (**Bahasa**)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (Seni)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media.

Indikator

- 1.1 Mengenal binatang sebagai makhluk ciptaan Allah SWT
- 2.6 Mematuhi aturan permainan (**sosem**)
- 3.1,4.1 Melaksanakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (**NAM**)
- 3.3,4.3 Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri untuk menggantung (**fisik motorik**)
- 3.6,4.6 Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung (**kognitif**)
- 3.11,4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (**Bahasa**)
- 3.12,4.12 Menunjukkan bentuk-bentuk symbol (pra-menulis) (**bahasa**)
- 3.15,4.15 Mencipta Hasil Karya Siklus ayam (**Seni**)

Strategi Pembelajaran :

D. Model Pembelajaran : Kelompok dengan pengaman

E. Metode Pembelajaran : Observasi, Penugasan, Hasil karya, Unjuk Kerja

No	Indikator	Metode
1.	(NAM) Mengenal Allah SWT melalui ciptaanNya	Observasi
2	(NAM) Berdoa sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan (3.1)	Observasi
3	(SOSEM) Mematuhi aturan permainan / melaksanakan tata tertib kelas	Observasi
4	(BHS) Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (3.11)	Unjuk Kerja

5	(KOG) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung jumlah gambar (3.6)	Penugasan
6	(FM) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri dalam berbagai aktivitas yaitu menggunting dan menempel (3,3)	Unjuk kerja
7	(BHS) Menunjukkan bentuk-bentuk symbol (pra-menulis)	Penugasan
8	(SENI) Menyusun siklus perkembangbiakan ayam	Hasil Karya

F. Pendekatan : Saintifik

Tujuan Pembelajaran

Setelah melakukan pembelajaran anak diharapkan :

- h. Setelah mendengarkan penjelasan guru anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Afeksi A5)
- i. Setelah mendapat pengarahan dan contoh dari guru anak mampu melakukan gerakan menggunting sederhana (F5)
- j. Setelah mendengar penjelasan guru anak mampu membilang dengan benar. (kog 5).
- k. Setelah mendengar penjelasan guru anak mampu menyusun perkembangbiakan ayam dengan benar
- l. Setelah mendengar penjelasan guru anak mampu menyusun huruf menjadi kata dengan benar (Spikomotor 5)
- m. Setelah mendengar penjelasan guru anak mampu membuat karya dengan benar siklus pekembangbiakan Ayam (Spikomotor 5)

Alat Peraga Edukatif : LKPD

Alat dan Bahan :

- 6 Kartu angka, kartu Gambar
- 7 Gunting, lem
- 8 Kertas
- 9 Kerikil, macaroni, jagung, pompom

Sumber belajar :

4. Gambar binatang ternak
- 2.. Video pembelajaran (<https://youtu.be/271A0tWovJI>)

Materi Pembiasaan (SOP)

3. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
4. Merapikan peralatan sebelum dan sesudah kegiatan

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Proses	Kegiatan	Waktu
Materi Pagi	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Proses Kedatangan ✓ Berbaris / Senam ✓ Praktek wudhu ✓ Praktek Sholat Dhuha ✓ Murajaah surat pendek dalam Al-Quran 	60 menit
Istirahat	Cuci tangan/ makan bekal/ bermain bebas	30 Menit
Kegiatan Pembelajaran	<p style="text-align: center;">PEMBUKAAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Salam ✓ Appersepsi <p>Guru mengajak anak untuk bercerita tentang binatang ternak, merivew tema kemaren dan menjelaskan tentang tema, dan aktifitas pada hari ini dengan bercerita (<i>sintak Stimulation</i>) (<i>menanya</i>) (<i>literasi</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran hari ini. (4C Communicatin) <p style="text-align: center;">KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru mengarahkan siswa untuk mengamati video tentang perkembangbiakan ayam (5m mengamati)(<i>4c.collaboration</i>) ✓ Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang apa yang mereka lihat (5m menanya & 4C critical thinking) ✓ Siswa menjawab pertanyaan guru tentang apa yang mereka lihat dalam video (<i>5m mengumpulkan informasi</i>) (<i>sintak data collection</i>) ✓ guru menjelaskan tentang kegiatan hari ini: <ul style="list-style-type: none"> • menggunting dan menyusun siklus perkembangbiakan ayam 	<p style="text-align: right;">15 Menit</p> <p style="text-align: right;">60 menit</p>

	<p>(menalar) (mengolah informasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan tentang siklus perkembangbiakan ayam yang dibuat. • Membuat tulisan Ayam dengan berbagai media • Menghitung jumlah gambar • Pengaman bermain balok <p>✓ anak mengerjakan LKPD yang telah di persiapkan guru secara individu (mencoba) dan (4c creativity) (sintak pembuktian)</p> <p>EVALUASI</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Guru perasaan anak-anak saat bermain ✓ Guru menanyakan kesulitan yang dialami ✓ Guru memberikan aesiiasi bagi ymag berhasil dan motovasi bagi yang belum berhasil. <p>✓ Salam</p>	15
Istirahat	<i>I – SHO – MA</i>	60 menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengaji Private ✓ Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan kegiatan hari ini (sintak Pengumpulan data) ✓ Guru memberi pesan moral agar menyayangi binatang. ✓ Guru mengajak siswa untuk refleksi kegiatan hari ini dengan memberikan bintang penghargaan ✓ Guru menginformasikan untuk kegiatan/tema esok hari tentang Makanan olahan dari ayam ✓ Guru mengajak siswa untuk berdo'a sesudah belajar ✓ Salam 	60 menit

Mengetahui,

Kepala Lembaga



(Junaedi, S.Pd)

Malang, 14 Desember 2022

Guru Kelompok B,

(Rosmaita Yatim, S.Pd)

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TAHUN PELAJARAN 2022/2023.**

Semester / Minggu : I / 17

Hari / Tanggal : Jum'at, 23 Desember 2022

Tema / Sub tema : Binatang / Binatang Ternak / manfaat yang di ambil dari ayam

Kelompok / Usia : Kel. B/ 5-6

Jam : 08.00 – 11.00

Alokasi waktu : 180 (menit)

Model Pembelajaran: Kelompok

Karakter : Disiplin dan tanggungjawab

Kompetensi Inti (KI)

KI-1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya

KI-2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif, dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.

KI-3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik dan/atau pengasuh, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya, Mengumpulkan informasi, mengolah informasi/ mengolah informasi, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan, mengomunikasikan

KI-4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

Kompetensi Dasar (KD)

1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM)

2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk Melatih kedisiplinan (sosial emosional)

1.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motoric kasar dan motoric halus. (Fismot)

- 3.6 Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya (kognitif dan bahasa)
- 4.6 Menunjukkan benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya (fisik motorik)

Indikator

- 3.1 Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari
- 4.1 Melaksanakan berdoa sebelum dan sesudah kegiatan **(NAM)**
- 2.6.1 Mematuhi aturan permainan **(sosem)**
- 3.6 Mengenal benda-benda sekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur dll
- 4.6 Menghubungkan gambar ternak dengan makanan olahannya **(kognitif)**
- 3.11 Memahami Bahasa ekspresif (mengungkapkan Bahasa secara verbal dan non verbal)
- 4.11 Menceritakan proses membuat makanan olahan dari daging ayam / telur ayam **(bahasa)**
- 3.15 Mengenal karya dan aktivitas seni (seni)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dari berbagai media(Seni)

Strategi Pembelajaran

G. Model Pembelajaran : Kelompok dengan pengaman

H. Metode Pembelajaran : Observasi, Penugasan, Hasil karya,

No	Indikator	Metode
1	(NAM) Berdoa sebelum kegiatan dan sesudah kegiatan (3.1)	Observasi
2	(FM) Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri menggunting (3,3)	Unjuk kerja
3	(KOG) Memasangkan ternak dengan hasil olahannya (3.6)	Penugasan
4	(BHS) Menceritakan proses membuat olahan telur / daging ayam (3.11)	Penugasan
5	(SOSEM) Mematuhi aturan permainan / melaksanakan tata tertib kela (2.6)	Observasi
6	(SENI) Menyajikan karya dalam bentuk gambar	Hasil Karya

I. Pendekatan : Saintifik

Tujuan Pembelajaran

- Setelah melakukan pembelajaran anak diharapkan
- Setelah mendengarkan penjelasan guru anak mampu berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (Afeksi A5)
- Setelah mendengarkan penjelasan guru siswa mampu melaksanakan tata tertib dengan baik (Afeksi A5).
- Setelah mendengar penjelasan guru anak bisa menghubungkan binatang dengan produk yang dihasilkannya (kognitif 5).
- Setelah mendengar guru anak mampu menceritakan pengalaman proses olahan daging ayam

Alat Peraga Edukatif : LKPD

Alat dan Bahan :

1. Kartu angka, kartu Gambar
2. Gunting, lem
3. Kertas
4. Kerikil, macaroni, jagung, tutup botol

Sumber belajar :

1. Gambar binatang ternak
2. Video pembelajaran ()

Materi Pembiasaan (SOP)

1. Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan
2. Merapikan peralatan sebelum dan sesudah kegiatan

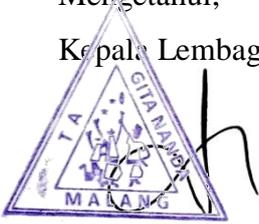
Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)

Proses	Kegiatan	Waktu
Mater Pagi	✓ Proses kedatangan anak-anak ✓ Berbaris ✓ Berwudhu ✓ Sholat Dhuha	45 menit
Istirahat	✓ Cuci tangan ✓ Makan bekal ✓ Bermain bebas	15 menit

<p>Pembukaan</p> <p>Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Salam ✓ Apersepsi ✓ Menjelaskan tujuan pembelajaran hari ini ✓ Guru mengarahkan siswa untuk mengamati video tentang olahan bahan dasar ayam yang akan diputar (5m mengamati)(4c.collaboration) ✓ Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang apa yang mereka lihat (5m menanya & 4C critical thinking) ✓ Pembagian kelompok: <ul style="list-style-type: none"> • Memasang hewan ternak dengan produksinya (menalar) • Menceritakan pengalaman memasak bersama mama (mengolah informasi) • Memasang bilangan dengan gambar • Menggambar bebas (<i>mencoba</i>)(4c. Creativity) ✓ anak mengerjakan LKPD yang telah di persiapkan guru secara individu (<i>mencoba</i>) dan (4c creativity) (sintak pembuktian) ✓ menyimpulkan apa saja yang bisa diambil dari binatang ternak (<i>mengomunikasikan</i>)(sintak menarik kesimpulan) ✓ Anak-anak merapikan peralatan ✓ Evaluasi 	<p>60 menit</p>
<p>I – so – ma</p>	<p>cuci tangan – makan -Sholat</p>	<p>30 menit</p>
<p>Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Mengaji Private ✓ Guru memberi pesan moral agar menyayangi binatang. ✓ Guru mengajak siswa untuk refleksi kegiatan hari ini dengan memberikan bintang penghargaan ✓ Guru menginformasikan untuk kegiatan di rumah 	<p>30 menit</p>

	selama liburan ✓ Guru mengajak siswa untuk berdo'a sesudah belajar ✓ Salam	
--	--	--

Mengetahui,
Kepala Lembaga



(Junaedi, S.Pd)

Malang, 23 Desember 2022

Guru Kelompok B,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized 'R' followed by a smaller 'Y' and a flourish.

(Rosmaita Yatim, S.Pd)

Jurnal Mengajar dalam Pelaksanaan Praktik Mengajar (PPL) Ke-1

Tanggal : 7 Desember 2022
 Tempat : TA Gita Nanda
 Bentuk : Luring
 Waktu : 09.00 – 10.00
 Kompetensi Dasar : 3.6-4.6
 Indikator Capaian Pembelajaran :- Mengenal manfaat ayam
 -. Koordinasi tangan kanan dan kiri
 -. Memasangkan gambar dengan angka
 -. Membuat karya seni
 Jumlah Peserta Didik Hadir : 11 anak

No.	Kendala yang Terjadi dalam pembelajaran	Ketidaksesuaian antara Rencana (RPP) dengan Pelaksanaan Pembelajaran	Kasus/Masalah yang Muncul dalam Pembelajaran
1.	Anak ramai. Contoh. Saat melihat video semua ingin duduk didepan	Penjelasan tujuan belum focus atau masih melebar. (Karena anak yang rame guru tidak focus pada tujuan yang ingin dicapai)	Anak tidak menjawab pertanyaan. (Karena tidak konsentrasi tidak bisa menjawab pertanyaan)
2.	Waktu pembelajaran yang terbatas. (karena anak rame waktu tersita untuk mengkondisikan anak)	Hal-hal yang dituangkan dalam RPPH tidak semua bisa diterapkan karena respon anak yang tidak terduga.	Anak menjawab pertanyaan dengan jawab yang berbeda

