

Media *Puzzle* Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)

Annisah Kurniati¹, Suci Yuniati^{2✉}, Depriwana Rahmi³, Risnawati⁴

^{1, 2, 3, 4} Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Suska Riau,
Jl. Hr Subrantas No 55, Riau, Indonesia
annisah.kurniati@uin-suska.ac.id

Abstract

Most children say that mathematics is difficult to understand so there is a need for media that can increase children's interest in learning. The introduction of numbers using number puzzle media is expected to foster children's interest in learning mathematics. This research is qualitative research with a descriptive design. The research subjects were 14 children who studied at TBA Hijaiyyah at the age of 4 to 6 years. Collecting data using observation and interview techniques. The research instrument used in this study was the teacher and child observation sheet format in the performance of children's exploration activities using number puzzle media and interview guidelines. Data analysis activities used the performance of teachers and children in the application of a number puzzle game which was carried out in three meetings. The results showed that children's activity in using number puzzles increased and experienced very good changes after going through the first to third meetings.

Keywords: number puzzles, number concepts, preoperational stages, and math

Abstrak

Kebanyakan anak mengatakan bahwa mata pelajaran matematika sulit untuk dipahami sehingga perlu adanya media yang dapat meningkatkan minat belajar anak. Pengenalan angka dengan menggunakan media *puzzle* angka diharapkan dapat menumbuhkan minat anak dalam belajar matematika. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Subyek penelitian adalah anak-anak yang belajar di TBA Hijaiyyah yang berjumlah 14 orang pada usia 4 sampai 6 tahun. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah format lembar observasi guru dan anak dalam unjuk kerja kegiatan anak bereksplorasi dengan media *puzzle* angka dan pedoman wawancara. Kegiatan analisis data menggunakan unjuk kerja guru dan anak dalam penerapan permainan *puzzle* angka yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas anak dalam menggunakan *puzzle* angka meningkat dan mengalami perubahan yang sangat baik setelah melalui pertemuan pertama sampai ketiga. Dengan demikian media *puzzle* angka sangat baik digunakan dalam mengenalkan angka kepada anak dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: *puzzle* angka, konsep angka, tahap praoperasional, matematika

Copyright (c) 2022 Annisah Kurniati, Suci Yuniati, Depriwana Rahmi, Risnawati

✉ Corresponding author: Suci Yuniati

Email Address: suci.yuniati@uin-suska.ac.id (Jl. Hr Subrantas No 55, Riau, Indonesia)

Received 05 May 2022, Accepted 26 August 2022, Published 13 September 2022

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>

PENDAHULUAN

Pengenalan media dan alat peraga khususnya dalam bidang matematika bagi anak usia dini yaitu 4 sampai dengan 6 tahun sangat penting. Menurut Piaget dalam (Suyanto, 2008) anak tersebut masuk ke dalam tahap praoperasional yaitu anak berpikir pada tingkat simbolik tetapi belum menggunakan operasi kognitif. Dalam hal ini sangat beralasan melihat banyaknya anak usia dini yang sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain yang tidak bermakna dan tanpa pengawasan orang tua. Padahal anak usia tersebut memiliki peluang yang besar dan kemampuan maksimal dalam mengeksplorasi benda-benda yang ada di lingkungannya. Anak memiliki kekuatan observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap benda-benda apa saja yang

ditemui akan menjadi suatu proses belajar yang sangat efektif dan bermakna bagi anak usia dini jika selalu dibimbing baik oleh orang tua maupun pengajar.

Salah satu aspek pada tingkat kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal bilangan atau angka (Nari et al., 2019). Pengenalan lambang bilangan angka perlu diberikan sejak awal dengan memperhatikan tahapan perkembangan anak serta dengan cara yang tepat (Umi, 2018). Kemampuan anak terhadap angka dalam kehidupan sehari-hari umumnya sangat tinggi. Di sekitar lingkungan kehidupan anak sering kali ditemui berbagai bentuk angka, seperti pada jam dinding, kalender, *puzzle*, berbagai *remote* dan lainnya. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Tadkirotun, 2012) bahwa angka atau bilangan adalah lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan dua buah angka (*double digits*) yaitu angka 1 dan angka 0. Namun demikian, bilangan yang ditemui anak-anak sebenarnya memiliki arti yang berbeda-beda. Oleh karena itu, kedudukan angka bagi anak-anak telah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari, maka pada saat ini sangat tepat sekali untuk mengenalkan konsep angka atau matematika dasar kepada anak.

