

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 MELALUI PUZZLE ANGKA DI TK DHARMA BAKTI IV

IMPROVE THE ABILITY TO RECOGNIZE SYMBOL NUMBERS 1-10 THROUGH NUMBER PUZZLE IN DHARMA BAKTI IV KINDERGARTEN

Oleh: Ratna Ambarwati, pendidikan guru pendidikan anak usia dini, universitas negeri yogyakarta, ratna.ambarwati2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A TK Dharma Bakti IV melalui bermain *puzzle* angka. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan model penelitian Kemmis dan Mc Taggart dengan sistem spiral. Subjek penelitian ini adalah semua anak Kelompok A TK Dharma Bakti IV yang berjumlah 14 anak, terdiri dari 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki. Objek penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain *puzzle* angka. Data pada penelitian ini diperoleh melalui observasi. Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah 76% anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Teknik analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dari Siklus I ada 9 anak (64,28%) pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan pada Siklus II meningkat menjadi 11 anak (78,57%) pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan ada 2 anak (14,29%) pada kriteria Berkembang Sangat Baik.

Kata kunci: *menkenal lambang bilangan, bermain puzzle angka, anak*

Abstract

This study aims to improve the ability to recognize the symbols numbers 1-10 in children of Group A Dharma Bakti IV Kindergarten through playing number puzzles. This type of research is classroom action research with Kemmis and Mc Taggart's research model with a spiral system. The subjects of study were all children of Group A Dharma Bakti IV Kindergarten, which amounted to 14 children, consisting of 5 girls and 9 boys. The object of this research is the ability to recognize the symbols of numbers 1-10 through playing number puzzles. The data in this study were obtained through observation. Indicator of success in this study is 76% of children are in the criteria of Developing in Accordance with Expectations. The data analysis technique uses descriptive qualitative and quantitative techniques. The results showed an increase in the ability to recognize the symbols of numbers 1-10 from the first cycle there were 9 children (64.28%) in the Developing Criteria According to Expectations and increased in the second cycle to 11 children (78.57%) in the Developing Criteria according to Expectations and there were 2 children (14.29%) in the Very Good Developing criteria.

Keywords: ability to recognize the symbols numbers, playing number puzzles, children

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan masa di mana anak mengalami perkembangan yang cukup pesat, sebagaimana pendapat para ahli yang menyebutkan bahwa anak usia dini merupakan masa usia emas perkembangan atau yang lebih sering dikenal dengan masa *golden age* (Helmawati, 2015: 45). Anak memerlukan adanya dorongan dan stimulasi positif untuk melejitkan

potensi perkembangannya, baik dengan cara pemberian nutrisi, perlindungan kesehatan, asupan kasih sayang, maupun dengan pemberian rangsangan pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pendidikan yang dilakukan sejak dini cukup penting dan mendasar dalam perkembangan semasa kehidupan manusia, karena pada masa ini manusia mengalami perkembangan yang cukup pesat. Hal tersebut

sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah dan Muhammad Afandi (2013: 1) bahwa dalam tahap perkembangan manusia, sejak manusia lahir sampai awal pendidikan dasar merupakan masa paling penting sekaligus masa kritis dalam tahapan perkembangan manusia, yang selanjutnya masa itulah yang menentukan perkembangan manusia di masa yang akan datang.

Perkembangan kognitif terkait dengan kemampuan berpikir seseorang berkembang yang perlu adanya stimulasi secara bertahap, berulang, konsisten, dan tuntas sehingga memiliki daya manfaat bagi anak. Gardner (dalam Siti Partini Suardiman, 2003: 78) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif merupakan kemampuan dalam menyampaikan dan memahami beberapa simbol, baik simbol yang berupa kata, gambar, isyarat, maupun angka. Perkembangan kognitif terbagi menjadi 3 lingkup perkembangan, yaitu: belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Piaget (dalam Siti Partini Suardiman, 2003: 4) menjelaskan bahwa pada usia 2-7 tahun anak mulai membangun kemampuan berpikirnya sehingga menjadi lebih terorganisir. Anak juga sudah mulai mengenali beberapa simbol dan dapat melakukan permainan simbolik.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang membuat anak merasa senang dan bebas, sehingga dapat menjadikan pembelajaran tersebut lebih bermakna. Menurut Catron dan Allen (dalam Yuliani Nuraini Sujiono, 2009: 63) bermain adalah awalan dari perkembangan fungsi kognitif selanjutnya. Terdapat banyak permainan yang dapat anak lakukan, baik itu permainan

tanpa menggunakan alat permainan maupun permainan dengan menggunakan alat permainan. Banyak pengembangan produk alat permainan edukatif. Hal ini membuat semakin banyaknya pilihan alat permainan edukatif, salah satu alat permainan edukatif yang dapat dimainkan secara individu adalah permainan *puzzle*.

Menurut Andang Ismail (2011:199) *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Bermain *puzzle* dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan anak, seperti kognitif, motorik, emosional, dan bahasa anak. Terdapat beberapa jenis permainan *puzzle* yaitu *puzzle* bergambar, *puzzle* bangun datar, *puzzle* huruf, dan ada juga *puzzle* angka.

Pada September 2018, sebagian besar kemampuan Kelompok A TK Dharma Bakti IV dalam mengenal lambang bilangan belum sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA), di mana pada STTPA tertulis bahwa anak usia 4-5 tahun mampu mengenal lambang bilangan. Hal ini ditunjukkan pada saat pijakan selama main, kemampuan anak dalam menyelesaikan kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan jenis dan jumlah belum optimal. Hal ini terlihat dalam menyelesaikan kegiatan mengklasifikasikan benda berdasarkan jenis dan jumlah masih terdapat anak yang dalam memasang jumlahnya lebih banyak. Misalnya terdapat gambar sendok 3, tetapi beberapa anak menaruh sendok lebih dari 3. Ketika melakukan kegiatan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda pada Lembar Kerja Anak (LKA) ada anak yang salah dalam menghubungkan.

Beberapa anak juga meminta bantuan guru untuk menyelesaikan kegiatan tersebut. Selain itu, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan juga dapat terlihat dalam kegiatan menulis lambang bilangan. Ketika anak menuliskan lambang bilangan masih sering terbolak-balik, misalnya angka 5 terbalik menjadi angka 2 dan angka 9 terbalik menjadi angka 6.

Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan sangat penting untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya. Namun, pada anak Kelompok A TK Dharma Bakti IV masih belum sesuai dengan STTPA. Oleh karena itu, perlu adanya stimulasi dalam pengenalan lambang bilangan pada anak kelompok A di TK Dharma Bakti IV.

Media yang digunakan dalam mengenalkan lambang bilangan di TK Dharma Bakti IV lebih sering menggunakan media kertas. Kegiatan yang kurang menarik tersebut membuat ketertarikan anak dalam belajar menjadi kurang. Oleh sebab itu, pengenalan lambang bilangan kepada anak perlu menggunakan media kegiatan pembelajaran yang menarik. Kegiatan pembelajaran yang menarik, membuat anak mengikuti pembelajaran dengan senang dan tidak timbul keterpaksaan sehingga menjadi kegiatan pembelajaran yang bermakna.

Kegiatan dalam mengenalkan lambang bilangan dapat dilakukan dengan berbagai variasi oleh guru TK Dharma Bakti IV, salah satunya adalah menggunakan kegiatan bermain *puzzle* angka. Hal ini didukung dengan adanya penelitian yang telah dilakukan oleh Alfiatul Izzati Irawan (2018) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui

Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka pada Kelompok A di Raudlatul Athfal Barussalam, Krian, Sidoarjo”. Selain itu, penelitian dari Novia Oktiyani (2016) dari Universitas Lampung juga melakukan penelitian yang berjudul “Hubungan Bermain *Puzzle* dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Kelompok B di TK Al-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung” juga mendukung penelitian ini. Pada hasil penelitian-penelitian tersebut disimpulkan bahwa bermain *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain *puzzle* angka pada anak Kelompok A TK Dharma Bakti IV. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan berkaitan dengan aspek perkembangan kognitif, terutama kemampuan mengenal lambang bilangan. Selain itu, penelitian ini sebagai stimulasi bagi anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10. Hasil penelitian juga dapat memberikan gambaran kepada guru dalam merancang kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)*. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan yang menunjuk pada suatu kegiatan menarik yang sengaja direncanakan untuk mencapai tujuan tertentu (Didik Komaidi & Wahyu Wijayanti, 2011: 2).

Jenis Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dengan guru kelas dalam merencanakan, melaksanakan, mengobservasi, dan merefleksikan tindakan. Peneliti mengamati secara langsung proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas dan siswa, sedangkan guru kelas sebagai kolaborator dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas dimulai dengan melakukan penelitian pratindakan untuk mengetahui kemampuan awal dalam mengenal lambang bilangan pada 25 Februari 2019. Kemudian, penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester II pada bulan Maret-April tahun 2019.

Penelitian ini dilakukan pada anak Kelompok A TK Dharma Bakti IV yang beralamat di Jl. Rajawali, Dusun Ngebel RT 02, Desa Tamantirto, Kecamatan Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. *Setting* tempat yang digunakan dalam penelitian yaitu di dalam ruang kelas.

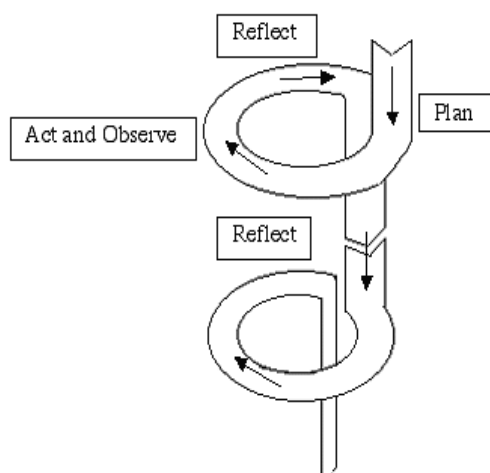
Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah seluruh siswa Kelompok A di TK Dharma Bakti IV yang berjumlah 14 siswa, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

Prosedur

Prosedur penelitian ini merujuk pada pelaksanaan yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (dalam Sujati, 2000: 23), yang

menyatakan bahwa dalam pelaksanaan penelitian menggunakan siklus sistem spiral. Masing-masing siklus terdiri dari empat komponen pokok yaitu perencanaan, perlakuan/tindakan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Prosedur penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Proses Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis & Mc Taggart

(dalam <http://js-patalatu.blog.ugm.ac.id/2012/05/18/action-research-2/>)

Prosedur dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Perencanaan (*plan*)

Pada proses perencanaan ini, peneliti dan guru juga melakukan komunikasi agar penelitian tindakan dapat berjalan dengan baik. Perencanaan yang dilakukan, antara lain :

- a. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sebagai acuan kegiatan pembelajaran.
- b. Mempersiapkan media pembelajaran yaitu *puzzle* angka sebagai sumber belajar dan sarana pendukung lainnya.
- c. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi penelitian untuk mencatat hasil kemampuan mengenal lambang bilangan.

d. Mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan ketika penelitian berlangsung.

2. Perlakuan/Tindakan

Guru melakukan pembelajaran sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Pelaksanaan kegiatan berupa mengenalkan lambang bilangan 1-10 melalui bermain *puzzle* angka.

3. Pengamatan/Observasi

Observasi dilakukan seiring dengan pemberian tindakan ketika proses kegiatan berlangsung. Peneliti mengamati kegiatan yang dilakukan oleh guru dan anak dan mencatat semua hal yang terjadi pada saat pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi.

4. Refleksi (*Reflect*)

Pada tahap ini, peneliti mengevaluasi kegiatan pembelajaran berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis. Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan selama proses kegiatan pembelajaran. Dari hasil refleksi, disusun rencana tindakan pada siklus selanjutnya apabila diperlukan.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar lebih mudah dan hasilnya cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi terdiri dari hal-hal yang akan diteliti tentang kegiatan pembelajaran untuk melihat sejauh mana perkembangan anak. Adapun objek yang diamati oleh peneliti adalah kemampuan anak dalam

mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain *puzzle* angka.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah observasi/pengamatan. Metode observasi adalah kegiatan pemantauan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Suharsimi Arikunto, 2006: 156). Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengamatan. Tujuan dari observasi ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A melalui bermain *puzzle* angka.

Teknik Analisis Data

Penelitian upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain *puzzle* angka menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain *puzzle* angka. Hasil yang diperoleh dalam perhitungan kuantitatif kemudian diinterpretasikan dalam kalimat. Adapun rumus yang digunakan yaitu (Anas Sudijono, 2011: 43):

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

Keterangan:

P : Angka persentase

f : Frekuensi yang sedang dicari frekuensinya

N : Jumlah frekuensi

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebanyak 76% dari jumlah anak berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan.

Berdasarkan data hasil observasi yang diperoleh, dihitung kemudian dipersentasakan. Acep Yoni (2010: 175-176), menyatakan bahwa persentase data diinterpretasikan sebagai berikut:

- a) Kriteria sangat baik, apabila persentase nilai yang diperoleh anak antara 76%-100%
- b) Kriteria sesuai harapan, apabila persentase nilai yang diperoleh anak antara 51%-75%
- c) Kriteria mulai berkembang, apabila persentase nilai yang diperoleh anak antara 26%-50%
- d) Kriteria belum berkembang, apabila persentase nilai yang diperoleh anak antara 0%-25%

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 dalam membilang, menunjukkan lambang bilangan, menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda, dan menulis lambang bilangan melalui bermain *puzzle* angka.

Penelitian dimulai dengan Pratindakan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal lambang bilangan. Pada saat Pratindakan, kriteria Belum Berkembang sebanyak 6 anak dengan persentase sebesar 42,86% dan 8 anak pada kriteria Mulai Berkembang dengan persentase sebesar 57,14%. Pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik belum terdapat anak yang mampu berada pada kriteria tersebut, sehingga persentasenya 0%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A TK Dharma Bakti IV belum ada anak dalam kriteria

Berkembang Sesuai Harapan, sehingga peneliti dan guru perlu melakukan perbaikan dalam pembelajaran agar kemampuan mengenal lambang bilangan dapat meningkat dengan bermain *puzzle* angka.

Siklus I dilaksanakan selama lima kali pertemuan yakni dimulai pada hari Senin, 18 Maret 2019 sampai hari Jumat, 22 Maret 2019. Pada Siklus I, kemampuan mengenal lambang bilangan anak Kelompok A ada peningkatan dari Pratindakan, di mana pada Siklus I terdapat 5 anak (35,71%) dalam kriteria Mulai Berkembang dan ada 9 anak (64,28%) dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan.

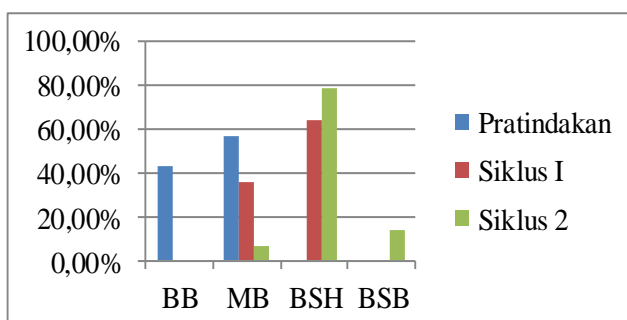
Berdasarkan hasil observasi pada Siklus I, kemampuan mengenal lambang bilangan anak telah mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya anak dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Peningkatan yang terjadi belum sesuai dengan kriteria keberhasilan, sehingga diperlukan tindakan selanjutnya.

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir Siklus I oleh peneliti dan guru. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Peneliti dan guru Kelompok A melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk diperbaiki pada tindakan berikutnya. Berikut beberapa hal yang menjadi kendala antara lain:

- 1) pada saat guru menjelaskan kegiatan main yang akan dilakukan anak terlihat ramai sendiri dan tidak memperhatikan sehingga menciptakan suasana yang kurang kondusif, 2) penyampaian kegiatan sekali, sehingga membuat anak bingung ketika melakukan kegiatan, dan 3) kurangnya motivasi dan dukungan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan evaluasi dan melihat kendala sebagaimana yang telah disebutkan, maka diperlukan adanya perbaikan pembelajaran. Perbaikan-perbaikan tersebut diantaranya yaitu: 1) guru lebih mengkondisikan anak agar tidak ramai, 2) guru menyampaikan kegiatan kepada anak secara berulang dan dengan metode bernyanyi, dan 3) guru memberikan *reward* untuk membuat anak semangat dan memotivasi anak dalam mengenal lambang bilangan. Perbaikan-perbaikan tersebut selanjutnya akan dilakukan pada pelaksanaan Siklus II.

Siklus II dilaksanakan selama lima kali pertemuan yakni dimulai pada hari Senin, 25 Maret 2019 sampai hari Jumat, 30 Maret 2019. Pelaksanaan tindakan Siklus II mengacu pada RPPH yang telah disusun dan hasil refleksi yang telah dilakukan pada Siklus I. Hasil observasi kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pada Siklus II menunjukkan bahwa kriteria Mulai Berkembang persentasenya sebesar 7,14%. Pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan persentasenya sebesar 42,86%. Pada kriteria Berkembang Sangat Baik persentasenya sebesar 50,00%. Berikut diagram hasil observasi perbandingan kemampuan mengenal lambang bilangan pada Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II:



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan grafik tersebut, maka dapat teramati bahwa kemampuan anak pada Siklus I, jumlah anak yang berada pada kriteria Mulai Berkembang sebanyak 5 anak (35,71%), dan anak yang berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 9 anak (64,28%). Pada siklus II, terdapat 1 anak (7,14%) yang berada pada kriteria Mulai Berkembang, 11 anak (78,57%) berada pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan 2 anak (14,29%) berada pada kriteria Berkembang Sangat Baik.

Sesuai dengan paparan di atas, penelitian tindakan ini telah mencapai kriteria keberhasilan yang ditentukan, yaitu 76% dari jumlah anak dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya 2 anak (14,29%) pada kriteria Berkembang Sangat Baik dan 11 anak (78,57%) pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak telah meningkat dan mencapai indikator yang telah ditentukan. Oleh sebab itu, peneliti menghentikan tindakan pada Siklus II.

Sesuai dengan hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah mampu mengenal lambang bilangan, sebagaimana teori yang diungkapkan oleh K. Eileen Allen dan Lynn R. Marotz (2010: 141-151) bahwa anak usia 4-5 tahun mampu mengenal lambang bilangan 1-10.

Kegiatan yang menarik diperlukan anak untuk merasakan bebas, senang, ceria, tanpa terpaksa, dan tekanan. Menurut Fromberg (dalam Ahmad Susanto, 2017: 101) bermain memiliki karakteristik aktif, maksudnya adalah anak terlibat aktif dalam kegiatan bermain yang

menghasilkan perasaan senang dan karakteristik bermakna, di mana dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan anak. Bermain merupakan kebutuhan penting bagi setiap anak untuk membangun pengetahuannya. Menurut Jean Piaget (dalam Slamet Suyanto, 2005: 125) anak dapat belajar mengkonstruksi pengetahuan ketika berinteraksi dengan objek di sekitarnya melalui pancaindra yang dimiliki. Oleh sebab itu, penelitian ini menggunakan bermain *puzzle* angka sebagai kegiatan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Menurut Edward Thorndike (dalam Dina Amsari dan Mudjiran, 2018:2.2) bahwa dalam melakukan proses pembelajaran diperlukan hubungan stimulus respon yang dapat diperkuat dengan adanya kesiapan dalam menerima perubahan tingkah laku, diberikan pengulangan dan diberikan penghargaan. Kegiatan yang telah disampaikan secara berulang, anak akan dapat lebih menguatkan pemahamannya dengan bernyanyi. Sebagaimana pendapat dari Alul Ma'rifah (2009: 25) bahwa lagu yang pas ketika menyampaikan pembelajaran, maka selain dapat menghibur dan menghilangkan kejenuhan, menyanyi juga dapat menguatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 pada anak Kelompok A TK Dharma Bakti IV dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle* angka. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan dalam indikator membilang, menunjukkan lambang bilangan 1-10,

menghubungkan lambang bilangan 1-10 dengan jumlah benda, dan menulis lambang bilangan 1-10. Peningkatan tersebut teramati dari persentase kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada Siklus I ada 9 anak (64,28%) pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan meningkat pada Siklus II menjadi 11 anak (78,57%) pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan dan 2 anak (14,29%) pada kriteria Berkembang Sangat Baik.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh guru dalam mengenalkan lambang bilangan melalui bermain *puzzle* angka adalah guru mendemonstrasikan cara bermain *puzzle* angka secara berulang dan dengan bernyanyi Mengenal Angka sambil menunjukkan kepingan lambang bilangan pada *puzzle* angka. Anak diminta untuk membilang terlebih dahulu sebelum masuk kegiatan. Pada saat pijakan selama main, anak bermain *puzzle* angka dengan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* angka pada papan *puzzle*. Ketika anak sudah selesai menyusun *puzzle* angka, guru meminta anak untuk menunjukkan lambang bilangan sesuai yang guru ucapkan. Anak diminta menuliskan lambang bilangan. Pemberian dukungan dan *reward* juga dapat memotivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal lambang bilangan 1-10 melalui bermain *puzzle* angka.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Saran bagi pendidik yaitu hendaknya dalam mengenalkan lambang bilangan 1-10 dengan

menggunakan kegiatan bermain *puzzle* angka secara berulang dan anak juga dapat dikenalkan dengan lagu Mengenal Angka..

2. Bagi Sekolah

Saran bagi sekolah, hendaknya menyediakan papan *puzzle* angka yang dapat dimainkan oleh anak, baik ketika kegiatan maupun ketika istirahat.

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yoni. (2010). *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Familia.
- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Alfiatul Izzati Irawan. (2018). *Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan 1-10 melalui penggunaan media buah puzzle angka pada kelompok a di Raudlatul Athfal Barussalam, Krian, Sidoarjo*. Diakses pada 20 Juni 2019 melalui http://digilib.uinsby.ac.id/26801/4/Alfiatul%20Izzati%20Irawan_D98214046.pdf.
- Alul Ma'rifah. (2009). *Aspek-aspek perkembangan anak*. Bandung : Adhika Eka Sarana.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Andang Ismail. (2011). *Education games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Didik Komaidi & Wahyu Wijayanti. (2011). *Panduan lengkap PTK*. Yogyakarta: Sabda Media.
- Dina Amsari. & Mudjiran. (2018). Implikasi teori belajar E.Thronidike (behavioristik) dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 2, 52-60. Diakses pada 17 Juli 2019 dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/49>.
- Helmawati. (2015). *Mengenal dan memahami PAUD*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Jonherz Stenlly Patalalu. (2012). *Action reseacrh*. Diakses pada tanggal 15 Agustus 2019 dari <http://js.-patalatu.blog.ugm.ac.id/2012/05/18/action-research-2/>.
- Ahmad Hikmah. (2005). *Perlindungan dan pengasuhan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- K. Eileen Allen & Lynn R. Marotz. (2010). *Profil perkembangan anak*. Jakarta: PT. Indeks.
- Kemenristekdikti. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 Lampiran I, tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak*.
- Mukhtar Latif, Zukhairina, Rita Zubaidah, & Muhammad Afandi. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Megia Group.
- Novia Oktiyani. (2016). *Hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok B di TK Al-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung*. Diakses pada 20 Juni 2019 melalui <http://digilib.unila.ac.id/24068/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Siti Partini Suardiman. (2003). *Metode pengembangan daya pikir dan daya cipta untuk anak usia dini*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sujati. (2000). *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yuliani Nuraini Sujiono. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks.