

**PENINGKATAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
PERMAINAN BERHITUNG DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA PUZZLE PADA KELOMPOK B MAWAR DI TAMAN
KANAK-KANAK AL-IKHLAS DUMAI**

Tesis



Oleh :

**Novia Chandra
Nim 10771**

**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

ABSTRAK.

Novia Chandra. 2012. Increased activity and learning outcomes of math game by using the puzzle in group BMawar at TK Al-IkhlasDumai. Thesis. university Of Negeri Padang Pascasarjana Program.

The game is known as a social activity for children. in line with advances in cognitive psychology, the game can also be used to increase confidence, friendship as well as learning activities. Results of identification at TK Al-Ikhlasdumai, shows a lack of attention to the child's cognitive development learning about the concept of numbers and the symbol numbers given teachers, as well as teachers action have not shown the maximum results and the lack of a supportive learning aids so that children are less able teachers apply information. Otherwise it is necessary to study the development effort inspirational, innovative, challenging, fun and motivating and can provide a positive response to the child's learning process and to improve children's cognitive development.

Action research was conducted at TK Al-IkhlasDumai semester I. Implementation class act performed two cycles, in which the children were divided into three groups where each group consisting of eight people. Hypothesis proposed measures in this study were learning to use the media puzzle can enhance the activity and learning outcomes Of Math games atTK Al-IkhlasDumai.

The analysis shows that the media puzzle can enhance children's learning activities and outcomes in the Math game at Tk Al-IkhlasDumai. Generally learning more effectively with the media puzzle where children tend to be more active and enthusiastic in learning because the child is directly involved in the learning facilitator and teacher. Implication of this study is that the media puzzle can enhance the activity and results of learning where children are more easily understand the material and attract children. In this case required the ability of teachers to develop the creativity in managing learning with media puzzle.

ABSTRAK

Novia Chandra. 2012. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Permainan Berhitung dengan Menggunakan Media Puzzle pada Kelompok B Mawar di Taman Kanak-kanak Al-ikhlas Dumai. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Permainan dikenal sebagai alat aktivitas sosial bagi anak-anak. Sejalan dengan kemajuan psikologi kognitif, permainan juga dapat digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri, persahabatan dan juga sebagai kegiatan belajar. Hasil identifikasi di Taman kanak-kanak Al-Ikhlas Dumai, menunjukkan kurangnya perhatian anak terhadap pembelajaran pengembangan kognitif tentang konsep bilangan dan lambing bilangan yang diberikan guru, begitu juga usaha guru belum memperlihatkan hasil yang maksimal dan kurangnya alat peraga yang menunjang pembelajaran sehingga anak kurang mampu mengaplikasikan keterangan guru. Selain itu perlu dilakukan upaya pengembangan pembelajaran yang inspiratif, inovatif, menantang, menyenangkan dan memotivasi dan dapat memberikan respons positif belajar kepada anak untuk meningkatkan proses dan pengembangan kognitif anak.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada TK Al-Ikhlas Dumai semester ganjil Tahun Ajaran 2011-2012. Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan dua siklus, dimana anak-anak dibagi dalam 3 kelompok dimana masing-masing kelompok terdiri dari 8 orang. Hipotesis tindakan yang diajukan pada penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media puzzle dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar permainan berhitung di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Dumai.

Hasil analisis menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak dalam permainan berhitung di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Dumai. Secara umum pembelajaran dengan media puzzle lebih efektif dimana anak cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam belajar karena anak terlibat langsung dalam pembelajaran dengan fasilitator dan bimbingan guru. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media puzzle dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar dimana anak lebih mudah mengerti materi dan menarik minat anak. Dalam hal ini dituntut kemampuan guru untuk mengembangkan kreativitas dalam mengelola pembelajaran dengan media puzzle.

Suratpernyataan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Tesis dengan judul **“Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Permainan Berhitung dengan Menggunakan Media Puzzle pada Kelompok B Mawar di Taman kanak-kanak Al-ikhlas Dumai “**, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau yang dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan yang berlaku.

Padang, Desember 2012

Saya yang menyatakan

Novia Chandra

NIM. 10771

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat dan rahmatnya penulisan tesis yang berjudul **Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Permainan Berhitung dengan Menggunakan Media Puzzle pada Kelompok B Mawar di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Dumai** dapat diselesaikan dengan baik dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

Tesis ini tidak terlepas dari bantuan moril maupun materil dan sumbangan pemikiran, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. H. Mukhaiyar, M.Pd. direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang dan juga selaku Pembimbing I atas bimbingan, arahan dan bantuan demi kesempurnaan tesis ini.
2. Dr. Ramalis Hakim, M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan perhatian, ide, saran, masukan dan kritikan yang sangat membangun dalam penyelesaian tesis ini.
3. Dr. Jasrial, M.Pd. sebagai kontributor dan penguji yang sudah banyak memberi saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
4. Prof. Dr. H. Nurtain sebagai kontributor dan penguji yang sudah banyak memberi saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
5. Prof. Dr. Ungsi OA, M.Ed. Sebagai kontributor dan penguji yang sudah banyak memberi saran dalam rangka penyempurnaan tesis ini.
6. Yenita Roza, Ph.D. dan Drs. Suarman, M.Pd. sebagai pengelola Pascasarjana Universitas Riau kerjasama PPs. Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas pada penulis dalam mengikuti perkuliahan.

7. Mama Hj. Nurhayati dan Papa H. Asmurni Murad, yang selalu mendoakan sepanjang waktu, mendampingi, memberikan support, serta bantuan dalam bentuk apapun yang mungkin tidak ternilai harganya bagi penulis.
8. Mertuaku Hj. Syamsawati dan H. Syamsu Akmal atas doa dan bantuan yang telah diberikan selama ini.
9. Suami tercinta H. Ulya Akmal,SE. serta buah hatiku Rafif Haziq Ulya atas doa, perhatian dan kasih sayang selama ini yang akhirnya menjadi cambuk bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.
10. Kakanda Yenni Chandra,SE., dr. Linna Chandra serta Adinda Syafriani Chandra, S.Farm. dan Ade Rahman Putra, ST yang selalu ada saat penulis membutuhkan bantuan.
11. Kepala Sekolah serta Majelis Guru TK Al-Iklas Dumai yang memberikan kritik serta saran demi terselesaikannya tesis ini.
12. Seluruh Karyawan/I Universitas Riau dan Universitas Negeri Padang atas bantuan dan kerjasamanya dalam penyelesaian tesis ini.
13. Rekan-rekan seangkatan (2008) dan seperjuangan,"KEEP IN TOUCH"☺

Semoga semua bantuan, dorongan dan bimbingan yang telah diberikan dengan keikhlasan dan ketulusan hati menjadi amal ibadah dan mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Akhirnya penulis menyadari penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Dengan segala kerendahan hati, kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Mudah-mudahan tulisan yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Padang, Desember 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT.....	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS.....	iii
PERSETUJUAN KOMITE PEMBIMBING.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Rumusan masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat penelitian.....	10
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teoretik.....	11
1. Aktivitas Belajar.....	11
2. Hasil Belajar	15
3. Permainan Berhitung di Taman Kanak-Kanak.....	17
4. Media Puzzle.....	20
5. Hubungan aktivitas, hasil belajar, permainan berhitung	

dan media puzzle.....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	28
D. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Setting Penelitian.....	32
C. Rencana dan Prosedur Penelitian.....	33
D. Instrumen Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis data.....	41
G. Indikator Keberhasilan.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Penelitian.....	44
B. Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	89
B. Implikasi	89
C. Saran	90
DAFTAR RUJUKAN.....	91
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Belajar Permainan Berhitung Tahun 2008 s/d 201.....	7
2. Klasifikasi Aktivitas anak.....	35
3. Ringkasan Aktivitas anak Siklus I pertemuan 1.....	53
4. Ringkasan Aktivitas anak Siklus I pertemuan 2.....	54
5. Ringkasan Aktivitas guru Siklus I pertemuan 1.....	56
6. Ringkasan Aktivitas guru Siklus I pertemuan 2.....	57
7. Ringkasan data hasil belajar anak Siklus I.....	59
8. Ringkasan Aktivitas anak Siklus II pertemuan 1.....	70
9. Ringkasan Aktivitas anak Siklus II pertemuan 2.....	71
10. Ringkasan Aktivitas guru Siklus II pertemuan 1.....	72
11. Ringkasan Aktivitas guru Siklus II pertemuan 2.....	74
12. Ringkasan data hasil belajar anak Siklus II.....	76
13. Rekapitulasi Aktivitas, hasil belajar permainan berhitung Dengan menggunakan media puzzle.....	79
14. Rata-rata aktivitas anak persiklus.....	80
15. Hasil observasi aktivitas guru siklus I dan II.....	85
16. Hasil belajar anak siklus I dan II.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. KerangkaPemikiran.....	28
2. AlurPelaksanaanTindakan.....	32
3. Histogram hasilbelajaranaksiklus I.....	60
4. Histogram hasilbelajaranaksiklus II.....	76
5. Histogram peningkatanaktivitasbelajaranakSiklus I dan II ...	81
6. Histogram Observasiaktivitas guru.....	85
7. Histogram peningkatanhasilbelajaranak.....	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Jaringantemakecil.....	93
2. Rencanakegiatanmingguan.....	94
3. Rencanakegiatanhariansiklus I pertemuan I	95
4. Lembaranobservasiaktivitasanak.....	103
5. Lembarvalidasi instrument	107
6. Data observasiaktivitas guru	115
7. Data hasilbelajar	119
8. LembarPengamatanPembelajaran	121

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Taman kanak-kanak (TK) merupakan satuan pendidikan formal pertama yang diselenggarakan dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Untuk itu, TK sebagai lembaga pendidikan harus mampu mengembangkan potensi anak didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, sebagai lembaga pendidikan formal sebelum memasuki sekolah dasar, dan lembaga pendidikan pra sekolah yang memberikan kesempatan kepada anak-anak usia 4 sampai dengan 6 tahun untuk mengembangkan emosi dan daya pikir. TK memberikan stimulus agar mental spiritual anak berkembang dengan baik. Guna mencapai tingkat perkembangan yang optimal keselarasan hubungan antara anak dan tenaga pendidik sangat diperlukan. Lembaga ini dianggap penting karena bagi anak usia ini merupakan usia emas yang didalamnya terdapat “masa peka” yang hanya datang sekali. Masa peka merupakan suatu masa yang menuntut perkembangan anak dikembangkan secara optimal (Diknas, 2007).

Usia Taman Kanak-kanak merupakan usia yang sangat baik dalam mengembangkan intelektualnya. Perkembangan berpikir anak usia Taman Kanak-kanak atau pra sekolah sangat pesat. Perkembangan intelektual anak yang sangat pesat terjadi pada usia 0 sampai usia pra sekolah (5 tahun).

Dalam masa ini segala potensi anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan orangtua dan guru taman Kanak-kanak (Nurbiana, 2005).

Depdiknas (2007) mengemukakan bahwa lima tahun pertama dalam kehidupan anak merupakan dasar bagi perkembangan anak. Depdiknas (2007) bahwa usia 0 sampai 6 tahun adalah usia keemasan bagi anak (Golden Age). Pada usia ini munculnya masa peka terhadap sejumlah aspek perkembangan. Berhasil atau gagal nya anak menjalani periode usia keemasan ini, akan menentukan proses selanjutnya. Jika pada masa ini anak berhasil maka diasumsikan ia tidak akan mendapatkan hambatan yang berarti dalam hidupnya kelak, namun jika gagal melewati masa ini di khawatirkan akan terjadi ketidakharmonisan didalam perkembangan selanjutnya.

Pendidikan Taman Kanak-kanak memberikan kesempatan belajar dan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan usia tiap tingkatannya. Anak diajarkan berhitung, membaca (lebih tepatnya mengenal aksara dan ejaan), bernyanyi, bersosialisasi dalam lingkungan keluarga dan teman-teman sepermainannya dan berbagai macam keterampilan lainnya. Tujuan kegiatan ini semua adalah untuk meningkatkan kreativitas anak dan memacunya untuk belajar mengenal bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui pendidikan nilai moral, agama, sosial, emosional, fisik/motorik, kognitif, bahasa, seni dan kemandirian (Wikipedia Indonesia, 2008) agar dapat nantinya melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah dasar (SD) sekaligus sebagai salah satu upaya mempersiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar merupakan salah satu fungsi pendidikan TK. Untuk mewujudkan fungsi tersebut, maka program kegiatan belajar di TK telah disusun sedemikian rupa yang mencakup (1) bidang

pengembangan perilaku melalui pembiasaan yang terwujud dalam kegiatan sehari-hari yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, sosial, emosional dan kemandirian, dan (2) bidang pengembangan kemampuan dasar yang meliputi pengembangan kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik, dan seni (Depdiknas, 2004).

Selama ini ada pemahaman yang salah, mereka menganggap bahwa guru Taman Kanak-kanak tidak lagi berpandangan bahwa taman yang paling indah tempat bermain dan berteman banyak yang penuh dengan suasana yang inovatif. Akan tetapi tempat belajar, tempat mendengar guru mengajar dan mengerjakan PR. Tentu saja hal ini akan membuat anak-anak jenuh, pasif dan terlebih lagi hilang sebagian masa bermainnya.

Model pembelajaran merupakan suatu rancangan untuk menggambarkan rincian dan penciptaan lingkungan yang menjadikan anak untuk berinteraksi dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan / perkembangan pada diri anak. Komponen model pembelajaran meliputi konsep, tujuan pembelajaran, materi / tema, langkah-langkah metode, alat/sumber belajar dan teknik evaluasi

Dasar penyusunan model pembelajaran di taman kanak-kanak yakni silabus yang dikembangkan menjadi : program semester, Rencana kegiatan mingguan, Rencana kegiatan harian. Oleh karena itu model pembelajaran merupakan gambaran konkrit yang dilakukan pendidik dan peserta didik sesuai RKH yang telah dibuat.

Beberapa model pembelajaran yang dilaksanakan di taman kanak-kanak :
(1) Model pembelajaran klasikal, (2) Model pembelajaran kelompok dan

pengaman, (3) Model pembelajaran berdasarkan sudut-sudut, (4) Model pembelajaran berdasarkan sentra

Untuk meningkatkan hasil belajar anak TK, perlunya pengelolaan pembelajaran di TK yaitu (1) pengaturan ruangan/kelas, (2) pengorganisasian anak didik (kegiatan klasikal, kelompok dan individu), dan (3) pengaturan alat/sumber belajar yang meliputi *pertama* alat/sumber belajar di dalam ruangan (pembelajaran kelompok dengan sudut-sudut kegiatan dan pembelajaran berdasarkan minat yang meliputi area agama, area balok, area berhitung/matematika, area IPA, area musik, area bahasa, area membaca dan menulis, area drama, area pasir/air dan area seni dan motorik), *kedua* alat/sumber belajar di luar ruangan/kelas (Depdiknas,2005).

Alat atau sumber belajar yang juga disebut sebagai alat peraga yang berhubungan dengan permainan berhitung dapat dirinci sebagai berikut seperti lambang bilangan, kepingan geometri, kartu angka, kulit kerang, *puzzle*, konsep bilangan, kubus permainan, pohon hitung, papan jamur, ukuran panjang pendek, ukuran tebal tipis, tutup botol, pensil, lidi, manik-manik, gambar buah-buahan, penggaris, meteran, buku tulis, *puzzle* busa (angka), kalender, gambar bilangan, papan pasak, jam, kartu gambar, kartu berpasangan, lembar kerja dan sebagainya.

Permainan berhitung di TK merupakan bagian dari pembelajaran yang mengasah pengetahuan dan keterampilan anak terhadap kemampuan numerik dan logika. Sejak dini siswa perlu dilatih dan dikembangkan kemampuan tersebut sebagai bekal untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Permainan berhitung di TK kurang efektif jika tanpa menggunakan alat-alat bantu atau

peraga untuk memudahkan penguasaan siswa terhadap materi yang bersifat abstrak tersebut. Penggunaan alat peraga menjadi sangat penting dalam pembelajaran di TK dengan maksud untuk memudahkan pemahaman dan penguasaan materi yang mendorong pada peningkatan hasil belajar.

Proses belajar pada anak TK lebih diarahkan untuk melatih mereka mengembangkan kecerdasan maupun keterampilan. Agar dapat membantu merangsang perkembangan otak anak maka diberikan pembelajaran melalui permainan. Salah satu mainan yang disukai oleh anak adalah puzzle. Banyak ahli pendidikan menyarankan untuk memberikan media puzzle kepada anak usia dini. Bermain puzzle selain menyenangkan juga meningkatkan keterampilan anak.

Adapun manfaat media puzzle dalam pembelajaran yaitu : (1) mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan, (2) membedakan bagian-bagian dari sebuah benda dan meminta anak-anak untuk menyatukannya kembali, (3) mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, (4) mengembangkan koordinasi motorik halus.

Beberapa keunggulan media puzzle yaitu : (1) gambar bersifat konkret, karena melalui gambar anak-anak dapat melihat dengan jelas sesuatu, (2) gambar dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas, (3) gambar dapat menarik minat atau perhatian siswa.

Kekurangan dalam penggunaan media puzzle : (1) media puzzle lebih menekankan pada indera penglihatan (visual), (2) gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran, (3) gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

Peningkatan hasil belajar menjadi hal penting dalam meningkatkan aktivitas belajar anak, sebab dengan peningkatan aktivitas belajar anak memungkinkan bahwa hasil belajar yang dicapai juga mengalami peningkatan. Aktivitas belajar anak tidak dapat mengalami peningkatan tanpa adanya faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang dimaksud adalah seperti penggunaan alat peraga dalam memberikan materi pelajaran kepada anak. Hal ini bertujuan untuk memberikan stimulasi agar anak tidak mudah bosan sehingga dalam proses pembelajaran kesibukan anak dengan permainan akan dapat memberikan pengaruh dan berdampak pada hasil belajar anak.

TK Al-Ikhlas Dumai merupakan salah satu lembaga pendidikan pra-sekolah yang memiliki tujuan untuk pengembangan kemampuan anak didik, salah satu diantaranya adalah peningkatan kemampuan anak didik dalam permainan berhitung. Dalam mencapai tujuan tersebut digunakan berbagai alat peraga dengan tujuan untuk mempermudah anak serta diharapkan menjadi motivasi tersendiri bagi anak didik. Selain hal tersebut diharapkan dengan menggunakan alat peraga dalam permainan berhitung aktivitas anak dapat meningkat.

Berdasarkan pengalaman mengajar peneliti di TK Al-Ikhlas Dumai, penggunaan metode pembelajaran konvensional terlihat: (1) guru tidak menggunakan media puzzle dalam permainan berhitung sehingga terlihat siswa kesulitan dalam memahami materi berhitung. Sebagian besar anak tidak mampu mengingat dengan baik materi yang telah diajarkan oleh karena guru tidak menggunakan alat peraga yang membantu anak untuk mengingat materi yang telah diajarkan. Dengan demikian guru harus mengulang-ulang terus materi

sehingga hal ini merupakan suatu hambatan tersendiri bagi guru karena tidak menggunakan alat peraga. (2) Selain media yang perlu bagi anak dalam permainan berhitung, guru juga terlihat masih belum memberikan perhatian sepenuhnya pada anak sehingga anak-anak terlihat asyik bermain sesama teman-temannya dan tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian kebutuhan anak-anak akan permainan dalam pembelajaran berhitung sangat minim. Padahal pada masa anak-anak TK pembelajaran yang diberikan hendaknya terfokus pada permainan yang mengarah pada proses pembelajaran sesuai dengan materi dan kurikulumnya. Dengan demikian fenomena yang terlihat dan tergambar akan berdampak terhadap aktivitas belajar anak yang rendah.

Pencapaian hasil belajar anak pada beberapa tahun terakhir dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 . Hasil belajar permainan berhitung anak TK Al-Ikhlas Dumai

Tahun	Rata- rata hasil belajar	Rata-rata aktivitas	Standar minimal
2010/2011	72.3%	74.8%	80%
2009/2010	72.6%	74.3%	80%
2008/2009	69.7%	71.7%	80%

Dari tabel 1, diketahui bahwa rata-rata hasil belajar dalam permainan berhitung anak dari tahun 2008 sampai 2011 masih jauh dari standar minimal keberhasilan anak yang diberlakukan di TK Al-Ikhlas yaitu 80%.

Pada masa kanak-kanak, bermain dengan suatu permainan merupakan aktivitas yang dominan pada anak. Anak usia empat tahun mulai menyukai permainan yang dimainkan secara bersama teman-teman sebaya daripada dengan orang-orang dewasa. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dalam permainan berhitung akan mendorong aktivitas belajar anak karena sesuai dengan perkembangan psikologis anak pada usia TK.

Permainan dengan media dapat mengarahkan anak tidak hanya bermain sesuai dengan kesenangannya, namun diarahkan pada proses belajar berhitung, sehingga anak dapat bermain sambil belajar. Dengan demikian dalam belajar anak akan merasa nyaman dan senang, karena permainan yang disukainya tanpa disadarinya merupakan proses belajar yang bermanfaat bagi perkembangan anak selanjutnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran metode bermain dalam belajar sangat kurang
2. Penyelenggaraan pembelajaran kurang memperhatikan perkembangan dan kebutuhan anak
3. Pembelajaran kurang berpusat pada anak sehingga dalam proses pembelajaran banyak anak yang sibuk dengan sendirinya.
4. Pembelajaran kurang menggunakan prinsip PAKEM (pembelajaran aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)

5. Aktivitas anak dalam proses pembelajaran masih rendah, hal ini terlihat bahwa anak belum dapat terkontrol dengan baik oleh guru.
6. Guru kurang maksimal dalam meningkatkan aktivitas anak terutama dalam permainan berhitung dengan menggunakan alat peraga.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas terlihat banyak permasalahan sehubungan dengan peningkatan aktivitas dan hasil belajar permainan berhitung menggunakan media puzzle yang memerlukan tindakan perbaikan. Oleh sebab itu pada penelitian ini peneliti membatasi permasalahan yaitu bagaimana meningkatkan aktivitas dan hasil belajar permainan berhitung menggunakan media puzzle di taman kanak-kanak Al-Ikhlas Dumai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peningkatan aktivitas permainan berhitung dengan menggunakan media puzzle di Taman kanak-kanak Al-ikhlas Dumai?
2. Bagaimanakah ada peningkatan hasil belajar permainan berhitung dengan menggunakan media puzzle di taman kanak-kanak Al-Ikhlas Dumai

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Peningkatan aktivitas permainan berhitung dengan menggunakan media puzzle di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Dumai.
2. Peningkatan hasil belajar permainan berhitung dengan menggunakan media puzzle di Taman Kanak-kanak Al-Ikhlas Dumai.

F. Manfaat Penelitian

Setelah tujuan penelitian tercapai, diharapkan penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi anak sebagai bahan untuk belajar sehingga aktivitasnya dapat meningkat dalam hal permainan berhitung dengan menggunakan alat peraga.
2. Bagi guru peneliti sebagai bahan dalam pengembangan kegiatan pembelajaran bagi siswa taman kanak-kanak yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai.