



## **SKRIPSI**

**PENGGUNAAN PUZZLE ANGKA DARI STICK ESCREAM  
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERIK ANAK  
(PADA KELOMPOK B1 TK NEGERI PEMBINA KEPAHIANG)**

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi  
Guru Dalam Jabatan PAUD FKIP Universitas Bengkulu**

**Oleh :**

**ELI HERAWATI**

**NPM A111120133**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN  
GURU DALAM JABATAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU**

**2014**

## ABSTRAK

**ELI HERAWATI** : Penggunaan Puzzle Angka dari Stick Es Cream Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Pada Kelompok B1 TK Negeri Pembina Kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang. **Skripsi. Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan, Universitas Bengkulu.**

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran sejauh mana penggunaan puzzle angka dari stick es cream untuk meningkatkan kemampuan numerik anak pada kelompok B1 TK Negeri Pembina Kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang, tahun ajaran 2013/ 2014. Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian maka penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran disekolah. Subjek penelitian adalah anak-anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kecamatan Kepahiang tahun ajaran 2013/ 2014, yang berjumlah 30 orang anak yang terdiri dari 21 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini terdiri atas 2 siklus. Pada siklus I secara umum kemampuan numerik anak meningkat 50%, pada siklus II kemampuan numerik anak meningkat menjadi 73,33%. Siklus II dinyatakan berhasil karena persentase yang dicapai melebihi persentase dari kriteria keberhasilan yaitu 60%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan puzzle angka dari stick es cream dapat meningkatkan kemampuan numerik anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kepahiang.

Kata Kunci : Puzzle angka dan Kemampuan numerik.

## **ABSTRACT**

ELI Herawati: Use of Stick Figures Puzzle Ice Cream Numerical Ability To Improve Child At Kindergarten Group B1 State Trustees Subdistrict Kepahiang Kepahiang District. **Education Undergraduate Thesis For Teachers In Position, University of Bengkulu.**

Problems Classroom Action Research (CAR) this is "Is the use of a number puzzle stick ice cream can improve the numerical capabilities of children kindergarten group B1 Kepahiang State Trustees?". The purpose of Classroom Action Research (CAR) this is to increase the ability of kindergarten children numeric Kepahiang State Trustees. Measures used to improve numerical abilities in Classroom Action Research (CAR) this is by using a number puzzle from stick ice cream. Research subjects were 30 children comprising 21 boys and 9 girls. Actions taken in this study consisted of 2 cycles. In the first cycle in general numerical skills children increased 50%, in the second cycle of numerical ability children increased to 73.33%. Cycle II is low as a percentage exceeds that achieved success criteria is the percentage of 60%. It can be concluded that the use of a number puzzle stick ice cream can improve the numerical capabilities of children in group B1 kindergarten Kepahiang State Trustees.

Keywords: Puzzle numbers and numerical ability.

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan (Program SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Kepahiang,

2014

**ELI HERAWATI**  
NPM. A11112033

## *MOTTO DAN PERSEMBAHAN*

### *MOTTO*

*Sesungguhnya disamping kesusahan ada kemudahan*

*(Q.S Al-Insyirah)*

*Jadikanlah kegagalan sebagai pengalaman yang berharga  
dalam hidup*

*Bekerjalah dengan ikhlas dan seoptimal mungkin dengan  
kemampuan dan keimanan kepada Allah SWT maka hidup  
akan bahagia*

***SKRIPSI INI KUPERSEMBAHKAN KEPADA***

- ❖ *Untuk kedua orang tuaku yang senantiasa memberi semangat dan dukungan.*
- ❖ *Suamiku Hamdani Rusli terima kasih sedalam-dalamnya selalu menemaniku dalam suka dan duka.*
- ❖ *Anakku tercinta Futjha Rizki Hani yang kusayangi selalu menjadi motivasi dan semangatku.*
- ❖ *Saudara-saudaraku yang selalu memberi dukungan sepenuh hati kepadaku.*
- ❖ *Almamater yang selalu kebanggakan.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Penggunaan Puzzle Angka Dari Stick Es Cream Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Kepahiang”** dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa ridho Allah SWT, usaha dan kerja keras serta bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengungkapkan beberapa kata sebagai ucapan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M.Psi selaku ketua program SKGJ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang juga selaku Pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Delrefi. D, M.Pd selaku Pembimbing II pada penulisan Skripsi ini.

4. Dra. Marsenani selaku pengelola program S1 PAUD Rejang Lebong.
5. Ibu Erni Susilawati, A.Ma selaku Kepala TK Negeri Pembina Kepahiang.
6. Yuli Fitria Sari, S.Pd selaku teman sejawat.
7. Suamiku tercinta Hamdani Rusli dan Anakku tersayang Futjha Rizki Hani.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi mahasiswa PAUD FKIP UNIB.

Kepahiang,

2014

Penulis

**Eli Herawati**



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRACT .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Pembatasan Masalah dan fokus Penelitian .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	9
BABA II KAJIAN PUSTAKA .....	10
A. Kajian teori .....	10
1. Pengertian Numerik (Angka atau Lambang Bilangan).....	10
2. Pengertian Puzzle .....	12
3. Manfaat Media Puzzle Dalam Pembelajaran .....	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	16
C. Kerangka Berfikir .....	17
D. Hipotesis dan Pertanyaan Penelitian .....	20
BAB III METODE PENELITIAN .....	22
A. Jenis Penelitian .....	22
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	28
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	29
E. Keabsahan Data .....	31
F. Teknik Analisis data .....	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	40
A. Hasil Penelitian .....	40
1. Siklus I .....	40

2. Siklus II .....	48
B. Pembahasan .....	56
1. Pembahasan Hasil Siklus I .....	56
2. Pembahasan Hasil Siklus II .....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....	60
A. Simpulan .....	60
B. Implikasi .....	61
C. Keterbatasan Penelitian .....	62
D. Saran .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Interval kategori penilaian kemampuan numerik anak .....	34
Tabel 3.2	Interval kategori penilaian guru dalam merancang Pembelajaran melalui SKH .....	35
Tabel 3.3	Interval kategori penilaian kemampuan guru melaksanakan Pembelajaran .....	36
Tabel 3.4	Taraf kemampuan anak .....	37
Tabel 3.5	Penguasaan kemampuan numerik (mengenal angka dan Lambang bilangan) anak dan efektivitas media .....	37
Tabel 4.1	Keberhasilan anak menyebutkan urutan bilangan (Siklus I) .....	41
Tabel 4.2	Keberhasilan anak menghubungkan konsep bilangan (Siklus I) .....	41
Tabel 4.3	Kemampuan anak menyebutkan angka sesuai dengan Lambang bilangannya (Siklus I) .....	42
Tabel 4.4	Daftar persentase hasil akhir siklus I .....	45
Tabel 4.5	Hasil analisis kemampuan guru siklus I .....	46
Tabel 4.6	Keberhasilan anak menyebutkan urutan bilangan (SiklusII) .....	48
Tabel 4.7	Keberhasilan anak menghubungkan konsep bilangan (Siklus II) .....	49
Tabel 4.8	Kemampuan anak menyebutkan angka sesuai dengan lambang bilangannya (SiklusII) .....	50
Tabel 4.9	Daftar persentase hasil akhir Siklus II .....	52
Tabel 4.10	Hasil analisis kemampuan guru Siklus II .....	53

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Izin Penelitian .....	67
Lampiran 2	Surat Keterangan Penelitian .....	69
Lampiran 3	Rubrik Penilaian Kemampuan Anak .....	70
Lampiran 4	Rencana Kegiatan Harian (Siklus I) .....	71
Lampiran 5	Lembar Obsevasi 1. Instrumen Observasi Kemampuan Anak Menyebut Urutan Angka 1-20 .....	73
Lampiran 6	Lembar observasi 2. Instrumen Mengenal Konsep Bilangan (angka 1-20) .....	74
Lampiran 7	Lembar Obsevasi 3. Instrumen menyebut angka 1-20 sesuai dengan lambang bilangannya .....	75
Lampiran 8	Daftar Nilai Akhir Siklus I .....	76
Lampiran 9	Rekapitulasi Lembar Observasi Kemampuan Numerik Anak Siklus I .....	77
Lampiran 10	Lembar Kerja Anak Siklus I .....	78
Lampiran 11	Lembar Kerja Anak Siklus I .....	79
Lampiran 12	Lembar Observasi Kemampuan Merancang Pembelajaran Melalui RKH .....	80
Lampiran 13	Lembar Observasi Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran .....	81
Lampiran 14	Rencana Kegiatan Harian (Siklus II) .....	83
Lampiran 15	Lembar Obsevasi 1. Instrumen Observasi Kemampuan Anak Menyebut Urutan Angka 1-20 .....	85
Lampiran 16	Lembar observasi 2. Instrumen Mengenal Konsep Bilangan (angka 1-20) .....	86
Lampiran 17	Lembar Obsevasi 3. Instrumen menyebut angka 1-20 sesuai dengan lambang bilangannya .....	87

Lampiran 18	Daftar Nilai Akhir Siklus II .....	88
Lampiran 19	Rekapitulasi Lembar Observasi Kemampuan Numerik Anak Siklus II .....	89
Lampiran 20	Lembar Kerja Anak Siklus II .....	90
Lampiran 21	Lembar Kerja Anak Siklus II .....	91
Lampiran 22	Lembar Observasi Kemampuan Merancang Pembelajaran Melalui RKH .....	92
Lampiran 23	Lembar Observasi Kemampuan Guru Melaksanakan Pembelajaran .....	93
Lampiran 24	Dokumentasi .....	95
Lampiran 25	Daftar Riwayat Hidup .....	98

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Fungsi dari pendidikan anak usia dini, yaitu antara lain: (1) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin pada anak, (2) Mengenalkan anak pada dunia sekitar, (3) Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik, (4) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi, (5) Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki anak, (6) Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar. Sedangkan tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar (Kurikulum TK dan RA 2004: 5).

Selain mengetahui fungsi dan tujuan yang telah disebutkan di atas, sebaiknya dalam melaksanakan pendidikan anak usia dini hendaknya menggunakan prinsip-prinsip belajar yang dijabarkan oleh Suparyanto (2012) yaitu, sebagai berikut: 1) Berorientasi pada kebutuhan anak, 2) Belajar melalui bermain, 3) Lingkungan yang kondusif, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu, 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup, 6) Menggunakan berbagai media edukatif dan sumber belajar, 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang-ulang.

Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan tersebut, perlu diadakan upaya pembinaan untuk mengembangkan berbagai kemampuan-kemampuan dasar dan potensi yang ada pada diri anak dan tanpa melupakan prinsip-prinsip belajar anak. Pengembangan kemampuan dasar pada diri anak tersebut harus dilakukan secara optimal melalui pemberian stimulus yang tepat pada semua aspek perkembangannya. Salah satu perkembangan dasar yang harus dikembangkan adalah kemampuan numerik (mengenal angka atau mengenal lambang bilangan), karena kemampuan numerik (mengenal angka atau mengenal lambang bilangan) pada anak usia dini mempunyai peran yang sangat penting dan sangat membantu anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, dalam menyanyi satu-satu aku sayang ibu .... anak belajar menyebutkan urutan bilangan. Anak juga bisa menjawab ketika ditanya ada berapa

tangannya atau menyebutkan jumlah anggota tubuh yang lain atau saat berbagi makanan dengan teman anak ingin membagi dengan sama besar atau ingin mendapatkan bagian yang lebih besar, ini berkaitan dengan kemampuan anak mengenal konsep bilangan. Angka atau lambang bilangan juga bisa dikenal anak melalui berbagai benda yang banyak di sekitar mereka yang bertuliskan simbol angka, misalnya, jam dinding, kalender, halaman buku dan lain-lain. Mengingat betapa pentingnya mengenal angka atau lambang bilangan dalam kehidupan manusia, maka pembelajaran mengenal angka atau lambang bilangan perlu diperkenalkan kepada anak sedini mungkin. Pembelajaran mengenal angka atau lambang bilangan pada anak usia dini tidak dapat dilakukan secara asal maupun tergesa-gesa, tetapi harus dilakukan secara bertahap mulai dari yang termudah sampai dengan yang tersulit, yaitu mulai dari mengenal konsep bilangan, menghubungkan konsep bilangan ke angka atau lambang bilangan dan mengenal angka atau lambang bilangan.

Berdasarkan alasan-alasan yang dikemukakan di atas, dapat memperkuat keyakinan kita bahwa pengembangan numerik (mengetahui angka atau lambang bilangan) di usia dini sangatlah penting dan merupakan saat yang tepat untuk dikembangkan.



Pada kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa di TK Negeri Pembina Kepahiang, khususnya Kelompok B1 masih ada anak-anak yang belum mengenal angka atau lambang bilangan dengan baik. Berdasarkan pra survei penulis terhadap anak-anak TK Negeri Pembina Kepahiang masih ada anak yang belum dapat menyebutkan angka sesuai lambang bilangannya dengan benar, menuliskan angka atau lambang bilangan secara terbalik, belum dapat membilang atau menyebut bilangan 1-20 dengan urutan yang benar, belum dapat mengurutkan angka atau lambang bilangan 1-20 dengan baik dan masih ada juga anak yang belum dapat menghubungkan konsep bilangan ke angka atau lambang bilangannya.

Selain masih ada anak-anak yang belum mengenal angka atau lambang bilangan dengan baik, penulis juga mendapatkan bahwa masih kurangnya kreativitas guru-guru dalam memilih dan menggunakan media-media pembelajaran yang beragam dan menarik bagi anak, sehingga di dalam proses belajar mengajar anak-anak menggunakan media pembelajaran yang cenderung monoton atau kurang bervariasi.

Melihat permasalahan dan alasan-alasan yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengambil salah satu cara yang dapat diterapkan untuk mengembangkan kemampuan numerik pada anak, yaitu dengan menggunakan suatu kegiatan bermain dengan

menggunakan media puzzle angka. Tetapi pada kegiatan bermain puzzle angka ini, penulis menggunakan puzzle angka yang dibuat sendiri oleh penulis, yaitu puzzle yang dibuat dari stik escream. Karena menurut penulis, disamping dapat mengembangkan kemampuan numerik (mengenal angka) pada anak, puzzle angka dari stik escream dapat menarik minat belajar anak, membangkitkan semangat belajar anak, dapat menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan serta dapat memanfaatkan barang-barang sisa dengan lebih efektif.

Selain permasalahan tersebut, penulis juga berpendapat bahwa penelitian yang dilakukan dengan menggunakan puzzle angka dari stick es cream untuk meningkatkan kemampuan numerik anak ini dapat mendukung tercapainya visi dan misi TK Negeri Pembina Kepahiang, yakni visi “Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertaqwa, cerdas, terampil, mandiri, mampu untuk masuk jenjang pendidikan SD”. Sedangkan misi dari TK Negeri Pembina Kepahiang adalah (1) Meningkatkan kemampuan profesional guru dan mewujudkan peserta didik yang cangguh, (2) Melaksanakan pekerjaan dan bimbingan yang optimal kepada peserta didik. Sehingga dapat penulis jabarkan bahwa dengan meningkatkan kemampuan numerik anak TK negeri pembina Kepahiang ini dapat mewujudkan visi mempersiapkan peserta didik untuk masuk ke jenjang SD serta penggunaan puzzle angka dari stick es cream

dapat mewujudkan visi meningkatkan kemampuan profesional guru dan melaksanakan pekerjaan bimbingan yang optimal.

TK Negeri Pembina Kepahiang yang mempunyai izin operasional nomor: 254 Tahun 2010 ini adalah satu-satunya TK negeri yang ada dikecamatan Kepahiang, sehingga TK Negeri Pembina ini diharapkan mampu untuk memenuhi harapan dari Dinas yang menaunginya yakni Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kepahiang serta harapan masyarakat yakni mendidik dan mempersiapkan anak didiknya agar lebih siap untuk memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD).

## **B. Identifikasi Masalah**

Selama melakukan kegiatan pra survei, penulis banyak menemukan berbagai masalah yang mengganggu dan dapat menghambat proses pembelajaran, antara lain yaitu:

1. Anak belum dapat menyebutkan angka sesuai lambang bilangannya dengan benar.
2. Anak menuliskan angka atau lambang bilangan secara terbalik.
3. Anak belum dapat membilang atau menyebut bilangan 1-20 dengan urutan yang benar.

4. Anak belum dapat mengurutkan angka atau lambang bilangan 1-20 dengan baik.
5. Anak belum dapat menghubungkan konsep bilangan ke angka atau lambang bilangannya.
6. Media atau bahan yang digunakan guru tidak menarik bagi anak.

### **C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian**

Fokus masalah pada Penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) anak yang meliputi: (1) kemampuan anak menyebutkan urutan angka atau bilangan 1-20, (2) menghubungkan konsep bilangan ke angka atau lambang bilangan 1-20, dan (3) membantu anak mengenal angka atau lambang bilangan 1-20.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada Penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua), yaitu perumusan masalah umum dan perumusan masalah khusus.

#### **1. Rumusan Masalah Umum**

Dari latar belakang yang telah dikemukakan diatas, secara umum masalah Penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah penggunaan puzzle angka dari stick es cream dapat meningkatkan kemampuan numerik anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kepahiang?”.

## 2. Rumusan Masalah Khusus

Secara khusus rumusan masalah dalam Penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Bagaimana penggunaan puzzle angka dari stick es cream dapat meningkatkan kemampuan anak menyebutkan urutan angka atau bilangan 1-20?.
- b. Bagaimana penggunaan puzzle angka dari stick es cream dapat meningkatkan kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan ke angka atau lambang bilangan 1-20?.

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan kemampuan numerik anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kepahiang dengan menggunakan puzzle angka dari stick es cream.

Sedangkan secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan kemampuan anak menyebut urutan angka atau bilangan 1-20.

2. Untuk meningkatkan kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan ke angka atau lambang bilangan 1-20.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Berdasarkan masalah penelitian yang dikemukakan di atas, hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang metode yang digunakan dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran mengenal angka atau lambang bilangan.
2. Bagi guru hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran mengenalkan angka atau lambang bilangan kepada anak didiknya.
3. Bagi anak didik (anak usia dini) hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuannya mengenal angka atau lambang bilangan.
4. Bagi peneliti hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak mengenal angka atau lambang bilangan dengan puzzle angka dari stick es cream serta menambah wawasan dalam menerapkan puzzle angka dari stick es cream dalam pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Numerik (Angka Atau Lambang Bilangan)**

Dalam kamus besar bahasa Indonesia numerik adalah yang berwujud nomor (angka), yang bersifat angka atau sistem angka. Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam penggunaan sehari-hari, angka dan bilangan ataupun nomor seringkali disamakan. Secara definisi, angka, bilangan, dan nomor merupakan tiga entitas yang berbeda. Angka adalah suatu tanda atau lambang yang digunakan untuk melambangkan bilangan, misalnya bilangan lima dapat dilambangkan dengan 5 (angka 5). Sedangkan nomor biasanya menunjuk pada satu atau lebih angka yang melambangkan sebuah bilangan bulat dalam suatu barisan bilangan-bilangan bulat yang berurutan. Misalnya kata 'nomor 3' menunjuk salah satu posisi urutan dalam barisan bilangan-bilangan 1, 2, 3, 4, ..., dst. Kata 'nomor' sangat erat terkait dengan pengertian urutan.

Nurlaili & Yul Iskandar, (2003: 58) mengemukakan bahwa matematika adalah pelajaran tentang bilangan, bentuk dan jumlah sedangkan bilangan adalah sesuatu yang digunakan untuk menunjukkan kuantitas (banyak dan sedikit) dan ukuran (berat, ringan, panjang, pendek) suatu objek. Bilangan digambarkan dengan suatu tanda atau lambang yang disebut angka.

Dalam penelitian ini penulis membatasi pengenalan angka atau lambang bilangan yang akan dikenalkan pada anak usia dini yakni anak-anak usia dini hanya dikenalkan atau diwajibkan tahu tentang angka atau lambang bilangan 1 sampai 20. Hal sesuai dengan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu:

- a) Membilang/ menyebutkan urutan bilangan dari 1 s/d 20
- b) Membilang (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 20
- c) Membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda-benda
- d) Menghubung/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20
- e) Mengenal lambang bilangan 1-20.



## 2. Pengertian Puzzle

Pengertian puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak-tebakan. Tebak-tebakan adalah sebuah masalah atau “enigma” yang diberikan sebagai hiburan; yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Games puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan anak lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil. Menurut Adenan (1989: 9) puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Puzzle dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil.

Menurut peneliti pengertian puzzle yang dimaksud pada penelitian ini adalah kegiatan menyusun potongan-potongan puzzle yang dibuat dari stick es cream sehingga potongan-potongan tersebut menjadi bentuk utuh, yakni membentuk gambar/ bentuk angka

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2003: 352), puzzle adalah teka-teki. Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle

merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk menemukan hal-hal yang baru. Ada beberapa jenis puzzle antara lain yaitu: 1) Logic puzzle yaitu puzzle yang menggunakan logika, 2) Jigsaw adalah puzzle yang merupakan kepingan-kepingan. Disebut dengan jigsaw puzzle karena alat untuk memotong menjadi keping disebut dengan jigsaw, 3) Mechanical puzzle adalah puzzle yang kepingnya saling berhubungan, 4) Combination puzzle adalah puzzle yang dapat diselesaikan melalui beberapa kombinasi yang berbeda.

### **3. Manfaat Media Puzzle Dalam Pembelajaran**

Puzzle yaitu kegiatan menyusun kembali potongan-potongan gambar atau menyusun kepingan benda berdasarkan ukuran/ warna. Bertujuan untuk merangsang dan mengembangkan kemampuan visual spasial, kinestetik, interpersonal, intrapersonal, dan logika matematik. Bahan yang umum digunakan adalah kayu, busa dan plastik (Dirjen PAUDNI).

Dunia anak adalah dunia bermain dan belajar. Anak-anak akan lebih mudah menangkap ilmu kalau diberikan lewat permainan, jadi anak-anak bisa sekaligus bermain tetap belajar. Dalam dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis permainan yang bermanfaat bagi anak dan bersifat edukatif adalah puzzle. Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle mempunyai manfaat bagi anak-anak antara lain :

a) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui puzzle anak-anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi bentuk utuh. Dengan sedikit arahan contoh dari guru, sang anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika. Misalnya, anak memasangkan warna merah dengan warna merah lagi. Lalu memasang puzzle bergambar kaki atau roda selalu dibagian bawah puzzle.

b) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Anak dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya

menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Untuk itu anak usia dibawah tiga tahun (balita) direkomendasikan untuk diberikan permainan puzzle untuk mengasah kemampuan motorik halusya.

c) Melatih kemampuan nalar, daya ingat dan konsentrasi

Puzzle berbentuk manusia akan melatih nalar anak-anak. Melalui puzzle ini mereka akan menyimpulkan dimana letak tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. Saat bermain puzzle, anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

d) Melatih kesabaran

Puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan sesuatu dan berfikir dahulu sebelum bertindak. Dengan bermain puzzle anak dapat melatih kesabarannya dalam menyelesaikan suatu tantangan.

e) Pengetahuan melalui puzzle

Anak akan belajar banyak hal. Mulai dari warna, bentuk, jenis hewan, buah-buahan, sayuran dan lainnya. Pengetahuan yang ia dapatkan dari sebuah permainan biasanya akan lebih

mengesankan bagi anak dibandingkan pengetahuan yang ia dapatkan dari hafalan. Namun kegiatan bermain sambil belajar ini tentunya harus selalu mendapatkan bimbingan.

f) Meningkatkan keterampilan sosial

Puzzle dapat dimainkan lebih dari satu orang dan jika puzzle dimainkan secara berkelompok tentunya butuh diskusi untuk merancang kepingan-kepingan gambar dari puzzle tersebut, maka hal ini kan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok, anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah. Anak yang lebih besar akan merasa senang jika dapat membantu anak yang lebih kecil, sehingga akan tercipta suasana yang nyaman dan terciptanya interaksi ketika bermain.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Penelitian untuk mengembangkan kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) pada anak ini juga pernah dilakukan oleh Sri Haryuni, penelitiannya berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN MELALUI MEDIA DOMINO SEGITIGA DI PAUD KENANGA I KABUPATEN PESISIR SELATAN”. Dalam penelitian ini Sri Haryuni bertujuan untuk mengenalkan anak usia

4-5 tahun pada bilangan dengan menggunakan media domino segitiga. Dari hasil penelitian tersebut, Sri Haryuni mengambil kesimpulan bahwa terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal bilangan dengan perincian sebagai berikut : (1) Kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan meningkat sangat tinggi melalui penggunaan media domino segitiga, artinya kemampuan anak mengenal bilangan bisa ditingkatkan melalui media domino segitiga, (2) Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan meningkat sangat tinggi, artinya kemampuan anak mengenal konsep bilangan bisa ditingkatkan melalui media domino segitiga, (3) Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan meningkat sangat tinggi melalui penggunaan media domino segitiga, artinya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan bisa ditingkatkan melalui media domino segitiga.

### **C. Kerangka Berpikir**

Kemampuan numerik (menenal angka atau lambang bilangan) anak usia dini yang akan dikembangkan melalui penelitian ini adalah: (1) kemampuan anak menenal angka atau lambang bilangan 1-20, (2) kemampuan anak menenyebutkan urutan bilangan 1-20, dan (3) kemampuan anak menenal konsep bilangan 1-20.

Agar tujuan yang telah dirumuskan dalam penelitian ini tercapai, maka peneliti menggunakan puzzle angka dari stick es cream. Dalam menerapkan kegiatan bermain puzzle angka dari stick es cream, ada beberapa perencanaan kegiatan yang akan dilaksanakan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Guru menata ruang kelas yang dapat mendukung perkembangan anak.
- b. Guru menyambut kedatangan anak dengan mempersilahkan anak untuk bermain bebas terlebih dahulu.
- c. Semua anak mengikuti kegiatan pembukaan dengan didampingi guru.
- d. Guru memberi waktu kepada anak untuk ke kamar mandi dan minum secara bergiliran.

2. Tahap Pembukaan

- a. Anak-anak masuk kedalam kelas dan duduk dengan tertib.
- b. Guru memberitahukan tentang hari dan tanggal.
- c. Bercakap-cakap tentang tema pembelajaran.
- d. Guru memperlihatkan angka-angka 1-20 kepada anak dengan menggunakan media angka-angka (tidak langsung menuliskan dipapan tulis).

- e. Guru mengajak anak untuk membilang atau menyebut urutan bilangan sambil memperlihatkan media angka-angka dan lalu menuliskannya dipapan tulis.
- f. Guru menjelaskan tentang konsep bilangan dengan menggunakan benda, misalnya angka 1 melambangkan satu buah benda, angka 2 melambangkan dua buah benda dan seterusnya.
- g. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya hal yang belum mereka pahami tentang angka-angka 1-20.
- h. Guru membagi anak menjadi tiga kelompok, dan masing-masing kelompok mendapatkan puzzle angka 1-20.

### 3. Tahap Inti

- a. Anak memulai bermain menyusun puzzle angka dari stick es cream secara berkelompok.
- b. Guru mendampingi dan membimbing setiap kelompok jika ada yang mengalami kesulitan ketika menyusun puzzle angka dari stick es cream.
- c. Guru memberikan motivasi kepada anak agar tetap semangat dalam melaksanakan kegiatan menyusun puzzle angka dari stick es cream.
- d. Guru memberikan pujian terhadap kelompok yang berhasil menyusun puzzle angka dari stick es cream.



e. Selanjutnya guru memberikan lembar tugas menghubungkan jumlah gambar benda ke angka yang melambangkannya.

#### 4. Tahap Penutup

- a. Guru memeriksa dan mengobservasi hasil susunan puzzle yang telah disusun anak.
- b. Guru mengambil secara acak puzzle yang telah disusun dan menanyakan angka dari setiap puzzle yang telah disusun.
- c. Guru bersama anak mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan.
- d. Dengan melihat hasil lembar tugas yang diberikan, guru dapat mengetahui kemampuan numerik anak.

### **D. Hipotesis dan Pertanyaan Penelitian**

Secara umum hipotesis dari penelitian ini adalah dengan puzzle angka dari stick es cream dapat meningkatkan kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kepahiang.

Secara khusus hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan puzzle angka dari stick es cream dapat meningkatkan kemampuan anak menyebut urutan angka atau bilangan 1-20.

- 
2. Penggunaan puzzle angka dari stick es cream dapat meningkatkan kemampuan anak menghubungkan konsep bilangan ke angka atau lambang bilangan 1-20.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Muslich, PTK bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran disekolah (Muslich 2009: 10).

Ada beberapa definisi penelitian tindakan kelas (PTK) menurut para ahli, antara lain yaitu:

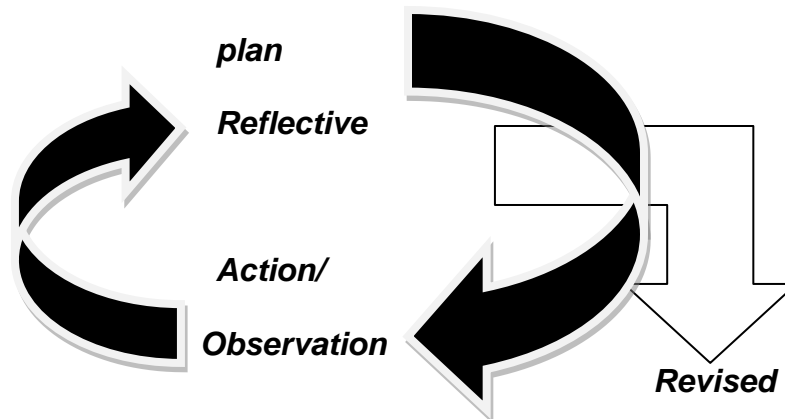
1. Menurut Hopkins (1993) dalam Masnur Muslich, PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan – tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran (Masnur Muslich 2009: 8).
2. Menurut Kemmis dan MC. Taggart (1998) dalam Masnur Muslich, PTK adalah studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri, yang dilaksanakan secara sistematis, terencana, dan dengan sikap mawas diri (Masnur Muslich 2009: 8).

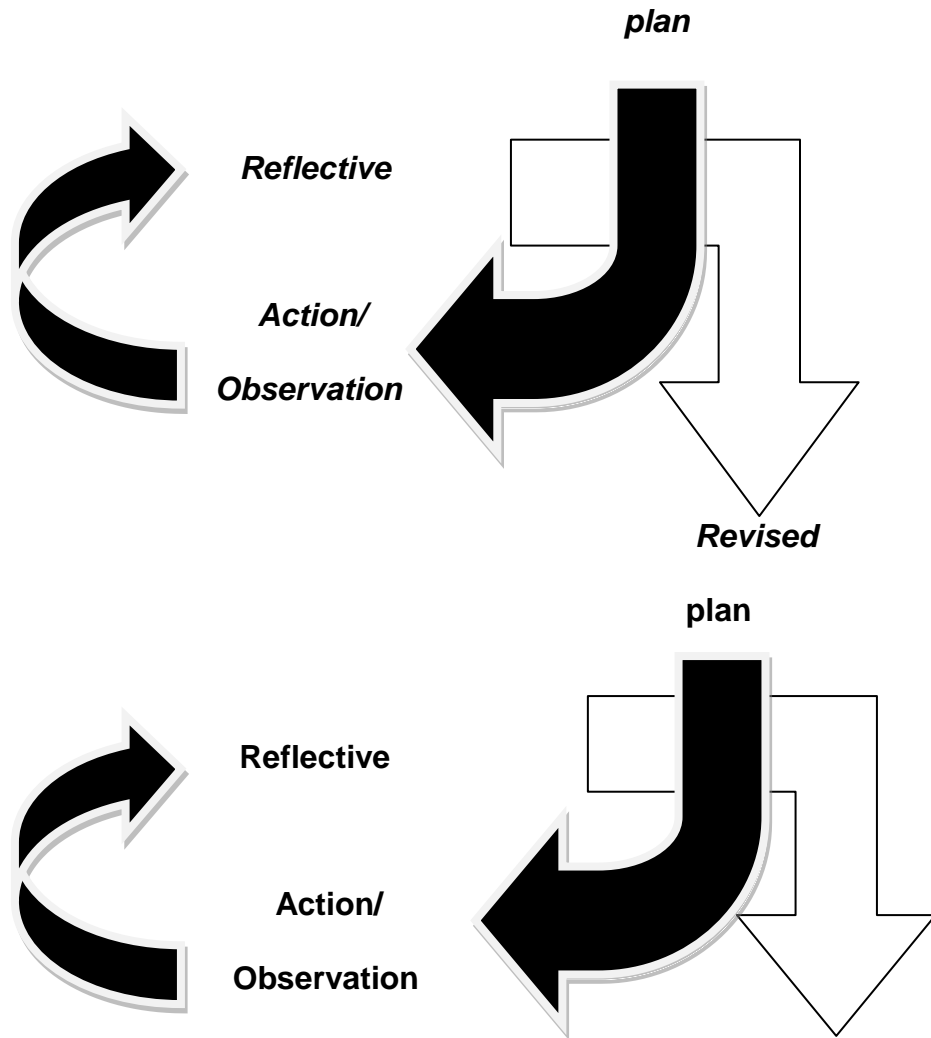
3. Menurut Rochman Natawijaya (1977) dalam Masnur Muslich, PTK adalah pengkajian terhadap permasalahan praktis yang bersifat situasional dan kontekstual, yang ditujukan untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka pemecahan masalah yang dihadapi, atau memperbaiki sesuatu (Masnur Muslich 2009: 9).
4. Menurut Suyanto (1997) dalam Masnur Muslich, PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan/ atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran dikelas secara profesional (Masnur Muslich 2009: 9).
5. Menurut TIM PGSM (1999) dalam Masnur Muslich, PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilakukan (Masnur Muslich 2009: 9).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bersifat kolaboratif, artinya guru tidak sendirian dalam upaya memperbaiki praktik pembelajaran dikelas. Namun, guru dapat melaksanakannya dengan cara berkolaborasi dengan dosen LPTK maupun dengan teman sejawat.

Dengan cara itu guru akan banyak menerima masukan tentang prosedur PTK yang benar. Dosen dapat bertindak sebagai mitra diskusi yang baik untuk merumuskan masalah yang tepat, menentukan hipotesis tindakan, serta membantu analisis data penilaian (Masnur Muslich 2009: 13).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model penelitian tindakan kelas Hopkins (1985) yaitu penelitian yang bersifat spiral, karena pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang terdiri atas pengamatan, pendahuluan/ perencanaan, dan pemberian tindakan atau pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan tindakan, pemberian tindakan atau pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian tindakan kelas, sehingga tahap-tahap tersebut membentuk spiral (Masnur Muslich, 2009: 43). Tindakan penelitian yang bersifat spiral tersebut digambarkan oleh Hopkins (1985) sebagai berikut:





### **Spiral Penelitian Tindakan Kelas (Hopkins, 1992)**

Dalam model penelitian ini, langkah pertama yang harus dilakukan adalah melakukan perencanaan (*Planning*) tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta analisis dan refleksi.

## 1. Perencanaan (*Planning*)

Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan ini antara lain, yaitu:

- Membuat skenario pembelajaran, seperti membuat Rencana Kegiatan Mingguan (RKM) dan Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- Menentukan tema yang akan diajarkan, yaitu alat komunikasi dan sub tema macam-macam alat komunikasi.
- Mengalokasikan waktu pembelajaran
- Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan bermain puzzle angka dari stik es cream.
- Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar dikelas ketika kegiatan tersebut berlangsung serta untuk mengetahui perkembangan siswa setelah kegiatan tersebut dilaksanakan.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini, dilaksanakan secara berdaur ulang (siklus). Apabila pada tindakan pertama sudah bisa mencapai tujuan yang diharapkan maka langsung dapat ditarik kesimpulan, tetapi jika masih ada perbaikan, atau media yang digunakan tersebut belum berhasil maka akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

### 3. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, data yang akan dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi pada proses kegiatan dan hasil kerja anak. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan persentase. Dalam melaksanakan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri, tetapi guru bisa dibantu oleh pengamat dari luar, misalnya teman sejawat atau pakar.

### 4. Analisis dan Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan (observasi). Dari data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan refleksi, apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peranan penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK. Apabila hasil yang dicapai belum mencapai hipotesis tujuan maka akan dilaksanakan siklus kedua atau siklus selanjutnya.



## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu pada Taman Kanak-kanak Negeri Pembina jalan bhakti husada pasar ujung kepahiang kecamatan kepahiang kabupaten kepahiang. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2013/ 2014. Siklus I dilaksanakan pada minggu ke 16 hari selasa tanggal 29 April 2014 dengan tema alam semesta sub tema benda-benda langit, siklus 2 dilaksanakan pada minggu ke 17 hari selasa tanggal 06 Mei 2014 dengan tema alam semesta sub benda-benda langit.

## **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kepahiang, yang berjumlah 30 orang anak, yang terdiri atas 21 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Subjek penelitian ini sangat heterogen dilihat dari kemampuannya yang berbeda-beda, tetapi memiliki kesamaan usia yang tidak jauh berbeda serta dari latar belakang keluarga yang berbeda.

Sedangkan objek pada penelitian ini adalah kemampuan numerik anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kepahiang, yang meliputi (1) kemampuan anak menyebut urutan angka 1-20, (2) kemampuan anak

mengenal konsep bilangan 1-20, dan (3) kemampuan anak menyebut angka 1-20 sesuai dengan lambang bilangannya.

#### **D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, teknik pengumpulan data yang digunakan diantaranya:

##### **1. Teknik Observasi**

Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Sedangkan teknik observasi yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi langsung, yaitu pengamatan dan pencatatan yang dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, sehingga observasi berada bersama objek yang diselidiki (Drs. S. Margono 2009: 159). Dalam penelitian ini teknik observasi yang dimaksud adalah mengamati dan mencatat semua kejadian yang terjadi menyangkut pada kegiatan yang berlangsung, yaitu semua kejadian atau hal apa saja yang dilakukan anak ketika terjadi proses kegiatan bermain puzzle angka dari stick es cream. Disamping itu lembar observasi atau instrumen penilaian yang telah disiapkan juga digunakan pada proses kegiatan tersebut.

## 2. Teknik Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan antara dua orang atau lebih yang pertanyaannya diajukan kepada subjek atau sekelompok subjek (Rochiati Wiriaatmadja 2008: 117). Pada penelitian ini teknik wawancara digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak tentang tema yang akan dipelajari serta pengetahuan anak tentang kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu teknik wawancara ini juga digunakan untuk mengetahui tentang metode-metode ataupun media-media yang pernah digunakan guru-guru TK Negeri Pembina Kepahiang ketika melakukan pembelajaran pengenalan angka atau lambang bilangan kepada anak.

Sedangkan instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian (masalah) dan untuk menguji hipotesis (S. Margono 2009: 155). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada kegiatan bermain puzzle angka dari stik es cream ini adalah:

### 1. Instrumen Observasi siswa

Instrumen observasi bagi siswa yang dikumpulkan adalah:

- a) Instrumen observasi tentang kemampuan anak menyebutkan urutan bilangan atau angka 1-20

- b) Instrumen observasi tentang kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-20
- c) Instrumen observasi tentang kemampuan anak mengenal lambang bilangan atau angka 1-20

## 2. Instrumen Observasi Guru

Instrumen observasi guru yang dikumpulkan adalah:

- a) Instrumen lembar observasi kemampuan merancang pembelajaran melalui Rencana Kegiatan Harian (RKH).
- b) Instrumen lembar observasi kemampuan melaksanakan kegiatan pembelajaran.

## E. Keabsahan Data

### 1. Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya berupa kata-kata atau tindakan (S. Margono 2009: 36). Sedangkan penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui. Hal ini berarti bahwa data kuantitatif adalah data yang dianalisis menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan prosentase

(S. Margono 2009: 105). Adapun data yang dikumpulkan pada pelaksanaan pembelajaran meliputi:

- a) Data tentang kemampuan anak menyebutkan urutan angka atau bilangan 1-20
- b) Data tentang kemampuan anak mengenal konsep bilangan 1-20
- c) Data tentang kemampuan anak mengenal angka atau lambang bilangan 1-20

## 2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk memperoleh data tersebut adalah anak-anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Kepahiang yang berjumlah 30 orang, terdiri dari 21 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan.

## **F. Teknik Analisis Data**

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah data dari hasil observasi kemampuan anak dan guru, yang akan diolah menggunakan persentase.

Data observasi ini dimulai dengan penentuan nilai dan kisaran nilai untuk tiap kriteria pengamatan dengan menggunakan persamaan:

$$\text{Skor tertinggi} = \text{Jumlah butir observasi} \times \text{Skor tertinggi tiap butir observasi}$$

$$\text{Interval skor} = \frac{\text{Jumlah skor tertinggi keseluruhan}}{\text{Skor tertinggi butir observasi}}$$

#### 1. Observasi Kemampuan numerik anak

$$\begin{aligned} \text{Skor tertinggi} &= \text{Jumlah butir observasi} \times \text{Skor tertinggi} \\ &\quad \text{tiap butir observasi} \\ &= 3 \times 3 \\ &= 9 \end{aligned}$$

Jadi skor tertinggi pada kemampuan numerik anak adalah 9.

$$\begin{aligned} \text{Interval skor} &= \frac{\text{Jumlah skor tertinggi keseluruhan}}{\text{Skor tertinggi butir observasi}} \\ &= \frac{9}{3} \\ &= 3 \end{aligned}$$

Jadi interval skor pada observasi kemampuan numerik anak adalah 3.

Hasil kisaran nilai untuk tiap kategori pengamatan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1 Interval kategori penilaian kemampuan numerik anak**

No	Interval	Interprestasi Penilaian
1	1 - 3	Kurang
2	4 - 6	Cukup
3	7 - 9	Baik

2. Observasi Aktivitas Guru

a) Kemampuan guru merancang pembelajaran melalui RKH

$$\begin{aligned}\text{Skor tertinggi} &= \text{Jumlah butir observasi} \times \text{Skor} \\ &\quad \text{tertinggi tiap butir observasi} \\ &= 13 \times 3 \\ &= 39\end{aligned}$$

Jadi skor tertinggi pada kemampuan guru merancang pembelajaran melalui RKH adalah 39.

$$\begin{aligned}\text{Interval skor} &= \frac{\text{Jumlah skor tertinggi keseluruhan}}{\text{Skor tertinggi butir observasi}} \\ &= \frac{39}{3} \\ &= 13\end{aligned}$$

Jadi hasil kisaran nilai untuk kemampuan guru merancang pembelajaran melalui RKH adalah 13.

Interval kategori penilaian guru dalam merancang pembelajaran melalui RKH dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2 Interval kategori penilaian guru dalam merancang pembelajaran melalui RKH**

No	Interval	Interprestasi Penilaian
1	1 - 13	Kurang
2	14 - 26	Cukup
3	27 - 39	Baik

b) Kemampuan guru melaksanakan pembelajaran

$$\begin{aligned}
 \text{Skor tertinggi} &= \text{Jumlah butir observasi} \times \text{Skor} \\
 &\quad \text{tertinggi tiap butir observasi} \\
 &= 25 \times 3 \\
 &= 75
 \end{aligned}$$

Jadi skor tertinggi pada kemampuan guru melakukan pembelajaran adalah 75.

$$\begin{aligned}
 \text{Interval skor} &= \frac{\text{Jumlah skor tertinggi keseluruhan}}{\text{Skor tertinggi butir observasi}} \\
 &= \frac{75}{3} \\
 &= 25
 \end{aligned}$$



Jadi interval skor pada kemampuan guru melaksanakan pembelajaran adalah 25. Interval kategori penilaian guru dalam melaksanakan pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Interval kategori penilaian kemampuan guru melaksanakan pembelajaran**

No	Interval	Interprestasi Penilaian
1	1 - 25	Kurang
2	26 - 50	Cukup
3	51 - 75	Baik

### 3. Persentase Kemampuan numerik Anak

Hasil persentase kemampuan numerik anak adalah jumlah indikator yang dilakukan anak sesuai dengan pedoman penilaian ke tiga aspek yang diamati tentang kemampuan numerik (mengenal angka atau lambang bilangan) dibagi dengan jumlah indikator yang ada dan dikalikan 100%.

$$P = \frac{\text{Nilai rata-rata indikator yang dilaksanakan}}{\text{Indikator yang ada}} \times 100\%$$

Indikator yang ada

(Ardhana, dalam Masnur Muslich 2009: 162)

Dari hasil persentase yang didapat, maka dapat diketahui seberapa kemampuan anak pada tahap pelaksanaan pembelajaran.

Hasil persentase pada kemampuan anak akan disimpulkan pada tabel berikut.

**Tabel 3.4 taraf kemampuan anak**

<b>Persentase Kemampuan Anak (%)</b>	<b>Kualifikasi</b>	<b>Nilai Angka</b>	<b>Keterangan</b>
11% - 33%	Kurang	1 - 3	Tidak Berhasil
44% - 66,6%	Cukup	4 - 6	Kurang Berhasil
77,7% - 100%	Baik	7 - 9	Berhasil

**Tabel 3.5 Penguasaan kemampuan numerik ( mengenal angka dan lambang bilangan) anak dan efektivitas media**

<b>Persentase anak yang mendapatkan skor minimal 6</b>	<b>Keterangan</b>
60% - 100%	Anak mampu mengenal angka atau lambang bilangan dengan baik menggunakan puzzle angka dari stick es cream, serta media yang digunakan berhasil.
30% - 60%	Anak Cukup mampu mengenal angka atau lambang bilangan dengan baik menggunakan puzzle angka dari stick es cream, serta media yang digunakan kurang berhasil.
0% - 30%	Anak kurang mampu mengenal angka atau lambang bilangan dengan baik menggunakan puzzle angka dari stick es cream, serta media yang digunakan tidak berhasil.

Selain itu, hasil persentase keberhasilan anak secara umum pada peningkatan kemampuan numerik (mengenal angka dan lambang bilangan) dengan penggunaan puzzle angka dari stick es cream adalah jumlah anak yang mendapat skor 6 dibagi jumlah anak keseluruhan dan dikalikan 100%. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui tingkat keberhasilan anak dalam meningkatkan kemampuan numerik (mengenal angka dan lambang bilangan) dengan menggunakan puzzle angka dari stick es cream ini. Apabila jumlah anak yang memenuhi kriteria penyekoran minimal 6 lebih dari 60% maka dinyatakan berhasil. (Sumber Masnur Muslich 2009: 162, yang sudah disesuaikan dengan penelitian yang dibutuhkan peneliti).

Persentase dilakukan untuk mengukur kemampuan anak, dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Apabila hasil persentase menunjukkan 60% atau lebih anak mendapatkan skor lebih dari 6 maka rata-rata anak dikatakan mampu, serta media yang digunakan dapat dinyatakan berhasil.
- b) Apabila hasil persentase menunjukkan kurang dari 60% sampai dengan 30% anak mendapatkan skor sama dengan 6 maka anak dikatakan cukup mampu, serta media yang digunakan dinyatakan kurang berhasil.

c) Apabila hasil persentase menunjukkan kurang dari 30% sampai dengan 0% anak mendapatkan skor sama dengan 6 maka anak dikatakan tidak mampu, serta media yang digunakan dinyatakan tidak berhasil.