

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL  
LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN  
PUZZLE ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK  
ISLAM ANNISA INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Marliani Nisfiyah**

**NIM: 06121014028**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
INDRALAYA**

**2016**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG  
BILANGAN MELALUI BERMAIN PUZZLE ANGKA PADA ANAK  
KELOMPOK B DI TK ISLAM ANNISA INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

Marliani Nisfiyah

NIM: 06121014028

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

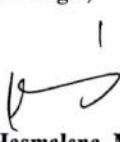
Mengesahkan:

Pembimbing 1,



Dra. Syafdaniingsih, M.Pd  
NIP 195908151986092001

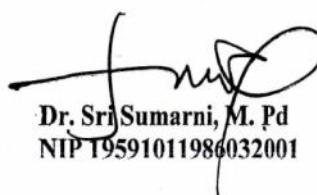
Pembimbing 2,



Dra. Hasmalena, M. Pd  
NIP 195905261984032001

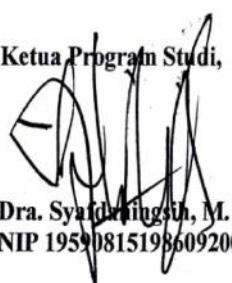
Mengetahui:

Ketua Jurusan,



Dr. Sri Sumarni, M. Pd  
NIP 19591011986032001

Ketua Program Studi,



Dra. Syafdaniingsih, M. Pd  
NIP 195908151986092001

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL  
LAMBANG BILANGAN MELALUI BERMAIN  
PUZZLE ANGKA PADA ANAK KELOMPOK B DI  
TK ISLAM ANNISA INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Marlian Nisfiyah**  
**NIM : 06121014028**  
Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Rabu  
Tanggal : 19 Oktober 2016

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Syafdaningsih, M.Pd
2. Sekretaris : Dra. Hasmalena, M. Pd
3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M. Pd
4. Anggota : Dra. Rukiyah, M. Pd

Inderalaya, 19 Oktober 2016

Mengetahui,  
Ketua Program Studi,

Dra. Syafdaningsih, M. Pd.  
NIP 195908161986092001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Marliani Nisfiyah

NIM : 06121014038

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain *Puzzle* Angka Pada Anak Kelompok B di TK Islam Annisa Indralaya" ini beserta seluruh isinya 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 di kemudian 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 sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Inderalaya, 19 Oktober 2016

Yang membuat pernyataan



Marlian Nisfiyah

NIM 06121014028

## PRAKATA

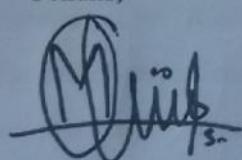
Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain *Puzzle* Angka Pada Anak Kelompok B di TK Islam Annisa Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memeroleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Dra. Hasmalena, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Prof. Sofendi, M. A., Ph. D., Dekan FKIP Unsri, Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Dra. Syafdaningsih, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Dra. Rukiyah M.Pd, yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Inderalaya, 19 Oktober 2016

Penulis,



Marlian Nisfiyah

06121014028

## Halaman Persembahan

Alhamdulillahirabbil'alamin... Alhamdulillahirabbil'alamin...

Alhamdulillahirabbil'alamin...

Yang Utama Dari Segalanya...

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekalku dengan ilmu serta limpahan nikmat tiada tara kepadaku, Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan.

Saya persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat saya kasih dan saya sayangi :

- ♥ Ibunda tercinta (Siti Mariyam) dan Ayahanda tercinta (Herlian). Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, dorongan moral, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat Nisfi balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia, karena Nisfi sadar selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakanku, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Terima Kasih Ibu... Terima Kasih Ayah...
- ♥ adik-adik yuk Fi tersayang (Eric Febriansyah, Lisa Alodia, Elvina Rosalinda, Elvira Sundari), tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terima kasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat yuk Fi persembahkan. Maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya untuk kalian, tapi yuk Fi akan selalu berusaha menjadi yang terbaik untuk

kalian semua. Kalian yang menjadi prioritas yuk Fi setelah ini agar kalian menjadi sarjana semua, kalau bisa melebihi yuk Fi.

