

**JURNAL PUBLIKASI**

**PENGEMBANGAN PENGUASAAN KONSEP BILANGAN DAN  
MEMBILANG MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* PADA ANAK**

**KELOMPOK B TK AISYIYAH TUBAN GONDANGREJO**

**TAHUN PELAJARAN 2012/2013**



**Disusun Oleh:**

**RISQI SEFTIANA**

**A 520080070**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



**SURAT PERSETUJUAN ARTIKEL PUBLIKASI ILMIAH**

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Surtikanti, S.H., M.Pd

NIP/NIK : 155

Nama : Drs. Djaelani, M.Pd

NIP/NIK : 195203171983031002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari mahasiswa :

Nama : RISQI SEFTIANA

NIM : A 520080070

Program Studi : PAUD

Judul Skripsi :

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

Naskah artikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, Juli 2013

Pembimbing I

**Dra. Surtikanti, S.H., M. Pd**

NIK. 155

Pembimbing II

**Drs. Djaelani, M.Pd.**

NIP. 195203171983031002

## 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 indicator 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*

## A. PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia empat sampai enam tahun. Kegiatan pembelajaran di TK mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Memperhatikan hal-hal di atas maka mereka butuh sebuah permainan sebagai media pendidikan dalam pembelajaran di TK. Penyampaian materi pembelajaran dengan pendekatan belajar sambil bermain sesuai dengan prinsip pembelajaran di TK akan membantu memperlancar serta mempermudah anak dalam memahami serta mengerti tentang materi yang disampaikan oleh pendidik.

kemampuan anak dalam konsep bilangan dan membilang tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya anak yang belum bisa menyatakan dengan tepat cacah (kuantitas) suatu objek dan menyebutkan atau membilanganya. Ketidakmampuan atau kurang pahaman tentang konsep bilangan dan membilang ini dapat disebabkan penyampaian materi kurang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif anak, proses dan media pembelajarannya kurang menarik minat anak, tidak sesuai pengalaman dan kebutuhan anak.

Upaya pengembangan penguasaan konsep bilangan dan membilang pada anak, penulis sebagai peneliti berusaha untuk menerapkan permainan *puzzle*, karena dengan bermain akan membuat anak dapat mengekspresikan gagasan dan perasaan serta membuat anak menjadi lebih kreatif. Melalui bermain, akan melatih kognisi dan kemampuan belajar berdasarkan apa yang dialami dan diamati dari sekelilingnya. Saat memainkan *puzzle* yang menantang, anak memiliki kesempatan berlatih dalam memecahkan masalah. Anak dihadapkan pada masalah, tetapi bukan masalah sebenarnya, melainkan sebuah permainan yang harus dikerjakan anak. Masalah yang mengasyikkan yang membuat anak tanpa sadar dilatih untuk memecahkan sebuah masalah. Hal ini akan

memperkuat kemampuan anak menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi nanti.

Pendekatan yang digunakan adalah pembelajaran yang berpusat pada anak. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui perkembangan penguasaan konsep bilangan dan membilang melalui permainan *puzzle* pada anak kelompok B TK Aisyiyah Tuban. Peneliti mendeskripsikan guna menemukan kelemahan dan kelebihan yang ada pada metode bermain *puzzle* dan pengaruhnya terhadap penguasaan konsep bilangan dan membilang anak.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Tuban Gondangrejo Karanganyar Kelompok B Tahun Pelajaran 2012/2013. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan bulan April 2013. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang berupaya untuk mendapatkan hasil yang optimal melalui cara dan prosedur pembelajaran yang efektif disertai mengkaji sejauh mana dampak dari suatu tindakan yang dilakukan dalam rangka mengubah, memperbaiki dan meningkatkan mutu dari sebuah pembelajaran. Prosedur penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan prosedur penelitian tindakan sumber dari Arikunto Suharsimi. Penelitian tindakan merupakan kegiatan pemecahan masalah yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Jenis penelitian ini merupakan kerja kolaborasi antara guru, kepala sekolah dan peneliti.

Dari penelitian ini, sumber data diperoleh peneliti sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk kelancaran pembelajaran. Adapun sumber data penelitian berasal dari anak didik, guru kelas, dan kepala sekolah dengan teknik observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Dalam penelitian ini ada beberapa indikator yang harus dikembangkan dalam mengembangkan penguasaan konsep bilangan dan membilang melalui bermain *puzzle* yaitu membilang/menyebut urutan

bilangan 1-20, membilang dengan menunjuk benda(mengenal konsep bilangan benda samapi 10), dan menghubungkan/memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10(anak tidak disuruh untuk menulis). Untuk mengukur tingkat penguasaan konsep bilangan dan membilang yang sudah dijabarkan dalam indikator, peneliti menggunakan metode untuk pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan.

Dari penelitian diatas, pelaksanaan pembelajaran dengan alokasi waktu  $\pm$  60 menit, dan pelaksanaan pembelajaran berada di dalam kelas dengan guru kelas dan anak didik yang berjumlah 27 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 14 anak perempuan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Sebelum peneliti melakukan tehnik analisis data, peneliti menggunakan alat bantu untuk mencatat atau mendapatkan data yang diperlukan berupa instrument penelitian yang berisi butir-butir amatan yang akan diamati pada saat pelaksanaan tindakan disetiap siklus. Dengan tehnik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti dengan cara menghitung skor hasil pengamatan bermain *puzzle* menjumlah skor yang diperoleh masing-masing anak, menghitung prosentase yang diperoleh dan yang terakhir membandingkan rata-rata pencapaian indikator yang ditentukan setiap siklus.

### **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti, bahwa TK Aisyiyah Tuban merupakan sekolah yang berada di bawah naungan Persyarikatan Aisyiyah yang beralamat di Desa Tuban, Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar. Suasana TK Aisyiyah yang aman dan tenang karena berada di tengah lingkungan pedesaan dan jauh dari jalan raya membuat proses belajar mengajar setiap harinya menjadi sangat

kondusif. TK Aisyiyah Tuban berdiri pada tahun 1984, dengan nomor induk sekolah 00002 dan nomor statistic sekolah yaitu 002031313002.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada hari Jumat, 25 Januari 2013 dimulai dengan refleksi awal dan dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada setiap siklusnya. Obyek peneliti adalah kelompok B di TK Aisyiyah Tuban dengan jumlah anak 27 anak. Dari kondisi awal sebelum tindakan, guru memulai pembelajaran dengan kegiatan berbaris di halaman, dilanjutkan berdo'a di dalam kelas, penyampaian apersepsi kegiatan awal dan pemberian tugas. Pada pelaksanaan tindakan, guru dan peneliti saling mencari kekurangan yang ada pada saat pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada setiap siklus dan peningkatan pembelajaran serta media yang digunakan oleh guru dalam penyampaian kegiatan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada setiap siklus, peneliti menggunakan metode pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan catatan lapangan. Metode pengumpulan yang pertama adalah observasi yaitu peneliti menyampaikan materi kepada anak didik sesuai dengan RBP yang sudah dibuat sebelumnya dan mengamati kegiatan bermain *puzzle* yang dilakukan oleh anak. Yang kedua adalah dokumentasi, peneliti mendokumentasikan berupa foto kegiatan anak bermain *puzzle*, dan yang ketiga adalah catatan lapangan, peneliti mencatat kejadian-kejadian yang terjadi diluar rencana.

Penelitian ini dilaksanakan 3 siklus, masing-masing siklus 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu  $\pm$  60 menit setiap pertemuan. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 28 dan 29 Januari 2013, Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 4 dan 5 Februari 2013 dan Siklus ketiga dilaksanakan pada tanggal 11 dan 12 Januari 2013. Setiap siklus ada peningkatan hasil yang signifikan, pada pra siklus anak yang 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. Dari penelitian ini

masih ada 3 anak yang belum mampu menguasai konsep bilangan dan membilang dikarenakan ketiga anak tersebut tidak mau memperhatikan guru (bermain sendiri) dan pada saat mengerjakan tugas anak tersebut minta bantuan temannya untuk mengerjakan tugasnya.

