

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Penyajian Data

1. Profil Sekolah

Raudhatul Athfal Harapan Masa beralamat di Jl. Halayung Dalam, Desa Muara Halayung Kecamatan Beruntung Baru Kabupaten Banjar. Didirikan pada tanggal 17 Juli 2006 dengan NSM 101263030035, memiliki lahan seluas 10 x 9 m² dan memiliki satu gedung berukuran 9 x 8 m² yang diberi sekat pembatas ruang kelas dan kantor.

2. Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi

Menghasilkan generasi penerus yang berakhlak mulia dan siap memasuki era globalisasi.

b. Misi

Menanamkan akhlakul karimah Sejak dini.

c. Tujuan

1. Menyiapkan anak memasuki pendidikan dasar
2. Menanamkan pendidikan karakter sejak dini

3. Data Pendidik RA Harapan Masa

a. Nama Kepala Sekolah : Rusmiati,S.Pd.I

Pendidikan terakhir : S1 PAI

Alamat : Muhara halayung

- b. Nama Guru : Pitriyani,S.Pd
Pendidikan terakhir : S1 PG TK PAUD
Alamat : Muhara halayung

4. Kemampuan Awal Kognitif Anak Sebelum Tindakan

Penelitian ini dilakukan pada masa pandemi covid 19, dimana sekolah menyelenggarakan tatap muka dengan durasi yang singkat hanya 60 menit pelajaran dilaksanakan 4 kali dalam seminggu.

Peneliti melakukan observasi awal pada proses pembelajaran di RA Harapan Masa Beruntung Baru untuk mengetahui kemampuan kognitif anak sebelum peneliti melakukan tindakan. Observasi sebelum tindakan dilakukan pada hari Rabu tgl 3 Maret 2021. Pukul 08:00 anak anak berbaris di halaman. Peneliti memimpin kegiatan bernyanyi di halaman sekolah. Setelah selesai, anak anak langsung masuk kelas, tanpa berjabat tangan karena masa pandemi covid 19. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian peneliti memberi salam dan mengabsen anak satu persatu. Di awal kegiatan peneliti mengajak anak bernyanyi dan membaca syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek. Peneliti kemudian menjelaskan pembelajaran yang dilakukan pada hari ini.

Kegiatan dilanjutkan dengan bermain permainan ular tangga secara berkelompok. Sebelumnya anak diminta menyebutkan lambang bilangan yang ada di matras ular tangga dan menghitung titik- titik pada dadu. Setelah selesai anak anak membereskan peralatan yang digunakan selama kegiatan permainan, setelah itu berdo'a pulang. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kemampuan kognitif

anak kelompok B masih harus ditingkatkan karena hanya 2 orang anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan dengan tepat tanpa arahan dari guru, sisanya masih harus diingatkan dan dicontohkan guru.

Berikut tabel hasil observasi kognitif anak sebelum tindakan pada kelompok B Di RA Harapan Masa Beruntung Baru Kabupaten Banjar.

Tabel I
Kemampuan Kognitif Anak Pra Siklus

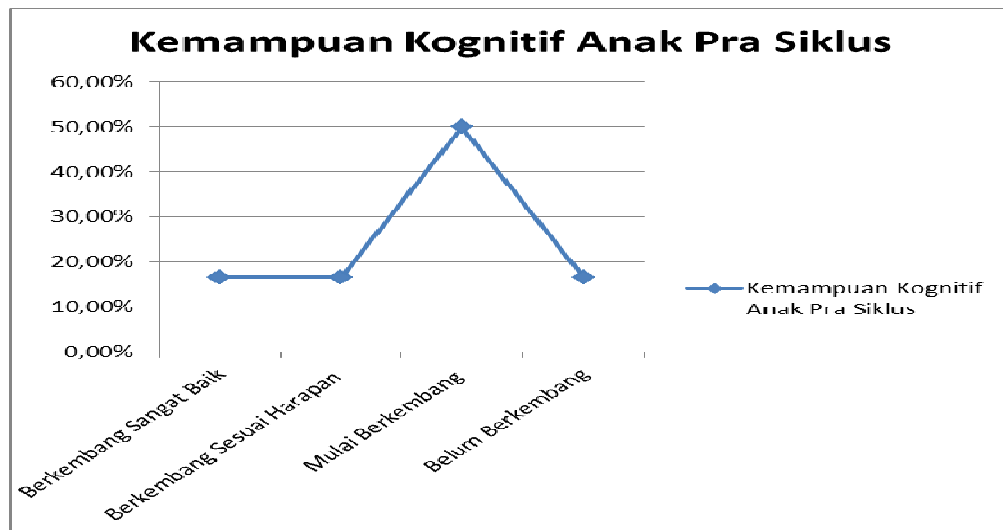
Kategori	Sebelum Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	2	16,66%
Berkembang Sesuai Harapan	2	16,66%
Mulai Berkembang	6	50%
Belum Berkembang	2	16,66%
Total	12	100%

Tabel I menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak sebelum tindakan adalah bahwa sudah ada anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik yaitu dua anak dengan persentase 16,66%, dua anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 16,66%, enam anak dengan persentase berada pada katagori mulai berkembang dengan persentase 50%. Sisanya dua anak berada pada kategori belum berkembang dengan persentase 16,66%.

Adapun hasil perkembangan kognitif anak sebelum tindakan dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

Gambar I

Grafik Kemampuan Kognitif Anak Pra Siklus



5. Pelaksanaan Kegiatan Menyebut Lambang Bilangan 1-10 Dengan Permainan Ular Tangga

Hasil Penelitian diuraikan dalam siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas dengan beberapa kali pertemuan. Dalam penelitian ini pembelajaran dilaksanakan dalam satu siklus dan dilakukan dalam empat kali pertemuan pada siklus I dengan tahapan sebagaimana pada pemaparan berikut ini.

a. Tahap Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan ini peneliti menyusun kegiatan dan hal apa saja yang diperlukan selama penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya akan dilaksanakan seperti berikut ini:

- 1) Menentukan tema pembelajaran yaitu penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Harapan

Masa Beruntung Baru. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tentang kendaraan.

- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah papan permainan ular tangga dan seperangkat gambar tema tentang kendaraan.
- 4) Menyiapkan lembar observasi, lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas guru, aktifitas anak, dan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan permainan ular tangga.
- 5) Menyiapkan alat untuk dokumentasi, alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1) Siklus 1 hari Pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 15 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk

kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri didepan kelasnya. Anak-anak bergantian masuk kelas sambil bersalaman dengan guru. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek, dan mengucapkan janji murid.¹

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti dimulai dengan tanya jawab terkait tema hari ini. Guru mengaitkan tema dengan kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari senin tanggal 15 Maret 2021, yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga. Guru mengondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak secara bergiliran menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada papan permainan ular tangga guru. Saat anak-anak semua selesai menyebutkan secara bersama-sama, anak kemudian diminta mengulang menyebutkan lambang bilangan 1-10 tersebut dengan permainan ular tangga. Setelah praktek secara bersama-sama selesai, guru membagikan seperangkat media papan permainan ular tangga dengan membagi anak menjadi beberapa kelompok. Saat semua anak telah mendapatkan seperangkat media permainan tersebut, guru mempersilahkan anak-anak memulai kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga yang tentunya didahului dengan membaca

¹ Observasi Siklus I Pertemuan Pertama pada tanggal 15 Maret 2021 pukul 08.00

basmalah. Yang selanjutnya guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan saat bersama-sama menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga dan memberikan pujian kepada mereka karena telah berhasil dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga yang dilakukan anak. Pada hari pertama ini yaitu ada 3 orang anak yang bisa menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun tetap harus dicontohkan oleh guru, kemudian mereka juga mampu menghitung dengan menyebutkan satu persatu lambang bilangan 1-10 secara merurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus kembali diingatkan oleh guru, mereka juga mampu dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun harus dicontohkan guru. Selanjutnya juga ada 6 orang anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat lebih dari satu lambang bilangan yang salah dan harus diingatkan oleh guru, mereka juga mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru serta mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru. yang terakhir ada 3 orang anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun masih memerlukan sedikit waktu untuk berpikir, anak juga mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir, serta

anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berpikir. Berikut tabel kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 :

Tabel II
Kemampuan Kognitif Anak Siklus I Hari Pertama

Kategori	Setelah Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	3	25%
Mulai Berkembang	6	50%
Belum Berkembang	3	25%
Total	12	100%

Tabel II menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak setelah tindakan adalah bahwa belum ada anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik. Terdapat tiga anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%, enam anak berada pada katagori mulai berkembang dengan persentase 50%. Sisanya tiga anak berada pada kategori belum berkembang dengan persentase 25%.

Setelah kegiatan selesai, anak-anak menyerahkan papan permainan ular tangga pada guru dan membereskan peralatan mainnya. Anak-anak cuci tangan kemudian berdo'a sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan, anak-anak berdo'a selesai makan, cuci tangan kemudian bermain bersama teman-temannya

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama

melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, doa selesai belajar. Guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, berjabat tangan, anak mengambil tas dan pulang.

Gambar II

Alat dan Bahan Permainan Ular Tangga



2) Siklus 1 hari kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri didepan kelasnya. Anak-anak bergantian masuk kelas sambil bersalaman dan berpelukan dengan guru. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru

memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek, dan mengucapkan janji murid.²

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan tanya jawab terkait tema hari ini, dimana guru berusaha mengaitkan tema dengan kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu menyebutkan lambang bilangan dengan permainan ular tangga. Guru mengondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Pada pertemuan ini guru mengemas kegiatan dalam bentuk permainan, dimana anak dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari orang anak. Aturan mainnya adalah, anak diminta untuk bergantian melempar dadu dalam permainan ular tangga, kemudian menyebutkan lambang bilangan pada dadu tersebut yang telah mereka dapatkan dan itu dilakukan secara bergantian antara satu anak dengan anak lainnya dalam kelompok tersebut kemudian melaporkannya kepada guru.

Permainan selesai saat semua anak menyebutkan lambang bilangan yang gugur pada dadu yang telah mereka lempar. Seperti biasa, kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ini didahului dengan membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan saat menyebutkan, membilang maupun mengurutkan

² Observasi Siklus I Pertemuan kedua pada tanggal 16 Maret 2021 pukul 08.00

lambang bilangan tersebut, serta memberikan pujian karena telah berhasil menyebutkan, membilang maupun mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga yang dilakukan anak. Hasilnya pada hari kedua ini yaitu tanggal 16 Maret 2021 masih sama dengan hari sebelumnya yaitu ada 3 orang anak yang bisa menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun tetap harus dicontohkan oleh guru, mampu menghitung dengan menyebutkan satu persatu lambang bilangan 1-10 secara merurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus kembali diingatkan oleh guru, mereka juga mampu dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun harus dicontohkan guru. Lalu ada 6 orang anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat lebih dari satu lambang bilangan yang salah dan harus diingatkan oleh guru, mereka juga mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru serta mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru. Dan yang terakhir ada 3 orang anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun masih memerlukan sedikit waktu untuk berpikir, anak juga mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir, anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun memerlukan

sedikit waktu untuk berpikir. Berikut tabel kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 :

Tabel III
Kemampuan Kognitif Anak Siklus I Hari Kedua

Kategori	Setelah Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	3	25%
Mulai Berkembang	6	50%
Belum Berkembang	3	25%
Total	12	100%

Tabel III menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak setelah tindakan adalah bahwa belum ada anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik. Terdapat tiga anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%, enam anak berada pada katagori mulai berkembang dengan persentase 50%. Sisanya tiga anak berada pada kategori belum berkembang dengan persentase 25%.

Setelah semua anak selesai mengerjakan, mereka membereskan peralatan mainnya. Anak-anak cuci tangan kemudian berdo'a sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan, anak-anak berdo'a selesai makan, cuci tangan kemudian bermain bersama teman-temannya.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan

kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, do'a selesai belajar. Guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, berjabat tangan, anak mengambil tas dan pulang.

Gambar III

Penjelasan Materi Pembelajaran



3) Siklus 1 hari ketiga

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan ketiga dengan kegiatan sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri didepan kelasnya. Anak-anak bergantian masuk kelas sambil bersalaman dengan guru. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru memberi salam

dan mengabsen anak. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat, berdo'a sebelum belajar, membaca surah pendek, dan mengucapkan janji murid.³

b) Kegiatan inti

Kegiatan inti diawali dengan tanya jawab terkait tema hari ini, dimana guru berusaha mengaitkan tema dengan kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga. Dilanjutkan dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media permainan ular tangga.

Seperti sebelumnya guru kembali mengondisikan anak-anak agar duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Pada pertemuan ini, guru meminta anak untuk menyebutkan lambang bilangan terutama dari 1-10, ini dilakukan untuk melihat sampai sejauh mana anak telah memahami konsep menyebutkan lambang bilangan 1-10. Setelah selesai kemudian anak juga diminta untuk membilang lambang bilangan 1-10 dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan melengkapi bagian yang masih acak untuk mengetahui sejauh mana kemampuan anak dalam menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak secara bergiliran menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan tersebut. Setelah selesai guru membagi anak dalam empat kelompok kecil agar suasana kelas lebih kondusif. Saat semua anak mendapatkan papan permainan ular tangga guru meminta anak-anak memulai kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10

³ Observasi Siklus I Pertemuan ketiga pada tanggal 17 Maret 2021 pukul 08.00

dengan didahului membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan lambang bilangan tersebut dan memberikan pujian karena telah berhasil melakukannya.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan menyebutkan, membilang maupun mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang dilakukan anak. Hasilnya, masih hampir sama dengan dua hari sebelumnya yaitu ada 3 orang anak yang bisa menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun tetap harus dicontohkan oleh guru, kemudian mereka juga mampu menghitung dengan menyebutkan satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus kembali diingatkan oleh guru, mereka juga mampu dalam mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun harus dicontohkan guru. Selanjutnya ada 6 orang anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat lebih dari satu lambang bilangan yang salah dan harus diingatkan oleh guru, mereka juga mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru serta mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru. Dan yang terakhir ada 3 orang anak yang mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun masih memerlukan sedikit waktu untuk berpikir, anak juga mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir, serta anak mampu mengurutkan

lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berpikir. Berikut tabel kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 :

Tabel IV
Kemampuan Kognitif Anak Siklus I Hari Ketiga

Kategori	Setelah Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	3	25%
Mulai Berkembang	6	50%
Belum Berkembang	3	25%
Total	12	100%

Tabel IV menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak setelah tindakan adalah bahwa belum ada anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik. Terdapat tiga anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 25%, enam anak berada pada katagori mulai berkembang dengan persentase 50%. Sisanya tiga anak berada pada kategori belum berkembang dengan persentase 25%.

.Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan permainan ular tangga kepada guru dan membereskan peralatan mainnya. Anak-anak cuci tangan kemudian berdo'a sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan, anak-anak berdo'a selesai makan, cuci tangan kemudian bermain bersama teman-temannya.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas. Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat

selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, do'a selesai belajar. Guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, berjabat tangan, anak mengambil tas dan pulang.

Gambar IV

Penjelasan Aturan Main



4) Siklus 1 hari keempat

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan keempat dilaksanakan pada hari Kamis, 18 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 pertemuan keempat adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri didepan kelasnya. Anak-anak bergantian masuk kelas sambil bersalaman dengan guru. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak satu persatu. Mengajak anak bernyanyi, ikrar syahadat,

berdo'a sebelum memulai belajar, membaca surah-surah pendek, dan mengucapkan janji murid secara bersama-sama.⁴

b) Kegiatan inti

Kegiatan diawali dengan tanya jawab terkait tema hari ini, dimana guru berusaha mengaitkan tema dengan kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10. Kegiatan kemudia dilanjutkan dengan guru menjelaskan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan ular tangga. Kemudia guru mengondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak secara bergiliran menyebutkan lambang bilangan 1-10 pada papan ular tangga guru. Setelah anak-anak selesai menyebutkan lambang bilangan tersebut, kemudian guru membilang dan menyebutkan lambang bilangan 1-10 akan tetapi masih berbentuk acak dan belum berurutan untuk itu guru membimbing anak untuk mengisi pola yang kosong tersebut. Pada pertemuan ini guru kembali mengemas kegiatan dalam bentuk permainan, dimana anak dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4 anak. Aturan mainnya adalah, anak diminta menyebutkan lambang bilangan 1-10 di satu sisi, jika telah selesai anak berpindah ke sisi lainnya untuk membilang lambang bilangan tersebut, dan berpindah kesisi lainnya kemudian anak mengurutkan lambang bilangan 1-10. Kelompok yang telah menyelesaikan tugasnya sebelum

⁴ Observasi Siklus I Pertemuan keempat pada tanggal 18 Maret 2021 pukul 08.00

berpindah kesatu sisi lainnya mengacungkan tangan dan melaporkannya pada guru.

Seperti biasa, kegiatan menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 tentunya didahului dengan membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan saat menyebutkan membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 serta memberikan pujian karena telah berhasil melakukannya dengan baik.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang dilakukan anak. Hasilnya pada hari keempat yaitu pada hari Kamis 18 Maret 2021, berbeda dengan beberapa hari sebelumnya pada siklus tersebut yaitu ada 7 orang anak dengan kategori mulai berkembang yaitu anak yang mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat lebih dari satu lambang bilangan yang salah dan harus diingatkan oleh guru kembali, kemudian anak juga mulai mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru, berikutnya anak juga mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru. Selanjutnya ada peningkatan pada kategori berkembang sesuai harapan dimana ada 5 orang anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun masih memerlukan sedikit waktu untuk berpikir, kemudian dalam hal membilang lambang bilangan dimana anak mampu menghitung dengan

menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir, dan mengurutkan lambang bilangan yaitu anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berpikir. Berikut tabel kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 :

Tabel V
Kemampuan Kognitif Anak Siklus I Hari Keempat

Kategori	Setelah Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	5	41,7%
Mulai Berkembang	7	58,3%
Belum Berkembang	-	-
Total	12	100%

Tabel V menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak setelah tindakan adalah bahwa belum ada anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik. Terdapat lima anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 41,7% dan terdapat tujuh anak berada pada katagori mulai berkembang dengan persentase 58,3%. Sisanya tidak ada anak berada pada kategori belum berkembang.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas Guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang

dilanjutkan dengan bernyanyi, do'a selesai belajar. Guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, berjabat tangan, anak mengambil tas dan pulang.

Gambar V

Kegiatan menyebutkan lambang bilangan



c. Tahap Observasi Tindakan Siklus I

Observasi tindakan dilakukan selama kegiatan menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga itu berlangsung. Guru melakukan pengamatan dengan mencatat perkembangan yang dialami anak dan mendokumentasikan hasil observasi.

Pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa aktivitas anak kelompok B RA Harapan Masa Beruntung Baru mengalami peningkatan meski belum mencapai indikator yang diharapkan, observasi juga dilakukan dalam empat kali pertemuan, sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel VI
Aktifitas Anak Siklus I

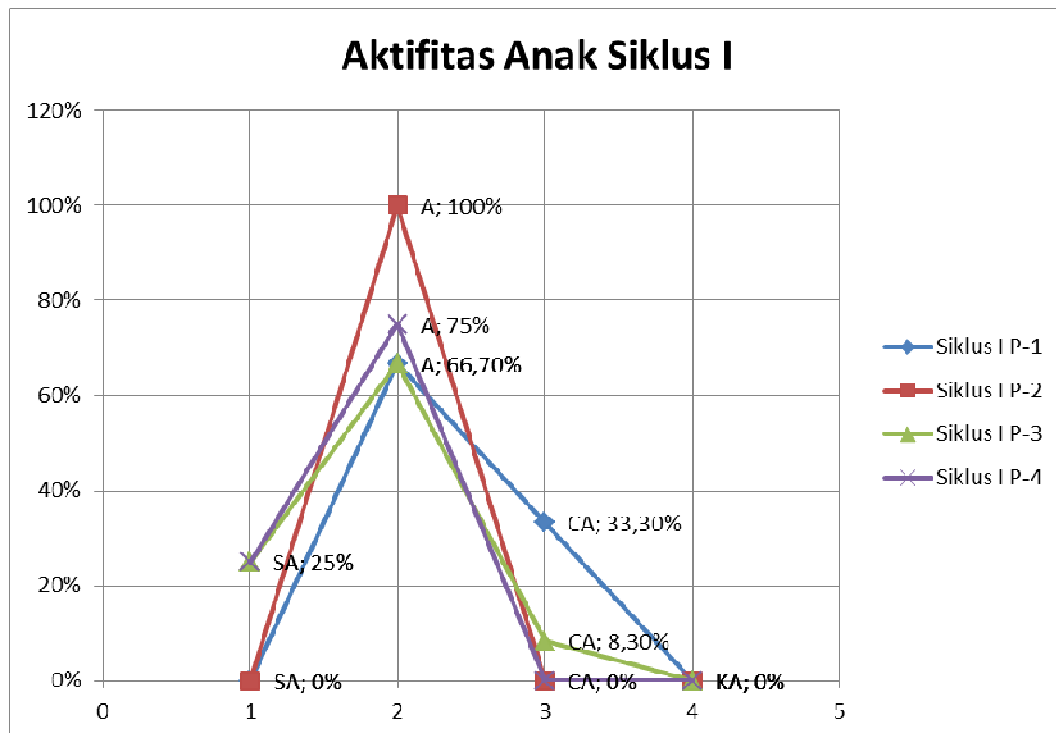
Kategori	Siklus I Pertemuan Pertama	Siklus I Pertemuan Kedua	Siklus I Pertemuan Ketiga	Siklus I Pertemuan Keempat
SA	0%	0%	25%	25%
A	66,7%	100%	66,7%	75%
CA	33,3%	0%	8,3%	0%
KA	0%	0%	0%	0%
Total	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa aktifitas anak dalam kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 hampir mencapai nilai indikator keberhasilan. Persentase anak dengan kategori aktif hingga akhir siklus I. Kategori sangat aktif berada pada pertemuan ketiga dengan persentase 25% dan pertemuan keempat pada persentase 25%. Kategori Aktif berada pada pertemuan pertama dengan angka 66,7%, pertemuan kedua dengan angka 100%, pertemuan ketiga pada angka 66,7% dan pertemuan keempat berada pada angka 75%. Sedangkan kategori cukup aktif berada pada pertemuan pertama dengan persentase 33,3% dan pertemuan ketiga dengan persentase 8,3%.

Adapun hasil aktivitas anak pada siklus I dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

Gambar VI

Grafik Aktifitas Anak Siklus I



Pada siklus I, keaktifan anak masih belum meningkat. Hal ini terlihat pada hasil observasi peneliti lakukan. Anak masih belum aktif dalam kegiatan karena anak masih lebih tertarik untuk memainkan alat peraga namun belum pada esensi memahami penggunaan alat peraga. Ini terjadi karena anak sangat jarang menggunakan alat peraga saat proses pembelajaran. Guru selama ini lebih banyak menggunakan lembar kerja anak. Akibatnya ketika menggunakan media anak merasa menemukan mainan baru yang sangat menarik.

Selain itu, anak juga masih kesulitan dalam memahami pola komunikasi yang dibangun oleh guru, dimana bahasa guru dalam menyampaikan materi belum sesuai dengan pola berpikir anak serta penjelasan guru masih kurang sistematis. Yang mana kategori sangat aktif berada pada pertemuan ketiga

dengan persentase 25%, atau 3 orang dari 12 siswa dan pertemuan keempat pada persentase 25%, atau 3 orang dari 12 siswa.

Sedangkan pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B RA Harapan Masa Beruntung Baru mengalami peningkatan meski belum mencapai indikator yang diharapkan, observasi juga dilakukan dalam empat kali pertemuan, sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel VII
Kemampuan Kognitif Anak Siklus I

Kategori	Siklus I Pertemuan Pertama	Siklus I Pertemuan Kedua	Siklus I Pertemuan Ketiga	Siklus I Pertemuan Keempat
BSB	0%	0%	0%	0%
BSH	25%	25%	25%	41,7%
MB	50%	50%	50%	58,3%
BB	25%	25%	25%	0%
Total	100%	100%	100%	100%

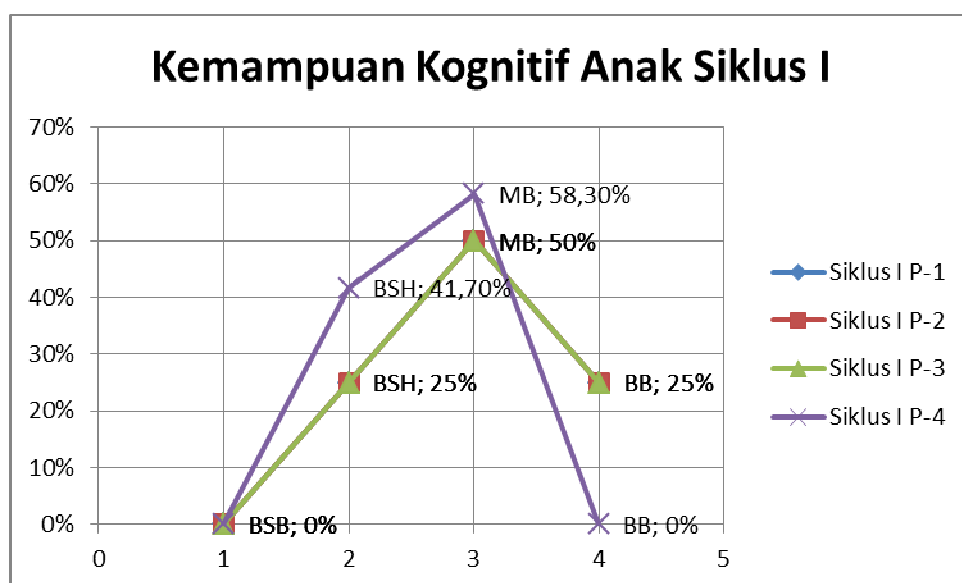
Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak hampir mencapai nilai indikator keberhasilan, hingga akhir siklus I yaitu persentase anak dengan kategori berkembang sesuai harapan. Sebagaimana kategori belum berkembang berada pada pertemuan pertama dengan persentase 25%, pertemuan kedua dengan persentase 25% dan pertemuan ketiga dengan persentase 25%. Kategori mulai berkembang berada pada pertemuan pertama dengan angka 50%, pertemuan kedua dengan angka 50%, pertemuan ketiga pada angka 50% dan pertemuan keempat berada pada angka 58,3%. Pada kategori berkembang sesuai harapan pada pertemuan pertama dengan persentase 25%, pertemuan kedua dengan persentase 25%, pertemuan ketiga dengan persentase 25% dan pertemuan keempat pada persentase 41,7%.

Sedangkan pada kategori berkembang sangat baik belum dicapai oleh anak karena pertemuan pertama sampai keempat masih berada pada persentase 0%.

Adapun hasil kognitif anak pada siklus I dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

GAMBAR VII

Grafik Kognitif Anak Siklus I



Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak hampir mencapai nilai indikator keberhasilan hingga akhir siklus I yaitu anak berkembang sangat baik pada pertemuan pertama sampai pertemuan keempat masih berada persentase 0% dari 12 orang anak. Pada pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga ada 3 orang anak atau sekitar 25% dari 12 orang anak, dan dipertemuan keempat ada 5 orang anak atau sekitar 41,7% dari 12 orang anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Pada pertemuan pertama, pertemuan kedua, pertemuan ketiga ada 6 orang anak atau sekitar 50% dari 12 orang anak dan pertemuan keempat ada 7 orang anak

atau sekitar 58,7% dari 12 orang anak berada pada kategori mulai berkembang. Sedangkan pada pertemuan pertama, pertemuan kedua dan pertemuan ketiga ada 3 orang anak atau sekitar 25% dari 12 orang anak berada pada kategori anak yang belum berkembang. Dan pada siklus I secara keseluruhan dengan mengambil persentase tertinggi maka pada siklus ini mulai mengalami capaian peningkatan yaitu ada 5 orang anak atau sekitar 41,7% anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan ada 7 orang anak atau sekitar 58,7% dengan kategori mulai berkembang serta ada 3 orang anak atau sekitar 25% berada pada kategori belum berkembang. Sedangkan berdasarkan pengamatan, anak umumnya mengalami masih kesulitan saat diminta untuk mengurutkan lambang bilangan yang masih kosong yaitu anak masih harus diingatkan bahkan beberapa anak masih harus dicontohkan oleh guru.

d. Tahap Refleksi

Setelah siklus pertama selesai, diadakan refleksi yang bertujuan untuk membandingkan perkembangan kemampuan kognitif anak sebelum dan sesudah tindakan serta mengevaluasi kegiatan bermain untuk selanjutnya diambil kesimpulan dan tindak lanjut untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk mengevaluasi kemampuan kognitif anak sebelum tindakan dengan siklus I pada saat awal siklus pertama pelaksanaan belum sesuai dengan rencana. Hal ini disebabkan:

- 1) Peneliti lalai dalam membuat setting ruangan
- 2) Peneliti belum mampu mengelola kondisi kelas agar kondusif

- 3) Peneliti masih kesulitan melakukan komunikasi efektif dengan anak, dimana sebagian besar anak belum memahami penjelasan maupun intruksi yang diberikan guru.
- 4) Sebagian besar anak lebih tertarik memainkan media yang digunakan sehingga tidak terlalu memperhatikan penjelasan guru terkait cara penggunaan alat peraga.

