

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Puzzle

¹Deslegina, ²Nuligar Hatiningsih

¹²Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Panca Sakti Bekasi
Email: desleginasiringo60@gmail.com, ayyubie.rain@gmail.com

Abstract

Berhitung permulaan adalah suatu keterampilan penting bagi anak yang harus dikembangkan untuk membekali mereka di kehidupan yang akan datang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui media permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) oleh Kemmis dan Mc. Tanggart. Subjek dengan jumlah penelitian 5 anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisa data yang digunakan adalah analisa grafik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berhitung permulaan melalui media permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Kata Kunci: Berhitung Permulaan, Media Permainan Puzzle, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, sehingga anak siap melanjutkan Pendidikan kejenjang selanjutnya (UU No 20 Tahun 2003). Stimulasi diberikan ketika anak sangat ingin tahu dan timbul pertanyaan berupa hal-hal yang belum diketahuinya (Sutrisno & Ivanka Yudistira, 2021). Kemampuan *kognitif* adalah proses berpikir yang dapat membantu menyelesaikan masalah, dengan cara berfikir logis, membandingkan, menghafal dan mengingat peristiwa (Basri, 2018; Rozalina, 2018).

Selain itu, kemampuan *kognitif* merupakan suatu aspek terpenting dalam berhitung. Berhitung merupakan salah satu pelajaran terpenting yang diberikan pada anak usia dini. Mengembangkan basis pengetahuan pada anak usia dini membutuhkan permainan yang dapat menarik perhatian anak, belajar & mengembangkan rasa ingin tahunya. Belajar berhitung bisa menjadi proses belajar yang menyenangkan untuk mempersiapkan anak dan meningkatkan kemampuan berhitung anak kejenjang selanjutnya (Oktriyani, 2017). Jadi setiap anak sudah memiliki kemampuan berhitung sejak kecil yang kemudian dikembangkan pada lingkungan sekitar

melalui media permainan inovatif dan kreatif serta dapat menumbuhkan kecintaan anak terhadap belajar (Sagita, 2020).

Pembelajaran berhitung permulaan di TK yang diutamakan adalah keterampilan, berbeda dengan pembelajaran matematika di sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, karena ada beberapa situasi yang harus diciptakan dalam proses pembelajaran untuk tercapainya penanaman keterampilan dan berbagai kemampuan. Untuk itu diperlukan media yang berbeda yang berhubungan dengan tujuan pembelajaran berhitung permulaan di TK (Yatini et al., 2013).

Tujuan berhitung permulaan secara umum di Taman kanak-kanak adalah untuk memastikan anak bahwa mengetahui dasar-dasar berhitung ke tingkat selanjutnya, sehingga anak lebih siap dalam belajar berhitung kedepannya, salah satu pengetahuan dasar penjumlahan dan pengurangan dalam berhitung anak usia dini yaitu cara memahami dan mengenalkan lambang bilangan (Suryana, 2018). Karakteristik kemampuan berhitung permulaan sebagai berikut: a). Menyebutkan urutan angka 1 sampai 10, b). Mengenal konsep bilangan dengan benda-benda dari angka 1 sampai 10, c). Membentuk barisan bilangan dari angka 1 sampai 10 pada benda tersebut, d). Memasangkan lambang bilangan

dengan benda dari angka 1 sampai 10 (anak-anak tidak diharuskan menulis), e). membentuk dua kelompok berbeda dengan jumlah yang berbeda pada tingkat yang lebih besar dan lebih kecil, f). Menyebutkan hasil penjumlahan dan pengurangan dengan benda dari 1 sampai 10, g). Tentukan urutannya dengan melihat tiga atau lebih bentuk yang berurutan. Misalnya putih, merah, biru, h). Meniru berbagai pola (Susanto, 2011).

Tahap berhitung permulaan memiliki tiga tahap yaitu tahap konsep, tahap transisi, dan tahap simbol: 1). Tahap konsep, pada tahap ini dimana anak mengenal hal-hal yang kongkrit dan melakukan pelajaran yang menarik agar anak tidak bosan, 2). Tahap transisi, pada tahap transisi/peralihan ini anak dapat mulai mengenal lambang bilangan dengan menghitung jumlah benda tersebut dan 3). Tahap simbol, tahap ini anak sudah dapat menuliskan simbol angka tanpa harus dipaksa dan anak juga dapat menjelaskan apakah 7 (tujuh) merupakan simbol angka (Authary, 2016).

Pada umumnya situasi kehidupan nyata berbeda dari yang diharapkan, proses pembelajaran kurangnya menggunakan media/alat praga pembelajaran yang inovatif, guru masih menggunakan metode ceramah, monoton, bernyanyi, dan hanya menggunakan media papan tulis saja merasa bosan karena cenderung belajar. Kesulitan yang ditemui dalam kemampuan berhitung permulaan anak di TK Kasih Karunia Kelurahan Pondok Kopi, Kecamatan Duren Sawit masih rendah terutama anak-anak belum bisa menulis lambang bilangan, menebalkan dan mengurutkan lambang bilangan. Oleh karena itu, pembelajaran dibidang kemampuan berhitung permulaan membutuhkan media permainan *puzzle* dan memerlukan strategi yang baru (Febiola, 2020).

Puzzle berasal dari Bahasa Inggris yang berarti bongkar pasang, media *puzzle* adalah media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Selain itu, *puzzle* merupakan media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan berhitung anak (Mahardikha et al., 2013). Dengan menggunakan media

permainan *puzzle* kemampuan berhitung anak bisa tercapai misalnya mengklarifikasi benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklarifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenisnya atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi dan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Hidayati, 2018).

Permainan *puzzle* sudah bukan permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak-anak sangat senang menyusun dan mencocokkan bentuk dan warna yang menarik pada tempatnya. Anak-anak akan suka permainan *puzzle* dengan berbagai macam gambar yang menarik. Berdasarkan pengertian tentang media permainan *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *puzzle* ialah media permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan berhitung anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang potongan *puzzle* berdasarkan pasangannya. (Mahardikha et al., 2013).

Adapun beberapa manfaat bermain *puzzle* untuk anak yaitu: 1). Meningkatkan kemampuan berhitung, 2). Melatih kemampuan menyelesaikan masalah, 3). Kemampuan motoriknya terlatih dengan baik, 4). Sosialisasi, 5). Meningkatkan kepercayaan diri dan berikut jenis *puzzle* yang cocok untuk anak berdasarkan rentang usia yaitu: Usia 0-2 tahun di usia ini, *puzzle* berusia jumbo (besar) sangat dikomendasikan untuk mulai melatih koordinasi tangan dan kemampuan visualnya; Usia 2-3 tahun di usia lebih besar 2 tahun. Kemampuan penglihatannya akan semakin meningkat. Anak di usia ini sudah bisa mengerjakan *puzzle* berisi 8-20 potong, sementara memasuki usia 3 tahun sudah bisa menyusun *puzzle* berukuran kecil lebih baik; Usia 3-5 tahun seiring usia anak yang lebih besar mereka akan menyukai permainan yang menantang memasuki usia balita, anak mulai berani mencoba potongan *puzzle* tertentu menantang dirinya; Usia 6-8 tahun berbagai bentuk, warna dan objek yang lebih beragam efektif melatih anak untuk mengasah problem-solving dengan baik, anak usia dini ini sudah mampu bermain *puzzle* berisi 260 sampai 600 potong (Fitri & Hariani, 2019).

Dari penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam, apakah melalui media permainan *puzzle* dapat meningkatkan berhitung permulaan anak usia dini. Dengan diangkatnya judul tersebut, diharapkan dapat memberikan tambahan pengembangan penelitian. Selain itu, diharapkan dapat memberikan masukan kepada orang tua atau Lembaga sekolah terkait dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan *puzzle*.

Berhitung Permulaan

Berhitung permulaan adalah suatu keterampilan penting bagi anak yang harus dikembangkan untuk membekali mereka di kehidupan yang akan datang. Berhitung merupakan salah satu dasar dari sejumlah ilmu yang digunakan dalam kehidupan setiap individu. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung bagi individu, maka hendaknya sejak usia dini kemampuan berhitung harus diajarkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media atau alat peraga serta metode yang tepat sehingga tidak merugikan perkembangan anak. Pembelajaran matematika pada anak usia dini, dianjurkan untuk dilakukan dengan cara yang sederhana dan tepat serta harus konsisten dan berkesinambungan dengan suasana yang menyenangkan dan bermanfaat, agar otak pada setiap anak terlatih untuk terus berkembang sehingga dapat menguasai, bahkan menyukai pelajaran matematika (Susanto, 2011). Berhitung merupakan bagian dari matematika, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar mengembangkan kompetensi matematika dan mempersiapkan pendidikan dasar (Depdiknas, 2007). Berhitung adalah suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti penambahan, pengurangan dan memanipulasi angka dan simbol matematika (Kurniawati, 2014).

Berhitung di TK diharapkan tidak hanya terkait dengan kemampuan *kognitif* saja, tetapi juga dengan kesiapan mental, sosial dan emosional. Pembelajaran berhitung di TK hanya diajarkan berhitung awal yaitu, penjumlahan dan pengurangan 1 sampai 10,

membilang dengan benda 1 sampai 10, menyebutkan urutan angka 1 sampai 10, memasang lambang bilangan dengan benda 1 sampai 10, menirukan lambang bilangan dengan benda 1 sampai 10, mampu membedakan 2 kelompok benda yang sama jumlahnya, tidak sama jumlahnya, banyak dan sedikit. Sehingga dalam praktek berhitung di TK dilakukan dengan cara yang menarik dan bervariasi. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung, berhitung dapat dilakukan dengan berbagai cara. Guru juga dapat memilih model, metode dan media dalam pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran berhitung (Kurniawati, 2014).

Media Permainan *Puzzle*

Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya medius yaitu perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab kata media artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Arsyad, 2015). Media merupakan suatu bentuk perantara yang digunakan oleh setiap orang dalam pemberian informasi, ide atau gagasan sehingga dapat tersampaikan pada penerima. Selain itu, media pembelajaran biasanya menjadi alat belajar yang mengandung bahan ajar instruksional dan bertujuan untuk meningkatkan motivasi dalam belajar siswa. Adapun suatu fungsi dan tujuan pengaplikasian media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan berhitung salah satunya adalah sebagai alat peraga, mengembangkan kreativitas, mencapai pembelajaran yang maksimal serta sebagai wahana bermain bagi anak usia dini (Wulan, Priatna, Ismail, 2018).

Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting dalam mengenalkan media permainan, karena pada usia ini anak sangat peka terhadap stimulus yang diberikan dari lingkungan sekitarnya (Hatiningsih, 2013). Pembelajaran pada anak usia dini meliputi mengeksplorasi objek dan hubungannya, serta mengenal suatu bentuk dan pola. Anak-anak dapat mengenal, mengklasifikasi, serta menyebutkan berbagai bentuk dan ukuran.

Saat dewasa, idealnya setiap anak memiliki peluang untuk melatih aktivitas yang

mereka sukai, salah satunya dengan bermain (Hatiningsih, 2013). Dengan hal tersebut, anak akan mendapatkan banyak ilmu yang belum diketahui pada saat bermain. Pada dasarnya setiap anak belajar sambil bermain. Selain itu, permainan yang dapat menumbuhkan perkembangan otak pada anak usia dua tahun ke atas yaitu permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan yang dianjurkan dalam pertumbuhan anak karena dapat menstimulus perkembangan otak pada anak, khususnya otak kanan dan otak kiri. *Puzzle* merupakan konsep permainan yang memasangkan gambar dengan benar, memeriksa bentuk, warna dan ukuran. Permainan *puzzle* ini mengandalkan intuisi atau kecerdasan. Permainan dibuat dengan cara membongkar dan merakit kembali sesuai dengan bentuk, pola atau warna. Dengan permainan ini, anak-anak akan dapat berlatih menemukan, menata ulang, dan mengubah sesuatu yang tampaknya tidak berhubungan menjadi satu bentuk yang bermakna. Permainan *puzzle* merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah (Wulandari, 2019).

Ada 5 manfaat bermain *puzzle* sebagai berikut; 1). Melatih dan membantu keterampilan *kognitif*, Kemampuan anak untuk belajar dan memecahkan masalah, melakukan analisis logis, dan mengabstraksi sesuatu merupakan tanda kemampuan *kognitif*; 2). Meningkatkan keterampilan motorik halus, keterampilan motorik halus juga memainkan peran penting dalam teka-teki permainan *puzzle*, karena ini akan mendorong anak-anak untuk aktif menggunakan jari-jari mereka; 3). Meningkatkan keterampilan sosial, Bermain *puzzle* secara berkelompok juga merupakan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungan yang berbeda; 4). meningkatkan perkembangan kreativitas, kreativitas yaitu kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mengaktualisasikannya dalam bentuk benda atau kegiatan nyata, dengan kegiatan bermain *puzzle* anak dapat belajar dan berusaha

mewujudkan ide-ide dalam otaknya; 5). Meningkatkan perkembangan moral, anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, terutama dari orang tua dan guru (Fitri & Hariani, 2019).

Selain manfaat bermain *puzzle*, dalam memilih bahan *puzzle* juga harus diperhatikan. Pilihlah *puzzle* dari bahan yang tidak berbahaya bagi anak usia dini. Bahan *puzzle* bisa berupa kertas, plastik, busa atau kayu, dll. Pilih bahan yang sesuai dengan usia anak anda agar tetap aman saat bermain. Termasuk mempertimbangkan daya tahan pemakaian *puzzle*. Jika banyak anak-anak yang bermain bersama pilihlah mainan yang tidak mudah pecah dan bukan *puzzle* yang terbuat dari bahan kertas atau busa.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan berhitung permulaan adalah sebuah persiapan anak masuk ke sekolah dan setiap anak memiliki kesempatan yang cukup untuk melatih aktivitas kesukaannya, dengan menggunakan permainan sebagai media pembelajaran yang membantu meningkatkan berhitung permulaan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) oleh Kemmis dan Mc. Tanggart, yaitu suatu mengamati aktivitas pembelajaran berupa perilaku yang dipicu, secara sadar kolektif di dalam kelas. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti didalam kelasnya sendiri, untuk mengumpulkan data dari perlakuan yang diberikan peneliti sampai masalah dapat diselesaikan. Berdasarkan gambar 1 proses pelaksanaan tindakan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan 3 siklus yaitu Pra siklus, siklus I dan siklus II dengan tahapan sebagai berikut: Tahap perencanaan, Pelaksanaan tindakan, Observasi atau Pengamatan, dan Refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan (Fitri & Hariani, 2019).

Teknik Pengumpulan Data

(1) Observasi. Observasi ialah pengamatan dan perekaman terhadap suatu objek yang di arahkan pada suatu tindakan

tertentu (Anggreani, 2013). Selain itu observasi merupakan teknik yang dilakukan melalui pengamatan yang cermat dan pencatatan yang sistematis (Sidiq, Choiri, 2019). Observasi ini dilakukan untuk melihat proses meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan *puzzle* pada anak kelas A yang digunakan untuk menata langkah-langkah perbaikan yang akan dilakukan sehingga lebih efektif dan efisien. (2) Dokumentasi. Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan foto kegiatan pembelajaran pada setiap tahapan siklus. Ini adalah informasi tambahan atau bukti bahwa aktivitas itu dilakukan. Isi Dokumentasi terkait kegiatan anak dalam melaksanakan upaya meningkatkan kemampuan berhitung dengan meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan *puzzle*.

Teknik Analisis Data

Ada empat tahap menganalisis data yaitu: Pengumpulan data, Reduksi data, Paparan data, dan Penyimpulan. Tahapan-tahapan analisis itu akan diuraikan sebagai berikut: (1) Pengumpulan Data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tentu saja untuk menerapkan ini teknik peneliti perlu mempersiapkan diri untuk memfasilitasi penelitian. (2) Reduksi Data. Reduksi data yaitu proses memperhatikan pada penyederhanaan, abstraksi dan transformasi data mentah yang dihasilkan dari catatan lapangan. Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menjelaskan, mengkategorikan, mengarahkan, membuang dan mengatur apa yang tidak diperlukan sehingga dapat ditarik kesimpulan akhir dan diverifikasi. (3) Penyajian Data atau *Display Data*. Penyajian data yaitu sekumpulan informasi terskrutur yang memberikan kesempatan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Saat mengambil penelitian penyajian data yang lebih baik merupakan alat penting analisis kualitatif yang benar-benar efektif. (4) Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan.

Data-data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian diperiksa kebenarannya. Karena penarikan kesimpulan ini ialah bagian dari konfigurasi lengkap, kesimpulan juga diperiksa selama penelitian berlangsung. Verifikasi data adalah untuk memeriksa apakah hasil laporan penelitian sudah benar (Yatini et al., 2013).

Berdasarkan keterangan tersebut maka dalam penelitian ini hasil data disajikan kemudian dilakukan proses kesimpulan menurut pemahaman peneliti atau pendapat para pakar, setelah itu barulah dapat ditarik kesimpulan.

Penilaian Berhitung Anak

Nama:....						
No	Indikator Pengamatan	Penilaian Berhitung Anak				Nilai
		BB	MB	BSH	BSB	
1	Mendengar penjelasan serta arahan guru					
2	Kemampuan berhitung angka 1-10 sesuai penjelasan guru					
3	Kemampuan urutkan angka dari 1-10 dengan media permainan <i>puzzle</i> tanpa arahan guru					
4	Kemampuan berhitung yang tercapai setelah menggunakan media permainan <i>puzzle</i>					
Jumlah						

Deskripsi Penilaian:

Keterangan	Skor	Nilai Interval
BB (Belum Berkembang)	1	0% - 25%
MB (Mulai Berkembang)	2	26% - 50%
BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	3	51% - 75%
BSB (Berkembang Sangat Baik)	4	76% -100%

BB: anak belum mampu berhitung masih dibantu oleh guru

MB: anak belum mampu berhitung dan masih perlu bantuan.

BSH: anak sudah mampu berhitung sendiri tetapi belum maksimal.

BSB: anak sudah mampu berhitung sendiri bahkan anak bisa mengajari temannya yang belum bisa berhitung.

Menggunakan perhitungan dengan rumus hasil peneliti yaitu:

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

Keterangan:

P : Presentase

F : Jumlah siswa yang mengalami perubahan

N : Jumlah seluruh siswa

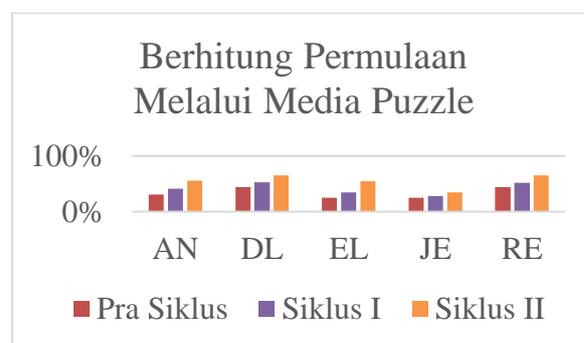
Peneliti menggunakan rumus persentase untuk menghitung hasil observasi kemampuan anak sesuai dengan alternatif jawaban, dalam penelitian ini yang menjadi responden adalah anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil penelitian yang telah dilakukan, kegiatan awal ialah peneliti sebelum mengadakan penelitian yaitu mengetahui kemampuan dasar anak sebelum kegiatan dilaksanakan. Hasil penelitian pada saat kondisi permulaan kemampuan berhitung anak didik di TK Kasih Karunia, yaitu kemampuan anak berhitung angka 1-10 sesuai arahan guru, kemampuan mengurutkan angka 1-10 dengan berhitung permulaan melalui media permainan *puzzle* tanpa arahan guru, kemampuan berhitung yang dicapai setelah menggunakan media permainan *puzzle*, semua masih sangat rendah. Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pra siklus agar mengetahui dasar kemampuan yang dimiliki pada masing-masing anak, kemudian pada siklus I peneliti mengamati setiap anak dalam berhitung angka 1-10 dengan media permainan *puzzle* perlahan-lahan, jika hasil yang diperoleh belum maksimal peneliti melanjutkan tahap siklus II. Peneliti memberikan pembelajaran yang mudah dan menarik agar anak dapat memahami pembelajaran yang di ajarkan oleh peneliti tiap-tiap hari dan peneliti tidak lupa memberikan semangat dan apresiasi saat pembelajaran berlangsung. Agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan, apakah benar kiranya kelas ini perlu diberi tindakan yang sesuai dengan yang akan diteliti, yaitu meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan *puzzle*, dapat dideskripsikan sebagai berikut: Observasi awal dilakukan pada saat Kegiatan Belajar

Mengajar, yaitu pembelajaran dalam bentuk klasikal dengan jumlah 5 anak dengan 1 peneliti. Anak-anak melakukan kegiatan rutin mulai dari berbaris membentuk lingkaran dengan kegiatan awal yaitu pemanasan atau pengembangan fisik motorik kasar, kemudian diteruskan kegiatan rokris di ruang aula, lalu anak-anak masuk ke kelas masing-masing dengan tertib, kemudian duduk dikursi masing-masing, mendengarkan apa yang diterangkan atau disampaikan guru dan melaksanakan perintah guru saat itu. Jadi anak lebih banyak duduk dan mendengarkan guru. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa anak-anak di TK Kasih Karunia masih memiliki tingkat aktivitas yang rendah, karena mereka merasa bosan atau jenuh dengan metode pengajaran gurunya. Dari grafik lembar observasi dapat dilihat perkembangan dan kemampuan berhitung anak dapat dilihat sebagai berikut:

Grafik Berhitung Permulaan Melalui media permainan puzzle AN, DL, EL, JE, RE



Menurut analisis grafik dapat di ketahui hasil rata-rata perkembangan berhitung angka 1-10 pada AN, DL, EL, JE, RE, pada observasi awal (Pra siklus), pada AN mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 31% dinyatakan anak mulai berkembang, pada DL mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 44% dinyatakan anak mulai berkembang, pada EL mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 25% dinyatakan anak belum berkembang, pada JE mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 25% dinyatakan anak belum berkembang, pada RE mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 44% dinyatakan anak mulai berkembang.

Setelah melakukan tindakan pada siklus I AN mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 41% dinyatakan anak mulai berkembang, pada DL mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 53% dinyatakan anak berkembang sesuai harapan, pada EL mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 35% dinyatakan anak mulai berkembang, pada JE mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 28% dinyatakan anak mulai berkembang, pada RE mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 52% dinyatakan anak berkembang sesuai harapan.

Setelah melakukan tindakan pada siklus II AN mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 56% dinyatakan anak berkembang sesuai harapan, pada DL mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 65% dinyatakan anak berkembang sesuai harapan, pada EL mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 55% dinyatakan anak berkembang sesuai harapan, pada JE mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 35% dinyatakan anak mulai berkembang, pada RE mampu berhitung angka 1-10 dengan skor 65% dinyatakan anak berkembang sesuai harapan.

Jadi selisih pra siklus ke siklus I pada AN meningkat 10% dan siklus I ke siklus II meningkat 15%, pada DL selisih pra siklus ke siklus I meningkat 9% dan siklus I ke siklus II meningkat 12%, pada EL selisih pra siklus ke siklus I meningkat 10% dan siklus I ke siklus II meningkat 20%, pada JE selisih pra siklus ke siklus I meningkat 3% dan siklus I ke siklus II meningkat 7%, pada RE selisih pra siklus ke siklus I meningkat 8% dan siklus I ke siklus II meningkat 13%.

Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan berhitung permulaan anak pada siklus I dan siklus II di bandingkan dengan pra siklus. Berdasarkan analisis grafik yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini.

PEMBAHASAN

Peneliti berhasil menunjukkan adanya perkembangan berhitung angka 1-10 setelah menggunakan media permainan puzzle pada saat siklus I dan siklus II di bandingkan dengan Pra Siklus (awal). Hal ini

menggunakan cara untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10 yang sudah di rancang sebelum melakukan penelitian, untuk anak-anak yang sulit dalam berhitung angka 1-10 tindakannya agar bisa meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10, anak setiap hari menghafal, menebalkan angka 1-10. Selain itu faktor internal yang ada dalam dirinya sendiri, keinginan untuk bisa berhitung angka 1-10 serta dukungan eksternal dari orang tua, guru maupun peneliti, dapat memotivasi anak saat melakukan kegiatan berhitung permulaan melalui media permainan puzzle. Peneliti mengungkapkan secara detail hasil data pada saat pra silus (sebelum) dan sesudah melakukan tindakan siklus I dan siklus II.

Berhitung permulaan melalui media *puzzle* sangat membantu anak untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka 1-10, dengan menggunakan media *puzzle* angka dapat meningkatkan minat anak pada kemampuan kognitif, terutama kemampuan berhitung permulaan. Selain itu, anak dapat melatih kemampuan berfikir logisnya dengan menghitung angka dan juga sangat membantu dalam melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus dan stimulus fungsi otak, sehingga anak dapat mengembangkan potensinya secara optimal (Safitri, 2021). Hal ini di dukung dalam penelitian yang berjudul "Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui media *magic ruler puzzle* pada kelompok b RA Tanjung Assalam Pakenjeng, adanya peningkatan dalam berhitung melalui media *ruler puzzle* pada anak usia dini (Ulfah & Alkibitiah, 2015). Selain itu dalam penelitian yang berjudul "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" bahwa melalui media permainan *puzzle* anak dapat mengenal angka melalui bentuk dari angka, mengurutkan angka, dan menunjuk angka 1-10 (Chandra, 2019).

Penelitian ini berhasil menunjukkan adanya peningkatan berhitung permulaan melalui media permainan *puzzle* sebelum (pra

siklus) sesudah diberi tindakan siklus I dan siklus II. Dengan berhitung permulaan melalui media permainan *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak.

Penelitian yang dilakukan ini tidak lepas dari beberapa hambatan yang dialami, dimana hambatan tersebut dapat mempengaruhi hasil berhitung anak. Hambatan yang dialami peneliti ialah keterbatasan media/alat praga. Faktor lain yaitu motivasi dalam pembelajaran berhitung permulaan dari minat anak, guru dan orang tua menjadi faktor yang berpengaruh terhadap hasil penelitian.

Hambatan-hambatan tersebut harus menjadi pertimbangan bagi peneliti selanjutnya, agar kesalahan-kesalahan dapat dihindari bias yang terjadi dalam penelitian.

KESIMPULAN

Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa “Media Permainan *Puzzle* dapat Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini”.

Saran dari penelitian ini yaitu: (1) Lembaga Pendidikan setiap guru harus memiliki media/alat praga yang menarik terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, supaya mereka dapat memahami pembelajaran dan daya minat belajar anak tidak berkurang dalam belajar berhitung. Oleh karena itu media/alat praga sangat penting, karena sangat membantu sekali dalam mengajar, khususnya dalam berhitung, contoh dengan media *puzzle* anak dapat meningkatkan kemampuan berhitung. (2) Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian terkait berhitung permulaan melalui media *puzzle* menggunakan alat praga/media yang menarik. Sehingga terbukti adanya peningkatan berhitung pada anak usia dini.

DAFTAR PUSAKA

Anggreani, C. (2013). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan metode bermain melalui media ikan di akuarium pada anak kelompok b TK IT IQRA’.

Arsyad. (2015). Peran media pendidikan dalam meningkatkan kemampuan

bahasa arab siswa madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16, 44.

Authary, N. (2016). Number sense anak usia dini: Suatu investigasi pada aritmatika tahap awal. *Bunayya*, 1(2), 1–15.

Basri, H. (2018). Kemampuan kognitif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran ilmu sosial bagi siswa Sekolah Dasar. 18(1), 1–9. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i1.11054>

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.

Depdiknas. (2007). Pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan di taman kanak-kanak. *Jakarta: Dirjen dikdasmen*. <https://fdokumen.com/>

Sidiq. Choiri, (2019). Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan. In *Journal of chemical information and modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Method penelitian kualitatif di bidang pendidikan.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/Method%20penelitian%20kualitatif%20di%20bidang%20pendidikan.pdf)

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. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>

Fitri, N. D., & Hariani, I. T. (2019). Pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6, 101–108.

Wulan, G. A. N., Priatna, D., Ismail, H. (2018). Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui media permainan stick angka. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v8i1.105>