Daftar Penyelesaian Kasus/Masalah Pelaksanaan Praktik Mengajar (PPL) Ke-1

No.	Kasus/Masalah yang Ditemukan dalam pembelajaran	Faktor Penyebab	Alternatif Solusi/Tindakan
1.	Anak ingin cepat-cepat selesai	Karena ingin segera mencoba semua kegiatan yang disediakan	Guru memberi pemahaman bahwa semua akan mendapat giliran.
2.	Anak masih minta didampingi	Kurang percaya diri untuk memulai.	Guru memotivasi, dan menyampai anak bahwa anak hebat berani mencoba tanpa didampingi
3.	Hanya beberapa anak yang dapat menuntaskan tugas dengan baik.	Kurang fokus	Guru memberikan motivasi agar anak bisa melaksanakan semua tugas.

Jurnal Mengajar dalam Pelaksanaan Praktik Mengajar (PPL) Ke-2

Tanggal : Kamis, 15 Desember 2022
 Tempat : TA Gita Nanda
 Bentuk : Luring
 Waktu : 08.00 – 13.00
 Kompetensi Dasar : 3.6-4.6
 Indikator Capaian Pembelajaran :- Mengenal siklus Perkembangbiakan ayam
 -. Koordinasi tangan kanan dan kiri
 -. Memasangkan gambar dengan angka
 -. Membuat karya seni
 Jumlah Peserta Didik Hadir : 11 anak

No.	Kendala yang Terjadi dalam pembelajaran	Ketidaksesuaian antara Rencana (RPP) dengan Pelaksanaan Pembelajaran	Kasus/Masalah yang Muncul dalam Pembelajaran
1.	Mebutuhkan waktu untuk membujuk Anak yang enggan diminta mengulangi berhitung ketika melakukan kesalahan	Kegiatan sudah sesuai dengan Rencana Pelaksanaan yang disusun	Anak belum mampu menceritakan pengalaman dengan baik tentang apa yang dilihat dalam video Pembelajaran.

Daftar Penyelesaian Kasus/Masalah Pelaksanaan Praktik Mengajar (PPL)

No.	Kasus/Masalah yang Ditemukan dalam pembelajaran	Faktor Penyebab	Alternatif Solusi/Tindakan
1.	Anak tidak mau memperbaiki kesalahan ketika diminta membetulkan.	Karena mengerjakan lama dan teman-teman sudah selesai semua.	Guru memberikan kesempatan terlebih dahulu kepada anak-anak yang sulit belajar.
2.	Anak masih dibimbing saat menceritakan pengalaman.	Belum terbiasa mendengar dan menceritakan pengalaman	Memberikan kegiatan Rumah bersama orangtua, dan menceritakan kembali saat sampai di seolah kepada teman-teman dan guru.

LEMBAR KERJA 3.5 SIKLUS 3**Jurnal Mengajar dalam Pelaksanaan Praktik Mengajar (PPL) Ke-2**

Tanggal : Jum'at, 23 Desember 2022
 Tempat : TA Gita Nanda
 Bentuk : Luring
 Waktu : 08.00 – 13.00
 Kompetensi Dasar : 3.6-4.6
 Indikator Capaian Pembelajaran :- Mengenal olahan dari daging ayam/telur ayam
 -. Koordinasi tangan kanan dan kiri
 -. Memasangkan gambar dengan angka
 -. Menggambar bebas

Jumlah Peserta Didik Hadir : 11 anak

No.	Kendala yang Terjadi dalam pembelajaran	Ketidaksesuaian antara Rencana (RPP) dengan Pelaksanaan Pembelajaran	Kasus/Masalah yang Muncul dalam Pembelajaran
1.	Hampir tidak ada kendala Anak-anak sangat antusias dengan pembelajaran yang bervariasi	Kita berharap setiap anak membuat video memasak bersama mama, namun respon orangtua masih belum sesuai harapan.	Alhamdulillah kemampuan berhitung anak sudah lebih baik, kita temukan masalah baru yaitu anak mengalami kesulitan dalam menggambar.

LEMBAR KERJA 3.6 SIKLUS 2**Daftar Penyelesaian Kasus/Masalah Pelaksanaan Praktik Mengajar (PPL)**

No.	Kasus/Masalah yang Ditemukan dalam pembelajaran	Faktor Penyebab	Alternatif Solusi/Tindakan
1.	Pada kesempatan yang akan datang kita akan coba meningkatkan kemampuan bercerita anak melalui kegiatan menggambar.	Belum terbiasa menceritakan gambar yang dilihat	Memperbanyak kegiatan menggambar.

PPT PTK



Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas meningkatkan kemampuan berhitung runtut anak kelompok B di TA Gita Nanda

Latar
belakang

Ditemukan bahwa
peserta didik
kelompok B di TA
GITA NANDA belum
menunjukkan
kemampuan Sesuai
Harapan



Pada bidang
Pengembangan
KOGNITIF
khususnya dalam
berhitung dengan
runtut.

- Tujuan Kegiatan Penelitian Kelas : meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TA Gita Nanda dengan media papan Pallet Pintar

Kemmis &
Mc Taggart

SIKLUS 3

7.15.23
Des 2022

Metode
kuantitatif

Alat
Observasi

11
Peserta didik

Tujuan Kegiatan Penelitian Kelas : meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TA Gita Nanda dengan media papan Pallet Pintar

Media :
Papan Pallet Pintar ,
Angka 11 – 20
Kartu bergambar
tema ayam, jumlah
gambar pada kartu
sesuai angka

- Teknis pelaksanaan :
1. Menggunakan 2 papan Pallet masing-masing pallet 2 anak
 2. Bilangan yang dimainkan angka 11 – 20
 3. Kartu angka ditempelkan pada Pallet.
 4. Anak menghitung kartu bergambar kemudian meletakkan pada angka yang sesuai.

- Kendala :
1. Bilangan terlalu banyak sehingga membutuhkan waktu yang lama.
 2. Media Papan Pallet tidak sesuai rasio anak

SIKLUS 1

5 anak tuntas
(45,45%)

- RTL
1. Menambah jumlah Papan Pallet.
 2. Mengurangi tingkat menjadi 11 – 15
 3. Menambah variasi gambar dan ukuran gambar



SIKLUS 2

Tujuan Kegiatan Penelitian Kelas : meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TA Gita Nanda dengan media papan Pallet Pintar

- Teknis pelaksanaan :
1. Menggunakan 4 papan Pallet masing-masing pallet 1 anak
 2. Bilangan yang dimainkan angka 11 – 15
 3. Kartu angka ditempelkan pada Pallet.
 4. Anak menghitung kartu bergambar kemudian meletakkan pada angka yang sesuai.
 5. Ukuran gambar lebih besar

7 anak tuntas
(63%)

- Kendala :
1. Anak ingin cepat-cepat selesai.
 2. Minta didampingi
 3. Sebagian anak tidak mau menghitung kembali ketika melakukan kesalahan.

- RTL:
1. Anak ingin cepat-cepat selesai.
 2. Minta didampingi
 3. Sebagian anak tidak mau menghitung kembali ketika melakukan kesalahan.

SIKLUS 3

Tujuan Kegiatan Penelitian Kelas : meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok B di TA Gita Nanda dengan media papan Pallet Pintar

- Teknis pelaksanaan :
 1. Menggunakan 4 papan Pallet masing-masing pallet 1 anak
 2. Bilangan yang dimainkan angka 11 – 15
 3. Kartu angka ditempelkan pada Pallet.
 4. Anak menghitung kartu bergambar kemudian meletakkan pada angka yang sesuai.
 5. Ukuran gambar lebih besar



Kendala :
1. Hampir tidak ditemukan

RTL :
Mencoba dengan lagi dengan judul yang berbeda.

HASIL PENELITIAN



Alhamdulillah



TERIMA KASIH



DOKUMENTASI SIKLUS 1





DOKUMENTASI SIKLUS 2



DOKUMENTASI SIKLUS 3

