

**IMPROVING THE ABILITY TO KNOW THE CONCEPT OF  
NUMBERS GAME PUZZLE BY THE NUMBERS IN CHILDREN  
AGES 5-6 YEARS IN TK TRUSTEES DISTRICT STATE 1 BANGKO  
ROKAN DOWNSTREAM**

**Yusni Herlin, Daviq Chairilisyah, Febrialismanto**  
yusniherlin3@gmail.com(082160085000), daviqch@yahoo.com, febrialisman@gmail.com  
**Teacher Education Courses For Early Childhood Education**  
**Faculty of Teacher Training and Education**  
**Riau University**

**Abstract :** *Learning activities carried out in kindergarten Pembina State 1 Bangko only activities that cause children to experience difficulty in recognizing the concept of numbers, the children were able to mention the order number but were unable to recognize the concept of numbers. After making observations of research aims to determine through numbers puzzle game can see the children's ability to recognize the concept of numbers, to improve children's ability to recognize the concept of numbers, to measure how high the increase in numbers of children in a familiar concept, and to find creative ways to make learning a fun puzzle game in particular through the numbers. The method used is classroom action research, the number of children in this study were 17 people consisting of 8 boys and 9 girls. Based on the data of the percentage increase in the first cycle is 29.00% and the increase in cycle II reached 44.20% of all the data it can be concluded that the numbers through a puzzle game can improve the ability to know the concept of numbers in children aged 5-6 years in kindergarten Pembina State 1 Bangko Rokan Hilir.*

**Keyword :** *Know ability Concepts Coat Numbers , Puzzle Figures*

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP  
BILANGAN MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* ANGKA PADA  
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA NEGERI 1 BANGKO  
KABUPATEN ROKAN HILIR**

**Yusni Herlin, Daviq Chairilisyah, Febrialismanto**  
yusniherlin3@gmail.com(082160085000), daviqch@yahoo.com, febrialisman@gmail.com  
**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**  
**FKIP Universitas Riau**

**Abstrak:** Kegiatan Belajar dilakukan di TK Pembina Negara 1 Bangko hanya kegiatan yang menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengenali konsep angka, anak-anak mampu menyebutkan nomor urut tetapi tidak dapat mengenali konsep angka. Setelah melakukan pengamatan penelitian bertujuan untuk mengetahui melalui nomor permainan puzzle bisa melihat kemampuan anak-anak untuk mengenali konsep angka, untuk meningkatkan kemampuan anak untuk mengenali konsep angka, untuk mengukur seberapa tinggi peningkatan jumlah anak dalam konsep akrab, dan untuk menemukan cara-cara kreatif untuk membuat belajar menyenangkan permainan puzzle khususnya melalui nomor. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, jumlah anak dalam penelitian ini adalah 17 orang yang terdiri dari 8 laki-laki dan 9 perempuan. Berdasarkan data dari persentase kenaikan siklus pertama adalah 29,00% dan peningkatan siklus II mencapai 44,20% dari semua data dapat disimpulkan bahwa angka melalui permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan untuk mengetahui konsep angka di anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negara 1 Bangko Rokan Hilir.

**Kata Kunci:** Kemampuan Konsep Bilangan, *Puzzle* Angka.

## PENDAHULUAN

Salah satu bidang pengembangan yang harus dikembangkan di Taman Kanak-kanak adalah bidang pengembangan kognitif, pada kemampuan kognitif anak diharapkan dapat mengenal salah satu konsep matematika yaitu salah satunya konsep bilangan. Konsep bilangan itu bersifat abstrak, sehingga untuk mengenal konsep bilangan pada anak dapat menggunakan media yang menarik karena pada saat yang sama didalam diri anak akan terjadi proses berfikir yang merupakan masa peralihan dari pemahaman kongkrit menuju pemahaman yang abstrak.

Kemampuan konsep bilangan pada anak dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan metode yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak Taman Kanak-kanak. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran sangat penting karena bisa berdampak terhadap cara dan proses pembelajaran anak, serta dapat mengembangkan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 tentang standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini usia 5-6 tahun dalam mengenal konsep bilangan yaitu : Menyebutkan lambang bilangan dari 1 sampai 10, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.

Kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan dapat ditingkatkan melalui permainan, menurut badru, dkk (2005) menyatakan alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya sedangkan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Permainan *puzzle* angka adalah suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dengan menggunakan media *puzzle* angka terdiri dari angka-angka yang disusun sesuai dengan jumlah bilangan suatu benda, angka-angka dan gambar benda yang digunakan pada media *puzzle* angka yang berwarna warni sehingga menarik untuk anak dan dapat membangkitkan semangat belajar pada anak.

Kenyataan berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Pembina Negeri 1 Bangko khususnya kelompok B3 kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah. Ini terlihat dari anak hanya menyebut satu, dua, tiga, tetapi tidak mampu mengidentifikasi “1” dengan kata “satu”, anak tidak memahami bahwa “satu” mewakili konsep dari sebuah benda dan “dua” mewakili dari dua buah benda dan seterusnya. Dari pengamatan tersebut peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan usianya, sehingga penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan *Puzzle* Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir”**.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), menurut Arikunto (2010) terdapat 4 (empat) tahapan yaitu, Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan dan Refleksi. Penelitian ini akan dilakukan di Taman Kanak-kanak pada kelas B3 TK Pembina Negeri 1 Bangko Bagansiapiapi Kabupaten Rokan hilir, selama kurang lebih 3 bulan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap, dari bulan April sampai dengan Juni Tahun ajaran 2014/2015. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6

tahun di TK Pembina Negeri 1 bangko, yang berjumlah 17 orang anak, yang terdiri atas 8 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Subjek penelitian ini sangat heterogen dilihat dari kemampuannya yang berbeda-beda, tetapi memiliki kesamaan usia yang tidak jauh berbeda serta dari latar belakang keluarga yang berbeda. Dalam penelitian ini ada 2 (dua) teknik pengumpulan data yaitu: Menyiapkan lembar observasi dan menyiapkan RKH dan Media Permainan *Puzzle* Angka.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir penelitian ini dilakukan selama 1 Bulan yang meliputi dua Siklus. Penelitian ini dilakukan dengan bantuan Guru dan teman-teman sejawat di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah kelompok usia 5-6 tahun (Kelompok B3) yang berjumlah 17 orang anak, 8 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Mei 2015.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dengan empat tahap yaitu:

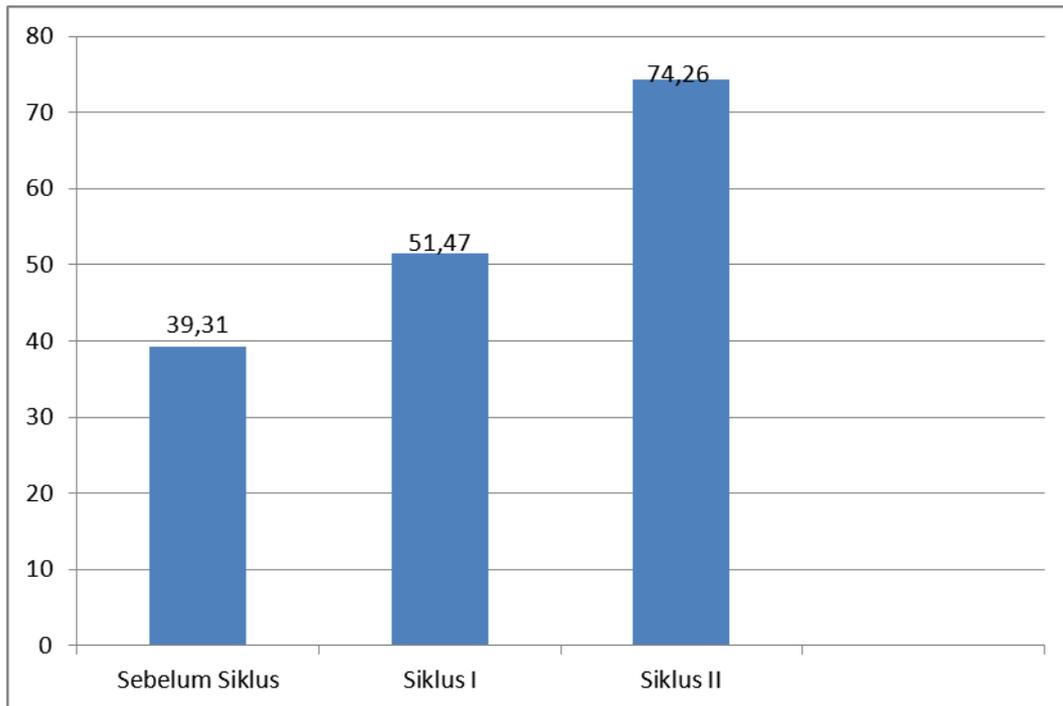
1. Tahap perencanaan yaitu rencana tindakan kelas berisikan kegiatan yang akan dilakukan guru tentang permainan puzzle angka untuk meningkatkan konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.
2. Tahap pelaksanaan yaitu pelaksanaan tindakan kelas, guru menjelaskan kepada anak cara pelaksanaan kegiatan permainan puzzle angka yang sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah direncanakan.
3. Tahap pengamatan, Guru mengamati kegiatan anak saat permainan puzzle angka dan mengisi lembaran observasi.
4. Tahap refleksi, Guru mempertimbangkan antara tindakan yang telah dilakukan dengan hasil lembaran observasi maka terjadi permasalahan, kemudian guru menyusun kembali strategi baru yang akan dilakukan untuk dapat diperbaiki pada siklus ke II.

### Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan

Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan melalui Permainan *Puzzle* Angka pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir Sebelum Siklus, Siklus I, Siklus II dapat dilihat dari tabel berikut ini:

No	Indikator	Sebelum Siklus %	Siklus I %	Siklus II %
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	44,12	57,80	79,90
2	Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	35,29	47,14	68,62
<b>Jumlah</b>		39,71	51,47	74,26

Sumber : Permendiknas No.58 Tahun 2009



Gambar 4.5 Grafik Rekapitulasi Sebelum Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa persentase kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebelum siklus diperoleh nilai rata-rata sebesar 39.71% siklus I diperoleh rata-rata sebesar 51.47% dan Siklus II diperoleh rata-rata sebesar 74.26%.

#### Rekapitulasi Aktivitas Anak

Hasil aktivitas anak Anak Siklus I dan II dapat diuraikan pada tabel sebagai berikut

No	Aspek Yang Diamati	Siklus I	Siklus II
1	Anak mendengarkan ketika guru memberikan arahan sebelum permainan <i>Puzzle</i> Angka.	67,32	92,81
2	Anak mendengarkan guru cara permainan <i>Puzzle</i> angka.	57,52	80,39
3	Anak memperhatikan ketika guru memperagakan cara permainan <i>Puzzle</i> Angka	50,98	75,16
4	Anak menyelesaikan Permainan <i>Puzzle</i> Angka dengan baik	45,75	69,93
<b>Jumlah</b>		55,39	79,58

#### Kriteria Penilaian :

- B : Baik, apabila anak telah mampu melakukan kegiatan memahami mengenal angka dan sesuai dengan indikator diberi
- C : skor 3 (tiga)  
Cukup, apabila anak mulai melakukan kegiatan memahami

- K : mengenal angka sesuai indikator diberi skor 2 (dua)  
 Kurang, apabila anak belum menunjukkan kegiatan memahami  
 mengenal angka sesuai dengan indikator diberi skor 1 (satu)

Berdasarkan tabel diatas, dapat dijelaskan bahwa persentase aktivitas anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dan II maka diperoleh rata-rata sebesar 55.39% dan 79.58% dengan kriteria baik dari 4 aspek yang diamati.

Dari deskriptif data diatas, maka dilakukan analisis data dengan menggunakan rumus berikut: Rata-rata Peningkatan dari sebelum siklus sampai dengan siklus I, menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Presentase Peningkatan

Posrate = Nilai Sesudah diberi tindakan

Baserate = Nilai Sebelum diberi tindakan

Persentase dari sebelum siklus ke Siklus I sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{51,47 - 39,71}{39,71} \times 100\% \\ &= \frac{11,76}{39,71} \times 100\% \\ &= 0,296 \times 100 \% \\ &= 29,00 \% \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas maka rata-rata peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dari sebelum siklus ke siklus I dengan persentase peningkatan sebesar 29%.

Rata-rata Persentase Peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{74,26 - 51,47}{51,47} \times 100\% \\ &= \frac{22,79}{51,47} \times 100\% \\ &= 0,442 \times 100 \% \\ &= 44,20 \% \end{aligned}$$

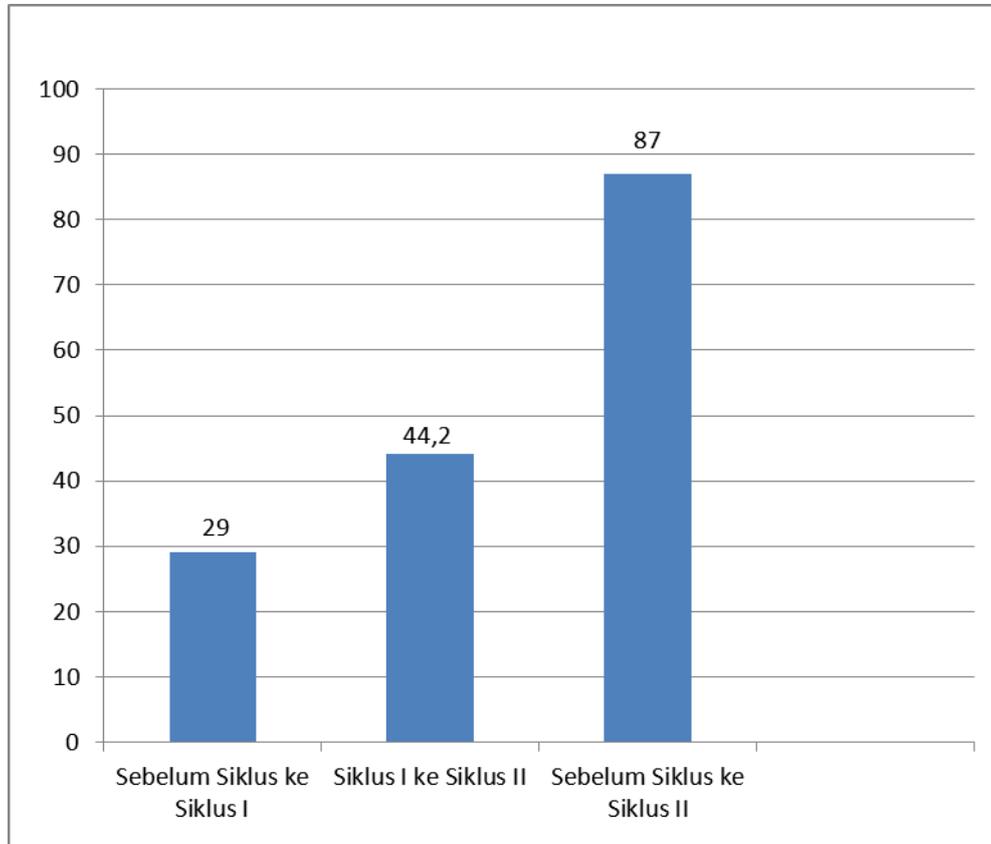
Dari perhitungan diatas maka rata-rata peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dari siklus I ke siklus II dengan persentase peningkatan sebesar 44,20%.

Rata-rata Persentase Peningkatan dari sebelum siklus sampai dengan siklus II, sebagai berikut :

$$\begin{aligned} P &= \frac{74,26 - 39,71}{39,71} \times 100\% \\ &= \frac{34,55}{39,71} \times 100\% \\ &= 0,870 \times 100 \% \end{aligned}$$

= 87,00 %

Dari perhitungan diatas maka rata-rata peningkatan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dari sebelum siklus ke siklus II dengan persentase peningkatan sebesar 87,00%.



Gambar 4.6 Grafik Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Sebelum Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar grafik diatas, dapat dijelaskan bahwa persentase kemampuan mengenal konsep lambang bilangan permulaan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebelum siklus – siklus I diperoleh sebesar 29%, siklus I – siklus II diperoleh sebesar 44,2%, dan sebelum siklus – siklus II diperoleh sebesar 87%.

Dari analisis diatas diketahui terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun dan melalui puzzle angka mulai dari hasil pengamatan guru terhadap mengenal konsep bilangan pada anak sebelum diberi perlakuan dengan nilai 39.71% dengan kriteria baik. Peneliti dilanjutkan pada tahap siklus I untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui puzzle angka terdapat nilai rata-rata 51.47% dengan kriteria cukup. Dapat dilihat dari data awal sebelum siklus dan siklus I menunjukkan peningkatan dari 39.71% menjadi 51.47% terdapat peningkatan sebesar 29.00%.

Dalam nilai rata-rata 51.47% berarti kemampuan mengenal konsep bilangan masih dalam kriteria cukup maka harus dilanjutkan dengan siklus II. Pada siklus II kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak melalui permainan puzzle angka didapat hasil nilai rata-rata 74.26% dengan kriteria baik dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 44.20%. berarti melalui permainan puzzle angka dapat

meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir sesuai dengan harapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus dilakukan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian dengan menggunakan puzzle angka dilaksanakan selama 1 bulan meliputi 2 siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Pada siklus I dilaksanakan 3 kali pertemuan, karena pada siklus I kemampuan mengenal konsep bilangan masih dalam kriteria cukup, maka peneliti melanjutkan lagi ke siklus II. Siklus II ini dilaksanakan 3 kali pertemuan dan diperoleh dengan kriteria baik. Dengan demikian, peneliti tidak melanjutkan kesiklus berikutnya, karena dengan adanya peningkatan pada siklus II, berarti melalui permainan puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Menurut Adenan (2008) bahwa "Permainan *Puzzle* dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Sedangkan menurut Tarigan (2009) menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crosswords puzzle*, *anagram* dan *palindron*. *Puzzle* dan *games* untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil. *Puzzle* adalah salah satu cara yang dapat menarik karena cara ini dapat memotivasi siswa untuk menyukai pelajaran matematika sederhana yang menyenangkan bagi anak khususnya anak usia 5-6 tahun. Permainan *Puzzle* ternyata juga dapat membantu mencerdaskan anak, permainan dengan kegiatan ini merupakan satu sarana pencerdas kemampuan kognitif. Dengan *puzzle* tersebut kita dapat melatih anak untuk mengingat-ingat, berimajinasi, dan menyimpulkan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Astini Su'udi "Bahwa *Puzzle* merupakan suatu kegiatan yang merupakan salah satu sarana yang dapat mencerdaskan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreatifitas dari berfikir logis."

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan seperti yang telah diuraikan diperoleh kumpulan terhadap penelitian ini yaitu:

1. Pelaksanaan permainan puzzle angka dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan skenario yang dilakukan perbaikan terus menerus disetiap siklusnya mulai dari pertemuan 1 sampai pertemuan 3.
2. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir dengan menggunakan permainan puzzle angka meningkat dengan baik.
3. Kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun mengalami peningkatan disetiap siklusnya yaitu pada sebelum siklus memperoleh nilai rata-rata 29,00% dan meningkat nilai rata-rata pada siklus I sebesar 44,20% serta pada siklus II dengan nilai rata-rata 87%
4. Persentase peningkatan Kemampuan mengenal konsep bilangan permainan puzzle angka pada anak usia 5-6 tahun di TK Pembina Negeri 1 Bangko Kabupaten Rokan Hilir sebesar 87,00%.

## Rekomendasi

Adapun saran yang di rekomendasikan kepada peneliti berikutnya adalah sebagai berikut ini :

1. Bagi Guru TK diharapkan lebih profesional dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak serta memberikan variasi dalam permainan yang menyenangkan bagi anak, dan dapat memberikan pembelajaran kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dengan permainan yang dapat dimanfaatkan seperti permainan puzzle angka.
2. Bagi kepala sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dalam membina guru-guru yang lebih kreatif lagi untuk menciptakan suasana kegiatan pembelajaran bagi anak khususnya dalam pembelajaran motorik kasar
3. Bagi orang tua agar dapat membantu dan memotivasi anak dalam menciptakan suasana yang nyaman dan juga memberikan sebuah permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak dengan menggunakan permainan sederhana seperti permainan puzzle angka yang sangat mudah dicari di sekitar kita.

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permen) NO.58 Tahun 2009*. Depdiknas. Jakarta.
- IGAK Wardani dan Kuswaya Wihardit. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.
- Masitoh, dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Rita Kurnia, Dra, M.Ed, Ph.D. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Rostina Sundayana, Drs, M.Pd. 2014. *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung
- Sari, Yulvia. 2001. *Strategi pengembangan matematika anak usia dini*. IKIP Veteran Press. Semarang.
- Suharsimi Arikunto, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Rineka Cipta. Jakarta
- Wahyuni, dkk. 2011. Kelebihan dan Kekurangan media Puzzle Angka. Tersedia pada <http://www.alatperaga.net/manfaat-dan-tipsmemilih-puzzle.htm>. (diakses pada tanggal 17 Desember 2013).
- Yulianti Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.

Yulianty I, Rani. 2011. *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Aksara. Jakarta.

Zainal Aqib, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya. Bandung