- ♥ Almh.nyai jamilah yang selalu Nisfi banggakan, terima kasih untuk kasih sayang, bimbingan, ilmu yang nyai berikan untuk Nisfi selama ini. Nisfi selalu mendoakan dan merindukan nyai semoga nyai bahagia di syurganya Allah SWT. Aamiin. Nenek dan Mbah yang ada di Bogor, yang selalu nisfi rindukan, terima kasih untuk doa, kasih sayang dan motivasi nenek dan mbah selama ini. Semoga nenek dan mbah selalu sehat. Aamiin...
- ♥ Keluarga Besar SALAM TUBA terutama Pak de dan Bu de, terima kasih untuk doa, motivasi, dukungan moral dan materil selama ini, walaupun jauh kalian tetap peduli dengan Nisfi dan Orang Tua Nisfi.
- ♥ Sahabat terbaik d'fi "Rio Sendi, S.Pd". Sebagai tanda cinta kasih d'fi persembahkan karya kecil ini untuk K'io. Terima kasih atas doa, nasehat, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, dan kesabaran K'io yang telah memberikan d'fi semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, semoga K'io pilihan yang terbaik buat d'fi dan masa depan d'fi. Aamiin...
- ♥ Sahabatku tersayang PANDAWATI (dd Em, Ntin, Luluk, Ichak ), D'SHANFHIN (Dug Sari, Keke, Nov, Feby, ani), DAFIN (dek Icha, Ayu, Desi, Fera), dek risah, cint novi, mimi wiwit, terima kasih atas bantuan, doa, nasehat, hiburan, traktiran, dan semangat yang kalian berikan selama kuliah, saya tidak akan melupakan semua yang telah kalian berikan selama ini.
- ♥ Semua rekan-rekan di Prodi P-PAUD terutama untuk teman-teman seangkatanku, senior-seniorku, dan adik-adik kelasku yang senantiasa memberikan dukungan kepadaku agar segera menyelesaikan studi.

- ♥ Dosen Pembimbingku, Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd dan Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd, terima kasih banyak ibu, saya sudah dibantu selama ini, sudah dibimbing, sudah dinasehati, sudah diajari, saya tidak akan lupa atas bantuan ibu selama ini.
- ♥ Seluruh Dosen Pengajar di PG-PAUD (Ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd, Dra. Rukiyah, M.Pd, Dra. Yetty Rahelly, M.Pd, Dra. Masitoh, M.Pd, Dra. Rushawaty, M.Pd, Chresty Anggreani, M.Pd, dan Mahyumi Rantina, M.Pd), terima kasih banyak untuk semua ilmu, didikan dan pengalaman yg sangat berarti yang telah kalian berikan kepada kami.
- ♥ Staf Akademik PG-PAUD "Pak Khadir" terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini.
- ♥ Guru-guru TK Islam Annisa Indralaya (Ibu Karimah, S.Ag, Ibu Murdiana, A.Ma Pd, Ibu Khodijah, S.Sos, Ibu ulin dan ibu mas) terima kasih telah menizinkan, membimbing, memberi banyak ilmu, dan mensukseskan penelitian saya di TK Islam Annisa Indralaya, dan terima kasih juga kepada adik-adik di TK Islam Annisa Indralaya teutama adik-adik di kelas B yang telah membantu dalam pengambilan data sampai berjalannya penelitian.
- ♥ Almamater kebanggaanku
- ♥ Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiin Ya Rabbal'alaiin...

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN OLEH PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	4

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia dini .....	6
2.2 Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini .....	7
2.3 Pengertian Kemampuan .....	10
2.4 Hakikat Bermain .....	11
2.4.1 Pengertian Bermain .....	11

2.4.2 Manfaat Bermain .....	12
2.4.3 Karakteristik Bermain Anak .....	13
2.5 Lambang Bilangan .....	14
2.5.1 Pengertian Lambang Bilangan .....	15
2.5.2 Pentingnya Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan .....	15
2.5.3 Tahap Mengenalkan Lambang Bilangan .....	15
2.5.4 Kriteria Keberhasilan Peningkatan Mengenal Lambang Bilangan.....	16
2.6 <i>Puzzle</i> angka.....	18
2.6.1 Pengertian <i>Puzzle</i> Angka .....	18
2.6.2 Cara Membuat <i>Puzzle</i> Angka .....	18
2.6.3 Cara Bermain <i>Puzzle</i> Angka .....	20
2.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i> .....	20
2.7 Penelitian yang Relevan .....	21
2.7 Kerangka Berpikir .....	22
2.8 Hipotesis Tindakan .....	23

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian .....	24
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian .....	24
3.3 Subjek Penelitian .....	24
3.4 Rancangan Penelitian .....	25
3.4.1 Tahap Perencanaan .....	26
3.4.2 Tahap Pelaksaan.....	26

3.4.3 Tahap Pengamatan .....	26
3.4.4 Tahap Refleksi .....	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	27
3.6 Instrumen Penelitian .....	27
3.6.1 Kisi-kisi Instrumen .....	28
3.7 Teknik Analisis Data .....	29

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian .....	31
4.2 Kegiatan Penelitian .....	31
4.2 Deskripsi Data Penelitian .....	32
4.3 Deskripsi Data Pra siklus .....	32
4.3.1 Pengamatan Pra Siklus .....	32
4.4 Deskripsi Data Siklus I .....	36
4.5.1 Siklus I Pertemuan I .....	36
4.5.1.1 Perencanaan Siklus I Pertemuan I .....	36
4.5.1.2 Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 1 .....	36
4.5.1.3 Pengamatan Siklus I Pertemuan 1 .....	38
4.5.1.4 Refleksi Siklus I Pertemuan 1 .....	39
4.5.2 Siklus I Pertemuan 2 .....	40
4.5.2.1 Perencanaan Siklus I Pertemuan 2 .....	40
4.5.2.2 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2 .....	40
4.5.2.3 Pengamatan Siklus I Pertemuan 2 .....	42
4.5.2.4 Refleksi Siklus I Pertemuan 2 .....	44
4.5.3 Siklus I Pertemuan 3 .....	44

4.5.3.1 Perencanaan Siklus I Pertemuan 3 .....	44
4.5.3.2 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 3 .....	44
4.5.3.3 Pengamatan Siklus I Pertemuan 3 .....	46
4.5.3.4 Refleksi Siklus I Pertemuan 3 .....	47
4.5.3.5 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I .....	47
4.6 Deskripsi Data Siklus II .....	49
4.6.1 Siklus II Pertemuan 1 .....	49
4.6.1.1 Perencanaan Siklus II Pertemuan 1 .....	49
4.6.1.2 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1 .....	50
4.6.1.3 Pengamatan Siklus II Pertemuan 1 .....	51
4.6.1.4 Refleksi Siklus II Pertemuan 1 .....	53
4.6.2 Siklus II Pertemuan 2 .....	53
4.6.2.1 Perencanaan Siklus II Pertemuan 2 .....	53
4.6.2.2 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2 .....	53
4.6.2.3 Pengamatan Siklus II Pertemuan 2 .....	55
4.6.2.4 Refleksi Siklus II Pertemuan 2 .....	56
4.6.3 Siklus II Pertemuan 3 .....	57
4.6.3.1 Perencanaan Siklus II Pertemuan 3 .....	57
4.6.3.2 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 3 .....	57
4.6.3.3 Pengamatan Siklus II Pertemuan 3 .....	58
4.6.3.4 Refleksi Siklus II Pertemuan 3 .....	59
4.6.3.5 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Siklus II .....	59
4.7 Rekapitulasi Keseluruhan Siklus .....	63
4.8 Pembahasan .....	63

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	70
5.2 Saran .....	70

## **DAFTAR PUSTAKA ..... 71**

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	<b>Halaman</b>
1. Lampiran 1 Rubrik Penskoran .....	75
2. Lampiran 2 Lembar Observasi .....	76
3. Lampiran 3 Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	78
4. Lampiran 4 RPP Penelitian .....	87
5. Lampiran 5 Rekapitulasi Hasil Pengamatan Anak .....	99
6. Lampiran 6 Cara Merubah Jumlah Skor Menjadi Nilai .....	106
7. Lampiran 7 Langkah-langkah Menentukan Panjang Kelas (Interval) Nilai .....	107
8. Lampiran 8 Foto Penelitian .....	108

## **DAFTAR TABEL**

	<b>Halaman</b>
1. Tabel 2.1 Karakteristik Perkembangan Kognitif Usia 4-6 Tahun .....	8
2. Tabel 2.2 Permendikbud No 146 Tahun 2014 .....	9
3. Tabel 2.3 Permendikbud No 137 Tahun 2014 .....	10
4. Tabel 2.4 Kriteria Keberhasilan .....	17
5. Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen .....	28
6. Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	31
7. Tabel 4.2 Data Hasil Observasi Pra Siklus .....	34
8. Tabel 4.3 Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1 .....	38
9. Tabel 4.4 Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2 .....	43
10. Tabel 4.5 Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 3 .....	46
11. Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus 1 .....	48
12. Tabel 4.7 Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 1 .....	52
13. Tabel 4.8 Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 2 .....	55
14. Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Siklus II Pertemuan 3 .....	59
15. Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus II .....	60
16. Tabel 4.11 Rekapitulasi Keseluruhan Siklus .....	62

## **DAFTAR GAMBAR**

	<b>Halaman</b>
1. Gambar 3.1 Bagan Tahapan PTK .....	25
2. Gambar 4.1 Diagram Hasil Penilaian Pra Siklus .....	35
3. Gambar 4.2 Diagram Hasil Penilaian Siklus I .....	49
4. Gambar 4.3 Diagram Hasil Penilaian Siklus II .....	61
5. Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian Seluruh Siklus .....	62

## ABSTRAK

Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain *Puzzle Angka* Pada Anak Kelompok B di TK Islam Annisa Indralaya. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain *puzzle angka*. jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes perbuatan dan observasi. Subjek penelitian ini adalah anak yang berusia 5-6 tahun yang berjumlah 13 anak di antaranya 10 anak laki-laki dan 3 anak perempuan. Berdasarkan hasil analisis data penelitian terjadi peningkatan pada pra siklus, siklus I, dan siklus II secara berturut-turut. Terdapat jumlah anak yang mendapatkan nilai dengan kriteria minimal berkembang sesuai harapan pada pra siklus sebanyak 6 anak (46%), pada siklus I sebanyak 9 anak (69%), dan pada siklus II sebanyak 12 anak (92%). Hal ini dibuktikan semua indikator muncul dari hasil pengamatan pada akhir siklus II semua anak dapat menunjukkan lambang bilangan 1-20, menyebutkan lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan menghitung jumlah benda. Jadi terjadi peningkatan sebesar 23% pada kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain *puzzle angka* pada anak kelompok B di TK Islam Annisa Indralaya.

**Kata Kunci :** Lambang bilangan, Bermain, puzzle angka, TK.

## ABSTRACT

*Increased ability to know the symbol of numbers through a game number puzzle at children group B TK Islam annisa Indralaya. This research aims to improve the ability to know the symbol of numbers through a play puzzle of numbers. Type of this research is classroom action research , which consists of two cycles. Data collection techniques were used that test actions and observations. The subjects of this research were children aged 5-6 years which amounts to 13 children , 10 boys and 3 girls. Based on the results of data analysis, showed an increase in the first cycle and the second cycle in a row. There are a number of children who get value with the minimum criteria evolved according to expectations in the first cycle there are 9 children (69%), and the second cycle there were 12 children (92%). This is evidenced all indicators emerge from the observations at the end of the second cycle all children can show symbol numbers 1-20 , mentioning symbol numbers, match numbers with the symbol numbers, and count the number of objects. So increased of 23% ability to know the symbol of numbers through a game number puzzle at children group B TK Islam annisa Indralaya.*

*Keywords:* symbol numbers, play, puzzle number, TK.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu, agar pertumbuhan dan perkembangan tercapai secara optimal, maka dibutuhkan situasi dan kondisi yang kondusif pada saat memberikan stimulasi dan upaya pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan dan minat anak (Sujiono, 2012: 55).

Kebutuhan dan minat anak dapat dikembangkan salah satunya melalui pendidikan PAUD atau TK. Taman Kanak-kanak (TK) adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan kepada anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar (Aqib, 2010: 24). Anak usia TK yaitu anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya pengembangan seluruh potensi anak dan terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon rangsangan yang diberikan oleh lingkungan dalam mengembangkan kemampuan fisik dan motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, disiplin seni, moral dan nilai-nilai agama. Salah satu kemampuan yang sangat berpengaruh agar perkembangan psikis tercapai secara optimal yaitu melalui pengembangan kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif lebih terkait dengan kemampuan anak untuk menggunakan otaknya secara menyeluruh. Kemampuan yang termasuk dalam aspek kognitif sangat banyak cangkupannya. Kemampuan-kemampuan di bidang kognitif antara lain mengingat, mengelompokkan, mengenali, mengontrol, mengordinasikan, memilih dan sebagainya. Banyak kemampuan yang termasuk dalam aspek lainnya terkait langsung dengan kognitif (Aqib, 2010: 30). Salah satu cangkupan dalam kemampuan kognitif pada anak ialah mengenal lambang bilangan. Kognitif berkaitan erat dengan bilangan, lambang bilangan dan berhitung. Dalam kehidupan sehari-hari secara sadar atau tidak sadar anak usia

prasekolah sudah dikenalkan dengan angka-angka yang sebatas pengucapannya saja. Mereka mungkin hampir urutan bilangan satu, dua, tiga sampai sepuluh namun belum mengetahui konsep bilangan. Untuk mempermudah anak mengetahui konsep bilangan yaitu bisa dengan cara mengajak anak belajar mengetahui lambang bilangan sambil bermain.

Anak usia dini hampir sebagian waktunya anak gunakan untuk bermain, Dengan bermain anak akan tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya. Bermain dapat berupa bergerak seperti berlari, melempar bola, memanjat atau kegiatan berpikir seperti menyusun *puzzle*, khususnya dalam kemampuan menyusun *puzzle* angka. Bermain *puzzle* angka biasa dipakai untuk anak karena *puzzle* angka dapat meningkatkan minat anak pada kemampuan kognitif yaitu kemampuan lambang bilangan serta dapat melatih keterampilan berpikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tangan anak dalam membongkar dan memasangkan kembali kepingan-kepingan *puzzle* angka menjadi bentuk-bentuk lambang bilangan.

Berdasarkan hasil observasi Pada kenyataannya, kesenjangan yang terjadi pada saat penulis melakukan observasi pada kegiatan mata kuliah Pengembangan dan Penerapan Perangkat Pembelajaran (P4) di TK Islam Annisa Indralaya Kelas B, bahwa dari 13 anak ada 6 anak (46%) sudah mampu mengenal lambang bilangan 1-20 dengan baik, sedangkan 7 anak (54%) kemampuan mengenal lambang bilangan masih rendah, terlihat saat kegiatan pembelajaran anak kesulitan dalam menunjukkan lambang bilangan dan menyebutkan bilangan. Padahal pada usia itu idealnya anak seharusnya sudah mengenal lambang bilangan 1-20. Hal tersebut disebabkan oleh metode dan media pendidikan yang kurang mendukung proses belajar mengajar di kelas, kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya penggunaan metode dan media yang tepat, kurangnya media belajar yang dapat menarik perhatian anak, kurangnya kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan kurangnya penyesuaian metode pembelajaran dengan pengembangan kognitif anak. Dengan ditemukannya masalah yang terjadi maka perlu adanya sebuah kegiatan yang dirancang efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak.

Salah satu kegiatan yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak yaitu melalui penerapan media *puzzle* angka. Dari sekian banyak media yang ada peneliti ingin mempergunakan media *puzzle* angka, karena media ini memiliki daya tarik tersendiri dimana anak-anak selalu ingin mencoba sesuatu yang baru dan kegiatan ini akan menyenangkan bagi anak, dapat melatih kesabaran, sosial, motorik halus, dan kognitif anak. Pelaksanaan pembelajaran pada anak haruslah disesuaikan dengan duninya, yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif dan kreatif dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka perlu dirancang suatu metode belajar yang lain untuk pembelajaran di kelas. Dikatakan Lestari, dkk (2014) bahwa “Menyusun *puzzle* angka dengan menggunakan metode bermain dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun pengertian dari kemampuan kognitif adalah pengembangan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak secara ilmiah dengan tujuan agar anak didik mampu mengembangkan kemampuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang baru diperoleh dan meningkatkan kemampuan anak dari berpikir secara konkret ke abstrak. Kemampuan menggunakan *puzzle* angka adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan anak sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri anak”.

Berdasarkan hal di atas salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang berjudul **"Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain *Puzzle* Angka Pada Anak Kelompok B di TK Islam Annisa Indralaya"**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, “Apakah Melalui Bermain *Puzzle* Angka Dapat Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak TK Kelompok B di TK Islam Annisa Inderalaya?”

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan di atas adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak TK Kelompok B di TK Islam Annisa Inderalaya Melalui *Puzzle* Angka.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun diantaranya sebagai berikut :

#### **1.4.1 Bagi Anak**

Melatih anak untuk menggunakan alat permainan *puzzle* angka, mempermudah anak mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan *puzzle* angka, melatih kesabaran anak pada saat menyusun *puzzle* angka, melatih motorik halus anak dengan membongkar pasang permainan *puzzle* angka, melatih anak untuk berkerjasama dalam bermain *puzzle* angka.

#### **1.4.2 Bagi Guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan guru dalam meningkatkan hasil dan proses belajar anak serta menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak.

#### **1.4.3 Bagi Lembaga**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam menambah wawasan pengetahuan yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak khususnya pada lambang bilangan berdasarkan kurikulum.

#### **1.4.4 Bagi Peneliti**

1.4.4.1 Penelitian ini dilaksanakan untuk menyelesaikan studi guna mendapat gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

1.4.4.2 Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan pengetahuan serta menambah pengalaman bagi peneliti dengan terjun langsung ke TK dalam melakukan penelitian mengenai kecerdasan interpersonal anak.

1.4.4.3 Memberikan bekal pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang diperoleh selama kuliah sebagai karya nyata.

1.4.4.4 Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi guru profesional dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diterima oleh anak. Kegiatan yang digunakan mampu membuat pembelajaran yang berinovasi pada pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, menyenangkan dan dapat mengembangkan berbagai macam kecerdasan pada anak

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2014). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media *Puzzle* Buatan Guru Di Kelompok A Tk Nusa Indah Kabupaten Gorontalo Utara. FIP UNG. 1-11.
- Aqib. (2010). *Pedoman Teknis Penyelenggaraan PAUD*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asmani, J. M. (2011). *Penelitian tindakan kelas*. Jogjakarta: Laksana.
- Dewi, N, M, A., Raga, G., & Pudjawan, K. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Shanti Kumara III Sempidi. *Universiras Pendidikan Ganesha*. 2 (1): 1-10.
- Dimyati. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta : Kencana.
- <http://sinarduniacreative.blogspot.co.id/2010/08/asal-muasal-puzzle.html?m=1>
- Khairu, S. (2014). *Kumpulan Permainan Cerdas Balita*. Jawa Barat: Lembar Langit Indonesia
- Kusumawati, K, D. (2014). Penerapan Picture And Picture Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Universitas Pendidikan Ganesha*. 2 (1): 1-10.
- Lestari, N, A., Raga, G., & Wawan, G. (2014). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan. *Universiras Pendidikan Ganesha*. 2 (1): 1-10.
- Lestari, R. P. (2014). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka dan Kartu Bergambar Pada Anak Kelompok A2 TK Masyithoh. *Skripsi*. Yogyakarta: FKIP UNY.
- Maharani, E. (2014). *Panduan Sukses Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Parasmu.
- Masitoh, dkk. (2011). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Misyati, E. (1013). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Anak Kelompok A1 TK Masjid Syuhada. *Skripsi*. Yogyakarta: FKIP UNY.
- Montolalu. (2012). *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Nalole, M. (2011). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Dengan Menggunakan Kartu Pasangan Pada Anak Kelompok B Tk Damhil Kota Gorontalo. *Inovasi*. 8 (2): 1-10.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Retnoningsih., Sulastri, M., & Kusmaryatni, N. (2014). Pengembangan Kognitif Melalui Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media *Puzzle* Angka Pada Anak Kelompok A Semester Ii Tk Ath-Thorriq Singaraja. *Universiras Pendidikan Ganesha*. 1-11.
- Rinaldi, J. (2014). *Ratusan Game Edukatif*. Jogjakarta: DIVA Press
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Smith, S. S. (2009). *Early Childhood Mathematics*. America: Pearson.
- Solehuddin, dkk. (2013). *Pembeharuan Pendidikan TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sovia, E. (2015). *Buat Anak Anda Jago Eksata*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sriastuti, N, P., Lasmawan, I, W. (2014). Peningkatan Minat Belajar Dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media *Puzzle* Pada Anak Kelompok B TK Dharma. *Universiras Pendidikan Ganesha*. 4 (1): 1-9.
- Sujiono. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Susanto. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Tilong, A. D. (2014). *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri Anak Bisa Lebih Canggih*. Yogyakarta: Diva Press.
- Unsri. (2016). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Indralaya: Unsri.