

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* BILANGAN TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL KELOMPOK B
TK MUAMALAH PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh

Risca Cahya Sari

NIM : 06141281924062

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* BILANGAN TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL KELOMPOK B
TK MUAMALAH PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh

Risca Cahya Sari

NIM : 06141281924062

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2023

**PENGARUH MEDIA PUZZLE BILANGAN TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL KELOMPOK B
MUAMALAH PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh

Risca Cahya Sari

NIM : 06141281924062

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,

Pembimbing,

Dr. Winda Dwi Andika, M.Pd
NIP 198906212019032017

Dr. Winda Dwi Andika, M.Pd
NIP 198906212019032017



**PENGARUH MEDIA PUZZLE BILANGAN TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL KELOMPOK B
TK MUAMALAH PROVINSI BENGKULU**

SKRIPSI

Oleh

Risca Cahya Sari

NIM : 06141281924062

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 21 Maret 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

2. Anggota : Dra. Rukiyah, M.Pd


.....

.....

Palembang, 29 Maret 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP 198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Risca Cahya Sari

NIM : 06141281924062

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Bilangan Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Kelompok B Muamalah Provinsi Bengkulu” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 29 Maret 2023

Yang membuat pernyataan,



Risca Cahya Sari

06141281924062

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Bilangan Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Kelompok B Muamalah Provinsi Bengkulu” disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak sekali bantuan dari berbagai pihak.

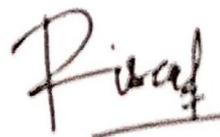
Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd., dan Koordinator Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi. Ucapan terima kasih juga ditunjukkan kepada anggota penguji ibu Dra. Rukiyah, M.Pd yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Dra. Syafdaningsih, M.Pd., Dra Hasmalena, M.Pd., Mahyumi Rantina, M.Pd., Taruni Suningsih, M.Pd., Rina Rahayu Siregar, S.Pd.,M.Psi., Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd., yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan selama mengikuti perkuliahan. Selanjutnya penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Admin Program Studi PG-PAUD, Tesi Faizah, S.T dan Riansih, S.Pd atas kemudahan dan bantuannya dalam seluruh aspek administrasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru di TK Muamalah Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu yang telah memberikan bantuannya sehingga skripsi ini dapat penulis selesaikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan anak usia dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 21 Maret 2023

Penulis



Risca Cahya Sari

06141281924062

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbilalaamiin, segala puji dan syukur atas Allah SWT, atas semua karunia dan rahmat-Nya yang telah diberikan kepadaku untuk dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini hingga selesai. Dengan bangga dan bahagia aku mempersembahkan ini kepada

Terima kasih kupersembahkan kepada kedua orang tuaku Tasrin/Irawati yang telah memberikan banyak dukungan hingga aku bisa sampai sejauh ini, selalu memberikan masukan ketika aku berada dititik terendah, memberikan semangat ketika aku lelah, dan memberikan arahan ketika aku mulai kehilangan arah, terima kasih banyak selalu ada dan selalu membantu aku ketika mengalami kesulitan selama ini.

Tidak lupa aku ucapkan banyak terima kasih kepada saudara-saudaraku Erta Anriani, Desva Anriani dan Tri Puspasari yang juga banyak berperan penting dalam hidupku, terima kasih atas semua bantuan yang telah diberikan, selalu memberikan apapun yang aku ingin/perlukan selama ini, terima kasih banyak atas dukungan dan menjadi penyemangatku. Terima kasih sudah menjadi pahlawan dalam hidupku untuk semua perjuangan dan jasa yang telah kalian berikan selama ini, yang tentunya semua itu tentu tidak mungkin bisa aku balas dengan apapun.

Kepada dosen pembimbing Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd. Terima kasih banyak ibu telah mambatu dalam penyelesaian skripsi ini, telah sabar selama membimbing, meluangkan banyak waktu, memberikan semangat dan perhatian, memberikan arahan serta memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.

Seluruh dosen PG-PAUD Universitas Sriwijaya yang selama ini telah banyak memberikan ilmu dan membimbing kami menjadi manusia yang jauh lebih baik dari sebelumnya. Terima kasih telah sabar dalam mendidik serta memberikan semua ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat untukku dimasa depan.

