

**PENGEMBANGAN PENGUASAAN KONSEP BILANGAN DAN MEMBILANG  
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK B  
TK AISYIYAH TUBAN GONDANGREJO  
TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

**SKRIPSI**

**Guna Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Untuk Mencapai Derajat Sarjana S-1  
Pendidikan Anak Usia Dini**



**Disusun Oleh:  
RISQI SEFTIANA  
A 520080070**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN PENGUASAAN KONSEP BILANGAN DAN MEMBILANG  
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK B TK  
AISYIYAH TUBAN GONDANGREJO  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**RISQI SEFTIANA**

**A520080070**

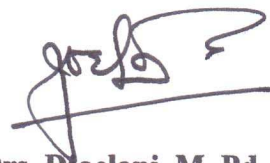
Telah Disetujui Dan Disyahkan oleh Pembimbing untuk  
Dipertahankan Di Hadapan Dewan Penguji Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Pembimbing I**



**Dra. Surtikanti, SH, M. Pd**  
Tanggal: 26 Juli 2013

**Pembimbing II**



**Drs. Djaelani, M. Pd**  
Tanggal: 27 Juli 2013.....

**PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN PENGUASAAN KONSEP BILANGAN DAN MEMBILANG  
MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK B TK  
AISYIYAH TUBAN GONDANGREJO  
TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**RISQI SEFTIANA**

**A520080070**

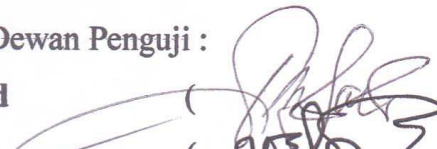
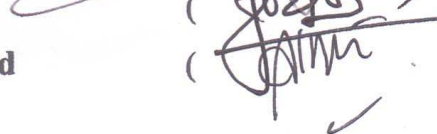
Telah dipertahankan di depan Dewan penguji

Pada tanggal: .....

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji :

1. **Dra. Surtikanti, SH, M.Pd**
2. **Drs. Djaelani, M. Pd**
3. **Aryati Prasetyarini, M. Pd**

()  
()  
()

Surakarta, \_\_\_\_\_

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dekan,

**Dra. Nining Setyaningsih, M. Si**

**NIK. 403**

## **PERNYATAAN**

Dengan ini, saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak atau dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, 27 Juli 2013



**RISQI SEFTIANA**

**A520080070**

## MOTTO

Ibu adalah segalanya, dialah pelipur duka kita, harapan kita kala sengsara dan kekuatan  
kita disaat kita tak berdaya, dialah sumber cinta kasih

(Khalil Gibran)

Barang siapa berjalan untuk menuntut ilmu maka Allah akan memudahkan baginya  
jalan menuju surga

(Hadits Riwayat Muslim)

Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu dan sesungguhnya yang demikian itu  
sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusuk

(Q.S. Al Baqarah : 45)

Dalam kerendahan hati ada ketinggian budi, dalam kemiskinan harta ada kekayaan  
jiwa, dalam kesempatan hidup ada kekuasaan ilmu

(Anonim)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak dan ibu yang saya cintai, terima kasih atas doa, kasih sayang dan pengorbanan yang telah kalian berikan, rangkaian tasbih dalam doa-doa yang tiada pernah putus, yang selalu mengiringi setiap langkahku.
2. Suamiku tercinta yang selalu memberikan doa, cinta, kasih sayang serta semangat untukku dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Saudara-saudaraku dan seluruh keluarga besarku yang selalu memberikan doa, semangat, serta kasih sayang.
4. Teman-teman FKIP PAUD khususnya angkatan 2008, terima kasih untuk kebersamaan, persaudaraan yang terjalin dan kenangan yang indah selama ini.
5. Almamaterku S1 FKIP PAUD UMS, tempatku menuntut ilmu, memperluas wawasan dan pengetahuanku sebagai bekal kehidupanku di masa yang akan datang.
6. Pembaca yang budiman.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN PENGUASAAN KONSEP BILANGAN DAN MEMBILANG MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH TUBAN GONDANGREJO TAHUN AJARAN 2012/2013”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penulis menyadari bahwa proses penyusunan skripsi ini banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Ibu Dra. Nining Setyaningsih, M. Si, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Ibu Aryati Prasetyarini, M. Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dra. Surtikanti, SH, M. Pd, selaku Pembimbing I dan Bapak Drs. Djaelani, M. Pd, selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Basiroh Suprihati, S. Pdi, selaku Kepala Sekolah TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo Karanganyar dan Ibu Kasrini, S. Pd, selaku guru kelompok B TK

Aisyiyah Tuban Gondangrejo Karanganyar yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian dan membantu dalam penelitian ini.

5. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah membalas segala amal kebajikan semua pihak dengan limpahan rahmat tiada henti-hentinya. Amin. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kebaikan. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb.***

Surakarta, 27 Juli 2013

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pembatasan Masalah .....	5
C. Perumusan Masalah .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	6
E. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori .....	8
1. Konsep Bilangan .....	8

a. Pengertian Konsep .....	8
b. Pengertian Konsep Bilangan .....	9
c. Lambang Bilangan .....	11
d. Pembelajaran Konsep Bilangan .....	13
2. Membilang .....	14
a. Pengertian Membilang .....	14
b. Pembelajaran Membilang .....	16
c. Indikator Kemampuan Konsep Bilangan dan Membilang .....	19
3. Permainan <i>Puzzle</i> .....	20
a. Teori Bermain .....	20
b. Pengertian Bermain .....	21
c. Permainan <i>Puzzle</i> .....	24
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	30
C. Kerangka Berfikir .....	32
D. Hipotesis Tindakan .....	32
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Setting Penelitian .....	33
B. Subjek Penelitian .....	33
C. Prosedur Penelitian .....	34
D. Jenis Data .....	38
E. Pengumpulan Data .....	39
F. Instrumen Penelitian .....	40
G. Indikator Pencapaian .....	47

H. Teknik Analisis Data .....	47
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Latar Penelitian .....	50
1. Profil TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo .....	50
2. Visi, Misi dan Tata Tertib .....	50
3. Keadaan Sumber daya Manusia .....	51
4. Sarana dan Prasarana .....	52
B. Refleksi Awal/Pra Tindakan .....	53
C. Analisis Pencarian Fakta .....	54
D. Pelaksanaan Tindakan Hasil Penelitian(Deskripsi Siklus) .....	56
E. Pembahasan .....	72
F. Keterbatasan Penelitian .....	87
<b>BAB V. KESIMPULAN, IMPKLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	89
B. Implikasi Hasil Pembelajaran .....	90
C. Saran .....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

1. Tabel 2.1 Jenis Lambang Bilangan .....	12
2. Tabel 2.2 Perbedaan Variabel-Variabel Penelitian .....	30
3. Tabel 3.1 Perincian Waktu Penelitian .....	33
4. Tabel 3.2 Butir Amatan Pedoman Observasi Pengembangan Kemampuan Penguasaan Konsep Bilangan Dan Membilang Melalui Permainan <i>Puzzle</i> .....	41
5. Tabel 3.3 Lembar Observasi Pengembangan Kemampuan Penguasaan Konsep Bilangan Dan Membilang Melalui Permainan <i>Puzzle</i> .....	43
6. Tabel 3.4 Pedoman Observasi Proses Permainan <i>Puzzle</i> .....	45
7. Tabel 3.5 Rincian Penggunaan Instrumen Untuk Memperoleh Data .....	46
8. Tabel 3.6 Keberhasilan Penelitian dalam Setiap Siklus .....	47
9. Tabel 3.7 Lembar Tabulasi Skor Observasi Pengembangan Penguasaan Konsep Bilangan dan Membilang Melalui Permainan <i>Puzzle</i> .....	48
10. Tabel 3.8 Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak Dengan Prosentase Keberhasilan .....	49
11. Tabel 4.1 Data Siswa TK Aisyiyah Tuban .....	51
12. Tabel 4.2 Guru dan Tenaga Kependidikan .....	52
13. Tabel 4.3 Sarana dan Prasarana di TK Aisyiyah Tuban .....	52
14. Tabel 4.4 Tabulasi Skor Pra Siklus .....	54
15. Tabel 4.5 Analisa Pencapaian Skor Setiap Butir Amatan yang Dicapai Anak	86

## DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 2.1 Kerangka Berfikir ..... 31
2. Gambar 3.1 Langkah Penelitian Tindakan Kelas ..... 35

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Format Pedoman Observasi Anak .....	95
Lampiran 2	Format Pedoman Observasi Guru .....	97
Lampiran 3	Format Catatan Lapangan .....	98
Lampiran 4	Format Tabulasi Skor Pengembangan Penguasaan Konsep Bilangan dan Membilang Melalui Permainan <i>Puzzle</i> .....	99
Lampiran 5	Format Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak Dengan Prosentase Keberhasilan .....	100
Lampiran 6	Satuan Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan I .....	101
	Satuan Bidang Pengembangan Siklus I Pertemuan II .....	104
	Satuan Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan I .....	107
	Satuan Bidang Pengembangan Siklus II Pertemuan II .....	110
	Satuan Bidang Pengembangan Siklus III Pertemuan I .....	113
	Satuan Bidang Pengembangan Siklus III Pertemuan II .....	116
Lampiran 7	Lembar Observasi Pengembangan Penguasaan Konsep Bilangan dan Membilang melalui Permainan <i>Puzzle</i> .....	119
Lampiran 8	Lembar Observasi Guru .....	173
Lampiran 9	Lembar Catatan Lapangan .....	174
Lampiran 10	Lembar Tabulasi Skor Pengembangan Penguasaan Konsep Bilangan dan membilang Melalui Permainan <i>Puzzle</i> (Pra Siklus) ...	175
	Lembar Tabulasi Skor Pengembangan Penguasaan Konsep Bilangan dan membilang Melalui Permainan <i>Puzzle</i> (Siklus I) ...	176

	Lembar Tabulasi Skor Pengembangan Penguasaan Konsep	
	Bilangan dan membilang Melalui Permainan <i>Puzzle</i> (Siklus II) ...	177
	Lembar Tabulasi Skor Pengembangan Penguasaan Konsep	
	Bilangan dan membilang Melalui Permainan <i>Puzzle</i> (Siklus III) ...	178
Lampiran 11	Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak	
	dengan Prosentase Keberhasilan pada Pra Siklus .....	179
	Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak	
	dengan Prosentase Keberhasilan pada Siklus I .....	180
	Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak	
	dengan Prosentase Keberhasilan pada Siklus II .....	181
	Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak	
	dengan Prosentase Keberhasilan pada Siklus III.....	182
Lampiran 12	Daftar Siswa Kelompok B .....	183
Lampiran 13	Foto Dokumentasi .....	184

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN PENGUASAAN KONSEP BILANGAN DAN MEMBILANG MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK KELOMPOK B TK AISYIYAH TUBAN GONDANGREJO TAHUN PELAJARAN 2012/2013**

Risqi Seftiana, A520 080 070, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2013,  
90 halaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan penguasaan konsep bilangan dan membilang melalui permainan *puzzle* pada anak kelompok B TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo Karanganyar tahun 2012/2013. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo Karanganyar. Subyek penelitian adalah anak kelompok B TK Aisyiyah Tuban yang berjumlah 27 anak. Data kemampuan kognitif dalam penguasaan konsep bilangan dan membilang dikumpulkan dengan metode observasi dan data pelaksanaan metode bermain *puzzle* dikumpulkan dengan metode observasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil amatan dengan indikator pencapaian setiap siklus dari kondisi prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan penguasaan konsep bilangan dan membilang melalui permainan *puzzle*. Hasil penelitian dari pra siklus mencapai ketuntasan 40,7% atau sebanyak 12 anak, siklus I mencapai 51,6% atau sebanyak 17 anak, siklus II mencapai 68,9% atau sebanyak 22 anak, dan siklus III mencapai 85,4% atau sebanyak 24 anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan *puzzle* dapat mengembangkan penguasaan konsep bilangan dan membilang pada anak.

**Kata kunci :** *konsep bilangan, membilang, permainan puzzle*