

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* ANGKA DI PENDIDIKAN
ANAK USIA DINI SEJAHTERA BERSAMA
KURAO PAGANG PADANG**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



Oleh:

**SILVIA SYAFRIL
NIM: 2013/1308715**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : **Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan *Puzzle* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang.**
Nama : SILVIA SYAFRIL
NIM : 2013/1308715
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Januari 2016

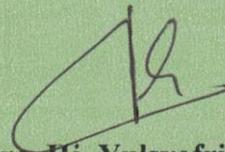
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



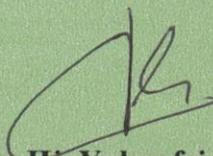
Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd
NIP. 19580305 198003 2 003

Pembimbing II



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

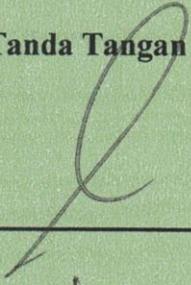
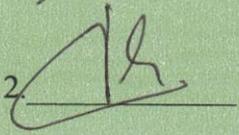
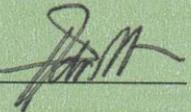
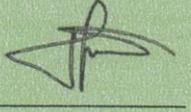
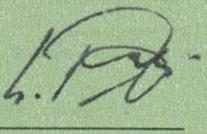
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan *Puzzle* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang

Nama : Silvia Syafril
Nim : 2013/1308715
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu pendidikan

Padang, Januari 2016

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Rakimahwati, M.Pd	1. 
2. Sekretaris	: Dra. Yulsyofriend, M.Pd	2. 
3. Anggota	: Indra Yeni, M.Pd	3. 
4. Anggota	: Serli Marlina, M.Pd	4. 
5. Anggota	: Dra. Sri Hartati, M.Pd	5. 

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Maka tidak seorangpun mengetahui apa yang disembunyikan untuk mereka,
yaitu (bermacam2 nikmat) yang menyenangkan hati, sebagai balasan
terhadap apa yang mereka kerjakan...
(QS: AS-Sajdah Ayat 17)*

Alhamdulillah wa syukurillah....

Tak terhitung betapa melimpahnya rahmat dan karunia-Mu Ya Rabb, Bahkan
sujud ini tidaklah cukup untuk mengungkapkan rasa syukur hamba
atas segala nikmat-Mu. Dan hari ini atas kuasa-Mu...
satu tahap terpenting dalam hidup hamba telah berhasil diraih...
satu lagi impian dan harapan hamba
telah berhasil terwujudkan.

Kupersembahkan keberhasilan ini untuk motivator terbesar dalam hidupku...
dua sosok yang paling kusayangi, kukagumi, dan kubanggakan di dunia ini,
Kedua Orang Tuaku: Ayahanda **Syafril** dan Ibunda **Desmawati**.
Terimakasih.....

Untuk setiap doa dan dukungan ayah dan bunda,
untuk tiap tetes keringat dan air mata yang tercurah demi
membesarkan dan mendidik ananda...

Meski karya ini tak sebanding dengan pengorbanan ayah dan bunda,
sekali lagi lautan cinta dan kasih sayang ayahanda dan ibunda lah
yang telah mengantarkan ananda sampai pada keberhasilan ini.
Semoga Allah SWT senantiasa menjaga ayah dan bunda dalam lindungan-Nya.

Keluarga Besarku Tercinta.....

Meski tak dapat disebutkan satu persatu, namun keluarga besar adalah
energi luar biasa yang memberikan kekuatan dalam pencapaian ini.

Khususnya untuk Alm/h Ayah-Amak, serta Aek-Etek...
yang telah berada di sisi Allah SWT,
maaf karena belum bisa membuat kalian bangga.

Terimakasih untuk limpahan kasih sayang yang diberikan selama ini.
Semua Mande-Apak, Mamak-Mintuo, Kakak, Adik, Ipar serta
Keponakan tersayang.....yang selalu menjadi penyemangat dalam setiap
langkahku hingga sampai pada titik ini.

*Thank You for Everything
Hopefully in The Future, We can be Better in Every Way*

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Syafril
NIM : 2013/1308715
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang
Bilangan melalui Permainan *Puzzle* Angka di
Pendidikan Anak Usia Dini Sejahtera Bersama
Kurao Pagang Padang

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Skripsi yang telah saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau yang ditulis orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Padang, Januari 2016

Yang Menyatakan



Silvia Syafril

ABSTRAK

SILVIA SYAFRIL. 2016. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan *Puzzle* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Latar belakang masalah penelitian ini adalah belum berkembangnya kemampuan anak mengenal lambang bilangan, hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan guru dalam metode kegiatan mengajar, media yang kurang menarik, dan strategi yang belum tepat dalam mengembangkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan *Puzzle* Angka.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dengan subjek penelitian kelompok B1 yang berjumlah 10 orang, 7 laki-laki dan 3 perempuan tahun pelajaran 2014/2015. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, selanjutnya diolah dengan teknik persentase. Penelitian ini dilakukan 2 Siklus, setiap Siklus dengan 3 kali pertemuan. Manfaat penelitian ini bagi anak untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan 1-10, bagi pendidik untuk memperbaiki strategi pembelajaran, dan bagi PAUD menambah media pembelajaran.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I kemampuan anak mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan, tetapi belum mencapai hasil maksimal. Kemudian peneliti melakukan perbaikan pada Siklus II, sehingga mencapai hasil yang diharapkan dan mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *Puzzle* Angka dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan di PAUD Sejahtera Bersama.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan *Puzzle* Angka di Pendidikan Anak Usia Dini Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang”**. Shalawat beserta salam tak lupa pula peneliti hadiahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang menjadi tauladan bagi umat islam.

Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan Skripsi ini, peneliti menyadari bahwa dalam perencanaan, pelaksanaan dan sampai pada tahap penyelesaian melibatkan banyak pihak dan telah mendapat bantuan yang sangat berharga baik secara moril maupun materil, untuk itu pada kesempatan kali ini izinkanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman MS, Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam penulisan Skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen, dan Staf Tata Usaha Jurusan Pendidikan Guru-Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan Skripsi ini.

5. Ibu Pengelola Pendidikan Anak Usia Dini Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang yang telah memberikan kesempatan dan waktu bagi peneliti untuk menyelesaikan Skripsi ini.
6. Kolaborator di Pendidikan Anak Usia Dini Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang yang telah membantu peneliti dalam pengambilan data.
7. Teman-teman PG-PAUD Angkatan 2013, atas kebersamaan dalam suka maupun duka dalam menjalani masa perkuliahan.
8. Keluarga terutama Orang Tua yang telah memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Dalam hal ini peneliti menyadari bahwa Skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu peneliti menerima saran, masukan dan kritikan yang positif serta bermanfaat untuk kesempurnaan Skripsi ini, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua serta sebagai sumbangan ilmu terhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan	7
Teori.....	7
1. Hakikat Anak Usia Dini.....	7
a. Pengertian Anak Usia Dini.....	8
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	9
2. Hakikat Perkembangan Kognitif	9
a. Pengertian Kognitif.....	10
b. Perkembangan Kognitif.....	12
c. Karakteristik Perkembangan Kognitif.....	13
d. Hakikat Lambang Bilangan.....	14
3. Hakikat Bermain.....	14
a. Pengertian Bermain.....	15
b. Karakteristik Bermain.....	17
c. Manfaat Bermain.....	19
4. Permainan <i>Puzzle</i> Angka.....	22
B. Penelitian	Yang 23
relevan.....	24
C. Kerangka	
Berpikir.....	

D. Hipotesis	25
Penelitian.....	25
	25
	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian.....	27
B. Tempat dan Waktu penelitian.....	28
C. Subjek Penelitian.....	37
D. Prosedur Penelitian.....	47
1. Kondisi awal.....	48
2. Siklus I.....	48
3. Siklus II.....	48
E. Definisi Operasional.....	49
F. Instrument Penelitian.....	49
1. Format Observasi.....	49
2. Format Dokumentasi.....	49
G. Teknik Pengumpulan Data.....	49
1. Observasi.....	50
2. Dokumentasi.....	51
H. Teknik Analisis Data.....	
1. Analisis Data Kuantitatif.....	52
2. Analisis Data Kualitatif.....	52
I. Indikator Keberhasilan.....	52
	55
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	74
A. Deskripsi Data.....	93
1. Kondisi Awal.....	102
2. Deskripsi Siklus I.....	
3. Deskripsi Siklus II.....	105
B. Analisis Data.....	105
C. Pembahasan.....	105
	106
BAB V PENUTUP.....	
A. Simpulan.....	107
B. Implikasi.....	
C. Saran.....	
DAFTAR PUSTAKA.....	
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1	Format Observasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka.....	48
Tabel 2	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui permainan <i>Puzzle</i> Angka (Sebelum Tindakan).....	53
Tabel 3	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus I Pertemuan 1.....	56
Tabel 4	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus I Pertemuan 2.....	59
Tabel 5	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus I Pertemuan 3.....	62
Tabel 6	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3.....	66
Tabel 7	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II pertemuan 1.....	75
Tabel 8	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Pertemuan 2.....	78
Tabel 9	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Pertemuan 3.....	81
Tabel 10	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II pertemuan 1, 2, dan 3.....	84
Tabel 11	Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Kategori Nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).....	94
Tabel 12	Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Kategori Nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH).....	96
Tabel 13	Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Kategori Nilai Mulai Berkembang (MB)..	98
Tabel 14	Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Kategori Nilai Belum Berkembang (BB)..	100

DAFTAR GRAFIK

Grafik		Halaman
Grafik 1	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui permainan <i>Puzzle</i> Angka (Sebelum Tindakan).....	54
Grafik 2	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus I Pertemuan 1.....	57
Grafik 3	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus I Pertemuan 2.....	60
Grafik 4	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus I Pertemuan 3.....	63
Grafik 5	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3.....	70
Grafik 6	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II pertemuan 1.....	76
Grafik 7	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Pertemuan 2.....	79
Grafik 8	Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Pertemuan 3.....	82
Grafik 9	Rekapitulasi Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II pertemuan 1, 2, dan 3.....	88
Grafik 10	Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Kategori Nilai Berkembang Sangat Baik (BSB).....	95
Grafik 11	Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Kategori Nilai Berkembang Sesuai Harapan (BSH).....	97
Grafik 12	Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan <i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Kategori Nilai Mulai Berkembang (MB).....	99
Grafik 13	Hasil Analisis Data Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan	

<i>Puzzle</i> Angka pada Siklus II Kategori Nilai Belum Berkembang (BB).....	101
--	-----

DAFTAR BAGAN

Bagan		Halaman
Bagan 1	Kerangka Berpikir.....	23
Bagan 2	Prosedur Penelitian Tindakan Kelas.....	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
Gambar 1	Alat Peraga <i>Puzzle</i> Angka 1-10.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1	Rencana Kegiatan Harian (RKH).....	
Lampiran 2	Lembaran Observasi.....	
Lampiran 3	Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	
Lampiran 4	Surat Izin Penelitian dari Ketua Jurusan PG-PAUD FIP UNP.....	
Lampiran 5	Surat Izin Penelitian dari Dinas Uptd. Kecamatan Nanggalo Padang.....	
Lampiran 6	Surat Izin Penelitian dari Pengelola PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang.....	
Lampiran 7	Surat Pernyataan telah Melaksanakan Penelitian di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang.....	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal yang sangat penting dan fundamental sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan hidup manusia. Anak usia dini berada pada rentang usia nol sampai enam tahun yang memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah masa keemasan atau biasa disebut dengan *Golden Age*, di mana pada masa ini semua potensi anak berkembang paling cepat dan merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosioemosional, dan spiritual.

Namun jika potensi yang dimilikinya tidak terstimulasi secara maksimal maka anak usia dini berada pada masa kritis, hal ini berdampak pada terhambatnya tahap perkembangan anak selanjutnya. Para ahli berpendapat bahwa masa keemasan ini terjadi hanya satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia dan tidak dapat diulang lagi.

Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 dinyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) 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 lebih lanjut.

Dalam perkembangannya, PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal maupun non formal. Penyelenggaraan PAUD jalur formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK) / Raudhatul Athfal (RA) yang menggunakan program untuk anak usia $4 \leq 6$ tahun. Sedangkan penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan non formal berbentuk Taman Penitipan Anak (TPA) yang menggunakan program untuk anak usia $0 \leq 6$ tahun dan Program Pengasuhan untuk anak usia $0 \leq 6$ tahun, Kelompok Bermain yang menggunakan program untuk anak usia $2 \leq 4$ tahun.

Menurut Peraturan Menteri Nomor 58 (2009) tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, dinyatakan bahwa lingkup pengembangan program kegiatan PAUD meliputi: (1) Nilai-nilai agama dan moral, (2) Sosial Emosional, (3) Bahasa, (4) Kognitif, dan (5) Fisik. Lingkup perkembangan kognitif anak usia dini terdiri dari: a) Pengetahuan umum dan sains, b) konsep bentuk, warna, dan pola, c) konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf.

Soefandi (2009:65) menyatakan bahwa di usia 5 tahun, anak biasanya sudah mulai memahami konsep bilangan dari 0-5, dan mungkin telah mampu menyebutkan bilangan dari 1-10. Pengetahuan anak terhadap bilangan diawali dengan penyebutan dan tidak diiringi sekaligus dengan pemahamannya terhadap bilangan yang disebutkan. Sementara itu dalam Permendiknas RI No. 58 (2009) tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini juga dinyatakan

bahwa konsep lambang bilangan pada anak usia dini adalah mampu menyebutkan lambang bilangan 1-10.

Sebagai seorang pendidik di Pendidikan Anak Usia Dini seharusnya mengetahui tahapan-tahapan perkembangan anak, agar rangsangan pendidikan yang akan diberikan kepada anak dapat dilakukan secara maksimal. Selain itu, diperlukan kemampuan pendidik dalam menyediakan dan memilih alat peraga yang tepat untuk mengembangkan setiap aspek yang dimiliki oleh anak.

Puzzle Angka merupakan salah satu alat peraga yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan. Melalui permainan *Puzzle* Angka, anak akan mencoba memecahkan masalah dengan menyusun gambar dengan tepat sesuai dengan urutan angka yang terendah sampai yang tertinggi.

Fenomena di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang di kelas B1 yang berusia 5-6 tahun, anak-anak mampu menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10 bahkan lebih dari 10, tetapi tidak bisa menunjukkan lambang bilangan yang disebutkannya. Pendidik mencoba menunjuk sejumlah benda kemudian meminta anak untuk menghitungnya, mereka dapat menghitung dengan benar. Tetapi sewaktu diminta untuk menunjukkan lambang bilangan dari jumlah benda yang telah dihitungnya, anak tidak dapat melakukannya. Hal ini disebabkan karena kurangnya kemampuan pendidik dalam menyediakan media atau alat peraga. Pendidik hanya menggunakan jari, kartu angka dan menulis lambang bilangan pada papan tulis, selain itu metode yang

digunakan pendidik dalam mengenalkan lambang bilangan kurang menarik minat anak. Anak bahkan cenderung bosan dengan kegiatan mengenal lambang bilangan ini.

Berdasarkan fenomena dari uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang akan membantu pengembangan kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan *Puzzle* Angka. Sehubungan dengan itu, penulis memilih judul penelitian “ Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Permainan *Puzzle* Angka Di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang “.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dihadapi dalam penelitian di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang, sebagai berikut :

1. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan.
2. Kurangnya kemampuan pendidik dalam menyediakan alat peraga yang bervariasi dalam mengenal lambang bilangan.
3. Metode yang digunakan pendidik dalam mengenalkan lambang bilangan, kurang menarik minat anak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada masalah masih rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut di atas, maka penulis merumuskan masalah yang akan menjadi fokus dari perbaikan pembelajaran yaitu “ Bagaimanakah Permainan *Puzzle* Angka dapat Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Lambang Bilangan di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang ? “.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang.

F. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian tindakan kelas ini adalah :

a. Peserta didik

Bagi peserta didik yang terlibat langsung sebagai subyek penelitian diharapkan dapat mendorong semangat belajar anak untuk memahami konsep lambang bilangan.

b. Pendidik

Bagi pendidik, penelitian ini dapat memudahkan untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan serta membangkitkan kreativitas pendidik dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang

Bagi PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang dapat mengoptimalkan kualitas belajar dan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Anak usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Fadlillah, (2012: 19) anak usia dini ialah anak yang berkisar antara usia 0 - 6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya. Pada tahap inilah, masa yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang nantinya diharapkan dapat membentuk kepribadiannya.

Beberapa ahli dalam bidang pendidikan dan psikologi memandang perkembangan anak usia dini merupakan periode yang sangat penting dan perlu mendapatkan penanganan sedini mungkin. Montessori dalam Fakhruddin (2010: 272) berpendapat bahwa kehidupan tahun-tahun awal merupakan tahun-tahun yang paling kreatif dan produktif bagi anak. Pada periode ini semua potensi yang dimiliki anak berkembang paling cepat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa masa usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi seluruh aspek perkembangan anak. Di masa inilah perlu diberikan rangsangan pendidikan agar semua aspek perkembangan anak dapat meningkat dengan baik.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan masa ketika anak memiliki kekhasan dalam bertingkah laku. Segala bentuk aktivitas atau tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah, sebab masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa. Untuk itu sebagai orang tua dan pendidik wajib mengerti karakteristik-karakteristik anak usia dini, supaya segala bentuk perkembangan anak dapat terpantau dengan baik.

Menurut *Ibid* dalam Fadlillah, (2012: 57) menyatakan karakteristik anak usia dini adalah, a) Unik, b) Egosentris, c) Aktif dan energik, d) Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, e) Eksploratif dan berjiwa petualang, f) Spontan, g) Senang dan kaya dengan fantasi, h) Masih mudah frustrasi, i) Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, j) Daya perhatian yang pendek, k) Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalamannya, l) Semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Sedangkan karakteristik anak usia dini menurut Suryana (2013: 32-33) adalah sebagai berikut: 1) anak bersifat egosentris, 2) anak memiliki rasa ingin tahu (Curiosity), 3) anak bersifat unik, 4) anak kaya imajinasi dan fantasi, 5) anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Sementara itu, Mulyasa (2012: 40) menyatakan anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial,

moral, spiritual maupun emosional. Anak usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk membentuk fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman selanjutnya.

Dapat disimpulkan bahwa memahami dan mengerti karakteristik anak usia dini merupakan hal yang sangat penting bagi orang tua dan pendidik, sehingga dapat dijadikan pertimbangan untuk memberikan pendidikan yang tepat kepada anak sesuai dengan potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing anak.

2. Hakikat Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Pengertian Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Anak usia dini mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui bermain. Bermain memberi kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan, berinteraksi dan mengontrol emosi, serta mengembangkan kemampuan simbolik mereka.

Teori perkembangan kognitif berakar dari teori kognisi. Secara umum kognisi diartikan sebagai apa yang diketahui serta dipikirkan oleh seseorang. Menurut Flavell dalam Setiono (1977: 2) menyatakan bahwa definisi kognisi sulit diuraikan. Sesungguhnya semua proses psikologis dalam diri manusia saling berinteraksi. Sebagai salah satu contoh diutarakan, apa yang diketahui dan dipikirkan seseorang

(kognisi) jelas berinteraksi dengan bagaimana orang tersebut merasakannya (emosi).

Kognitif menurut Susanto (2011: 47) adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Sementara Desmita (2011: 97-98) menyatakan bahwa :

“kognitif atau pemikiran adalah istilah yang digunakan oleh ahli psikologi untuk menjelaskan semua aktivitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan, atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya”.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kognitif adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana seseorang atau individu dalam memperoleh, mempelajari, dan menilai suatu kejadian yang ada di lingkungannya.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara anak berpikir. Kemampuan anak untuk mengkoordinasikan berbagai cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat digunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan.

Menurut Patmonodewo (2008:27), dinyatakan bahwa perkembangan kognitif anak-anak dijelaskan dengan berbagai teori

dan berbagai peristilahan. 1) Aliran tingkah laku (*behaviorisme*) berpendapat bahwa pertumbuhan kecerdasan melalui terhimpunnya informasi yang makin bertambah. 2) Aliran “Interactionist” atau “developmentalis”, berpendapat bahwa pengetahuan berasal dari interaksi anak dengan lingkungannya. 3) Piaget (1996) menjelaskan perkembangan kognitif terdiri dari empat tahapan perkembangan yaitu tahapan *sensorimotor*, tahapan *praoperasional*, tahapan *kongkret operasional* dan *formal operasional*.

Sementara itu menurut Susanto (2011: 52) perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pikiran adalah bagian dari berpikir otak, bagian yang digunakan yaitu untuk pemahaman, penalaran, pengetahuan, dan pengertian. Perkembangan pikirannya, seperti: 1) belajar tentang orang, 2) belajar tentang sesuatu, 3) belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, 4) memperoleh banyak ingatan, dan 5) menambah banyak pengalaman.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah perkembangan dari pikiran. Pertumbuhan kecerdasan anak terhimpun dari informasi yang semakin bertambah melalui interaksi anak dengan lingkungannya.

c. Karakteristik Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah dari pikiran. Pikiran anak-anak sudah dapat bekerja aktif semenjak anak dilahirkan. Untuk mengoptimalkan perkembangan kognitif anak, perlu untuk memahami karakteristik perkembangan kognitif.

Karakteristik perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun sampai usia 5-6 tahun menurut Susanto (2011: 58) adalah:

- 1) Memahami konsep makna berlawanan; kosong/penuh atau ringan/berat.
- 2) Menunjukkan pemahaman mengenai di dasar/di puncak; di belakang/di depan; di atas/di bawah.
- 3) Mampu memadankan bentuk lingkaran atau persegi dengan objek nyata atau gambar.
- 4) Sengaja menumpuk kotak atau gelang sesuai ukuran.
- 5) Mengelompokkan benda yang memiliki persamaan; warna, bentuk, atau ukuran.
- 6) Mampu mengetahui dan menyebutkan umurnya.
- 7) Memasangkan dan menyebutkan benda yang sama, misalnya: “apa pasangannya piring?”.
- 8) Mencocokkan segitiga persegi panjang dan wajik.
- 9) menyebutkan lingkaran dan kotak jika diperlihatkan.
- 10) Memahami konsep lambat/cepat, sedikit/banyak, tipis/tebal, sempit/luas.
- 11) Mampu memahami apa yang harus dilakukan jika tali sepatu lepas, jika haus, dan jika mau keluar saat hujan.
- 12) Mampu menjelaskan; mengapa seseorang perlu memiliki kunci, lemari, pakaian, mobil, dan lain-lain.
- 13) Menyentuh dan menghitung angka sebanyak empat sampai tujuh benda.
- 14) Merangkai kegiatan sehari-hari dan menunjukkan kapan setiap kegiatan dilakukan.
- 15) Mengenal huruf kecil dan huruf besar.
- 16) Mengenal dan membaca tulisan yang seringkali dilihat di sekolah dan di rumah.
- 17) Mampu menjelaskan fungsi-fungsi profesi yang ada di masyarakat, seperti: dokter, perawat, petugas pemadam kebakaran, dan lain-lain.
- 18) Mengenal dan menghitung angka sampai 20.
- 19) Mengetahui letak jarum jam untuk kegiatan sehari-hari.
- 20) Melengkapi empat analogi yang berlawanan: es itu dingin, api itu panas, dan lain-lain.
- 21) Memperkirakan hasil yang realistis untuk setiap cerita.
- 22) Menceritakan kembali buku cerita bergambar dengan tingkat ketepatan yang memadai.
- 23) Menceritakan kembali lima gagasan

utama dan suatu cerita. 24) Paham mengenai konsep arah: di tengah/di pojok, kiri/kanan. 25) Mengklasifikasikan angka, tulisan, buah, dan sayur.

Sedangkan menurut Balitbang Diknas (2002) dalam Yusuf L.N (2011: 54) mengemukakan karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini adalah sebagai berikut : 1) Dapat menggunakan konsep waktu. 2) Dapat mengelompokkan benda dengan berbagai cara (warna, ukuran, bentuk). 3) Mengenal bermacam-macam rasa, bau, suara, ukuran, dan jarak. 4) Mengenal sebab akibat. 5) Dapat melakukan uji coba sederhana. 6) Mengenal konsep bilangan. 7) Mengenal bentuk-bentuk geometri. 8) Mengenal alat untuk mengukur. 9) Mengenal penambahan dan pengurangan dengan benda-benda.

Kesimpulan yang dapat diambil dari pendapat para ahli diatas, bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak usia dini adalah sudah mampu menggunakan pikirannya dalam mengatasi masalah yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya: apa yang dilakukan jika tali sepatunya lepas.

d. Hakikat Lambang Bilangan

Triharso (2013: 49) menyatakan bahwa bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari anak dalam pengembangan kepekaan bilangan. Peka terhadap bilangan berarti tidak sekedar menghitung. Kepekaan bilangan mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu lawan satu.

Selain itu Uno (2010: 109) juga berpendapat, matematika memiliki konsep struktur dan hubungan-hubungan yang banyak menggunakan simbol. Simbol-simbol ini sangat penting dalam membantu memanipulasi aturan-aturan yang beroperasi dalam struktur-struktur simbolis juga memberikan fasilitas komunikasi sehingga dapat memungkinkan untuk mendapatkan sejumlah informasi, dan dari informasi inilah dapat dibentuk konsep-konsep baru.

Menurut Mutiah (2010: 161), dijelaskan bahwa anak akan memahami konsep melalui pengalaman/bermain melalui benda konkret. Setelah konsep dipahami oleh anak, baru perkenalkan lambang konsep. Terakhir, beri anak kesempatan untuk menulis lambang bilangan atas konsep konkret yang telah mereka pahami. Burns mengumpamakan ketiga tahapan seperti sebuah kereta lengkap dengan kereta dan kudanya. Kuda adalah konsep, gerobak adalah tugas-tugas yang berupa lambang-lambang. Sehingga kuda harus berada di depan untuk bisa menarik gerobak.

Jadi dapat disimpulkan, bahwa lambang bilangan adalah merupakan simbol atau lambang dari suatu bilangan.

3. Hakikat Bermain Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang paling disukai oleh semua orang. Bermain bukan hanya dunia anak tetapi dunia kita semua, tua, muda, semua suka bermain. Bagi anak usia dini, bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari setiap langkahnya sehingga

semua aktivitasnya selalu di mulai dan di akhiri dengan bermain. Bermain juga merupakan cara anak untuk mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan, dan menjelajahi lingkungannya.

Menurut sudono (2000: 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Sementara itu bermain menurut Dworetzky (1990) dalam Moeslichatoen (2004: 24), Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan dan memberikan kesenangan dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman bagi anak.

b. Karakteristik bermain

Anak senang dengan bermain, sehingga setiap kegiatannya selalu di mulai dan di akhiri dengan bermain. Melalui bermain anak dapat memperoleh pengetahuan dan mengembangkan imajinasinya.

Menurut Jeffree, McConkey, dan Hewson dalam Sujiono (2010: 37) terdapat enam karakteristik kegiatan bermain yaitu:

- 1) Bermain datang dari dalam diri anak, artinya bermain dilakukan dengan sukarela bukan paksaan.

- 2) Bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena bermain adalah suatu kegiatan untuk dinikmati, anak memilih cara bermainnya sendiri.
- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, oleh karenanya bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
- 4) Bermain fokus pada proses daripada hasil.
- 5) Bermain didominasi oleh pemain, di mana pemainnya adalah anak itu sendiri bukan didominasi oleh orang dewasa.
- 6) Bermain melibatkan pemain secara aktif, artinya anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain.

Selanjutnya karakteristik bermain menurut pendapat Soefandi (2009: 18), sebagai berikut:

- 1) Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental.
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan karena si pelaku sangat menikmati dalam melakukan kegiatan bermain.
- 3) Bermain dilakukan bukan karena paksaan, melainkan karena keinginan sendiri.
- 4) Dalam bermain, individu bertindak laku secara sopan sesuai dengan keinginannya.
- 5) Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi si pelaku.
- 6) Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku.
- 7) Makna dan kesan bermain sepenuhnya ditentukan oleh si pelaku

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa karakteristik bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan tanpa adanya paksaan, aturan dan melibatkan anak langsung dalam permainan.

c. Manfaat bermain

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, dengan bermain anak dapat mengeluarkan ide atau gagasannya, kesenangan yang diperoleh melalui bermain dapat bermanfaat untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangannya. Pada saat kegiatan bermain berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik.

Manfaat bermain menurut pendapat Soefandi (2009: 40) adalah :

- 1) Manfaat Fisik
Bermain aktif, seperti berlari, melompat, memanjat, dan sebagainya, membantu anak mematangkan otot-otot dan melatih keterampilan anggota tubuhnya.
- 2) Manfaat terapi
Bermain mengandung terapi. Dalam kehidupan sehari-hari, anak butuh penyaluran bagi ketegangan sebagai akibat dari batasan lingkungan. Bermain membantu anak mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengeluarkan energi yang tersimpan sesuai dengan tuntutan sosialnya, dan juga memberikan peluang bagi anak untuk mengungkapkan keinginan dan hasratnya.
- 3) Manfaat edukatif
Melalui bermain dengan alat-alat, anak dapat mempelajari hal-hal baru yang berhubungan dengan bentuk, warna, ukuran, dan struktur suatu benda.
- 4) Manfaat kreatif
Bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kreatifitasnya. Anak bereksperimen dengan gagasan-gagasan barunya, baik menggunakan alat atau tidak menggunakan alat.
- 5) Pembentukan konsep diri
Melalui bermain, anak belajar mengenali dirinya dan hubungannya dengan orang lain. Anak menjadi tahu apa saja kemampuannya dan bagaimana perbandingannya dengan kemampuan anak-anak lain. Hal ini memungkinkan anak membentuk konsep diri yang jelas dan realistis.

- 6) Manfaat sosial
Bermain bersama teman-teman sebaya membuat anak belajar membangun suatu hubungan sosial dengan anak-anak lain yang belum dikenalnya dan mengatasi persoalan yang ditimbulkan oleh hubungan tersebut.
- 7) Manfaat moral
Bermain memberikan sumbangan yang sangat penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah, anak belajar mengenai norma-norma kelompok, tentang benar atau salah, bagaimana bersikap adil, jujur, penyayang, ramah, dan sebagainya.

Kemudian manfaat bermain menurut pendapat Musbikin (2010 :

92) adalah :

- 1) *Learning by Planning*.
Bagi anak bermain dapat menyeimbangkan motorik kasar - seperti berlari, melompat, atau duduk - serta motorik halus - seperti menulis, menyusun gambar atau balok, menggunting dan lain-lain.
- 2) Mengembangkan otak kanan.
Dalam beberapa kondisi belajar formal, sering kali kinerja otak kanan tidak optimal. Melalui bermain, fungsi kerja otak kanan dapat dioptimalkan karena bermain dengan teman sebaya sering kali menimbulkan keceriaan bahkan pertengkaran.
- 3) Mengembangkan pola sosialisasi dan emosi anak.
Bermain dapat menjadi sarana anak untuk belajar menempatkan dirinya sebagai makhluk sosial.
- 4) Belajar memahami nilai memberi dan menerima.
Bermain bersama teman sebayanya bisa membuat anak belajar memberi dan berbagi, serta belajar memahami nilai *take and give* dalam kehidupannya sejak dini.
- 5) Sebagai ajang untuk berlatih merealisasikan rasa dan sikap percaya diri (*self confidence*), mempercayai orang lain (*trust to people*), kemampuan bernegosiasi (*negotiation ability*), dan memecahkan masalah (*problem solving*).

Kesimpulan manfaat bermain menurut teori di atas adalah bermain merupakan kebutuhan bagi anak. Bermain dapat menyehatkan tubuh, melatih empati dan dapat menumbuhkan rasa percaya diri.

4. Permainan *Puzzle* Angka

Menurut Yustisia (2013: 118), *Puzzle* merupakan salah satu mainan yang sangat disarankan karena banyak manfaat yang bisa diperoleh anak, salah satunya adalah meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. Melalui permainan *Puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu dengan menyusun gambar dengan tepat.

Sementara itu Patmonodewo (2008:19) menyatakan bahwa *Puzzle* (mainan bongkar pasang). Yang paling sederhana adalah papan bentuk (lingkaran, segi-4, segi-3, bintang, oval dan sebagainya). Model *Puzzle* lain adalah suatu gambar tertentu yang kemudian dipotong-potong, setelah gambar tersebut ditebarkan di meja, anak diminta menyatukan kembali.

Angka adalah tanda atau lambang sebagai pengganti bilangan. (m.artikata.com/arti-319026-angka.html).

Permainan *Puzzle* Angka merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, melalui kegiatan ini anak dapat memperkuat konsep tentang lambang bilangan.

Salah satu konsep matematika yang paling penting dipelajari oleh anak usia dini adalah pengembangan kepekaan pada bilangan. Peka pada bilangan berarti lebih dari sekedar menghitung. Kepekaan bilangan itu mencakup pengembangan rasa kuantitas dan pemahaman kesesuaian satu

lawan satu. Anak usia dini sudah mulai belajar berhitung, tetapi tidak memahami lambang-lambangnyanya. Misalnya, anak dapat menyebutkan angka “satu, dua, tiga” tetapi tidak memahami konsep lambang dari bilangan yang disebutkannya.

Berdasarkan masalah di atas, permainan *Puzzle* Angka dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi anak dalam belajar mengenal lambang bilangan, karena melalui bermain pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna bagi anak.

Tujuan dari permainan *Puzzle* Angka ini adalah untuk menarik minat anak dalam mengenal lambang bilangan sehingga penanaman tentang konsep lambang bilangan lebih cepat dimengerti dan dipahami oleh anak.

Cara pelaksanaan permainan ini adalah: sebelum melakukan kegiatan pembelajaran, kondisikan anak dalam keadaan senang dan santai, perlihatkan gambar *Puzzle* Angka kepada anak, sambil mengadakan Tanya jawab seputar gambar *Puzzle*. Sebelum anak mencoba melakukan kegiatan permainan, pendidik menjelaskan terlebih dahulu tata cara permainan *Puzzle* Angka. Setelah anak memahami cara permainan *Puzzle* Angka, maka masing-masing anak diminta untuk menempelkan potongan-potongan *Puzzle* Angka sesuai dengan urutan angka yang terendah sampai angka yang tertinggi.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara perorangan, hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan masing-masing anak dalam memahami konsep angka atau lambang bilangan.



Gambar 1. Alat peraga *Puzzle* Angka 1-10

B. Penelitian Yang Relevan

Guna menghindari terjadinya penelitian yang sama dengan penelitian yang terdahulu maka penelusuran yang terkait dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan Rika Yuli Musfita (2008) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Peningkatan Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Kalung Angka Bagi Anak Di Raudhatul Athfal Alquran Thawalib Padang Panjang “. Penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan kalung angka di Raudhatul Athfal Alquran Thawalib Padang Panjang.
2. Penelitian yang dilakukan Wirda Ilisma (2009) dalam penelitian tindakan kelas yang berjudul “ Peningkatan Pengenalan Konsep Lambang Bilangan Melalui Permainan Acak Kartu Angka Di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol ”. Penelitian ini menunjukkan dengan menggunakan acak kartu angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan di TK Al-Hidayah Kumpulan Kecamatan Bonjol.

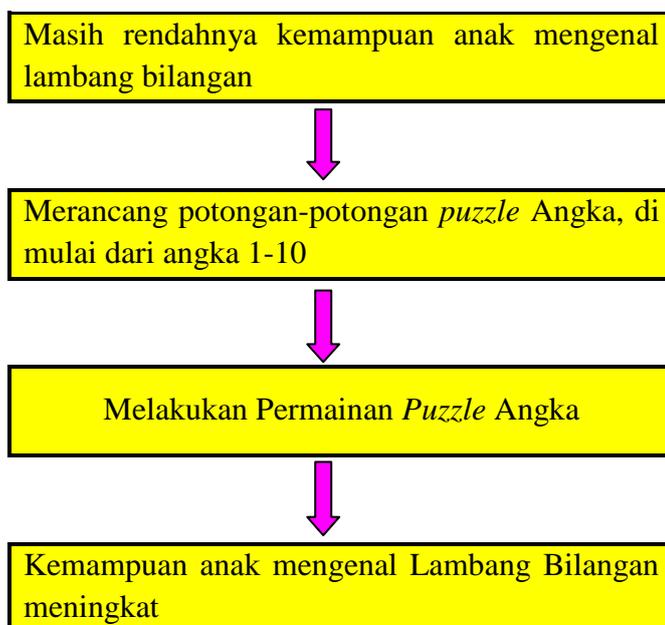
Penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Persamaan penelitian relevan di atas adalah sama-sama meningkatkan kemampuan anak mengenal Lambang Bilangan. Perbedaannya dalam proses pembelajaran, peneliti berencana menggunakan *Puzzle* Angka.

C. Kerangka Berpikir

Penggunaan *Puzzle* Angka dalam pembelajaran di PAUD diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka atau lambang bilangan. Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan akan memudahkan aktivitas anak sehari-hari, karena angka atau lambang bilangan sering dijumpai oleh anak di lingkungan sekitarnya.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan secara berkelompok dan individu. Dengan nuansa yang menyenangkan, melalui permainan *Puzzle* Angka peneliti mengharapkan peningkatan kemampuan yang signifikan terhadap pengenalan lambang bilangan di Kelompok B1 PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang.

Dari uraian di atas dapat dilihat pada kerangka berpikir dalam diagram berikut :



Bagan 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis tindakan adalah permainan *Puzzle* Angka dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari Bab I sampai Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Hasil penelitian yang diperoleh, terdapat peningkatan kemampuan anak mengenal lambang bilangan di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang. Hal ini membuktikan bahwa dengan permainan *Puzzle* Angka dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.

Permainan *Puzzle* Angka yang dilakukan di PAUD Sejahtera Bersama Kurao Pagang Padang, merupakan permainan yang menyenangkan. Anak nampak tertarik dan antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

B. Implikasi

Kemampuan anak mengenal lambang bilangan melalui permainan *Puzzle* Angka telah berhasil, dilihat dari meningkatnya kemampuan anak mengenal lambang bilangan yang ditandai dengan sudah mampunya anak menyusun *Puzzle* Angka 1-10.

Dengan adanya permainan *Puzzle* Angka ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan saran-saran yang membangun demi kesempurnaan Penelitian Tindakan Kelas pada masa-masa yang akan datang.

1. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan media yang bervariasi untuk mengembangkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.
2. Pendidik sebaiknya mempunyai kemampuan dalam menciptakan serta mempraktikkan berbagai media yang dapat mengembangkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan.
3. Agar kegiatan pembelajaran lebih menarik untuk anak, sebaiknya pendidik lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang disajikan sewaktu melakukan kegiatan.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan Skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Desmita. 2011. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fakhrudin, Asef Umar. 2010. *Sukses Menjadi Guru TK-PAUD*. Jogjakarta: Bening.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- M.artikata.com/arti-319026-angka.html
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta Rineka Cipta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Jogjakarta: Laksana.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Permendiknas RI No. 58. 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat PAUD Direktorat Jenderal Pendidikan Non Formal dan Informal Kementerian Pendidikan Nasional.
- Patmonodewo, Soemiarti. 2008. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Setiono, Kusdwiratri. 2008. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Soefandi, Indra, S Ahmad Pramudya. 2009. *Strategi Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*. Jakarta: Bea Media Indonesia.
- Sudijono, Anas. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.