Salah satu konsep matematika sederhana yaitu pengenalan angka. Dengan mengenal konsep angka, anak akan dapat mengenal dan membaca bilangan dan simbol-simbol matematika yang biasa digunakan dalam menyatakan bilangan (Runtukahu, J.T, 2014). Manfaat lainnya jika angka-angka dipelajari sebagai bagian rutinitas, maka anak akan terbiasa dengan hitung menghitung saat bermain (Kurniati & Nufus, 2018). Selain itu, pengenalan konsep angka bertujuan mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda-benda kongkret sebagai fondasi yang kokoh pada anak untuk mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, pengenalan konsep angka atau matematika dasar kepada anak sebaiknya dilakukan melalui penggunaan benda-benda kongkret. Menurut (Chandra, 2019) dengan menggunakan media yang kongkret dapat membuat anak lebih mudah untuk memahami suatu angka karena seluruh indera seperti melihat, meraba, merasakan, mendengar dapat digunakan secara langsung. Hal ini karena anak-anak mampu belajar pada tahapan enaktif yaitu melalui benda-benda yang sifatnya kongkret dan ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol (Wahyuni & Sukmawati, 2020) Salah satu benda kongkret yang digunakan dalam mengenalkan konsep angka kepada anak usia dini yaitu melalui permainan *puzzle* angka.

Puzzle angka adalah alat-alat atau perlengkapan yang digunakan oleh seorang guru dalam mengajar yang berupa *puzzle* dengan bertuliskan angka sesuai dengan tema yang diajarkan (Nurani, 2012). Media *puzzle* angka sangat membantu anak dan besar manfaatnya bukan hanya sekedar konsep matematika tetapi juga untuk perkembangan bahasa dan untuk peningkatan keterampilan dalam bernalar. Permainan media *puzzle* angka ini juga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak, pengenalan bilangan dan pengenalan bilangan utuh. Menurut (Tadkirotun, 2012) *puzzle* angka merupakan fasilitas penting dalam pembelajaran di sekolah karena bermanfaat untuk meningkatkan perhatian anak. Dengan alat peraga *puzzle*, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan

guru. Satu hal yang harus diingat, walaupun fasilitas alat peraga *puzzle* yang dimiliki sekolah sangat minim, tetapi bila penggunaan alat peraga diikuti dengan metode anak aktif, maka efektivitas pengajaran akan semakin baik. Dalam permainan *puzzle* membutuhkan ketelitian dan ketepatan serta anak akan dilatih untuk memusatkan pikiran, dan berkonsentrasi saat menyusun kepingan-kepingan *puzzle* (Kartiani, 2015)

Keuntungan penggunaan media konkret seperti *puzzle* dapat memudahkan anak dalam mengenal dan menulis angka. Hal ini berdasarkan penelitian pada penggunaan permainan *puzzle* menunjukkan bahwa permainan *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk menyebutkan angka 1-10, menunjukkan angka 1-10 serta kemampuan anak dalam menuliskan angka 1-10 (Mulyaningsih & Palanggan, 2021). Permainan *puzzle* dapat melatih kreativitas anak, keteraturan dan tingkat konsentrasi karena permainan ini terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu (Soebachman, 2012). Media *puzzle* angka merupakan media yang dapat menambah pengalaman belajar siswa karena sifatnya yang konkret. Makin konkret media yang digunakan, maka makin tinggi nilai pengalaman yang diperoleh. Menurut kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) Edgar Dale dalam (Sadiman, 2007), mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang: 7,5% diperoleh dengan indra lihat (mata); 13% dari indera pendengaran; dan selebihnya dari indera yang lain. Pengalaman langsung mendapat porsi terbesar menurut analisis Dale. Dengan tingginya bekal pengalaman yang diperoleh, maka bahan pembelajaran yang harus diserap oleh siswa semakin bermakna, dan pada akhirnya nanti memperjelas atau mempercepat pencapaian tujuan suatu pembelajaran.