Terima kasih kepada dinas Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu, Kepala Sekolah TK Muamalah, Guru kelas dan seluruh anak kelas B2 atas semua bantuan, dan kerjasama yang baik serta arahan yang diberikan kepadaku selama proses penelitian berlangsung.

Terima kasih kepada teman seperjuangan PG-PAUD angkatan 2019 terutama kelas Indralaya telah memberikan banyak sekali pelajaran hidup dan memberikan banyak kenangan serta warna selama menuntut ilmu. Terima kasih juga kepada semua teman yang telah memberikan banyak bantuan ketika aku mengalami kesulitan, memberikan semangat, mendorong menjadi manusia yang lebih baik, berkeluh kesah bersama dan masih banyak kenangan yang tidak bisa dilupakan.

Terima kasih kepada Neo Culture Technology yang menjadi penghibur disaat aku lelah serta menjadi sumber tawa ketika merasa sedih. Terutama kepada Mark Lee, begitu banyak pelajaran hidup yang kamu berikan serta motivasi dan penyemangat untukku, kamu adalah sosok orang yang sangat pekerja keras pertama yang pernah aku temui selama hidup, seseorang yang tidak menunjukkan sedikitpun rasa lelah dan selalu ingin menjadi lebih baik lagi kedepannya serta menjadi support sistem untuk orang lain, salah satu ungkapan yang kamu ucapkan dan selalu kuingat yaitu *“it’s not always easy, but that’s life. Be strong because there are better days ahead”*. Mengenalmu merupakan hal yang tidak pernah aku sesali.

Almamater Universitas Sriwijaya tercinta

MOTTO

“Ketika Kamu Menjadi Sukses Ingatlah Seseorang Yang Telah Membantummu, Kamu Tidak Mungkin Bisa Sampai Dititik Ini Tanpa Bantuan Dari Mereka”

-riscachysr-

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA	iv
HALAMAN PESEMBAHAN.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan Peneliti	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Hakikat Kemampuan Berhitung Awal	
2.1.1 Pengertian Kemampuan Berhitung Awal	9
2.1.2 Tahap-tahap Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini	11
2.1.3 Tujuan dan Manfaat Berhitung Permulaan	12
2.1.4 Karakteristik Berhitung Permulaan	15
2.1.5 Prinsip dari Berhitung Permulaan	16
2.1.6 Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan	18
2.2 Hakikat Pengenalan Bilangan.....	
2.2.1 Pengertian Lambang Bilangan	19
2.2.2 Tahap Pengenalan Lambang Bilangan	20

2.2.3 Tujuan Kemampuan Mengenal Angka	22
2.2.4 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Anak Mengenal Angka.....	22
2.3 Media <i>Puzzle</i> Pintar Angka.....	
2.3.1 Pengertian Media <i>Puzzle</i>	24
2.3.2 <i>Puzzle</i> Montessori.....	25
2.3.3 Manfaat dan Tujuan Media <i>Puzzle</i>	26
2.3.4 Cara Memainkan Media <i>Puzzle</i> Pintar Angka.....	27
2.3.5 Pengaruh <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Mengenal Angka.....	27
2.4 Penelitian Relevan.....	28
2.5 Pengertian Observasi.....	30
2.6 Kerangka Berfikir	32
2.7 Hipotesis Penelitian.....	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	34
3.2 Variabel Penelitian.....	34
3.2.1 Definisi Konseptual Variabel.....	34
3.2.2 Definisi Operasional Variabel.....	35
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	35
3.3.1 Populasi	35
3.3.2 Sample	35
3.4 Prosedur Penelitian	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.6 Teknik Analisis Data.....	37
3.7 Uji Statistika	39
3.7.1 Uji Normalitas	39
3.7.2 Uji Hipotesis	40
3.8 Instrumen Penelitian.....	40
3.9 Uji Validitas Instrumen	41
3.10 Lokasi dan Waktu Penelitian	44

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	
4. 1 Hasil Penelitian	45
4.1.1 Deskripsi Data	49
4.1.2 Teknik Analisi Data	51
4.2 Pembahasan	52
4.3 Keterbatasan Penelitian	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	65

DAFTAR TABEL

1. Konversi skor sesuai dengan kriteria kemampuan berhitung awal.....	37
2. Kriteria penilaian kemampuan berhitung awal.....	38
3. Modifikasi konversi sesuai dengan kriteria kemampuan berhitung	38
4. Kisi-kisi instrumen kemampuan berhitung awal	40
5. Rubrik penilaian kemampuan berhitung awal	41
6. Distribusi Frekuensi Kemampuan Berhitung	46
7. Pengujian Normalitas Data.....	49
8. Distribusi Frekuensi Pengujian Normalitas	50

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar diagram Batang Kemampuan Berhitung Awal 47
2. Gambar Kurva Normalitas Kemampuan Berhitung Awal 50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen.....	66
Lampiran 2 Rubrik Penilaian	67
Lampiran 3 Lembar Penilaian Observasi <i>Checklist</i>	71
Lampiran 4 Nilai lembar Pengamatan Indikator 1	73
Lampiran 4 Nilai lembar Pengamatan Indikator 2	74
Lampiran 4 Nilai lembar Pengamatan Indikator 3	75
Lampiran 4 Nilai lembar Pengamatan Indikator 4	76
Lampiran 4 Nilai lembar Pengamatan Indikator 5	77
Lampiran 4 Rekapitulasi Nilai Pengamatan Anak.....	78
Lampiran 5 Tabel Distribusi Frekuensi	79
Lampiran 6 Uji Normalitas	81
Lampiran 7 Tabel <i>Gauss</i>	84
Lampiran 8 Tabel <i>Chi Kuadrat</i>	85
Lampiran 9 Uji Hipotesis	86
Lampiran 10 Tabel Distribusi t.....	88
Lampiran 11 RPPH.....	89
Lampiran 12 Dokumentasi Kegiatan	111
Lampiran 13 Usulan Judul Skripsi	115
Lampiran 14 Surat Keputusan Pembimbing	116
Lampiran 15 Surat Izin Penelitian Dekan FKIP UNSRI	118
Lampiran 16 Surat Izin Penelitian Dinas Kabupaten Kepahiang	119
Lampiran 17 Surat Keterangan Validasi	120
Lampiran 18 Surat Keterangan Menyelesaikan Penelitian dari Sekolah	122
Lampiran 19 Kartu Bimbingan Skripsi	123
Lampiran 20 Lampiran Bukti Turnitin/Plagiarisme	125

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* BILANGAN TERHADAP
KEMAMPUAN BERHITUNG AWAL KELOMPOK B
TK MUAMALAH PROVINSI BENGKULU**

Oleh :

Risca Cahya Sari

06141281924062

Pembimbing : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media *puzzle* bilangan terhadap kemampuan berhitung awal kelompok B di TK Muamalah Provinsi Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain *one shot case study*. Kemudian teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampel* yaitu kelas B2 berjumlah 17 orang anak. Terdapat 5 indikator yang dinilai diantaranya menyebutkan bilangan secara berurutan, mengenal lambang bilangan, mengurutkan bilangan, mencocokkan lambang bilangan dengan tepat, serta mengetahui konsep banyak dan sedikit. Indikator tersebut disesuaikan dengan alat yang diujikan yaitu media *puzzle* bilangan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi terstruktur dalam bentuk *checklist* dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas dengan rumus *chi kuadrat* untuk selanjutnya melakukan analisis uji-t. Sehingga berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat Pengaruh dari Media *Puzzle* Bilangan terhadap Kemampuan Berhitung Awal Kelompok B TK Muamalah Provinsi Bengkulu.

Kata Kunci : *Media puzzle bilangan, kemampuan berhitung awal, anak usia dini*

**THE EFFECT OF NUMBER PUZZLE MEDIA ON INITIAL
COUNTING ABILITY IN GROUP B OF MUAMALAH
KINDERGARTEN BENGKULU PROVINCE**

By :

Risca Cahya Sari

06141281924062

Supervisor : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

Early Childhood Education Teacher Study Program

ABSTRACT

This research was conducted to know the effect of puzzle number media on the initial numeracy skills of group B at Muamalah Kindergarten in Bengkulu. The research method used is experimental research with a one-shot case study design. Then the sampling technique used a purposive sample, namely class B2 totaling 17 children. There are five indicators assessed including, mentioning numbers sequentially, recognizing number symbols, sorting numbers, matching number symbols correctly, and knowing the concept of many and few. The indicator is adapted to the tool being tested, namely puzzle number media. The data collection technique used a structured observation sheet in the form of a checklist and the data analysis technique used the normality test with the chi-square formula for further analysis of the t-test. Based on the calculations that have been done, it can be concluded that there is an influence from the puzzle number media on the initial numeracy ability of group B at Muamalah Kindergarten in Bengkulu Province.

Keywords : *Number Puzzle Media, Early Numeracy Skills, Early Childhood*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aspek perkembangan kognitif memegang peranan penting dalam perkembangan bagi anak usia dini. Mengapa demikian, hal ini dikarenakan kognitif memiliki kaitan erat dengan proses berfikir. Salah satu dari aspek perkembangan yang perlu diperhatikan dan distimulasi pada pendidikan anak usia dini dalam aspek perkembangan kognitif yaitu dalam bidang berhitung. Kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut dengan kemampuan berhitung permulaan. Pemahaman konsep bilangan kepada anak perlu diberikan sejak dini dengan menggunakan cara yang mudah dimengerti oleh anak. Hal ini berkaitan dengan adanya pendapat Sudaryanti yang menjelaskan bahwa konsep bilangan merupakan salah satu konsep matematika yang penting untuk dikuasai oleh anak dalam setiap pembelajaran matematika (Reswita & Wahyuni, 2018). Susanto mengungkapkan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan berhitung permulaan merupakan kemampuan yang dimiliki anak dalam mengenal angka, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan terdekat dengan diri anak, kemudian perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap mengenai pengertian jumlah yaitu kegiatan yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Sukartini et al., 2019)

Menurut Sriningsih Berhitung untuk anak usia dini merupakan kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Anak usia 4-5 tahun telah mampu menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan anak usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan satu sampai dua puluh/lebih. Berhitung merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui jumlah atau banyaknya suatu benda (Malapata & Wijayaningsih, 2019).

Kemampuan berhitung anak harus dapat dikembangkan oleh guru, karna berhitung merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar untuk

mengembangkan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar (Nasution & Maulana, 2020). Sebelum anak dapat berhitung tentu anak harus terlebih dahulu mengenal angka dan mengetahui konsep membilang. Hal ini juga sesuai dengan pendapat dari Aprilianti yang mengungkapkan bahwa Membilang merupakan kemampuan yang digunakan untuk menyatakan nomor berurutan diawali dari “satu” dan menghubungkan setiap nomor pada satu dan hanya satu sehingga dapat membilang sesuatu yang konkrit dan nyata (Malapata & Wijayaningsih, 2019).

Kemampuan berhitung yang harus mampu dipahami oleh anak usia 5-6 tahun diantaranya yaitu menyebutkan bilangan 1-10, menghitung dengan angka, mencocokkan benda dengan angka, mengenal bentuk huruf dan konsonan, mengurutkan lambang bilangan, serta berhitung awal yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan sederhana (Sari et al., 2021). Keahlian berhitung merupakan keahlian yang mampu dikuasai/dimiliki oleh setiap anak, berhitung merupakan semacam kegiatan menyusun bilangan, membilang serta memahami mengenai menjumlah. Pada aspek ini anak belajar metode memecahkan permasalahan, berpikir logis memahami perbandingan, pola, sebab akibat, inisiatif serta anak juga belajar untuk memahami, dan mengatakan lambang-lambang bilangan semacam angka. Kemampuan berhitung harus dikembangkan sejak dini, hal itu dikarenakan jika anak memahami konsep berhitung, maka akan menjadi dasar bagi penguasaan konsep-konsep matematika selanjutnya, anak mampu memecahkan masalah dan membangun pengetahuan mengenai konsep matematika lainnya yang dekat dengan lingkungan anak (Novira & Jaya, 2021).

Akan tetapi pada kenyataannya harapan mengenai kemampuan berhitung tidaklah sesuai, hal ini terlihat pada Hasil *The Programme For International Student Assessment (PISA)* tahun 2018 skor *PISA* Indonesia berada di posisi yang sangat memprihatinkan. Bukan hanya itu saja Indonesia juga tak pernah mencapai skor rata-rata negara *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*. Hasil survei *PISA* ditahun 2018

menempatkan Indonesia di urutan ke 74 dari 79 negara partisipan *PISA* yang juga merupakan peringkat keenam dari bawah. Kemampuan Matematika siswa Indonesia berada di skor 379 dan menempati posisi 73, kemampuan membaca berada di skor 371 dan menempati posisi 74, dan kemampuan sains dengan skor 396 berada di posisi. Capaian Indonesia dalam penilaian *PISA* selalu konstan sejak awal keikutsertaannya dalam penilaian dari tahun 2000-2018. Dengan hasil yaitu Indonesia konsisten berada di peringkat bawah yang mana konsekuensi pemikiran bahwa kualitas pendidikan Indonesia tidak sesuai dengan standar masyarakat global dan berada di bawah negara-negara lain di dunia. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim menyatakan bahwa hasil survei *PISA* harus bisa memberikan perspektif baru untuk perbaikan pendidikan (Detik.Com, Rabu, 4 Des 2019). Peneliti berpandangan bahwa perbaikan terhadap hasil penilaian *PISA* dapat dimulai dari pendidikan yang paling awal di tempuh oleh anak yaitu pendidikan anak usia dini. Pendidikan anak usia dini (PAUD) yang berkualitas serta akses yang merata untuk seluruh anak usia dini dapat menjadi solusi terhadap penilaian *PISA* yang setiap tahun tidak ada perubahan yang berarti bagi peringkat Indonesia (Hewi & Shaleh, 2020).

Selain penilaian dari hasil tes *PISA* berdasarkan fakta dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Muamalah Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu pada anak kelas B menunjukkan bahwa terdapat banyak anak yang belum mampu mengenal bilangan namun dapat menyebutkannya dengan baik, hal ini disebabkan karena pendidik hanya menggunakan jari tangan untuk mengenalkan bilangan pada anak yang membuat anak dapat menyebutkannya tetapi tidak mengetahui bentuk dari bilangan yang telah disebutkan. Namun juga terdapat anak yang belum mampu berhitung dengan baik dan masih membutuhkan bimbingan. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara mengenai penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran tetapi guru mengatakan bahwa tidak ada media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pembelajaran hanya dilakukan dengan berhitung menggunakan jari tangan, papan tulis dan memberikan lembar kerja pada anak. Sehingga

berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, terdapat 9 dari 17 orang anak dikelas yang kemampuan berhitungnya masih rendah. Diantara 9 orang anak terdapat 6 anak yang kemampuan berhitungnya mulai berkembang dan terlihat ketika kegiatan pembelajaran dimana guru memberikan latihan soal untuk dikerjakan lalu mereka mulai mengerjakannya dengan menulis dibuku latihan soal yang diberikan. Pada saat mengerjakannya anak sudah mampu melakukan penjumlahan dari soal yang diberikan kemudian menyebutkan jawabannya dengan benar, akan tetapi ketika anak diminta untuk menuliskan hasilnya anak masih bingung dan memerlukan bantuan untuk mengetahui bentuk dari jumlah angka yang telah ia sebutkan. Adapun 3 orang anak dengan kemampuan berhitung yang masih rendah, terlihat ketika anak tidak mau mengerjakan latihan soal yang diberikan, anak yang masih sibuk dengan mainannya, atau anak mengerjakannya tetapi masih sangat memerlukan bantuan dari guru, dimana pada saat mengerjakan latihan soal anak masih perlu dibimbing untuk mengetahui jumlah atau hasil dari soal penjumlahan yang diberikan, begitupula ketika anak harus menuliskan jawaban dari penjumlahan tersebut. Permasalahan yang menyebabkan anak belum mampu mengenal bilangan serta berhitung dengan baik dikarenakan pembelajaran hanya dilakukan dengan menyebutkan bilangan menggunakan jari tanpa mengetahui bentuk dari lambang bilangan tersebut, pada saat kegiatan belajar anak hanya meniru tulisan bilangan yang telah diberikan oleh guru dipapan tulis kemudian menuliskannya dibuku lembar kerja, selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran untuk anak usia dini juga berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

Seperti yang kita ketahui dalam mengembangkan kemampuan berhitung pada anak hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan, unik, menarik, kegiatan berorientasi pada anak, sesuai dengan kebutuhan, serta sesuai dengan perkembangan dan tahapan usia anak sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak bisa ditingkatkan jika terdapat media pembelajaran yang menarik

bukan hanya menggunakan lembar kerja dan papan tulis dalam kegiatan belajar. Sehingga membuat peneliti mencoba untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan menggunakan media *puzzle* bilangan. Media *puzzle* bilangan ini merupakan media yang dapat digunakan guru untuk membantu dalam mengenal bilangan dan berhitung pemula pada anak saat kegiatan pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat dari (Fitri et al., 2020) yang mengemukakan bahwa salah satu media pembelajaran berhitung yang menarik untuk anak yaitu menggunakan media *puzzle*, hal ini dikarenakan anak usia 5-6 tahun mampu memperoleh banyak informasi melalui media pembelajaran, permainan *puzzle* sebenarnya bukan permainan yang baru, selain itu permainan *puzzle* merupakan salah satu permainan yang menyenangkan dan penuh tantangan. Pendapat lainnya yaitu dari (Susanto & Fitria, 2018) yang mengatakan bahwa dengan bermain *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, terutama kemampuan berhitung anak, *puzzle* bilangan merupakan permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan anak usia dini lebih mendalam hal itu dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan suatu masalah.

Bukan hanya itu saja permainan *puzzle* bukanlah permainan yang asing, bagi anak bermain *puzzle* bisa menjadi hal yang menyenangkan anak dapat menyusun, mencocokkan bentuk atau warna sesuai dengan tempatnya. Permainan *puzzle* pun biasanya terlihat sangat menarik karena dilengkapi dengan berbagai bentuk, warna serta gambar, permainan *puzzle* ini merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan berhitung, pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat dari Mahardikha yang dikutip oleh (Deslegina & Hatiningsih, 2022). Adapun dalam memilih media pembelajaran hendaknya sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang nantinya memiliki peranan penting untuk digunakan ketika kegiatan pembelajaran, sehingga saat kegiatan pembelajaran berlangsung dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian ketika mengikuti proses ber *puzzle* angka. Dengan menggunakan media *puzzle* angka sekiranya dapat

meningkatkan minat anak dalam melatih kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan berhitung permulaan (Safitri, 2021).

Beberapa hasil penelitian relevan yang menunjukkan bahwa dengan bermain *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Pitriani et al., 2020) yang mana kemampuan berhitung 1-20 anak setelah melakukan kegiatan bermain *puzzle* yang telah dirancang oleh peneliti bersama guru mengalami peningkatan yang bertahap pada tiap siklusnya, penelitian ini dinyatakan berhasil karena anak sudah bisa menyebutkan angka jika ditunjukkan lambang bilangan, membilang secara berurutan, mencocokkan bilangan dengan gambar. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh (Nari et al., 2019) juga menunjukkan bahwa adanya peningkatan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat sebelum diberikan perlakuan permainan *puzzle* kemampuan anak dalam membilang di kategori tidak mampu, setelah diberikan permainan *puzzle* terjadi peningkatan secara keseluruhan dalam kemampuan membilang anak. Dilihat dari hasil posttest yang peneliti lakukan, tidak ada lagi anak dalam kategori tidak mampu, hanya terdapat 2 orang anak di kategori kurang mampu, dan 11 orang anak dengan kategori mampu, serta 3 orang anak berada pada kategori sangat mampu. Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Devi, 2020) mengenai Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan berdasarkan uji coba yang telah dilakukan terhadap lima orang guru kelompok B mendapatkan hasil penilaian berupa skor 5 (sangat baik) dan skor 4 (baik). sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* angka yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan layak diterapkan di sekolah TK sebagai media pembelajaran. Selanjutnya penelitian lain yaitu dari (Sudarwati, 2018) yang hasil penelitiannya menyatakan bahwa kemampuan membilang anak pada siklus I dapat dikategorikan kedalam kriteria sangat kurang. Lalu mengalami peningkatan pada siklus II yang bisa dikategorikan

dalam kriteria cukup. Hingga mengalami peningkatan pada siklus III dengan kriteria baik.

Dari uraian permasalahan yang muncul dan sudah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berkaitan dengan masalah kognitif pada anak dalam bidang kemampuan mengenal bilangan dengan judul penelitian **“Pengaruh Media *Puzzle* Bilangan Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Kelompok B TK Muamalah Provinsi Bengkulu”**. Media *Puzzle* ini diharapkan dapat menjadi salah satu pemecahan masalah terhadap kemampuan berhitung anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam kemampuan mengenal angka dan berhitung.

1.2 Permasalahan Peneliti

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu : “Bagaimana pengaruh dari media *puzzle* bilangan terhadap kemampuan berhitung awal pada anak usia 5-6 tahun?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat dan mencari tahu apakah permainan *puzzle* bilangan memiliki pengaruh untuk mengembangkan kemampuan berhitung awal pada anak usia 5-6 tahun.

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik diantaranya sebagai berikut :

- a. Bagi anak, diharapkan timbul rasa senang, meningkatkan minat dan keingintahuan serta anak tidak merasa bosan saat kegiatan pembelajaran dan lebih tertarik untuk belajar mengenal angka dan berhitung awal, selain itu diharapkan juga memberi manfaat agar kemampuan mengenal bilangan dan berhitung awal pada anak usia 5-6 tahun dapat meningkat.
- b. Bagi guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran mengenai pentingnya menggunakan media dalam kegiatan

pembelajaran dan juga menjadi masukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan kemampuan berhitung awal pada anak usia dini sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta anak dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Bagi sekolah, memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini.
- d. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan, pengetahuan dan informasi serta diharapkan juga bisa menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian dengan topik yang sama ataupun hampir sama, selain itu untuk menyebarkan ilmu yang bermanfaat kepada semua orang mengenai cara mengenalkan bilangan dan berhitung awal untuk anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A. B. (2021). Peran Media Sempoa Sebagai Alat Bantu Stimulasi Kemampuan Berhitung Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 341–353.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cendani, Y., Setiasih, O., & Kurniati, E. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Koin Dan Kartu Angka. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan Perkembangan Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 16(1), 54–65.
- Chandra, R. D. A. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 01(01), 32–45.
- Deslegina, & Hatiningsih, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan *Puzzle*. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandal*, 7(3), 654–662.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428.
- Diana, Mansoer, Z., & Syaikhu, A. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Bermain Ular Tangga. *Jurnal STKIP Kusuma Negara*, 47–54.
- Ernawati. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok B TK Kristen Ngoresa 2. *Jurnal : Wawasan Pendidikan*, 1(1), 60–66.
- Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. (2020). Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak.

Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 72–81.

Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238–248.

Firdiansyah, M. S. (2015). Manajemen Pengelolaan Wahana Rekreasi Olahraga Di Wisata Water Blaster Semarang Tahun 2013. *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations*, 4(2), 1582–1589.

Fitri, A., Nurhafizah, & Yaswinda. (2020). Pengaruh Media *Puzzle* Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 7–13.

Hasan, H. (2020). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Logika Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 2(1), 1–10.

Hasanah. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1), 21–46.

Hasanah, P. M., Martati, B., Aristiana, & Rahayu, P. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Bustanul Athfal 14 Surabaya. *Pendidagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 116–129.

Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil PISA (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini). *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 04(1), 30–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i01.2018>

Karuniawati, F., & Mukhoiyaroh. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Penggunaan Media Corong Berhitung pada Siswa Kelompok B1 Taman Kanak-Kanak Muslimat Wonocolo Surabaya. *JECED; Journal Of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 1–8.

Khaatimah, H., Pendidikan, T., & Mataram, F. I. P. I. (2017). *Jurnal Teknologi*

Pendidikan Volume 2 Nomor 2 Edisi Oktober 2017. 2, 76–87.

- Kristiawati. (2021). Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Berhitung Melalui Penggunaan Media Sempoa Siswa Kelas III SD Inpres Buttatiang. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(2), 221–229.
- Lia, N. F. A. (2018). Moncer : Media Untuk Mnstimulus Kemampuan Matematic AUD. In *Moncer : Media Untuk Mnstimulus Kemampuan Matematic AUD* (p. 120).
- Maemunah, S. E., & Farhatunnisa. (2022). Logico Mathematical Learning Dalam Mengenal Angka 1-20 Melalui Permainan Balok Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Aksioma Al-Asas : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 1–16.
- Mahardikha, Asrori, M., & Yuniarni, D. (2013). Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun TK Islamiyah. *JPPK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.
- Malapata, E., & Wijayaningsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 3(1), 283–293. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Mulyaningsih, E., & Palangnan, S. T. (2021). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Al-Gurfah : Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40.
- Mulyati, M. (2020). Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*Puzzle* Planel) Terhadap Kemampuan Berhitung Awal Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Renggali Bekasi Timur Jawa Barat. *Al Amin : Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 3(2).
- Nari, N., Akmay, D., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52.

- Nasution, N., & Maulana, I. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini Abstrak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Din*, 4(1), 230–236.
- Novira, & Jaya, I. (2021). Analisis Metode Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 84–91.
- Nurhayati, S., Suherman, & Rahmani, A. (2023). Penggunaan Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(2), 102–105.
- Pitriani, G. I., Sunarno, & Jafar, F. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung 1-20 Melalui Permainan *Puzzle* Di Tk Tunas Muda Kota Bangun. *Jurnal FKIP Universitas Mulawarman*, 1(1), 30–36.
- Priatna, N., & Yuliardi, R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD dan Calon Guru SD* (N. N. Muliawati & P. Latifah (eds.); Cetakan Pe). PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Rahmasari, S. A., Rintayati, P., & Wahyuningsih, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Anak Kelompok A Di TK Angkasa Lanud Adi Soemarno. *Jurnal : Kumara Cendekia*, 7(3), 314–323.
- Reswita, & Wahyuni, S. (2018). Efektivitas Media Pasir dalam Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia 5-6 Tahun di Tk Aisyiyah Bengkalis. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 43–51.
- Rosanah, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Berbasis Metode Montessori untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Anak Usia 4 tahun*.
- Safitri, R. (2021). *Penggunaan Media Puzzle Angka dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan Skripsi*.

- Sarahaswati, L. H. (2019). *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Taman Kanak-Kanak dan Pendidikan Luar Biasa Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sari, D. R., Zainuddin, M., & Akbar, S. (2021). Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5—6 Tahun. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(11), 1535. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i11.14150>
- Sriramadhani, F. (2019). Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Tk Kemala Bhayangkari Kabupaten Enrekang. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Suarsih, & Istiarini, R. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media *Puzzle* Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Asri Serpong Kota Tangerang Selatan. *Ceria; Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 50–65.
- Sudarwati, U. (2018). Peningkatan Kemampuan Membilang 1-20 Melalui Permainan *Puzzle* Pada Anak Kelompok B di TK Tunas Rimba 1 Samarinda. *Jurnal Warna : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 03(01), 20–37.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabet
- Sukartini, Herminastiti, R., & Maharani, T. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Permainan Meronce. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1–7.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448.

- Susanto, A. P., & Fitria, E. (2018). Upaya Meningkatkan Konsep Bilangan Melalui *Puzzle* Angka Pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Ceria; Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1–11.
- Widodo, L., Adistiani, & Wulandari, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Celengan Angka Pada Anak Usia 5-6. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 1(3), 335–344.
- Wijayanti, A., & Rahmawati, A. D. (2019). Penggunaan Media Kartu “Hipat” Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak TK. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 11(1), 1555–1614.