



Volume 1 Nomor 3 (2022) Pages 312 – 319

**Change Think Journal**

Email Journal : [changethink.bbc@gmail.com](mailto:changethink.bbc@gmail.com)

Web Journal : <http://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/changethink>



## **KEGIATAN PERMAINAN PUZZLE ANGKA DALAM MENINGKATKAN PENGENALAN LAMBANG BILANGAN DI KELOMPOK B KOBER MERPATI BEBER**

**Ani Ratna Ningsih<sup>1</sup>, Omah Rochmah<sup>2</sup>**

Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Email : [aniratnaningsih@gmail.com](mailto:aniratnaningsih@gmail.com), [omahrochmah@gmail.com](mailto:omahrochmah@gmail.com)

Received: 2022-08-21; Accepted: 2022-09-19; Published: 2022-09-30

### **ABSTRAK**

Kegiatan permainan puzzle angka dalam meningkatkan pengenalan lambang bilangan di kelompok B KOBER Merpati Beber Tahun Pelajaran 2021/2022. Kajiannya dilatar belakangi oleh kesadaran bahwa pendidikan ditingkat Pendidikan Anak Usia Dini, metode belajar yang menarik sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar yang menyenangkan, mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa bermain sambil belajar. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Model penelitian yang digunakan yaitu model spiral Kemmis dan Taggart. Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak kelompok B KOBER Merpati dengan jumlah 15 anak. Tehnik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan test, observasi dan dokumentasi. hasil dari perhitungan statistik deskriptif dengan presentase adalah dari sebelum tindakan terdapat 26,6% yang sudah mengenal lambang bilangan baik. Pada siklus I mencapai 53,3% dan pada siklus II mencapai 93,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan dalam pengenalan lambang bilangan anak pada setiap siklusnya.

**Kata Kunci :** *Puzzle Angka, Lambang Bilangan, Kelompok Belajar*

### **ABSTRACT**

*Number puzzle game activity in increasing number symbol recognition in group B KOBER Merpati Beber for the 2021/2022 academic year. The study is motivated by the awareness that education at the Early Childhood Education level, interesting learning methods are needed in a fun teaching and learning process, considering the development of children at that time was in the period of playing while learning. The research method uses Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. The research model used is the Kemmis and Taggart spiral model. The subjects of this classroom action research were the children of group B KOBER Merpati with 15 children. Data collection techniques in this study using tests, observations and documentation. the results of descriptive statistical calculations with percentages are that from before the action there were 26.6% who were familiar with the*

*symbols of good numbers. In the first cycle it reached 53.3% and in the second cycle it reached 93.3%. Based on the results of the study, it showed an increase in the recognition of children's number symbols in each cycle.*

**Keywords:** *Number Puzzle, Number Symbol, Study Group.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada anak usia dini (PAUD) pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan padanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono, 2013). Berdasarkan Permendikbud RI Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 PAUD Pasal 5 menyatakan bahwa; Struktur kurikulum PAUD memuat program-program pengembangan yang mencakup bidang pengembangan pembiasaan meliputi aspek perkembangan moral dan nilai-nilai agama dan aspek perkembangan sosial emosional. Adapun anak usia 4-6 tahun dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif lingkup perkembangan berpikir simbolik antara lain; anak sudah dapat menyebut bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis di lapangan ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan kognitif di kelompok B KOBER Merpati yaitu dalam mengenal lambang bilangan anak belum dapat mencapai hasil yang optimal. Jarangnya guru menggunakan teknik permainan dalam pembelajaran dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi dan banyak orangtua yang memandang aneh jika pembelajaran disampaikan dengan bermain, dapat dilihat bahwa dari 15 anak yang sudah mengenal lambang bilangan dengan mandiri hanya 26,66 % atau 4 anak yang tuntas dan sebagian lainnya masih perlu bimbingan guru.

Maka berdasarkan permasalahan yang terjadi di KOBER Merpati kelompok B , perlu kiranya di adakan tindakan perbaikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan dengan kegiatan bermain puzzle. Berbagai studi telah menunjukkan manfaat bermain puzzle yang salah satunya adalah dapat menstimulasi otak anak agar tetap bekerja dengan optimal. Bermain puzzle angka besar artinya dalam mengembangkan pengenalan lambang bilangan. Penelitian tindakan kelas merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan program pendidikan sebagai bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi dimana praktik pembelajaran tersebut dilaksanakan.

## **METODE PENELITIAN**

Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan merupakan salah satu metode yang banyak digunakan dalam pengembangan program pendidikan (Arikunto, 2021). Penelitian ini dilakukan pada kelompok B KOBAR Merpati Beber. Teknik pengumpulan data pada penelitian mencakup observasi, interview dan wawancara. Sedangkan teknik analisis datanya menggunakan siklus 1, siklus 2 dan refleksi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### Deskripsi Pra Siklus

Pada kegiatan pra siklus ini masih terdapat anak yang belum mencapai ketuntasan belajar dalam mengenal lambang bilangan dari 15 anak kelompok B, hanya 4 anak yang telah memperoleh ketuntasan belajar. Menurut guru kelompok B, anak dikatakan memiliki ketuntasan belajar apabila anak mampu memperoleh bintang 3 atau 4 pada saat mengerjakan tugasnya yang berarti berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik. Guru kelompok B kurang memberikan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya melakukan kegiatan pembelajaran sesuai tuntutan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian) tanpa disertai dengan variasi penguatan yang menumbuhkan semangat belajar. kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok B KOBAR Merpati pada kegiatan prasiklus tersebut rendah, terdapat 4 anak yang bisa dikatakan tuntas dengan prosentase 26,66% dan 11 anak lainnya tidak tuntas dengan prosentase 73,34%. Sehingga maka perlu diadakan rencana tindakan perbaikan, untuk memotivasi dan memudahkan pemahaman anak mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam kegiatan pengenalan lambang bilangan dengan kegiatan permainan puzzle angka sebagai media dan teknik pembelajaran pada kegiatan pengenalan lambang bilangan.

### Deskripsi Siklus I

1. Rencana pembelajaran siklus I; disusun mencakup semua langkah tindakan kegiatan awal, kegiatan inti, sampai kegiatan akhir atau yang disebut dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Indikator pencapaian pengenalan lambang bilangan oleh anak pada setiap siklus juga sama yaitu menyebutkan bilangan 1-10 dengan menunjukkan benda-benda, menunjukkan urutan bilangan 1-10 dengan benda, mencocokkan lambang bilangan dengan banyak benda.
2. Kegiatan Pembelajaran; terdiri dari (a) kegiatan awal yakni guru mengawali dengan kebiasaan disekolah tersebut yaitu dengan mengucapkan salam, berdoa, bernyanyi sesuai tema, absen dan apersepsi yang dikaitkan dengan tema yang akan di pelajari. (b) Kemudian kegiatan inti yakni kegiatan dengan mengajak anak membentuk lingkaran, guru menyebutkan angka 1-10 yang ada pada puzzle kemudian anak ikut menyebutkan kata tersebut, kemudian guru memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain puzzle, guru membagikan puzzle kepada anak dan meminta anak untuk mencoba membongkar dan memasangnya kembali, guru membimbing anak dalam bermain puzzle dan

memberikan tantangan pada anak untuk memasang puzzle dengan cepat. Setelah selesai permainan membongkar pasang puzzle, anak diminta menghubungkan gambar binatang dengan angka sesuai jumlahnya (c) Istirahat; Anak diajak untuk bersama-sama bernyanyi "sebelum kita makan dek" dilanjutkan berdo'a sebelum makan, mencuci tangan bergantian dan makan bersama, setelah makan anak berdo'a kembali do'a sesudah makan kemudian anak dipersilahkan bermain diluar kelas dengan pengawasan guru (d) Pada kegiatan penutup ini anak diajak bernyanyi, berdiskusi tentang kegiatan satu hari, menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari, kegiatan penenangan berupa lagu, berdo'a, salam dan pulang

### 3. Pengamatan;

#### a. Hasil observasi

Berdasarkan hasil perhitungan siklus I dari seluruh aspek yang diamati dalam antusias anak mendapat nilai 61,7%. Sesuai kriteria hasil penilaian observasi anak dapat disimpulkan bahwasannya nilai antusias anak dalam merespon kegiatan permainan puzzle angka dalam mengenal lambang bilangan pada siklus I ini dapat dikatakan cukup.

#### b. Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak ; pencapaian nilai rata-rata indikator dari jumlah keseluruhan anak adalah 71 yang berarti cukup. Dan dari 15 anak, ada 8 anak yang telah tuntas dengan kriteria baik atau 53,33% yang berarti kurang dari 60- 79% untuk dinyatakan berhasil. Untuk memperoleh hasil yang maksimal, maka perlu diadakannya siklus II.

### 4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus I lalu di ukur tingkat kemampuan mengenal lambang bilangan anak dan keberhasilan anak melalui kegiatan permainan puzzle angka dari data yang didapatkan. Berikut ini beberapa temuan pada siklus I diantaranya yaitu: (a) Terdapat beberapa anak yang tidak memperhatikan penjelasan guru tentang cara bermain puzzle, serta terlihat enggan ikut bersama-sama menyebut angka 1-10 (b) ada beberapa anak yang belum percaya diri mencoba membongkar kemudian memasang puzzle kembali (c) Kondisi proses pembelajaran menggunakan puzzle angka masih kurang kondusif dan kurang tertib.

### Deskripsi Siklus II

1. Perencanaan Pembelajaran ; mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, sampai kegiatan akhir atau yang disebut dengan RPPH (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian). Menyiapkan bahan mengajar sesuai dengan RPPH, dan menyiapkan media pembelajaran yang berupa puzzle angka, menentukan dan merencanakan pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasikan waktu serta mempersiapkan kembali lembar instrumen penilaian yang akan digunakan meliputi instrument penilaian kemampuan mengenal lambang bilangan, serta lembar penilaian observasi anak.

2. Kegiatan Pembelajaran; inimerupakan implementasi dari rencana yang telah dibuat terdiri dari : (a) Kegiatan awal; Dalam kegiatan ini guru mengawalis sesuai dengan kebiasaan disekolah tersebut yaitu dengan mengucapkan salam, berdo'a, bernyanyi sesuai tema, absen dan apersepsi yang dikaitkan dengan tema yang akan di pelajari (b) Kegiatan inti; Pada kegiatan ini sebelumnya guru berusaha menyiapkan anak dan memberi motivasi di awal belajar dengan cara memberikan informasi bahwasannya siapa yang bisa tertib nanti akan mendapatkan giliran pulang sekolah lebih dulu. Ternyata cara ini mampu membuat anak-anak menjadi kondusif. Kemudian guru menjelaskan secara rinci tentang kegiatan yang akan dilakukan anak dalam permainan puzzle angka, langkah-langkahnya sebagai berikut: Guru mengajak anak membentuk lingkaran, kemudian guru mengenalkan bentuk angka melalui bernyanyi lagu angka serta menggerakkan tangan yang kemudian diikuti oleh anak. Semua anak dengan seksama memperhatikan dan mencoba mengikuti guru menggerakkan tangan. Guru juga mengulang lagu hingga 3 kali. Setelah itu guru memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain puzzle, guru menyebutkan angka 1-10 yang ada pada puzzle kemudian anak ikut menyebutkan kata tersebut. Sebelum memulai kegiatan permainan peneliti (guru) mengadakan beberapa aturan main yang harus dipatuhi anak, diantaranya anak akan bergilir menggunakan puzzle angka sesuai dimana bola nyanyian berhenti, apabila anak mengalami kesulitan dalam mengerjakannya dipersilahkan bertanya pada guru dan tidak boleh menangis. hal ini dilakukan bertujuan agar proses kegiatan belajar mengenal lambang bilangan menggunakan puzzle angka menjadi lebih kondusif dan tertib. guru membimbing anak dalam bermain puzzle dan memberikan tantangan pada setiap anak yang mendapat giliran memasang puzzle dengan cepat. Setelah selesai permainan membongkar pasang puzzle, anak diminta menirumembuat angka 1-10. Hal ini bertujuan untuk memicu pengenalan anak terhadap lambang bilangan. guru mengamati dan memberi penilaian pada anak (c) Istirahat; Anak diajak untuk bersama-sama bernyanyi "sebelum kita makan dek" dilanjutkan berdo'a sebelum makan, mencuci tangan bergantian dan makan bersama, setelah makan anak berdo'a kembali do'a sesudah makan kemudian anak dipersilahkan bermain diluar kelas dengan pengawasan guru (d) Penutup; pada kegiatan penutup ini anak diajak bernyanyi, berdiskusi tentang kegiatan satu hari, menyampaikan kegiatan yang akan dilakukan esok hari, kegiatan penenangan berupa lagu, berdo'a, salam dan pulang.
3. Pengamatan;
  - a. Hasil Observasi Anak; Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh aspek yang diamati dalam antusias anak ketika siklus II dilaksanakan, keseluruhan anak telah menunjukkan antusias belajar dengan baik. Hasil observasi anak pada siklus II ini mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus

- sebelumnya. Adapun hasil nilai antusiasme anak ini mendapat nilai 83,9%. nilai tersebut tergolong baik berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.
- b. Hasil Observasi Anak; Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh aspek yang diamati dalam antusias anak ketika siklus II dilaksanakan, keseluruhan anak telah menunjukkan antusias belajar dengan baik. Hasil observasi anak pada siklus II ini mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus sebelumnya. Adapun hasil nilai antusiasme anak ini mendapat nilai 83,9%. nilai tersebut tergolong baik berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan.
  - c. Refleksi; berdasarkan hasil penelitian setelah siklus II berakhir, dapat diketahui bahwa anak sudah mencapai hasil yang telah memenuhi standar pencapaian ketuntasan yang diharapkan. Dengan demikian siklus II ini dianggap sudah cukup memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini.

Hadirnya permainan puzzle angka dalam pembelajaran mengenal lambang bilangan dinilai sangat tepat dilakukan ketika kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan rendah. Hal ini sesuai dengan pendapat Rany Yulianti, bahwasannya permainan puzzle bermanfaat dalam mengasah kecerdasan otak dan meningkatkan pengetahuan. Hal ini terbukti dari hasil kemampuan belajar anak dari masing-masing siklus yang menunjukkan peningkatan belajar. Kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan permainan puzzle angka mendapatkan hasil yang berbeda pada tiap siklusnya. Pada siklus I kegiatan permainan puzzle angka belum bisa dikatakan berhasil. Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil antusias anak dan hasil ketuntasan belajar anak dalam mengenal lambang bilangan yang belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Hasil observasi antusias belajar anak masih kurang dari 75%, sedangkan hasil ketuntasan belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan masih kurang dari 60-79%. Hasil observasi antusias belajar anak hanya mencapai 61,7%, yang berarti masih berada dalam kriteria penilaian cukup. Untuk hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, mencapai ketuntasan belajar 53,3%. Nilai tersebut termasuk pada kriteria penilaian cukup. Sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 71 dan termasuk dalam kriteria cukup. Pada tahap siklus I ini terdapat 8 dari 15 anak yang tuntas dan 7 anak tidak tuntas dalam mengenal lambang bilangan. Peralihan dari tahap pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan 4 anak yang tuntas dalam belajar mengenal lambang bilangan.

Sedangkan pada siklus II kegiatan permainan puzzle angka dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan sudah dapat dikatakan berhasil. Sehingga penelitian dihentikan pada siklus II. Hasil perolehan nilai antusias belajar anak, serta hasil ketuntasan belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan anak sudah mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil observasi antusias belajar anak sudah mencapai  $\geq 75\%$ , sedangkan hasil ketuntasan belajar mengenai kemampuan mengenal lambang bilangan sudah mencapai  $\geq 60-79\%$ . Hasil observasi antusias

belajar anak mencapai nilai 83,9%, nilai tersebut tergolong dengan kriteria baik. Untuk hasil kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, mencapai ketuntasan belajar 93,3%. Nilai tersebut berada dalam kriteria penilaian sangat baik. Sedangkan nilai rata-rata kelas mencapai 82,8 dan berada dalam kriteria baik. Pada tahap siklus II ini terdapat 14 dari 15 anak yang tuntas dan 1 anak tidak tuntas. Peralihan dari tahap siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 6 anak yang tuntas dalam belajar mengenal lambang bilangan.

Tabel 1. Perbandingan Hasil pada Siklus I dan Siklus II

<b>Siklus</b>	<b>Observasi Antusias Anak</b>	<b>Ketuntasan Mengenal Lambang bilangan</b>	<b>Nilai Rata-Rata Kelas</b>
<b>I</b>	<b>61,7%</b>	<b>53,3%</b>	<b>71</b>
<b>II</b>	<b>83,9%</b>	<b>93,3%</b>	<b>82,8</b>

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan tentang Kegiatan Permainan Puzzle Angka Dalam Meningkatkan Pengenalan Lambang Bilangan Kelompok B KOBAR Merpati Beber maka dapat disimpulkan bahwa Pada KOBAR Merpati ditemukan adanya permasalahan dalam kegiatan pengembangan kognitif yaitu dalam mengenal lambang bilangan disebabkan beberapa hal diantaranya jarang guru menggunakan teknik permainan dan jarang menggunakan media dalam pembelajaran dikarenakan alasan yang bermacam-macam diantaranya adalah memakan banyak biaya, perlu persiapan yang lama, perlu kreativitas guru yang tinggi. Adapun tindakan perbaikan; siklus I, Guru mengajak anak membentuk lingkaran, guru menyebutkan angka 1-10 yang ada pada puzzle kemudian anak ikut menyebutkan kata tersebut, kemudian guru memperlihatkan dan menjelaskan cara bermain puzzle, guru membagikan puzzle kepada anak dan meminta anak untuk mencoba membongkar dan memasangnya kembali, guru membimbing anak dalam bermain. perbaikan pada siklus II; (1) Terdapat beberapa anak yang tidak memperhatikan penjelasan guru tentang cara bermain puzzle, serta terlihat enggan ikut bersama-sama menyebut angka 1-10, (2) ada beberapa anak yang belum percaya diri mencoba membongkar kemudian memasang puzzle kembali, (3) Kondisi proses pembelajaran menggunakan puzzle angka masih kurang kondusif dan kurang tertib.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2021). Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi. Bumi Aksara.
- Ariani, K., Jampel, I. N., & Antara, P. A. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 119–128. Retrieved from <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/3362>

- Casta. (2012). Pengantar Statistik Pendidikan untuk Mahasiswa BBC. Cirebon: BBC Press.
- Masnur, M. (2014). Melaksanakan PTK itu mudah. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nurkencana, W. S. (2000). Evaluasi Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional.
- Rozak, L. A. (2011). Cara Efektif Membuat Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru.pdf. Depok: CV Arya Duta.
- Sugiyono. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan (Cetakan 17). Bandung: Alfabeta.
- Syafdaningsih, dkk. (2020). Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini (M.P.Nurkamilah Milah, ed.).
- Yasbiati, M.P., & Gandana Gilar, M.P. (2019). Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini: Teori dan Praktik (kedua). Retrieved from [https://www.google.co.id/books/edition/Alat\\_Permainan\\_Edukatif\\_untuk\\_Anak\\_Usia/Q4T6DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tentang+alat+permainan+edukatif&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Alat_Permainan_Edukatif_untuk_Anak_Usia/Q4T6DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tentang+alat+permainan+edukatif&printsec=frontcover)