Adapun deskripsi cara mengenalkan angka melalui media *puzzle* angka pada anak yang digunakan dalam penelitian ini adalah: 1) guru menyiapkan alat peraga berupa: *puzzle* angka, gambar bunga matahari beragam jumlah daun dan lambang bilangan 1 – 10 sesuai dengan jumlah murid dan papan panel; 2) berdoa sebelum belajar; 3) anak-anak berdiri membentuk setengah lingkaran; 4) guru meminta setiap anak untuk berhitung dimulai dari anak sebelah kanan sampai dapat berapa jumlah anak seluruhnya; 5) guru mengenalkan pada anak bentuk asli bunga matahari; 6) guru memulai permainan mencocokkan jumlah daun bunga matahari dengan lambang bilangan 1-10 menggunakan *puzzle* angka (dilakukan sendiri oleh anak); 7) pemberian motivasi kepada anak (bercerita tentang kisah-kisah teladan). Guru juga biasanya memutar video mengenai cerita angka atau lambang bilangan; 8) kemudian di lanjutkan. Anak secara bergantian menebak berapa jumlah daun bunga matahari. Biasanya suasana kelas agak ribut karena anak mengeluarkan suara ketika menghitung jumlah daun bunga matahari; 9) setelah menebak, kemudian menunjukkan gambar angka yang ditebak anak tersebut. Demikian seterusnya secara bergantian; 10) setelah selesai, guru mengajukan pertanyaan. Sebagai contoh: siapa yang bisa menebak berapa jumlah daun bunga matahari ini (sambil menunjukkan *puzzle* bergambar bunga matahari) atau guru mengajukan pertanyaan sebaliknya, yaitu: Siapa yang bisa menunjukkan daun bunga matahari yang berjumlah 4. Anak-anak yang bisa menjawab: langsung mengangkat *puzzle*; 11) pembelajaran ditutup dengan meminta setiap anak untuk berhitung kembali

dimulai dari anak sebelah kanan sampai dapat berapa jumlah anak seluruhnya yang masih tetap mengikuti pembelajaran; dan 12) berdoa untuk mengakhiri pembelajaran.

Selain langkah yang telah disebutkan, di sela-sela belajar, guru dapat memberikan motivasi kepada anak baik berupa pemberian cerita pada anak (ini ada pada poin 7). Cerita bisa menciptakan sisi kepekaan sang anak. Tokoh dan karakter yang diceritakan akan selalu diingat oleh sang anak, apakah itu tokoh baik maupun tokoh jahat. Cerita juga dapat berpengaruh bagi kesembuhan anak yang sedang sakit, terutama dampak psikologisnya. Selain itu, dari berbagai cara untuk mendidik anak, cerita merupakan cara paling ampuh dan efektif untuk memberikan sentuhan humanis dan sportifitas bagi anak. Cerita berpengaruh pada cara berpikir, moral, dan tingkah laku. Cerita yang dikemas dan disajikan dengan menarik akan membuat anak tertarik untuk mendengarkan kelanjutan dari cerita yang dibacakan, sehingga akan terjadi umpan balik antara guru dan siswa (Andriyani et al., 2018). Menurut (Risaldy, 2014) . Manfaat bercerita bagi anak, yaitu: 1) bagi anak mendengarkan cerita yang menarik yang dekat dengan lingkungannya merupakan kegiatan yang mengasikan; 2) dalam bercerita, guru dapat menanamkan kejujuran, keberanian, kesetiaan, keramahan, ketulusan, dan sikap positif lain dalam kehidupan lingkungan keluarga, sekolah dan luar sekolah; 3) memberikan sejumlah pengetahuan sosial, nilai-nilai moral dan keagamaan; 4) memberikan pengalaman untuk belajar dan berlatih mendengarkan; 5) memungkinkan anak untuk mengembangkan kognitif, efektif maupun psikomotorik; 6) memungkinkan dimensi perasaan anak; 7) memberikan informasi tentang kehidupan sosial anak dengan orang-orang yang ada di sekitarnya dengan bermacam pekerjaan; dan 8) membantu anak membangun bermacam peran yang mungkin dipilih anak, dan bermacam layanan jasa yang ingin disumbangkan anak kepada masyarakat.