Untuk mengatasi masalah di atas dilakukan upaya sebagai berikut:

- 1) Peneliti melakukan setting ruangan untuk memudahkan kegiatan.
- 2) Peneliti melakukan pendekatan pada anak untuk membangun hubungan yang hangat sehingga anak mau diajak bekerja sama agar proses pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran yang dibuat guru.
- 3) Peneliti berusaha memperbaiki pola komunikasi dengan anak agar anak memahami penjelasan maupun instruksi yang diberikan peneliti
- 4) Peneliti memberikan pemahaman pada anak tentang penggunaan media papan pola yang benar.

Adapun hasil Penelitian diuraikan dalam siklus pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas dengan beberapa kali pertemuan. Dalam penelitian ini pembelajaran dilaksanakan dalam satu siklus dan dilakukan dalam empat kali pertemuan pada siklus II dengan tahapan sebagaimana pada pemaparan berikut ini.

a. Tahap Perencanaan

Dalam kegiatan perencanaan ini peneliti menyusun kegiatan dan hal apa saja yang diperlukan selama penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang nantinya akan dilaksanakan seperti berikut ini:

- 1) Menentukan tema pembelajaran yaitu penentuan tema pembelajaran disesuaikan dengan tema pembelajaran yang sudah ada di RA Harapan Masa Beruntung Baru. Tema pembelajaran yang digunakan adalah tentang kendaraan.
- 2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) Rencana pelaksanaan pembelajaran harian disusun sebagai panduan kegiatan awal sampai akhir pembelajaran. RPPH disusun oleh peneliti.
- 3) Menyiapkan alat dan bahan yang digunakan, alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah papan permainan ular tangga dan seperangkat gambar tema tentang kendaraan.
- 4) Menyiapkan lembar observasi, lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat aktifitas guru, aktifitas anak, dan perkembangan kognitif anak melalui kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan permainan ular tangga.
- 5) Menyiapkan alat untuk dokumentasi, alat dokumentasi digunakan untuk mengambil gambar dan video pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Siklus 2 hari pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kelima dilaksanakan pada hari Senin, 22 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan kelima adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Seperti biasa kegiatan awal pada pertemuan kelima ini dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri didepan kelasnya. Anak-anak bergantian masuk kelas sambil bersalaman dengan guru. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak-anak bernyanyi bersama, ikrar syahadat, berdo'a sebelum memulai belajar, membaca surah pendek, dan mengucapkan janji murid.⁵

b) Kegiatan inti

Kegiatan hari ini juga masih diawali dengan tanya jawab terkait tema pembelajaran, kemudian guru berusaha mengaitkan tema dengan kegiatan menyebut lambang bilangan, membilang bilangan dan mengurutkan lambang bilangan 1-10. Dilanjutkan kembali dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu menyebutkan lambang bilangan, membilang lambang bilangan dan mengurutkan lambang bilangan mengenal dengan menggunakan media papan permainan ular tangga. Guru

⁵ Observasi Siklus II Pertemuan kelima pada tanggal 22 Maret 2021 pukul 08.00

mengondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak secara bergiliran menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan permainan ular tangga guru. Setelah anak-anak selesai, kemudian guru memperlihatkan susunan lambang bilangan pada permainan ular tangga tersebut, akan tetapi masih terdapat angka-angka yang kosong, lalu guru membimbing anak untuk mengisi angka-angka yang kosong tersebut, sesuai dengan urutannya yang benar, kemudian bersama-sama guru dan anak-anak menyebutkan dan membilang lambang bilangan yang telah lengkap tersebut.

Pada pertemuan ini guru kembali mengemas kegiatan dalam bentuk permainan, dimana anak dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 3 anak. Aturan mainnya adalah, anak diminta mengurutkan lambang bilangan 1-10 pada papan permainan ular tangga, kemudian secara bergantian anak diminta untuk menyebutkan dan membilang lambang bilangan yang telah mereka urutkan sebelumnya. Kelompok anak yang telah menyelesaikan tugasnya mengangkat papan polanya dan menyerahkan kembali pada guru. Permainan selesai saat semua anak mengangkat papan permainan ular tangga dan menyerahkan pada guru. Kegiatan menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 didahului dengan membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan saat menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 serta

memberikan pujian karena telah berhasil menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang dilakukan anak. Hasilnya pada pertemuan kelima yaitu pada hari Senin, 22 Maret 2021, berbeda dengan beberapa hari sebelumnya pada siklus tersebut yaitu ada 5 orang anak dengan kategori mulai berkembang yaitu anak yang mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat lebih dari satu lambang bilangan yang salah dan harus diingatkan oleh guru kembali, kemudian anak juga mulai mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru, berikutnya anak juga mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru. Selanjutnya ada peningkatan pada kategori berkembang sesuai harapan dimana ada 7 orang anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun masih memerlukan sedikit waktu untuk berpikir, kemudian dalam hal membilang lambang bilangan dimana anak mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir, dan mengurutkan lambang bilangan yaitu anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berpikir. Berikut tabel kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 :

Tabel VIII**Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Hari Pertama**

Kategori	Setelah Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	7	58,3%
Mulai Berkembang	5	41,7%
Belum Berkembang	-	-
Total	12	100%

Tabel VIII menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak setelah tindakan adalah bahwa belum ada anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik. Terdapat tujuh anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 58,3% dan terdapat lima anak berada pada katagori mulai berkembang dengan persentase 41,7%. Sisanya tidak ada anak berada pada kategori belum berkembang.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas, kemudian guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, do'a selesai belajar. Guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, berjabat tangan, anak mengambil tas dan pulang.

GAMBAR VIII

Kegiatan Bermain Ular Tangga Bersama-sama



2) Siklus 2 hari kedua

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan keenam dilaksanakan pada hari Selasa, 23 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan keenam adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Seperti biasa pada kegiatan awal diawali dengan guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri didepan kelasnya. Anak-anak bergantian masuk kelas sambil bersalaman dengan guru. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bersama-sama bernyanyi, ikrar syahadat, berdoa sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, dan mengucapkan janji murid.⁶

⁶ Observasi Siklus II Pertemuan keenam pada tanggal 23 Maret 2021 pukul 08.00

b) Kegiatan inti

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, kegiatan ini diawali dengan tanya jawab terkait tema hari ini, dimana guru berusaha mengaitkan tema dengan kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10. Kemudian dilanjutkan dengan guru memberikan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu menyebutkan, mengurutkan serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan permainan ular tangga. Guru mengondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak secara bergiliran menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan permainan ular tangga guru. Setelah anak-anak selesai, kemudian guru memperlihatkan susunan lambang bilangan pada permainan ular tangga tersebut, akan tetapi masih terdapat angka-angka yang kosong, kemudian guru membimbing dan mengarahkan anak untuk mengisi angka-angka yang kosong tersebut, sesuai dengan urutannya yang benar, kemudian bersama-sama guru dan anak-anak menyebutkan dan membilang lambang bilangan yang telah lengkap tersebut. Permainan selesai saat semua anak mengangkat papan permainannya dan menyerahkan pada guru. Seperti biasa, kegiatan ini didahului dengan membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada temanya yang mengalami kesulitan saat menyebutkan, membilang maupun mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan juga memberikan pujian karena

telah berhasil menyebutkan, membilang maupun mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan baik.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan yang dilakukan anak. Hasilnya, sebagian besar anak telah mampu menyebutkan, membilang maupun mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat tanpa diarahkan guru. Dan sebagian kecil anak yang masih diingatkan atau dicontohkan guru saat menyebutkan, membilang maupun mengurutkan lambang bilangan 1-10. Anak-anakpun mulai terbiasa dengan suasana yang dikemas dalam bentuk permainan terutama dengan menggunakan permainan ular tangga. Mereka tetap fokus dengan tugas mereka dan tidak terlalu terganggu dengan teman yang lebih dulu menyelesaikan tugasnya. Beberapa anak yang duduk didekat temannya yang sedang melakukan kegiatan permainan ular tangga juga bersikap lebih kooperatif. Saat kegiatan menyebutkan lambang bilangan ada 2 anak yang mampu menyelesaikan tugasnya tanpa bimbingan guru. Sisanya masih harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru. Setelah selesai mengerjakan, anak-anak menyerahkan papan pola pada guru dan membereskan peralatan mainnya. Anak-anak cuci tangan kemudian berdoa sebelum makan bekal yang dibawa dari rumah. Setelah selesai makan, anak-anak berdoa selesai makan, cuci tangan kemudian bermain bersama teman-temannya.

Sebagaimana hasil yang peneliti peroleh yaitu ada 9 anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan dalam kegiatan menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan permainan ular tangga, yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat

namun masih memerlukan sedikit waktu untuk berpikir, anak mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir, kemudian anak juga mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berpikir. Dan hanya ada 3 orang anak yang berada pada kategori mulai berkembang dimana anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat lebih dari satu lambang bilangan yang salah dan harus diingatkan oleh guru, kemudian anak mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru, serta anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru. Berikut tabel kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 :

Tabel IX

Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Hari Kedua

Kategori	Setelah Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	-	-
Berkembang Sesuai Harapan	9	75%
Mulai Berkembang	3	25%
Belum Berkembang	-	-
Total	12	100%

Tabel IX menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak setelah tindakan adalah bahwa belum ada anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik. Terdapat sembilan anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 75% dan terdapat tiga anak berada

pada katagori mulai berkembang dengan persentase 25%. Sisanya tidak ada anak berada pada kategori belum berkembang.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas, guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, do'a selesai belajar. Guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, berjabat tangan, anak mengambil tas dan pulang.

GAMBAR IX

Kegiatan Mengurutkan Lambang Bilangan dengan Permainan Ular Tangga



3) Siklus 2 hari ketiga

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan ketujuh dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan ketujuh adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Seperti biasa kegiatan awal pada pertemuan ketujuh ini dimulai dengan guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri didepan kelasnya. Anak-anak bergantian masuk kelas sambil bersalaman dengan guru. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak-anak bernyanyi bersama, ikrar syahadat, berdo'a sebelum memulai belajar, membaca surah pendek, dan mengucapkan janji murid.⁷

b) Kegiatan inti

Kegiatan hari ini juga masih diawali dengan tanya jawab terkait tema pembelajaran, kemudian guru berusaha mengaitkan tema dengan kegiatan menyebut lambang bilangan, membilang bilangan dan mengurutkan lambang bilangan 1-10. Dilanjutkan kembali dengan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu menyebutkan lambang bilangan, membilang lambang bilangan dan mengurutkan lambang bilangan mengenal dengan menggunakan media papan permainan ular tangga. Guru mengondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak secara bergiliran menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan permainan ular tangga guru. Setelah anak-anak selesai, kemudian

⁷ Observasi Siklus II Pertemuan ketujuh pada tanggal 24 Maret 2021 pukul 08.00

guru memperlihatkan susunan lambang bilangan pada permainan ular tangga tersebut, akan tetapi masih terdapat angka-angka yang kosong, lalu guru membimbing anak untuk mengisi angka-angka yang kosong tersebut, sesuai dengan urutannya yang benar, kemudian bersama-sama guru dan anak-anak menyebutkan dan membilang lambang bilangan yang telah lengkap tersebut.

Pada pertemuan ini guru kembali mengemas kegiatan dalam bentuk permainan, dimana anak dibagi dalam beberapa kelompok. Satu kelompok terdiri dari 3 anak. Aturan mainnya adalah, anak diminta mengurutkan lambang bilangan 1-10 pada papan permainan ular tangga, kemudian secara bergantian anak diminta untuk menyebutkan dan membilang lambang bilangan yang telah mereka urutkan sebelumnya. Kelompok anak yang telah menyelesaikan tugasnya mengangkat papan polanya dan menyerahkan kembali pada guru. Permainan selesai saat semua anak mengangkat papan permainan ular tangga dan menyerahkan pada guru. Kegiatan menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 didahului dengan membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan saat menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 serta memberikan pujian karena telah berhasil menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang dilakukan anak. Hasilnya pada hari Rabu 24 Maret 2021, berbeda dengan beberapa hari sebelumnya pada siklus ini terdapat 3 orang anak dengan

kategori mulai berkembang yaitu anak yang mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat lebih dari satu lambang bilangan yang salah dan harus diingatkan oleh guru kembali, kemudian anak juga mulai mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru, berikutnya anak juga mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru. Selanjutnya pada kategori berkembang sesuai harapan dimana ada 7 orang anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun masih memerlukan sedikit waktu untuk berpikir, kemudian dalam hal membilang lambang bilangan dimana anak mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir, dan mengurutkan lambang bilangan yaitu anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir. Selanjutnya ada peningkatan terdapat 2 orang anak dengan kategori berkembang sangat baik yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 tidak adanya yang salah dan tanpa harus diingatkan oleh guru, dan anak mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan tanpa harus diingatkan guru. Berikut tabel kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 :

Tabel X**Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Hari Ketiga**

Kategori	Setelah Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	2	16,7%
Berkembang Sesuai Harapan	7	58,3%
Mulai Berkembang	3	25%
Belum Berkembang	-	-
Total	12	100%

Tabel X menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak setelah tindakan adalah bahwa ada dua anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik dengan persentase 16,7%, terdapat tujuh anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 58,3% dan terdapat tiga anak berada pada katagori mulai berkembang dengan persentase 25%. Sisanya tidak ada anak berada pada kategori belum berkembang.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas, kemudian guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, do'a selesai belajar. Guru dan anak saling meminta maaf kemudian mengucapkan salam, berjabat tangan, anak mengambil tas dan pulang.

GAMBAR X

Kegiatan Bermain Ular Tangga Secara Mandiri



4) Siklus 2 hari keempat

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan kedelapan dilaksanakan pada hari Kamis 25 Maret 2021. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada siklus 2 pertemuan kedelapan adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan awal

Seperti biasa pada kegiatan awal diawali dengan guru mengajak anak untuk berbaris di halaman sekolah. Kepala sekolah memimpin anak bernyanyi sebelum masuk kelas. Saat kegiatan bernyanyi selesai, masing-masing guru kelas berdiri didepan kelasnya. Anak-anak bergantian masuk kelas sambil bersalaman dengan guru. Setelah anak-anak duduk melingkar dengan rapi, kemudian guru memberi salam dan mengabsen anak. Mengajak anak bersama-sama bernyanyi, ikrar syahadat, berdoa sebelum belajar, membaca surah-surah pendek, dan mengucapkan janji murid.⁸

⁸ Observasi Siklus II Pertemuan kedelapan pada tanggal 25 Maret 2021 pukul 08.00

b) Kegiatan inti

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti, kegiatan ini diawali dengan tanya jawab terkait tema hari ini, dimana guru berusaha mengaitkan tema dengan kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10. Kemudian dilanjutkan dengan guru memberikan penjelasan tentang kegiatan main yang akan dilakukan pada hari ini, yaitu menyebutkan, mengurutkan serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan permainan ular tangga. Guru mengondisikan anak-anak duduk rapi mendengarkan penjelasan mengenai cara dan aturan bermain serta memberikan contoh cara bermainnya. Untuk memantapkan pemahaman anak, guru meminta anak secara bergiliran menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 menggunakan media papan permainan ular tangga guru. Setelah anak-anak selesai, kemudian guru memperlihatkan susunan lambang bilangan pada permainan ular tangga tersebut, akan tetapi masih terdapat angka-angka yang kosong, kemudian guru membimbing dan mengarahkan anak untuk mengisi angka-angka yang kosong tersebut, sesuai dengan urutannya yang benar, kemudian bersama-sama guru dan anak-anak menyebutkan dan membilang lambang bilangan yang telah lengkap tersebut. Permainan selesai saat semua anak mengangkat papan permainannya dan menyerahkan pada guru. Seperti biasa, kegiatan ini didahului dengan membaca basmalah. Guru memotivasi anak agar aktif dan memberikan bantuan kepada temanya yang mengalami kesulitan saat menyebutkan, membilang maupun mengurutkan lambang bilangan 1-10 dan juga memberikan pujian karena telah

berhasil menyebutkan, membilang maupun mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan baik.

Penilaian dilakukan selama kegiatan berlangsung dan mendokumentasikan kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 yang dilakukan anak. Hasilnya pada hari Kamis, 25 Maret 2021, berbeda dengan beberapa hari sebelumnya pada siklus ini terdapat 2 orang anak dengan kategori mulai berkembang yaitu anak yang mulai mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat lebih dari satu lambang bilangan yang salah dan harus diingatkan oleh guru kembali, kemudian anak juga mulai mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru, berikutnya anak juga mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 namun terdapat satu urutan bilangan yang salah dan harus diingatkan guru. Selanjutnya pada kategori berkembang sesuai harapan dimana ada 7 orang anak berada di kategori berkembang sesuai harapan dimana anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun masih memerlukan sedikit waktu untuk berpikir, kemudian dalam hal membilang lambang bilangan dimana anak mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berfikir, dan mengurutkan lambang bilangan yaitu anak mampu mengurutkan lambang bilangan 1-10 dengan tepat namun memerlukan sedikit waktu untuk berpikir. Selanjutnya ada peningkatan terdapat 3 orang anak dengan kategori berkembang sangat baik yaitu anak mampu menyebutkan lambang bilangan

1-10 tidak adanya yang salah dan tanpa harus diingatkan oleh guru, dan anak mampu menghitung dengan menyebut satu persatu lambang bilangan 1-10 secara berurutan tanpa harus diingatkan guru. Berikut tabel kemampuan anak menyebutkan lambang bilangan 1-10 :

Tabel XI
Kemampuan Kognitif Anak Siklus II Hari Keempat

Kategori	Setelah Tindakan	
	Frekuensi	Persentase
Berkembang Sangat Baik	3	25%
Berkembang Sesuai Harapan	7	58,3%
Mulai Berkembang	2	16,7%
Belum Berkembang	-	-
Total	12	100%

Tabel XII menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak setelah tindakan adalah bahwa ada tiga anak yang menunjukkan kemampuan pada kategori berkembang sangat baik dengan persentase 25%, terdapat tujuh anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dengan persentase 58,3% dan terdapat dua anak berada pada katagori mulai berkembang dengan persentase 16,7%. Sisanya tidak ada anak berada pada kategori belum berkembang.

c) Kegiatan akhir

Setelah selesai istirahat, anak-anak masuk kelas, guru melakukan tanya jawab menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan, menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan, mendiskusikan perilaku yang kurang tepat selama hari ini, memberi pesan, dan memotivasi anak. Selanjutnya, guru menginformasikan kegiatan yang akan dilakukan pada hari berikutnya yang dilanjutkan dengan bernyanyi, do'a selesai belajar. Guru dan anak saling

meminta maaf kemudian mengucapkan salam, berjabat tangan, anak mengambil tas dan pulang.

GAMBAR XI

Kegiatan Mengurutkan Lambang Bilangan



c. Tahap Observasi Tindakan Siklus II

Adapun pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa aktivitas anak kelompok B RA Harapan Masa Beruntung Baru mengalami peningkatan dan mencapai indikator yang diharapkan, observasi juga dilakukan dalam empat kali pertemuan, sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel XII
Aktifitas Anak Siklus II

Kategori	Siklus II Pertemuan Kelima	Siklus II Pertemuan Keenam	Siklus II Pertemuan Ketujuh	Siklus II Pertemuan Kedelapan
SA	25%	25%	33,3%	41,7%
A	66,7%	75%	66,7%	58,3%
CA	8,3%	0%	0%	0%
KA	0%	0%	0%	0%
Total	100%	100%	100%	100%

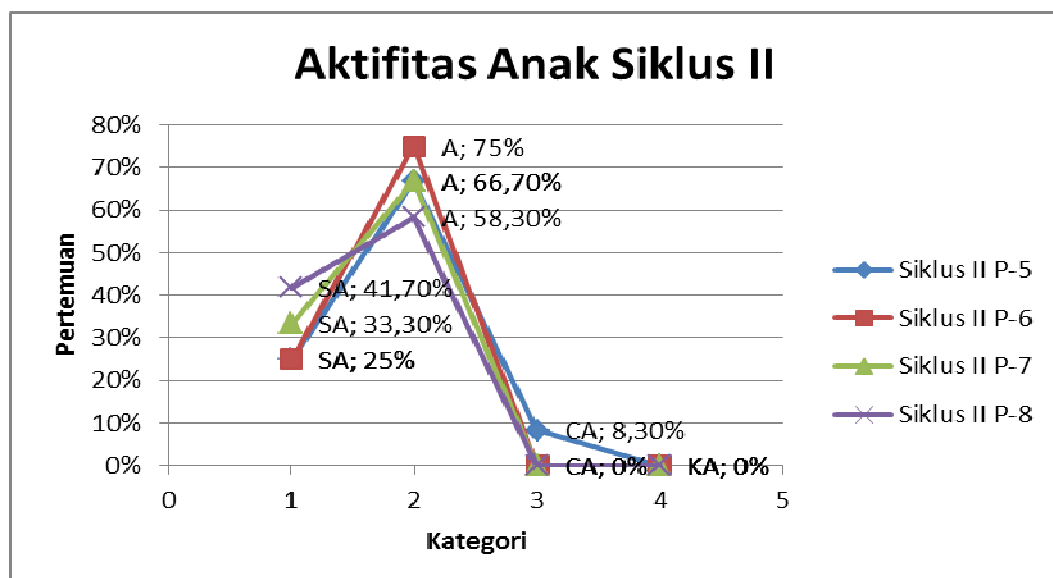
Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa aktifitas anak dalam kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10

hampir mencapai nilai indikator keberhasilan. Persentase anak dengan kategori aktif hingga akhir siklus II. Kategori sangat aktif berada pada pertemuan kelima dengan persentase 25%, pertemuan keenam pada persentase 25%, pertemuan ketujuh pada persentase 33,3%, dan pertemuan kedelapan pada persentase 41,7%. Sedangkan Kategori Aktif berada pada pertemuan kelima dengan angka 66,7%, pertemuan keenam dengan angka 75%, pertemuan ketujuh pada angka 66,7% dan pertemuan kedelapan berada pada angka 58,3%. kategori cukup aktif berada pada pertemuan kelima dengan persentase 8,3%.

Adapun hasil aktivitas anak pada siklus II dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

GAMBAR XII

Grafik Aktifitas Anak Siklus II



Pada siklus II, keaktifan anak mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada hasil observasi yang peneliti lakukan. Anak sudah aktif dalam kegiatan karena anak

lebih tertarik untuk memainkan alat peraga dan sudah memahami esensi penggunaan alat peraga. Hal ini terjadi karena anak sudah terbiasa menggunakan alat peraga saat proses pembelajaran. Sehingga dengan Guru sering menggunakan alat peraga membuat anak terbiasa dengan media pembelajaran dan anak merasa menemukan mainan baru yang sangat menarik. Selain itu, anak juga memiliki kemudahan dalam memahami pola komunikasi yang dibangun oleh guru, karena bahasa guru dalam menyampaikan materi sesuai dengan pola berpikir anak dan penjelasan guru sudah sistematis. Peneliti berusaha melakukan pemancingan rasa penasaran anak dengan melakukan perbandingan kegiatan pada siklus I sehingga keaktifan anak mulai terlihat meningkat pada siklus II. Hal ini dibuktikan adanya perolehan data yang didapat peneliti pada kategori sangat aktif. Yang mana kategori sangat aktif berada pada pertemuan kelima dengan persentase 25%, atau 3 orang dari 12 siswa, pertemuan keenam pada persentase 25%, atau 3 orang dari 12 siswa, pertemuan ketujuh pada persentase 33,3%, 4 orang dari 12 siswa dan pertemuan kedelapan pada persentase 41,7% 5 orang dari 12 siswa.

Adapun pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak kelompok B RA Harapan Masa Beruntung Baru mengalami peningkatan dalam mencapai indikator yang diharapkan, observasi juga dilakukan dalam empat kali pertemuan, sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel XIII

Kemampuan Kognitif Anak Siklus II

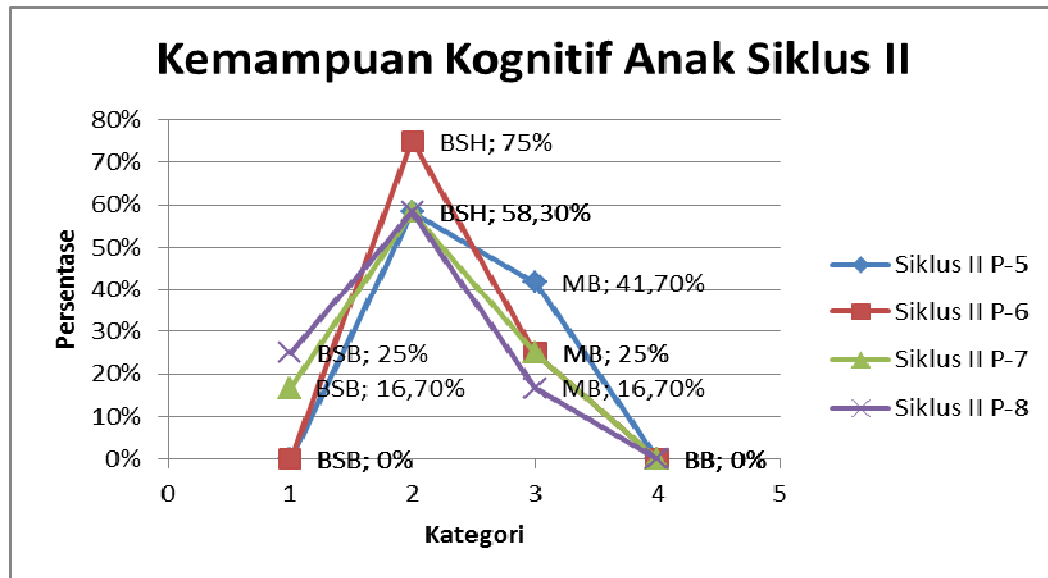
Kategori	Siklus II Pertemuan Kelima	Siklus II Pertemuan Keenam	Siklus II Pertemuan Ketujuh	Siklus II Pertemuan Kedelapan
BSB	0%	0%	16,7%	25%
BSH	58,3%	75%	58,3%	58,3%
MB	41,7%	25%	25%	16,7%
BB	0%	0%	0%	0%
Total	100%	100%	100%	100%

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak sudah mencapai nilai indikator keberhasilan hingga akhir siklus II yaitu persentase anak dengan kategori berkembang sesuai harapan. Sebagaimana kategori belum berkembang dari pertemuan kelima sampai pertemuan kedelapan berada pada persentase 0%. Kategori mulai berkembang berada pada pertemuan kelima dengan angka 41,7%, pertemuan keenam dengan angka 25%, pertemuan ketujuh pada angka 25% dan pertemuan kedelapan berada pada angka 16,7%. Pada kategori berkembang sesuai harapan pada pertemuan kelima dengan persentase 58,7%, pertemuan keenam dengan persentase 75%, pertemuan ketujuh dengan persentase 58,3% dan pertemuan kedelapan pada persentase 58,3%. Sedangkan pada kategori berkembang sangat baik yang dicapai oleh anak pada pertemuan ketujuh dengan persentase 16,7% dan pertemuan kedelapan dengan persentase 25%.

Adapun hasil kognitif anak pada siklus II dapat digambarkan pada grafik sebagai berikut:

GAMBAR XIII

Grafik Kognitif Anak Siklus II



Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak mencapai nilai indikator keberhasilan hingga akhir siklus II yaitu anak berkembang sangat baik pada pertemuan ketujuh ada 2 orang anak atau sekitar 16,7% dari 12 orang anak dan pertemuan kedelapan ada 3 orang anak atau 25% dari 12 orang anak. Sedangkan pada pertemuan keenam ada 9 orang anak atau sekitar 75% dari 12 orang anak, dan dipertemuan kelima, pertemuan ketujuh dan pertemuan kedelapan ada 7 orang anak atau sekitar 58,3% dari 12 orang anak yang mencapai kategori berkembang sesuai harapan. Serta pertemuan kelima ada 5 orang anak atau sekitar 41,7% dari 12 orang anak, pertemuan keenam dan ketujuh ada 3 orang anak atau sekitar 25% dan pertemuan kedelapan ada 2 orang anak atau 16,7% berada pada kategori mulai berkembang. Sedangkan tidak ada lagi anak yang belum berkembang. Dan pada siklus II secara keseluruhan dengan mengambil persentase tertinggi maka pada siklus II mengalami capaian

peningkatan yaitu ada 3 orang anak atau 25% berada pada kategori berkembang sangat baik, ada 9 orang anak atau sekitar 75% anak berada pada kategori berkembang sesuai harapan dan 5 anak atau sekitar 58,7% dengan kategori mulai berkembang. Sedangkan berdasarkan pengamatan, anak umumnya tidak mengalami kesulitan saat diminta untuk mengurutkan lambang bilangan yang masih kosong yaitu anak tidak harus diingatkan bahkan tidak harus dicontohkan oleh guru.

d. Tahap Refleksi

Pada akhir siklus pertama dan kedua dari hasil pengamatan observer dapat disimpulkan:

- 1) Guru mulai mampu mengelola kelas agar tetap dalam kondisi kondusif, dimana guru sudah melakukan setting ruangan untuk memperlancar kegiatan. Namun guru masih harus memperbaiki kontrol emosinya karena pada situasi-situasi tertentu nada bicara guru masih kurang terkontrol.
- 2) Anak mulai terbiasa menggunakan media papan ular tangga sesuai aturan dan cara penggunaan yang benar, walaupun terkadang masih harus diingatkan oleh guru.
- 3) Sebagian besar anak mampu menyebutkan, membilang lambang bilangan 1-10 namun terkadang masih kesulitan dalam mengurutkan lambang bilangan tersebut.

Berdasarkan permasalahan pada siklus II, peneliti dan guru mendiskusikannya dan mencari solusi dari permasalahan yang ada. Adapun solusi untuk tindakan selanjutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Guru memperbaiki kemampuannya dalam melakukan komunikasi efektif dengan anak agar anak dapat memahami penjelasan maupun instruksi yang diberikan guru. Permasalahan komunikasi disini lebih pada penggunaan bahasa Indonesia, dimana sebagian besar anak kesulitan atau kurang mengerti dengan bahasa yang disampaikan guru. Selain itu guru juga harus memperbaiki teknik dalam menjelaskan, dimana guru harus lebih runtut dalam menjelaskan instruksi yang diberikan.
- 2) Guru melatih diri agar mampu melakukan kontrol emosi bahkan dalam situasi sulit sekalipun agar anak merasa nyaman saat berkegiatan.
- 3) Guru memotivasi anak untuk tidak mengganggu temannya dan berusaha mengondisikan anak tertib saat berkegiatan.

6. Kecenderungan siklus I dan siklus II

Berdasarkan temuan-temuan hasil penelitian yang dilakukan selama siklus I dan siklus II dilakukan pembahasan yang meliputi perbandingan siklus I dan siklus II sebagai berikut:

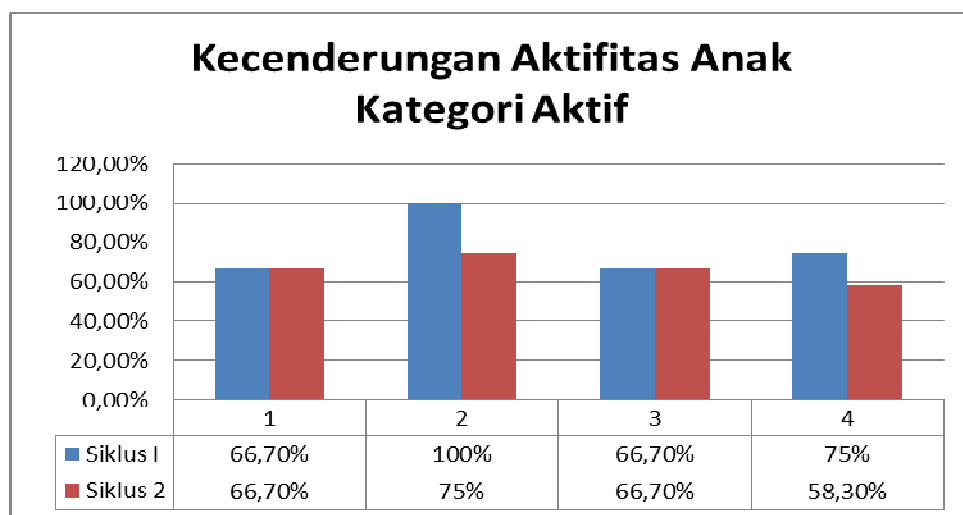
a. Kecenderungan hasil aktivitas siswa siklus I dan siklus II

Aktifitas anak dalam kegiatan meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyebutkan lambang bilangan dengan permainan ular tangga dapat dilihat berdasarkan hasil observasi aktifitas anak dalam penelitian ini, yang mana dapat disimpulkan bahwa aktifitas anak dalam pembelajaran ini

ditunjukkan pada siklus I adanya naik turun dari kategori yaitu pertemuan pertama dengan nilai 66,7%, pertemuan kedua dengan nilai 100%, pertemuan ketiga kembali ke nilai 66,7% dan pertemuan keempat dengan nilai 75% berada pada kategori aktif, sedangkan kategori sangat aktif cenderung tetap pada dua pertemuan terakhir di siklus I yaitu 25%. Adapun pada siklus II untuk kategori aktif mengalami naik turun dari 66,7% pada pertemuan kelima menjadi 75% di pertemuan keenam, sedangkan pertemuan ketujuh dengan nilai 66,7% menjadi 58,3% di pertemuan kedelapan. Adapun untuk kategori sangat aktif mengalami peningkatan dari 25% di pertemuan kelima dan keenam menjadi 33,3% di pertemuan ketujuh dan meningkat lagi di pertemuan kedelapan menjadi 41,7%.

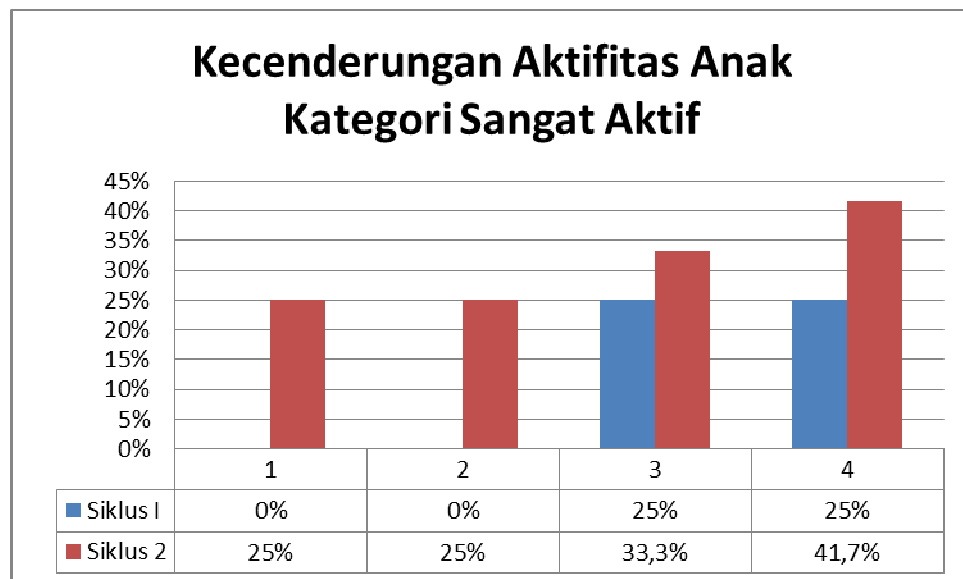
Berikut ini gambar kecenderungan aktifitas anak pada kategori aktif yaitu:

GAMBAR XIV



Berikut ini gambar kecenderungan aktifitas anak pada kategori sangat aktif, yaitu:

GAMBAR XV



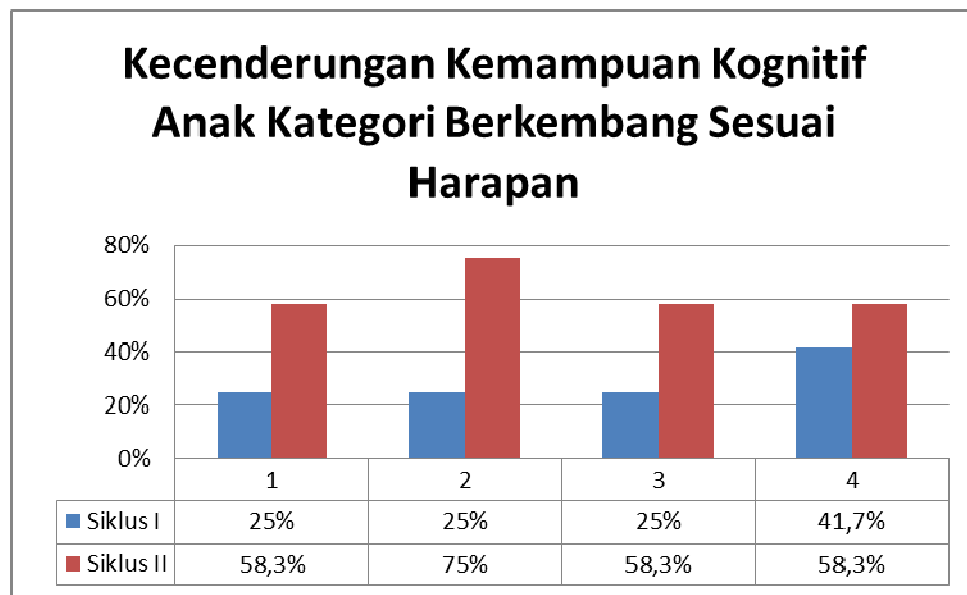
b. Kecenderungan hasil capaian kemampuan kognitif anak pada siklus I dan siklus II

Hasil capaian perkembangan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan menyebutkan lambang bilangan dengan permainan ular tangga. Berdasarkan hasil capaian kemampuan kognitif anak dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan walaupun pada kategori berkembang sangat baik memiliki nilai 0%, sedangkan nilai 25% pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga disiklus I menjadi 41,7% dipertemuan keempat untuk kategori berkembang sesuai harapan. Adapun untuk siklus II capaian kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran lebih meningkat lagi karena pada siklus I belum terlihat kemampuan kognitif anak berkembang sangat baik. Pada kategori berkembang sangat baik memiliki nilai 16,7% dipertemuan ketujuh meningkat menjadi nilai 25% dipertemuan kedelapan. Selanjutnya dari nilai 58,3% dipertemuan kelima menjadi 75%

dipertemuan keenam dan kembali lagi ke nilai 58,3% di pertemuan ketujuh dan kedelapan untuk kategori berkembang sesuai harapan.

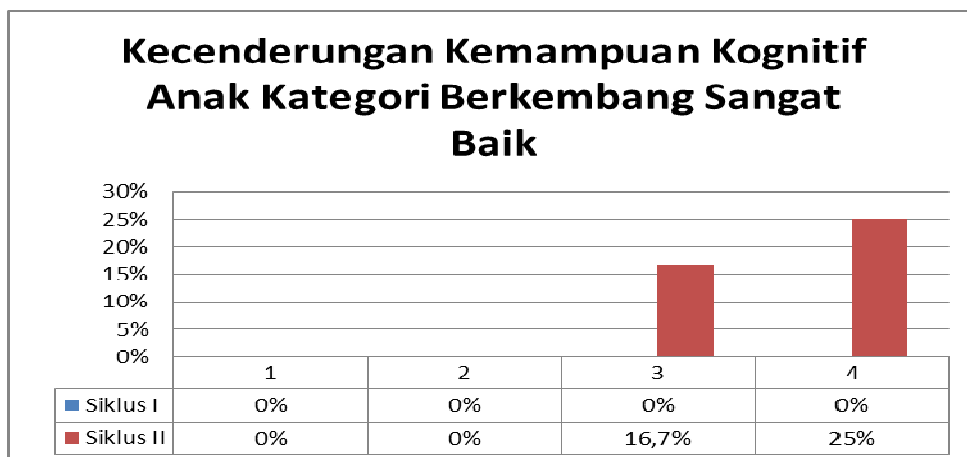
Berikut ini gambar kecenderungan kemampuan kognitif anak pada kategori berkembang sesuai harapan yaitu:

GAMBAR XVI



Berikut ini gambar kecenderungan kemampuan kognitif anak pada kategori berkembang sangat baik yaitu:

GAMBAR XVII



B. Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk melakukan perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini terdiri atas dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dilaksanakan dalam 4 pertemuan sedangkan siklus II dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Tujuan dilaksanakannya siklus I dan siklus II untuk mengetahui indikator keberhasilan telah memenuhi angka yang diharapkan.

a. Aktifitas anak

Mengenai aktifitas anak berdasarkan observasi pada siklus I dan siklus II terlihat peningkatan aktifitas anak pada setiap siklus. Pada siklus I kegiatan anak dalam proses pembelajaran belum sepenuhnya dapat dilaksanakan dengan efektif. Anak lebih sibuk melakukan eksplorasi pada papan permainan ular tangga berdasarkan imajinasinya. Penggunaan alat main yang sangat jarang membuat anak merasakan hal yang luar biasa saat belajar menggunakan alat main, sebab sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab II tentang karakteristik anak usia dini bahwa pada masa usia dini mereka mempunyai sifat eksploratif dan rasa ingin tahu yang besar dalam segala hal, terlebih lagi itu merupakan hal baru yang belum pernah mereka temui sebelumnya.

Dari eksplorasi terhadap permainan ular tangga tersebut mereka akhirnya menemukan sendiri apa yang dimaksud angka-angka lambang bilangan pada permainan tersebut dan kesibukan anak yang lebih tertarik untuk mengeksplorasi permainan tersebut dan membuat anak sedikit mengabaikan

kegiatan pembelajarannya, sehingga pada siklus I untuk kategori aktif turun dari 100% menjadi 75% dan cenderung menetap di 75% pada siklus II sedangkan untuk kategori sangat aktif mengalami peningkatan dan cenderung menetap dari 0% menjadi 25% kemudian meningkat menjadi 41,7% dari siklus I cenderung menetap dan siklus II semakin meningkat. Ini berarti penggunaan permainan ular tangga dalam kegiatan menyebutkan, membilang dan mengurutkan lambang bilangan 1-10 mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini tentunya sesuai dengan salah satu ciri dari perkembangan kognitif anak yang berada pada tahap praoperasional dimana disebutkan bahwa mereka anak-anak tertarik dengan huruf dan angka, dan mereka sudah mulai mampu dalam meniru dan menulis serta menghitungnya, ditambah lagi dengan menggunakan media permainan ular tangga yang menarik perhatian anak. Hal ini juga sesuai dengan teori Piaget⁹ bahwa anak usia dini berada dalam masa praoperasional berusia kisaran 2 tahun - 7 tahun. Pada fase ini anak cenderung egosentris yaitu mereka tidak dapat memahami tempatnya di dunia dan bagaimana hal tersebut berhubungan dengan satu sama lainnya. Anak memiliki pikiran yang sangat imajinatif pada masa ini dan menganggap setiap benda yang tidak hidup pun memiliki perasaan (dianggap benda itu hidup). Serta pada tahap ini pula anak menunjukkan kemampuan melakukan permainan simbolis. Menggunakan Simbol yaitu anak tidak harus berada dalam kondisi kontak sensorimotorik dengan objek, orang, atau peristiwa untuk memikirkan hal tersebut. Pemikiran-pemikiran simbolik, yang direfleksikan dalam

⁹ Marjorie J. Kostelnik, dkk, "Developmentally Appropriate Practice" dalam "*Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*", Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2017, h. 405

penggunaan kata-kata dan gambaran-gambaran yang melampaui hubungan informasi sensorik dengan tindakan fisik.

Dari teori ini dapat disimpulkan bahwa pola berpikir anak masih bersifat konkrit. Penggunaan papan permainan ular tangga membuat mereka dapat melakukan eksplorasi sesuai dengan imajinasi mereka yang pada akhirnya menumbuhkan pengetahuan baru. Mengingat salah satu karakteristik anak usia dini adalah memiliki rentang konsentrasi yang pendek, keberadaan media papan permainan ular tangga mampu mengatasi hal tersebut, dimana keberadaan media ini membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga anak-anak lebih mudah fokus dan tidak terpengaruh dengan durasi belajar.

Adapun hasil dari perkembangan kognitif anak berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan II terlihat peningkatan kemampuan kognitif anak pada setiap siklus. Secara keseluruhan, berdasarkan perkembangan kemampuan kognitif anak pada siklus I belum memenuhi indikator yang diharapkan karena dari 12 orang anak, dipertemuan pertama sampai dengan pertemuan ketiga ada 3 orang anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan atau sekitar 25% dan kemudian meningkat menjadi 5 orang anak atau sekitar 41,7% dipertemuan keempat untuk siklus I. Sedangkan pada kategori berkembang sangat baik dengan nilai 0%.

Pada siklus I, anak lebih sibuk memainkan media sehingga tidak fokus pada kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Saat guru menjelaskan anak lebih sibuk mencuri-curi pandang pada media papan permainan ular tangga. Ketika mereka diminta menyebutkan ataupun membilang lambang bilangan pada papan

permainan ular tangga mereka lebih sibuk memainkannya. Akibatnya hanya beberapa orang yang mampu menyelesaikan tugasnya. Ketika melihat beberapa temannya telah selesai, fokus anak-anak yang belum menyelesaikan tugasnya terpecah dan akhirnya anak-anak yang telah selesai melaksanakan tugasnya membantu teman-temannya yang belum menyelesaikan tugasnya.

Adapun untuk siklus II juga mengalami peningkatan yaitu ada 7 orang anak atau sekitar 58,3% dipertemuan kelima dan kemudian dipertemuan keenam menjadi 9 orang anak atau sekitar 75% selanjutnya kembali ke nilai 58,3% atau 7 orang siswa dipertemuan ketujuh dan kedelapan yaitu anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Sedangkan pada kategori berkembang sangat baik dipertemuan ketujuh dengan nilai 16,7% atau ada 2 orang siswa meningkat menjadi nilai 25% atau 3 orang siswa.

Selain itu penggunaan media papan permainan ular tangga dalam kegiatan menyebutkan lambang bilangan 1-10 menjadi salah satu alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran terutama tentang lambang bilangan dan melalui media ini menjadikan akan semakin semangat dalam kegiatan belajar dan mengajar serta mempercepat pemahaman mereka. Hal itu tentunya sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Vygotsky¹⁰ bahwa media merupakan alat yang sangat membantu guru dalam keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang lebih maksimal, terutama dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan menggunakan media permainan ular tangga membangkitkan rasa ingin tahu anak yang lebih besar terhadap lambang bilangan.

¹⁰ Marjorie J. Kostelnik, dkk, "Developmentally Appropriate Practice" dalam "*Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak*", Jakarta: Kencana Prenadamedia, 2017, h. 405

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan penggunaan media papan permainan ular tangga dalam kegiatan menyebutkan, membilang serta mengurutkan lambang bilangan 1-10 mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak., dan untuk kategori berkembang sangat baik belum ada baik itu pada siklus I maupun siklus II. Desain papan permainan ular tangga dengan angka-angka yang ada didalamnya membantu anak dalam memahami lambang bilangan terutama lambang bilangan 1-10, penggunaan media papan permainan ular tangga juga meningkatkan gairah belajar anak.

Dalam mengembangkan aspek perkembangan anak dari permainan ular tangga mampu memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar, melatih konsentrasi, mengembangkan kemampuan sosial emosional, melatih keterampilan berbahasa, melatih kemampuan motorik dan mampu meningkatkan rasa percaya diri pada anak, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.

Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak sehingga anak dapat berkembang secara bertahap dan mampu mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok. Permainan ular tangga ini merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan dan permainan ini sangat mudah dimainkan sehingga sangat fleksibel dipertainkan karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.

Kegiatan penggunaan media papan permainan ular tangga tersebut tentunya sejalan dengan fungsi alat atau media permainan edukatif, yakni dalam menunjang dalam pembelajaran dengan mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu seefektif dan seefisien mungkin dan mengembangkan semangat belajar anak. Hal ini juga sejalan dengan teori Piaget bahwa anak usia 5-6 tahun berada adalah masa pra operasional dimana pola berpikir mereka masih bersifat konkrit. Desain papan permainan ular tangga membuat anak-anak dapat melakukan eksplorasi sesuai dengan imajinasi mereka yang pada akhirnya menumbuhkan pengetahuan baru. Keberadaan papan permainan ular tangga juga membantu guru dalam menyampaikan materi. Suasana belajar menjadi menyenangkan, guru juga lebih rileks saat menyampaikan materi sehingga terjadi komunikasi positif antara guru dan anak, ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sriningsih bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan. Sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa penggunaan papan permainan ular tangga bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Permainan ini juga dapat mengenalkan kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran, mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu. Sehingga peneliti simpulkan bahwa pada dasarnya permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, sosial, maupun emosional anak, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan.