

Upaya Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan dengan Media Puzzle pada Usia Kelompok B TK Darma Wanita Nyerot Kec Jonggat Tahun Pelajaran 2018 / 2019

Musta'ah .

Guru TK Darma Wanita Nyerot Kec Jonggat Lombok Tengah

Abstrak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian Kelompok Bermain B TK Darma Wanita Nyerot Kec Jonggat Kabupaten Lombok Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2019, dengan jumlah sampel sebanyak 17 siswa terdiri dari 8 siswa laki – laki dan 9 siswa perempuan dan model penelitian yang digunakan model Kemmis dan Mc Tanggart. Dari kedua data tersebut terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan mulai dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I diperoleh nilai rata – rata sebesar 65 meningkat pada siklus II menjadi 83 terjadi peningkatan sebesar 18 poin ,kemudian persentase ketuntasan pada siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 orang atau dengan persentase sebesar 53% , kemudian meningkat pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang dengan persentase sebesar 88 % terjadi peningkatan sebesar 35 poin. Maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar pada kelompok usia B (5 – 6) TK Darma Wanita Nyerot Kec Jonggat tema lingkungan materi konsep bilangan tahun pelajaran 2018 / 2019.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Puzzle

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, secara tegas menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”. Selanjutnya dinyatakan pula bahwa pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan pada jalur formal (Taman Kanak-kanak/ Raudhathul Athfal), jalur nonformal (Taman Penitipan Anak, Kelompok Bermain, dan bentuk lain yang sederajat), dan pada jalur informal (melalui pendidikan keluarga atau lingkungan).

Pendidikan merupakan suatu hubungan yang terjadi antara pendidik (guru) dan siswa. Melalui pendidikan siswa dipersiapkan menjadi manusia yang cerdas dan berguna bagi nusa dan bangsa, serta diharapkan dapat mengembangkan potensinya untuk menjadi lebih baik. Dalam upaya

menumbuhkan, memajukan, serta mencerdaskan kehidupan bangsa penyelenggaraan dan pelaksanaan proses pendidikan harus terus ditingkatkan.

Proses pendidikan berarti didalamnya menyangkut kegiatan belajar mengajar dengan segala aspek maupun faktor yang mempengaruhinya. Pada hakekatnya, untuk menunjang tercapainya tujuan pengajaran, perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar merupakan pencerminan kegiatan belajar mengajar yang melibatkan siswa, guru, materi pelajaran, metode pengajaran, sarana atau fasilitas belajar, kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan didukung oleh lingkungan yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Pekerjaan mengajar tidak selalu harus diartikan sebagai kegiatan menyajikan materi pelajaran. Meskipun penyajian materi pelajaran memang merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran, tetapi bukanlah satu-satunya. Masih banyak cara lain yang dapat dilakukan guru untuk membuat siswa belajar. Peran yang seharusnya dilakukan guru adalah mengusahakan agar setiap siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan berbagai

sumber belajar yang ada.

Proses belajar mengajar, terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat aktifitas dan prestasi belajar peserta didik, sehingga prestasi dan aktifitas belajar siswa menurun. Prestasi belajar dipengaruhi oleh banyak faktor yang digolongkan menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti minat, motivasi, sikap, kesehatan, tingkat intelegensi dan kebiasaan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti keluarga, metode belajar di sekolah, fasilitas belajar, disiplin sekolah, guru dan masyarakat.

Menurut Conny Semiawan yang dikutip oleh W. Gulo (2002: 76-77) prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menciptakan kondisi belajar yang mengoptimalkan aktivitas siswa dalam belajar, antara lain: prinsip motivasi, prinsip latar atau konteks yaitu prinsip keterhubungan bahan baru dengan apa yang telah diperoleh siswa sebelumnya, prinsip perbedaan perorangan, prinsip menemukan, dan prinsip memecahkan masalah. Prinsip pemecahan masalah (*problem solving*) berarti mengarahkan siswa untuk lebih peka pada masalah dan mempunyai ketrampilan untuk menyelesaikannya.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Berdasarkan hal tersebut, maka aktivitas yang terjadi di dalam pembelajaran sebaiknya didominasi oleh aktivitas mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri oleh siswa.

Cara menguasai materi menyusun puzzle menjadi gambar bentuk pada tema lingkunganku masih banyak yang cenderung didominasi aktivitas guru sehingga siswa kurang aktif merekonstruksi pengetahuannya sendiri sehingga siswa kelihatan tidak antusias dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran Tema diriku di TK Darma Wanita Nyerot Kecamatan jonggat masih bersifat konvensional, yakni guru

menyampaikan materi pembelajaran sedangkan siswa hanya mengikuti secara pasif di tempat duduk masing-masing. Komunikasi yang terjadi cenderung satu arah dan monoton yaitu guru menerangkan, memberi contoh, sesekali memberi pertanyaan, tetapi kurang memotivasi siswa untuk aktif memahami, dan kemudian guru memberi latihan soal dan kadang-kadang dijadikan PR. Sementara itu siswa duduk mendengarkan penjelasan guru, serta mengerjakan soal-soal yang diberikan guru apabila guru memeriksa pekerjaan siswa dengan berkeliling kelas, sehingga siswa menjadi pasif mengikuti pembelajaran dan memiliki ketergantungan yang besar pada guru.

Berdasarkan hasil ulangan harian dilakukan pada tema lingkunganku menunjukkan bahwa hasil belajar kelompok bermain B khususnya pada materi Konsep Bilangan masih rendah dari 17 siswa yang tuntas belajar hanya 7 orang atau persentase sebesar 41 % dan siswa yang belum tuntas sebanyak 10 siswa atau persentase sebesar 59 % sedangkan KKM yang ditetapkan di TK Darma Wanita Nyerot Kecamatan jonggat adalah 70 untuk tahun pelajaran 2018/2019 sehingga, masih diperlukan suatu perbaikan, hal ini disebabkan karena siswa tidak tertarik pada pelajaran sehingga menjadi kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar,

Melihat permasalahan di atas, terdapat suatu gambaran bahwa akar penyebab masalah pada Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga anak kurang mampu membangkitkan keterampilan berpikir kritis siswa, sehingga sebagian siswa khususnya Kelompok Bermain B TK Darma Wanita Nyerot Kecamatan jonggat kurang tertarik yang berdampak pada hasil belajar yang rendah .

Bertolak dari permasalahan yang dijumpai di kelas dengan kurang tertarik belajar maka diupayakan dengan suatu tindakan guru untuk mengatasi permasalahan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan siswa pada tema lingkunganku.

Dengan permasalahan rendahnya prestasi atau hasil belajar siswa tersebut beberapa upaya dilakukan salah satunya adalah dengan menggunakan media yang

menarik yaitu Keping Geometri pembelajaran yang dapat membuat siswa tertarik dan menyenangkan ketika belajar.

Dengan menggunakan *Media Puzzle* secara optimal dalam pembelajaran diharapkan siswa akan lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pelajaran Tema lingkungan materi Konsep bilangan.

Atas dasar tersebut selaku guru TK Darma Wanita Nyerot Kecamatan jonggat tertarik melakukan penelitian dengan judul” Upaya Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan dengan Media Puzzle pada Usia Kelompok Bermain B. TK Darma Wanita Nyerot Kecamatan jonggat Tahun Pelajaran 2018 / 2019”

Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas peneliti merumuskan masalah Bagaimana ” Upaya Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan dengan Media Puzzle pada Usia Kelompok Bermain B. TK Darma Wanita Nyerot Kecamatan jonggat Tahun Pelajaran 2018 / 2019?.

Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk Meningkatkan Kemampuan Memahami Konsep Bilangan dengan Media Puzzle pada Usia Kelompok Bermain B TK Darma Wanita Nyerot Kecamatan jonggat Tahun Pelajaran 2018 / 2019

Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara teoritis penelitian ini memperkaya khasanah ilmu pendidikan yang berhubungan dengan penerapan metode pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Meningkatkan kreatifitas seorang pendidik dalam memberikan metode pembelajaran bagi peserta didiknya sehingga peserta didik dengan mudah menerima penjelasan dan pengetahuan yang diberikan oleh pendidik (guru). Sedangkan secara praktis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk membantu pembelajaran siswa untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar .

LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Partisipasi Siswa

Menurut Tjokrowinoto partisipasi adalah penyertaan mental dan emosi seseorang di dalam situasi kelompok yang mendorong mereka untuk mengembangkan daya berfikir dan perasaan mereka bagi terciptanya tujuan-tujuan, bersama bertanggung jawab terhadap tujuan tersebut. Menurut Davis partisipasi dimaksudkan sebagai keterlibatan mental dan emosi seseorang kepada pencapaian tujuan dan ikut bertanggung jawab di dalamnya (Suryobroto, 2009: 278).

Faktor-faktor yang Menyebabkan Partisipasi siswa

Menurut Nana Sudjana (2002: 16) partisipasi siswa di dalam pembelajaran merupakan salah satu bentuk keterlibatan mental dan emosional. Disamping itu, partisipasi merupakan salah satu bentuk tingkah laku yang ditentukan oleh lima faktor, antara lain:; 1) Pengetahuan/kognitif, berupa Pengetahuan tentang tema, fakta, aturan, dan ketrampilan membuat translation, 2) Kondisi situasional, seperti lingkungan fisik, lingkungan sosial, psikososial dan faktor-faktor social, 3) Kebiasaan sosial, seperti kebiasaan menetap dan lingkungan, 4) Kebutuhan, meliputi kebutuhan *Approach* (mendekatkan diri), *Avoid* (menghindari), kebutuhan individual, 5) Sikap, meliputi pandangan/perasaan, kesediaan bereaksi, interaksi sosial, minat dan perhatian.

Hasil Belajar

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010: 2). Belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dan latihan atau pengalaman (Ngalim Purwanto, 1993: 84).

Untuk mengetahui bahwa tidak semua perubahan yang terjadi pada manusia merupakan hasil belajar atau prestasi belajar. Perubahan yang dimaksud ini yaitu perubahan yang terjadi secara sadar dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian

perubahan hasil belajar semakin banyak usaha yang dilakukan akan semakin baik perubahan yang akan dicapai.

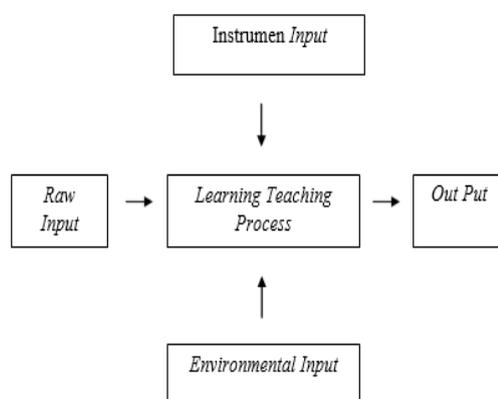
Pengertian Hasil belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (Siti Nurjanah, 2007: 14), hasil belajar adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan kepuasan kepada individu yang belajar. Nana Sudjana (2002: 22) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah seseorang memiliki pengalaman belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar yaitu yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

Hasil belajar ditentukan oleh evaluasi. Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran hasil belajar. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan dapat dinyatakan dalam huruf, kata atau simbol (Dimiyati Mudjiono, 2002: 200).

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Menurut Ngalim Purwanto (2000: 106), faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar sebagai berikut:



Gambar 1. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses dan Hasil Belajar

Dari unsur-unsur tersebut diuraikan sebagai berikut; 1) Sebagai *raw*

input adalah siswa, mereka diberi pengalaman tertentu dalam proses belajar mengajar, dengan tujuan dapat berubah menjadi *out put* (keluar) dengan kualitas tertentu, 2) Dalam proses belajar mengajar ikut berpengaruh juga faktor instrumental (*Instrumental Input*) dan juga faktor lingkungan program pengajaran/kurikulum, guru, sarana dan prasarana pembelajaran, sumber bahan pelajaran dan tenaga non pengajar. Faktor instrumental merupakan faktor yang dapat dimanipulasi atau dikondisikan sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa. Sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan alam sosial dan budaya. Faktor lingkungan ini pun harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah suatu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu.

Media Puzzle

Puzzle pada dasarnya merupakan suatu bentuk media pembelajaran dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Menurut Hamalik (1980: 57), gambar adalah sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran. Oleh karena itu, media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indra penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Sebab *puzzle* disukai oleh siswa, harganya relatif terjangkau dan tidak sulit mencarinya (Wibawa dan Mukti, 1991/1992: 60) (Repository UPI, 2008).

Pengertian Puzzle

Puzzle merupakan sebuah permainan yang sering didasarkan pada sebuah teka-teki di dalamnya terdapat suatu proses pemecahan masalah atau teka-teki yang menguji kecerdikan dari pemecah.

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebak-an. Tebak-an adalah sebuah masalah atau "*enigma*" yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis, atau dilakukan. Banyak tebak-an berakar dari masalah matematika dan logistik serius. Lainnya, seperti masalah catur, diambil dari permainan papan. Lainnya lagi dibuat hanya sebagai pengetesan atau godaan otak (Repository UPI, 2008).

Games Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa di ulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Menurut Adenan (2009: 9) dinyatakan bahwa "*puzzle dan games* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. *Puzzle dan games* untuk memotivasi diri karena *puzzle* menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil". Sedangkan menurut Hadfield (2010: 12), *puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab. Tarigan (2006: 234) menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crosswords puzzle*, *anagram* dan *alindron* (Syukronsahara, 2011).

Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan

pasangannya (Hani Epeni, 2010)

Manfaat Media Puzzle

Nani(2008), mengemukakan bahwa pada umumnya sisi edukasi permainan *puzzle* ini berfungsi untuk: 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, 2,) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping- keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, 3) Memperkuat daya ingat, 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan,, 5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri), 6) Melatih logika anak, Misalnya *puzzle* bergambar manusia, Anak dilatih menyimpulkan di mana letak kepala, tangan, dan kaki sesuai logika (Hani Epeni, 2010)

Beberapa manfaat bermain *puzzle* bagi anak-anak antara lain (Repository UPI, 2008): 1) Meningkatkan Keterampilan Kognitif, 2) Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus, 3) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Manfaat media *puzzle* sebagai keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan secara perorangan. Namun *puzzle* dapat pula dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Karakteristik Peserta Didik TK

Setiap usia mempunyai tugas perkembangan yang berbeda, misalnya pada usia 4 bulan pada umumnya anak bisa tengkurap, usia 6 bulan bisa duduk, 10 bulan bisa berdiri, dan 1 tahun bisa berjalan. Pada dasarnya semua anak memiliki pola perkembangan yang dapat diramalkan, misalnya anak akan bisa berjalan setelah bisa berdiri. Oleh karena itu pendidik harus memahami tahap perkembangan anak dan menyusun kegiatan sesuai dengan tahapan perkembangan untuk mendukung pencapaian tahap perkembangan yang lebih tinggi.

Sebagaimana pengertian diatas

lebih lanjut di ungkapkan oleh Mulyani S 2014; dalam perkembangan terdapat pertumbuhan, pola gerakan ini kompleks karena merupakan hasil (produk) dari beberapa proses yaitu proses biologis, proses kognitif, dan proses sosial.

Karakteristik Peserta Didik TK menurut Santrok dan Yusen dalam Modul UT, dalam Mulyani Sumantri;2014 fase kanak-kanak awal adalah fase perkembangan yang berlangsung sejak akhir masa bayi samapai 5 atau 6 tahun, kadang-kadang disebut masa pra sekolah. Selama fase ini mereka belajar melakukan sendiri banyak dan berkembang keterampilan-keterampilan yang berkaitan dengan kesiapan untuk bersekolah dan memanfaatkan waktu selama beberapa jam untuk bermain sendiri ataupun dengan temannya. Pada fase ini kanak-kanak berusaha pula berlatih untuk terampil berbicara sehingga akan didapati mereka melakukan monolog atau berbicara sendiri seolah-olah sedang berbicara dengan orang lain.

Berdasarkan paparan tersebut diatas pada fase inilah yang kita kenal dengan fase anak memasuki taman kanak-kanak (TK)

METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau yang sering disebut dengan *classroom action research*, yaitu suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang disengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama (Suharsimi Arikunto, 2006: 3). Tujuan PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah desain yang diadaptasi dari Kemmis dan Taggart (Suwarsih Madya, 1994: 20), yang menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas dilaksanakan melalui beberapa siklus dan masing-masing terdiri dari 4 tahap. Bagan model spiral Kemmis dan Taggart digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Proses penelitian tindakan

Secara garis besar, penelitian tindakan kelas model Kemmis & Taggart terdiri dari empat aspek pokok, yaitu: 1) Penyusunan Rencana, 2) Tindakan, 3) Observasi, 4) Refleksi

Tempat, Waktu, dan subyek Penelitian

Penelitian ini bertempat di TK Darma Wanita Nyerot yang beralamat di jalan Puyung - Jonggat Kecamatan jonggat Kabupaten Lombok Tengah, dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018 /2019 Subjek pada kelompok bermain usia B yang berjumlah 17 orang terdiri dari 9 siswa perempuan dan 8 siswa laki – laki .mereka berasal dari sekitar Desa Nyerot

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis, 2) tes Soal-soal kuis dibuat dalam bentuk gambar dan *puzzle*, 3) Dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh dalam observasi.

Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160), instrumen penelitian adalah suatu alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis, sehingga lebih mudah diolah. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian, digunakan beberapa teknik sebagai berikut: 1) Lembar observasi, 2) Soal Tes

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dengan merefleksikan hasil observasi dari penerapan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dalam meningkatkan keaktifan siswa, dan tes untuk mengetahui prestasi belajar siswa selama poses tindakan berlangsung.

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Adapun rumus yang digunakan (Anas Sudjiono, 2010: 43):

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

Keterangan:

- P=Angka persentase
- f=Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N= Number of Cases (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

HASIL PENELITIAN

DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dalam hal ini peneliti bertindak sebagai peneliti dan guru sebagai pengajar dengan menerapkan tindakan yang mengacu pada skenario pembelajaran, dan rencana pelaksanaan penelitian dilakukan pada hari Rabu tanggal 8 Januari 2019 dengan alokasi waktu 2x 35 menit dengan tema lingkungan materi konsep bilangan. Adapun langkah – langkahnya sebagai berikut .

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari kamis tanggal 9 januari 2019 mulai pukul 07.50 WITA sampai dengan pukul 09.25 WITA. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan, guru berperan langsung sebagai pengajar dan sekaligus sebagai peneliti dibantu seorang guru mitra kolaborasi sebagai pengamat proses dalam pembelajaran. Setelah siswa selesai mengerjakan LKS maka di ketahui hasil belajarnya seperti yang tertera pada tabel dibawah ini.

Dari analisi hasil belajar Peserta

Didik Kelompok B TK Darma wanita Nyerot Kec Jonggat pada siklus I ,memperoleh nilai rata – rata sebesar 65 dengan persentase ketuntasan 53 % atau sebanyak 9 orang sudah tuntas belajar yang tidak tuntas sebanyak 47 % atau 8 orang , ini dikarenakan Peserta Didik terlalu banyak main – main dan guru kurang kontrol di dalam kelas, sehingga ketuntasan klasikal belum tercapai maka penelitian ini dilanjutkan kesiklus berikutnya.

Siklus kedua

Pelaksanaan tindakan pada siklus II , tidak jauh beda dengan tindakan pada siklus I hanya perbedaannya pada siklus II menggunakan RPP yang sudah di revisi , sehingga kesalahan tidak terulang lagi dan langkah – langkahnya sebagai berikut : Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 24 Januari 2019 di Kelompok bermain TK Darma wanita Nyerot Kec Jonggat dengan jumlah peserta didik sebanyak 17 orang . Hasil belajar Peserta Didik setelah diadakan perbaikan pada proses pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut

Dari tabel diatas dapat dilihat hasil belajar Peserta Didik kelompok B TK Darma wanita Nyerot Kec Jonggat , pada siklus II ,memperoleh nilai rata – rata sebesar 83 dengan persentase ketuntasan 88 % atau sebanyak 15 orang sudah tuntas belajar dan persentase Peserta Didik yang tidak tuntas sebanyak 22 % atau 2 orang Peserta didik belum tuntas belajar maka, ketuntasan klasikalpun sudah tercapai yaitu $\geq 80\%$. Hal ini terjadi karena guru mampu mengatasi kendala – kendala yang terjadi pada siklus I dan semua indikator yang diharapkan sudah tercapai , sehingga penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Darma wanita Nyerot Kec Jonggat kelompok B dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 17 orang , penelitian ini dilaksanakan pada semester II mulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2019, dan diperoleh hasil penelitian sebagai berikut :

Berdasarkan data hasil belajar siswa siklus I Kelompok Bermaian TK B Darma Wanita Nyerot Kec Jonggat

memperoleh nilai rata – rata sebesar 65 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 53 % atau sebanyak 9 orang sudah tuntas belajar , kemudian Peserta didik yang belum tuntas sebanyak 47 % atau 8 orang belum tuntas belajar ini dikarenakan siswa terlalu banyak main – main dan guru kurang kontrol di dalam kelas,karena ketuntasan klasikal belum tercapai maka penelitian ini dilanjutkan kembali kesiklus berikutnya .

Sedangkan hasil belajar Peserta Didik Kelompok Bermain TK Darma wanita Nyerot Kec Jonggat kelompok B pada siklus II ,memperoleh nilai rata – rata sebesar 83 dengan persentase ketuntasan 88 % atau sebanyak 15 orang sudah tuntas belajar dan tidak tuntas sebanyak 2 orang dengan persentase sebesar 22 % . Berarti ketuntasan klasikal sudah tercapai karena perolehan ketuntasan klasikal lebih dari ≥ 80 % maka, penelitian ini di hentikan sampai pada siklus II, karena ketuntasan klasikal sudah tercapai yaitu angka ≥ 80 % .

Dari kedua data tersebut terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan mulai dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I diperoleh nilai rata – rata sebesar 65 meningkat pada siklus II menjadi 83 terjadi peningkatan sebesar 18 poin ,kemudian persentase ketuntasan pada siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 orang atau dengan persentase sebesar 53% , kemudian meningkat pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang dengan persentase sebesar 88 % terjadi peningkatan sebesar 35 poin.

Maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzel* dapat meningkatkan hasil belajar pada kelompok usia B (5 – 6) TK Darma wanita Nyerot Kec Jonggat tema lingkungan materi konsep bilangan tahun pelajaran 2018 / 2019.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di TK Patmawati Darma wanita Nyerot Kec Jonggat kelompok usia B tahun pelajaran 2018 /2019, yang dilaksanakan dari bulan Januari sampai bulan Maret 2019 dengan subyek penelitian berjumlah 17 orang terdiri dari 9 orang perempuan dan 8 siswa laki – laki .

Hasil belajar terus terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II berdasarkan perolehan nilai .

Dari kedua data tersebut terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan mulai dari siklus I ke siklus II, dimana pada siklus I diperoleh nilai rata – rata sebesar 65 meningkat pada siklus II menjadi 83 terjadi peningkatan sebesar 18 poin ,kemudian persentase ketuntasan pada siklus I jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 orang atau dengan persentase sebesar 53% , kemudian meningkat pada siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 15 orang dengan persentase sebesar 88 % terjadi peningkatan sebesar 35 poin.

Maka dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzel* dapat meningkatkan hasil belajar pada kelompok usia B (5 – 6) TK Patmawati Darma wanita Nyerot Kec Jonggat tema lingkungan materi konsep bilangan tahun pelajaran 2018 / 2019

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2006. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Branson Margaret DKK. 2009. *Belajar Civic Education dari Amerika*. Yogyakarta: LKiS.
- Cholisin. 2004. *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu sosial dan Ekonomi UNY.
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud dan PT Renika Cipta.
- John Sweller. 2009. *Instructional Design in Technical Areas*. Australia: ACER.
- Nana Sudjana. 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. 1993. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*.

- Bandung: Pasca Sarjana UPI dan PT. Remaja Rosdakarya
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fakto-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sotikno Sobry.2004. *Menuju Pendidikan Bermutu*. Mataram: NTP Press
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakrta: Bumi Aksara.
- _____. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryobroto. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suwarsih Madya. (1994). *Penduan Penelitian Tindakan*. Lembaga Penelitian FKIP IKIP Yogyakarta
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain.1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- S. Kemis and R. Mc Taggart. 2007. *The Action Research Planner*. Victoria: Deakin University Press.
- W. Gulo. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Grasindo.