Dengan alat peraga *puzzle*, anak diajak secara aktif memperhatikan apa yang diajarkan guru. Menurut (Nurani, 2012) semakin kecil anak, ia semakin perlu visualisasi/konkret (perlu lebih banyak alat peraga) yang dapat disentuh, dilihat, dirasakan, dan didengarnya. Demikian juga untuk menjelaskan situasi sebuah tempat, misal keadaan sebuah kota, bangunan, dan sebagainya, dengan gambar akan lebih jelas daripada diceritakan secara lisan saja. Berdasarkan penelitian (Fitriya & Faizah, 2021) menunjukkan bahwa hasil analisis respons siswa dapat diperoleh untuk seluruh pertanyaan $\geq 70\%$ siswa memberikan respons positif terhadap pembelajaran matematika dengan media. Hal ini berarti media sangat berperan besar dalam mengenalkan angka kepada anak-anak. Menurut (Mubarok & Amini, 2019) metode bermain *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20. Penelitian tersebut kebanyakan dilakukan di sekolah yang memang tempat anak untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna, namun yang perlu menjadi perhatian yaitu bagaimana pengenalan *puzzle* angka ini diberikan pada anak di Taman Bacaan Anak (TBA) Hijaiyyah yang lingkungan sekitar merupakan masyarakat ekonomi bawah dan memiliki minat belajar yang rendah.

Berdasarkan wawancara dengan salah seorang guru di TBA Hijaiyyah, anak-anak di sekitar TBA banyak menghabiskan waktunya untuk bermain tanpa makna. Hal ini karena sebagian besar orang tua

di sekitar TBA Hijaiyyah bekerja sebagai pedagang dan anak-anak terbiasa ditinggal di rumah, sehingga kurang mendapat perhatian dalam belajar. Akan tetapi, jika anak-anak tersebut diajak oleh guru-guru di TBA Hijaiyyah untuk belajar sambil bermain maka antusias anak-anak tersebut untuk belajar sangat tinggi. Ini terbukti dengan banyaknya jumlah anak yang mengikuti pembelajaran di TBA Hijaiyyah. Berdasarkan observasi di TBA Hijaiyyah, sebagian besar anak belum dapat mengurutkan bilangan antara 1 sampai 20 dengan benar. Apabila dituliskan lambang bilangan dari 11 sampai dengan 20 di papan tulis, kemudian anak-anak diminta untuk menyebutkan angkanya maka masih banyak yang menjawab salah. Alat peraga untuk mengenalkan angka juga belum tersedia. Selain itu, kegiatan pengenalan angka melalui *puzzle* angka belum pernah dilaksanakan, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan dana untuk memperoleh alat peraga sangat terbatas. Oleh karena itu, pembelajaran dengan menggunakan alat peraga seperti *puzzle* angka bergambar sangat cocok diterapkan di TBA Hijaiyyah.

Selain karena alat peraga *puzzle* angka sangat mudah dibuat dan digunakan, *puzzle* angka juga sangat bagus dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka/bilangan pada anak usia dini. Apalagi dalam proses pembelajaran ditambah dengan pemberian cerita mengenai kisah-kisah teladan. Anak-anak akan merasa senang dan akan timbul motivasi untuk belajar. Ini terbukti dengan antusiasnya anak di TBA Hijaiyyah dalam belajar mengenal angka. Belajar mengenal angka dengan menggunakan media *puzzle* angka menjadi menyenangkan. Selain itu, permainan media *puzzle* angka dianggap mampu memecahkan masalah karena alat bantu atau media dalam proses pembelajaran tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi akan tetapi dapat merangsang anak untuk merespons dengan baik segala pesan yang disampaikan. Sehingga dengan adanya pengenalan *puzzle* angka ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan desain deskriptif. Tujuan penelitian kualitatif deskriptif yaitu untuk menjelaskan bagaimana cara mengenalkan angka dengan menggunakan media *puzzle* angka kepada anak-anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di Taman Bacaan Anak (TBA) Hijaiyyah Kampar. Subyek dalam penelitian ini adalah anak-anak yang belajar di TBA Hijaiyyah yang berjumlah 14 orang pada usia 4 sampai 6 tahun. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan wawancara. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah format lembar observasi guru dan anak yang berisi kegiatan anak bereksplorasi dengan media *puzzle* angka yang dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Lembar observasi sebelum digunakan terlebih dahulu diuji kevalidannya oleh dua orang pakar dengan hasil instrumen yang digunakan sangat valid.

Dalam penelitian, pengumpulan data merupakan bagian yang terpenting dalam suatu penelitian, bahkan merupakan suatu keharusan bagi seorang peneliti. Pada umumnya data yang digunakan dalam penelitian yaitu data primer dan data sekunder. Data Primer yaitu data yang diperoleh secara langsung atau data yang diperoleh dari sumber pertama, sedangkan data sekunder yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung. Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka peneliti

menggunakan beberapa teknik yaitu sebagai berikut:

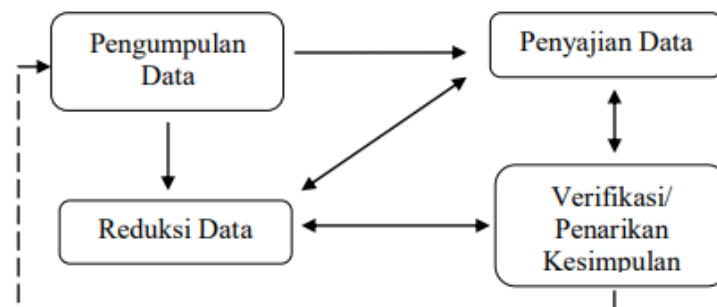
1. Observasi

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati perilaku guru dan anak dalam situasi tertentu. Adapun yang diamati yaitu langkah-langkah atau cara mengenalkan angka melalui media *puzzle* angka pada anak usia dini dan aktivitas anak-anak dalam mengikuti pembelajaran mengenalkan angka melalui media *puzzle* angka. Teknik ini sangat cocok digunakan untuk menilai atau mengukur kadar perilaku, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau tanya jawab. Dalam penelitian ini teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi standar yaitu membuat garis besar pokok pembicaraan namun dalam pelaksanaan interviewer mengajukan pertanyaan secara bebas pokok-pokok pertanyaan tidak perlu secara berurutan. Pemilihan kata-kata tidak baku tetapi dimodifikasi sesuai dengan kondisi dan situasi (Satori & Aan, 2014).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode analisis data model Miles & Huberman (Sugiyono, 2016). Model analisis ini ada empat aktifitas. Berikut merupakan gambaran model analisis data Miles dan Huberman (Interaktif Model) tersebut:



Gambar 1. Komponen dalam Analisis Data

1. Pengumpulan data, Dalam hal ini dilakukan pengumpulan data penelitian berupa hasil observasi dan wawancara di lapangan secara obyektif.
2. Reduksi data, merujuk pada proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data “kasar” yang terjadi dalam catatan – catatan lapangan tertulis. Reduksi data berlangsung terus menerus selama proyek kualitatif berlangsung sampai laporan tersusun.
3. Penyajian data, Alur yang paling penting selanjutnya dari analisis data adalah penyajian data. Penyajian data adalah sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
4. Verifikasi atau penarikan kesimpulan, adalah usaha untuk mencari, menguji, mengecek kembali atau

memahami makna atau arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur, sebab-akibat, atau preposisi. Sedangkan Kesimpulan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

Penelitian ini diperoleh dari sumber data guru dan siswa menggunakan instrumen observasi dan wawancara. Untuk mengetahui keabsahan data dalam penelitian ini digunakan teknik triangulasi data yakni dengan menggabungkan dari berbagai sumber yang saling berbeda dengan menggunakan suatu metode yang sama. Hal ini dapat dicapai salah satunya dengan cara membandingkan hasil observasi dan hasil wawancara.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini difokuskan pada kegiatan observasi dan wawancara. Hal ini dilakukan untuk melihat pembelajaran telah sesuai dengan kedua belas langkah dalam pengenalan angka menggunakan *puzzle* angka dan untuk mengetahui kendala yang dialami selama pembelajaran menggunakan *puzzle* angka. Penelitian ini dibantu oleh dua orang observer yang bertugas mengamati berlangsungnya pembelajaran pada setiap pertemuan. Hasil dari analisis lembar observasi dijadikan sebagai pertimbangan dalam menentukan manfaat alat peraga *puzzle* sebagai alat untuk mengenalkan angka. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan peneliti yang diperoleh dari triangulasi pengumpulan data observasi dan wawancara, pengenalan angka dengan menggunakan media *puzzle* angka dalam di TBA Hijaiyyah sudah dilaksanakan dengan baik. Anak-anak begitu antusias dan senang dalam belajar matematika.

Hasil Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama mengenai cara mengenalkan angka dengan menggunakan *puzzle* angka, secara umum langkah-langkah atau cara mengenalkan angka melalui media *puzzle* angka pada anak usia dini masih kurang terlaksana dengan baik. Masih terdapat beberapa kekurangan seperti pada langkah pertama yaitu “Guru menyiapkan alat peraga berupa: *puzzle* angka, gambar bunga matahari beragam jumlah daun dan lambang bilangan 1-10 sesuai dengan jumlah murid dan papan planel”. Pada langkah pertama ini guru kurang mempersiapkan media *puzzle* angka. *Puzzle* angka yang tersedia tidak sesuai banyaknya dengan jumlah anak. Jumlah anak ada 14 orang sedangkan media *puzzle* sebanyak 10 paket. Ini menyebabkan ada siswa yang tidak mendapatkan *puzzle* angka sehingga anak-anak yang tidak mendapatkan *puzzle* tersebut terpaksa bergantian menggunakan media *puzzle* angka dengan anak yang lain. Hal ini menyebabkan waktu yang tersedia dalam kegiatan pengenalan angka menggunakan *puzzle* angka menjadi kurang maksimal.

Selanjutnya hasil observasi pada langkah yang ketiga yaitu “anak-anak berdiri membentuk setengah lingkaran”. Anak-anak masih susah diatur dan masih banyak yang ribut, anak-anak masih banyak yang duduk dan malas bergerak mengikuti arahan guru. Pada langkah keempat pada saat guru meminta setiap anak untuk berhitung dimulai dari anak sebelah kanan sampai dapat berapa jumlah anak

seluruhnya, 6 dari 14 anak melamun dan kebingungan dengan arahan yang diberikan oleh guru dan mengatakan kalau mereka belum paham. Begitu juga pada saat guru memulai permainan mencocokkan jumlah daun bunga matahari dengan lambang bilangan 1-10 menggunakan *puzzle* angka yang dilakukan sendiri oleh anak, sebanyak 9 orang anak masih bingung dan malu-malu untuk menjawab pertanyaan dari guru, walaupun menjawab maka jawabannya masih salah. Pada langkah yang ke sembilan sebagian besar anak salah dalam menunjukkan gambar angka yang ditebak anak tersebut. Langkah yang ke sepuluh tidak terlaksana karena waktu pembelajaran yaitu 90 menit untuk setiap pertemuan telah habis.

Pada pertemuan kedua, kedua belas langkah-langkah pengenalan angka sudah berjalan dengan baik, namun ada beberapa langkah yang masih dalam kategori tidak dilaksanakan dan kurang terlaksana. Pada langkah ke tiga belas guru tidak memberikan motivasi kepada anak berupa cerita tentang kisah-kisah teladan atau pemutaran video. Padahal pada pertemuan pertama guru sempat bercerita dan memberikan motivasi kepada anak-anak. Pada pertemuan kedua ini guru hanya memberikan semangat berupa *reward* seperti pemberian hadiah seperti permen. Hal ini karena waktu yang digunakan pada pertemuan kedua lebih banyak dihabiskan pada langkah yang keenam yaitu mencocokkan jumlah daun bunga matahari dengan lambang bilangan 1-10 menggunakan *puzzle* angka. Pada langkah kesembilan dan ke sepuluh cukup berjalan dengan baik karena masih ada anak yang malu-malu dalam menjawab pertanyaan dari guru, walaupun bisa menjawab maka jawaban yang ditunjukkan salah.

Pada pertemuan terakhir yaitu pertemuan ketiga semua langkah-langkah sebanyak dua belas langkah dalam mengenalkan angka menggunakan media *puzzle* angka dapat berjalan dengan baik. Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran mengenalkan angka dengan menggunakan media *puzzle* angka. Tidak ada lagi anak yang susah diatur dan malu dalam menjawab pertanyaan dari gurur. Guru juga sudah dapat beradaptasi dengan anak-anak dan dapat menyesuaikan waktu yang tersedia dengan pelaksanaan langkah-langkah pengenalan angka melalui media *puzzle* angka. Berdasarkan uraian di yang telah dijelaskan menunjukkan bahwa mengenalkan angka melalui media *puzzle* angka sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu menunjukkan bahwa semua langkah-langkah terlaksana dengan baik. Adapun semua langkah-langkah yang menunjukkan terlaksana dengan baik yaitu pada pertemuan ketiga.

Hasil penelitian mengenalkan angka kepada anak melalui media *puzzle* angka di Taman Bacaan Anak Hijaiyyah pada tahap awal kondisi kemampuan anak pada konsep pengenalan angka masih rendah di mana sebagian anak masih sulit dalam pengembangan pengenalan konsep angka yang dilakukan oleh guru. Setelah melihat kondisi awal tentang pengenalan konsep angka maka, peneliti melakukan beberapa langkah untuk meningkatkan perkembangan konsep angka yaitu melalui penggunaan *puzzle* angka. Peneliti melakukan tiga kali pertemuan untuk memperoleh langkah-langkah penelitian yang terlaksana dengan baik yang dibuktikan dengan hasil observasi. Penelitian dapat terlaksana dengan baik karena peneliti menggunakan berbagai metode yang sesuai dan memotivasi anak agar semangat dalam belajar mengenal angka. Hal ini sesuai dengan pendapat Baiq (2015) bahwa penggunaan metode yang

baik oleh guru adalah metode yang sesuai dengan materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran dan dapat mengkondisikan siswa dalam proses pembelajaran. Peneliti juga menjadikan motivasi yaitu sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan kegiatan mengenalkan angka. Pemberian motivasi kepada anak yaitu berupa cerita tentang kisah-kisah teladan dan juga memutar video mengenai cerita angka atau lambang bilangan. Hal ini karena motivasi sangat penting untuk menimbulkan keinginan belajar terutama dalam mengenalkan angka kepada anak. Sesuai dengan pendapat Mc Donald dalam Kompri (2016)) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.

Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, sebagian besar siswa jika ditanya apakah menyukai belajar dengan menggunakan alat peraga *puzzle* angka? Semua siswa menjawab sangat suka. Ketika siswa diberikan gambar berupa lambang angka, kemudian ditanya angka berapa ini? Hanya dua orang yang ragu dalam menjawabnya dan 12 orang lainnya menjawab dengan benar. Kemudian jika ditanya mengenai apakah mau lagi belajar dengan *puzzle* angka? Semua siswa menjawab mau dan kalau bisa setiap hari belajar dengan menggunakan media seperti *puzzle* angka. Dari 14 orang siswa ketika diwawancarai apakah bisa mengurutkan bilangan 1 sampai 10 secara terbalik, maka semua siswa menjawab bisa. Ketika diujikan, hanya 2 orang yang ragu dalam mengurutkan angka secara terbalik.

Diskusi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut pengenalan konsep angka melalui media *puzzle* angka di TBA Hijaiyyah memperoleh hasil yang sangat baik. Hal ini didukung berdasarkan penelitian Bahar & Risnawati (2019) diperoleh hasil bahwa Penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap belajar siswa. Penelitian Mulyaningsih & Palangngan (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Jadi dengan media *puzzle* angka, anak-anak akan lebih mudah dalam mengenal angka dan lambangnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *puzzle* angka merupakan alat peraga yang dapat mengenalkan konsep angka pada anak dimana dari permainan ini anak akan lebih paham bagaimana konsep dari angka tersebut, serta anak akan lebih bisa mengurutkan, membilang, menghubungkan angka dengan benda-benda. Aktivitas anak-anak dalam menggunakan *puzzle* angka juga cenderung meningkat dan mengalami perubahan yang sangat baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Andriyani, R., Masrul, M., & Fauziddin, M. (2018). Pengaruh Metode Becerita terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 1(1), 18–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v1i1.3>
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77–86. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446>
- 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. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 14.
- Fitriya, F. F., & Faizah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Trigonometri. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(2), 104–114. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i2.108>
- Kartiani, B. S. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Kabupaten Lombok Barat Ntb. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 212. <https://doi.org/10.21009/JPD.062.03>
- Kompri. (2016). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. PT. Rosda Karya.
- Kurniati, A., & Nufus, H. (2018). Pengembangan Buku Keajaiban Angka Dalam Alqur'an Dilengkapi Media Kartu Angka. *MaPan: Jurnal matematika dan Pembelajaran*, 6(2), 173–186. <https://doi.org/10.24252/mapan.2018v6n2a4>
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode Baru*. UI Press.
- Mubarok, A. A. S. A., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77–89. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40.
- Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Nurani, Y. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks.
- Risaldy, S. (2014). *Bermain, Bercerita & Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*. PT.Luxima.
- Runtukahu, J.T, K. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Ar-Ruzz Media.
- Sadiman. (2007). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Satori, D., & Aan, K. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.

- Soebachman, A. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. IN AzNa Books.
- Sugiyono. (2016). *Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Suyanto, S. (2008). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tadkirotun, M. (2012). *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Universitas Terbuka.
- Umi, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i1.2998>
- Wahyuni, R., & Sukmawati, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Papan Flanel Angka Pada Anak Kelompok A di TK Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 27–33. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.13205>