Adapun kendala yang dihadapi peneliti dalam penelitian ini pada siklus I masih banyak anak yang ramai sendiri. Pada siklus II anak tidak sabar menunggu giliran untuk bermain, dan pada siklus III anak sudah mau mengerjakan *puzzle* dengan baik sesuai dengan kreativitas masing-masing. Meskipun masih ada 3 anak yang belum mampu bermain dengan baik. Adapun hasil kegiatan bermain *puzzle* di Kelompok B TK Aisyiyah Tuban sudah baik dan maksimal.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada BAB IV, dapat disimpulkan bahwa pengembangan penguasaan konsep bilangan dan membilang anak melalui metode bermain *puzzle*. Pada survey awal, guru masih monoton dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran secara klasikal sehingga anak kurang tertarik dan terlihat bosan dan tidak maksimal. Proses pembelajaran yang kurang maksimal disebabkan metode atau media yang digunakan kurang variatif dan monoton, maka dari itu perlu perbaikan. Setelah adanya perbaikan proses pembelajaran meningkat. Peningkatan proses pembelajaran ini dapat dilihat dari rata-rata prosentase setiap siklus, yaitu sebagai berikut :

1. Pra siklus mencapai 40,7% atau sebanyak 12 anak.
2. Siklus I mencapai 51,6% atau sebanyak 17 anak.
3. Siklus II mencapai 68,9% atau sebanyak 22 anak.
4. Siklus III mencapai 85,4% atau sebanyak 24 anak.

Sesuai indikator keberhasilan yaitu 80% maka penelitian tindakan kelas sudah dikatakan berhasil untuk mengembangkan penguasaan konsep bilangan dan membilang melalui metode bermain *puzzle*. Metode bermain *puzzle* ini dapat maksimal karena pelaksanaan bermain *puzzle*



menggunakan media benda nyata, menarik dan variatif sehingga anak merasa tertarik dan senang mengikuti kegiatan dengan baik.

## E. DAFTAR PUSTAKA

Adzelgar. *Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif*. Tersedia: <http://adzelgar.wordpress.com>

Anonim, 2006. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen serta Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara

Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara.

\_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* Jakarta: Rineka Cipta

Depdiknas. 2006. *Pedoman Pengembangan Silabus di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas

Embun. Pengertian Indikator. Tersedia: <http://mbudui.blogspot.com> (dikutip dari Buku Petunjuk Teknis Standar Pelayanan Minimal Bidang Kesehatan di Kabupaten/Kota-Kepmenkes RI 2004)

Fitrianita, Rizki Silvi. Manfaat Bermain Puzzle Untuk Anak. Tersedia: <http://pondokibu.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak.html>

Gunarsa, Singgih D. 2002. *Psikologi Praktis Anak, Remaja, dan Keluarga*. Jakarta: BPK. Gunung Mulia

<http://diglipetra.ac.id/viewer.php>

<http://id.wikipedia.org/wiki/bilangan>

<http://ms.wikipedia.org/wiki/membilang>

Hurlock. 2012. *Perkembangan Anak, jilid 2*. Jakarta: Erlangga

Jalal, Fasli dkk. 2003. *Buletin PADU*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional

Kartono, Kartini. 2006. *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Alumni

- Lestari, Puji. 2011. *Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Puzzle Pada Anak Kelompok B Di TK Desa Klumprit Mojolaban Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012*. Surakarta: (Skripsi) FKIP UMS (Tidak Dipublikasikan)
- Moeljadi. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Monks. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta : UGM Press
- Mulyati. 2005. *Buku Pintar Belajar Matematika*. Yogyakarta : Laksana
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan (Stimulasi Multiple Intelligences Anak Usia Taman Kanak-Kanak)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Pedoman Guru. 2004. *Pedoman Perkembangan Anak di Keluarga*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pembinaan Kesehatan Masyarakat Bina Satu Masyarakat.
- Rochmah, Siti. 2012. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Angka Bergambar Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi I Jimbung Klaten Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta : (Skripsi) FKIP UMS (Tidak Dipublikasikan)
- Sukmaningrum. 2001. *Pengembangan Kreativitas Anak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwandi. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- ST.Y. Slamet dan Suwanto, WA. 2007. *Dasar-dasar Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS Press.
- Wardiana, Nana. *Pengenalan Pembelajaran Konsep Bilangan dan Lambangnya di SD*. Tersedia: <http://jatidirinana.blogspot.com>
- Wasik, Barbara A dan Carol Seefeldt. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*. Jakarta: PT. INDEKS