

Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Puzzle Jam Anak Usia 4-5 tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru

Nurmiati Tanjung¹⁾, Sean Marta Efastr²⁾

¹⁾PAUD Generasi Bangsa
email: jummila500@gmail.com

²⁾Universitas Lancang Kuning
email: seanmarta@unilak.ac.id

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan karena masih rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan anak di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru. Untuk itu diperlukan suatu tindakan yang konkret agar dapat menemukan cara tepat berkenaan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, yaitu dengan bermain *puzzle Jam*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kemampuan mengenal lambang bilangan dapat ditingkatkan melalui bermain *puzzle Jam* pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah anak lokal A yang berjumlah sebanyak 20 orang anak dengan rincian 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu 1) Bermain *puzzle Jam* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru, 2) Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru sebelum melalui bermain *puzzle Jam* berkriteria mulai berkembang (MB). Sesudah melalui bermain *puzzle Jam* pada siklus I dan II secara umum kemampuan mengenal lambang bilangan anak sudah berkembang sangat baik (BSB), 3) Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 42,60%. Sedangkan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dari siklus I ke siklus II sebesar 37,76%, dan secara keseluruhan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dari data awal ke siklus II sebesar 96,45%.

Kata Kunci : Bermain *Puzzle Jam* , Lambang Bilangan

Efforts To Increase The Ability To Know The Symbol Clock Puzzle Numbers To Play Through Children 4-5 Years In The Generation Of Nations ECD Pekanbaru

Abstract:

This research was carried out because of the low ability to recognize the symbol of child numbers in PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru. For this reason, a concrete action is needed in order to find the right way regarding the ability to recognize the symbol of the child's number, namely by playing the Jam puzzle. This study aims to find out whether the ability to recognize the number symbol can be improved through playing puzzle hours for children aged 4-5 years in the Generation Generation Pekanbaru. This type of research is classroom action research. Subjects in this study were local children A, amounting to 20 children with details of 11 boys and 9 girls. From the results of action research and discussion as described conclusion to this research are: 1) Play puzzle clock can improve the ability to know the epitome number of children aged 4-5 years in early childhood Pekanbaru Generation Nation, 2) The ability to know the symbol number of children aged 4- 5 years in the Generasi Bangsa Pekanbaru PAUD before going through the criteria clock playing puzzle began to develop (MB). After going through the clock puzzle in cycle I and II in general, the ability to recognize the symbol of child numbers has developed very well (BSB), 3) In testing the hypothesis can be seen the increase obtained from each cycle. Increased ability to recognize the number symbol obtained from before the action to cycle I increased by 42.60%. While the increase in the ability to recognize the symbol number from cycle I to cycle II is 37.76%, and overall the increase in the ability to recognize the number symbol from the initial data to the second cycle is 96.45%.

Keywords: Playing Clock Puzzle, Number Symbol

1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada anak usia dini, dalam hal ini anak usia Taman Kanak-Kanak pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik/guru dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang dapat memberikan

kesempatan kepada anak untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan. Hal tersebut diperoleh anak melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.

Selama ini, dalam pembelajaran pengenalan bilangan guru telah

menerapkan dengan beberapa metode pembelajaran seperti latihan, ceramah ataupun tanya jawab yang ternyata kurang memberikan hasil yang optimal. Meskipun guru telah menjelaskan secara berulang-ulang, namun hasil belajar siswa khususnya pada materi mengenal bilangan belum memuaskan. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan anak. Salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan adalah pembelajaran *puzzle jam*. Diana (2010:49) mengemukakan permainan sebagai suatu media yang dapat meningkatkan perkembangan mengenal lambang bilangan anak, permainan memungkinkan anak mempraktekan potensi. Keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan santai dan menyenangkan bagi anak, misalnya anak belajar mengenal angka dari *puzzle jam*.

Permainan *puzzle jam* yang sangat disukai anak-anak dari usia 4-5 tahun hingga usia dewasa, permainan *puzzle jam* adalah suatu permainan dengan menggunakan media triplek ukuran 30x20 cm yang diberi gambar sebuah jam lengkap dengan jarum penunjuk. Potongan yang diberi angka dapat dilepas pasang, kemudian anak diminta untuk menyusun kembali angka-angka sesuai dengan arah jarum jam. Diharapkan dengan permainan ini, anak dapat lebih mudah mengenal lambang bilangan. Kita selalu mengenal istilah bilangan simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut angka. Mengetahui bilangan pada anak sudah dapat dimulai melalui melihat pada anak urutan bilangan dengan benda-benda yang

sudah sering dilihat oleh anak. Sehingga anak diharapkan dapat mengenal waktu dan mengenal lambang bilangan serta dapat membedakan antara banyak dan sedikit.

Berdasarkan fenomena di kelas A PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru, peneliti melihat rata-rata kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih sedikit atau tergolong rendah, hal ini dapat dilihat dari : 1) Dari 20 anak didik secara umum hanya 5 orang atau 25% yang dapat anak dapat membilang/ menyebutkan konsep bilangan dengan benda satu hingga sepuluh, 2) Dalam hal mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, terdapat hanya sedikit yang bisa melakukannya yaitu hanya 3 anak atau 15% saja, 3) Hanya sebahagian kecil anak yaitu 4 orang atau 20% anak yang bisa mengenal konsep bilangan.

Diharapkan dengan Bermain *Puzzle jam* tersebut, anak dapat mengenal, menyebutkan, menyusun, dan measangkan urutan angka dan benda dari 1 sampai angka tertentu. Hal ini disebabkan karena permainan ini cukup menarik dengan tampilan media *puzzle jam* yang bagus dengan angka yang beraneka warna, sehingga anak akan semakin senang untuk mencobanya. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka telah dilakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain *Puzzle jam* Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru”.

2. KAJIAN TEORI

Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak dalam mengetahui lambang bilangan dan dapat membedakan lambang bilangan yang satu dengan lambang bilangan yang lainnya. Anak dapat menggunakan dan mengolah lambang bilangan dalam kehidupan sehari-hari.

Sudrajat, (2003:50) Bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan. Dalam matematika, konsep bilangan selama bertahun-tahun lamanya telah diperluas untuk meliputi bilangan nol, bilangan negatif, bilangan rasional, bilangan irasional, dan bilangan kompleks. Prosedur-prosedur tertentu yang mengambil bilangan sebagai masukan dan menghasilkan bilangan lainnya sebagai keluaran, disebut sebagai operasi numeris. Operasi uner mengambil satu masukan bilangan dan menghasilkan satu keluaran bilangan. Operasi yang lebih umumnya ditemukan adalah operasi biner, yang mengambil dua bilangan sebagai masukan dan menghasilkan satu bilangan sebagai keluaran. Contoh operasi biner adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, dan perpangkatan. Bidang matematika yang mengkaji operasi numeris disebut sebagai aritmetika.

Yuliani (2006:9.30) mengemukakan bahwa memahami adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi serta

menerjemahkan, memperhitungkan atau meramalkan kemungkinan. Kemampuan anak dalam mengenal bilangan tidak sama, hal ini dapat dilatar belakangi oleh faktor internal dan faktor eksternal misalnya lingkungan yang terdidik, ekonomi dan kesehatan. Di dalam kehidupan sehari-hari selalu dikenal istilah bilangan simbol atau lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut angka. Bilangan merupakan bagian dari matematika, sedangkan matematika merupakan bagian dari perkembangan kemampuan kognitif. Mengetahui bilangan pada anak sudah dapat dimulai melalui melihat pada anak urutan bilangan dengan benda-benda yang sudah sering dilihat oleh anak.

Bronson (Rita, 2009:118) mengemukakan bahwa anak mempelajari konsep matematika melalui kegiatan menghitung benda kongkrit, menghubungkan jumlah dengan konsep angka, dan mengembangkan konsep menambah serta mengurangi setelah itu. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:150) bilangan diartikan sebagai satuan dalam sistem matematis yang abstrak dan dapat diunitkan, ditambah atau dikalikan.

Sudaryanti (2006:1) mengemukakan bahwa untuk menyatakan suatu bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Bilangan dengan angka menyatakan dua konsep yang berbeda, bilangan berkenaan dengan nilai sedangkan angka bukan nilai. Angka hanya merupakan suatu notasi tertulis dari sebuah bilangan. Perlu adanya pembeda antara tanda bilangan dengan operasi pada

bilangan, karena tanda bilangan menyangkut nilai bilangan itu. Untuk menyatakan bilangan suatu lambang atau simbol yang disebut dengan angka. pengertiannya, antara bilangan dengan lambang bilangan sangat berbeda. Bilangan menyatakan suatu kuantitas, sedangkan angka adalah notasi dari bilangan tersebut.

Sebelum dipaparkan lebih jauh mengenai kartu bergambar, peneliti akan menjelaskan pengertian media, karena *puzzle jam* merupakan salah satu bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran. Sadiman (2008:6) menyatakan bahwa media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk *jamak* dari medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Hamdani (2011:72) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Mengenai pengertian media hampir semua ahli sependapat dalam merumuskannya. Menurut Jusni, (2006:6) mengemukakan bahwa media pengajaran adalah alih ujud dari pada bahan ajar atau target hasil dan proses belajar yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan kemauan anak sehingga dapat mendorong proses belajar. Lebih lanjut Jusni (2006:6) mengemukakan media adalah segala bentuk alat perantara yang digunakan orang untuk menyampaikan sesuatu (informasi, gagasan, dan sebagainya kepada orang lain). Dengan demikian media pendidikan adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pelajaran, serta maksud untuk lebih meningkatkan mutu mengajar dan belajar.

Sudjana (2005:5) mengemukakan bahwa penggunaan media tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Oleh sebab itu, penggunaan media pengajaran sangat tergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam proses pengajaran.

Arsyad (2010:6), mendeskripsikan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan

tenaga, apalagi jika guru mengajar setiap *jam* pelajaran.

d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, memerankan, dan lain-lain.

Dari beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian anak sedemikian rupa sehingga proses belajar menjadi lebih hidup. Media pengajaran dapat menstimulasi belajar siswa atau membantu siswa terutama untuk mengkongkretkan berbagai konsepnya yang sifatnya abstrak. Melalui media siswa lebih termotivasi untuk belajar, karena siswa berusaha memahami suatu materi pelajaran secara lebih nyata.

Eliyawati (2005:62) mengemukakan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya. Berbeda dengan alat permainan umumnya, alat permainan edukatif banyak ditemukan di lembaga-lembaga penyelenggara program pendidikan anak usia dini (kelompok bermain maupun Taman kanak-kanak). Secara spesifik berkaitan dengan alat permainan anak usia dini, maka pengertian APE untuk anak usia dini adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Wahyuni (2011:28) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah

media visual dua dimensi yang mempunyai kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual tentang segala sesuatu sebagai pindahan dari wujud yang sebenarnya. Ismail, A. (2006:218) *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Permainan *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan. Namun secara khusus *puzzle* biasanya terbentuk dari sebuah gambar yang terpotong-potong bagian tertentu. *Puzzle* dapat terbuat dari plastik, spon, kertas, ataupun kayu tebal. Bahan *puzzle* yang paling baik bagi kegiatan belajar mengajar adalah dari kayu. Guru dapat menggunakan *puzzle* ini untuk mengarahkan anak pada pelajaran yang akan diajarkan pada saat itu.

Puzzle jam adalah suatu permainan dengan menggunakan media triplek ukuran 30x20 cm yang diberi gambar sebuah *jam* lengkap dengan jarum penunjuk. Potongan yang diberi angka dapat dilepas pasang, kemudian anak diminta untuk menyusun kembali angka-angka sesuai dengan arah jarum *jam*. Cara kerjanya adalah dengan cara mengambil keping-keping kemudian anak diminta untuk menyusun kembali angka-angka sesuai arah jarum *jam*. Dari penjelasan tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah permainan teka-teki menyatukan kembali beberapa bagian objek yang acak pada tempatnya yang sesuai.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni berjenis penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Rochiati (2012:78) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran. Tindakan kelas yang peneliti lakukan pada penelitian adalah upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui bermain *puzzle jam* pada anak usia 4–5 tahun di Paud Generasi Bangsa Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus setiap siklus dilakukam 3 kali pertemuan untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal mengenal lambang bilangan anak melalui penggunaan media bermain *puzzle jam*.

Ada beberapa ahli yang mengungkapkan model penelitian tindakan kelas dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan lazim yang dilalui, yaitu : 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan atau observasi, 4) refleksi.

Subjek penelitian merupakan suatu hal yang menjadi inti dari penelitian yang nantinya digunakan untuk memperoleh data penelitian, adapun subjek dalam penelitian ini adalah:

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang konkrit dan benar-benar mendukung hasil penelitian, maka penulis mengambil dan mengumpulkan data dari observasi adalah dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi

penelitian untuk mengetahui keadaan yang terlihat pada objek penelitian. Untuk mendapatkan data yang konkrit dan benar-benar mendukung hasil penelitian, maka penulis mengambil dan mengumpulkan dua dari observasi dan dokumentasi.

Teknik Analisa Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data tentang mengenal lambang bilangan, dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Analisis data yang dilakukan secara deskriptif bertujuan untuk menggambarkan data tentang aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran, dan data ketercapaian mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Untuk menentukan peningkatan mengenal lambang bilangan anak diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase peningkatan

Posrate= Nilai sesudah tindakan

Baserate= Nilai sebelum tindakan

100% = Bilangan Tetap

Untuk mendeskripsikan data kemampuan keberhasilan aktivitas guru dan aktivitas anak selama proses pembelajaran diolah dengan menggunakan rumus persentase, yaitu sebagai berikut :

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

Keterangan:

f = Frekuensi yang sedang dicari

persentasenya

N = Number of Cases (jumlah

frekuensi/banyaknya individu)

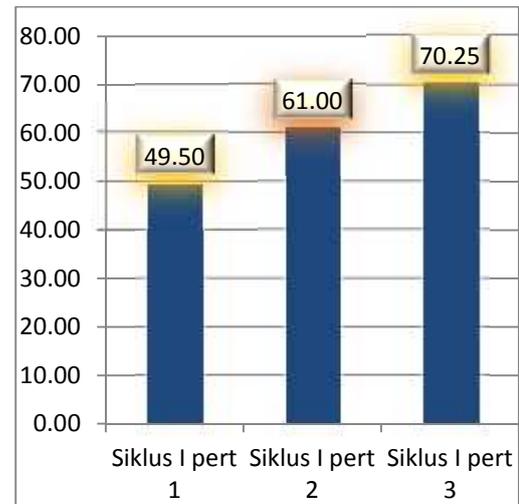
P = Angka persentase

100% = Bilangan Tetap

4. HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Tabel 1. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal lambang bilangan Anak Pada Siklus I

NO	INDIKATOR	Siklus I Pert 1 %	Siklus I Pert 2 %	Siklus I Pert 3 %	Rata-Rata %
1	Anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh	50.00	60.00	73.75	61.25
2	Anak dapat Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	48.75	63.75	72.50	61.67
3	Anak dapat mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam	50.00	61.25	68.75	60.00
4	Anak dapat mengenal konsep bilangan	48.75	58.75	67.50	58.33
5	Anak mengetahui konsep banyak dan sedikit	50.00	61.25	68.75	60.00
Jumlah		248	305	351	301.25
Rata-rata		49.50	61.00	70.25	60.25
Kriteria		MB	BSH	BSH	BSH

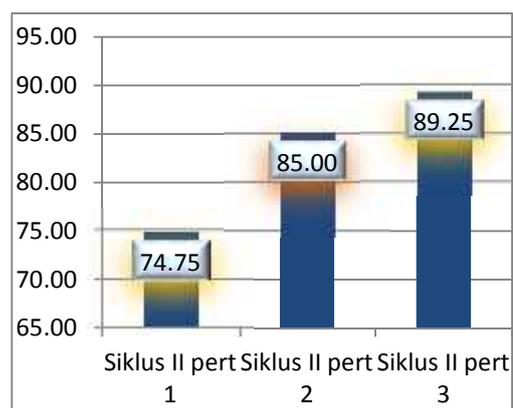


Grafik Mengenal lambang bilangan Anak Pada siklus I pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru dapat dijelaskan bahwa pada siklus I pertemuan pertama diperoleh nilai rata-rata 49,50. Pada siklus I pertemuan kedua diperoleh nilai rata-rata 61,00 dan siklus I pertemuan ketiga diperoleh nilai rata-rata 70,25.

Tabel 2. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Siklus II

No	Indikator	Siklus II	Siklus II	Siklus II	Rata-Rata
		Pert 1	Pert 2	Pert 3	
		%	%	%	%
1	Anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh	75.00	85.00	91.25	83.75
2	Anak dapat Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	76.25	87.50	88.75	84.17
3	Anak dapat mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam	75.00	83.75	87.50	82.08
4	Anak dapat mengenal konsep bilangan	72.50	85.00	91.25	82.92
5	Anak mengetahui konsep banyak dan sedikit	75.00	83.75	87.50	82.08
Jumlah		374	425	446	415.00
Rata-rata		74.75	85.00	89.25	83.00
Kriteria		BSH	BSB	BSB	BSB



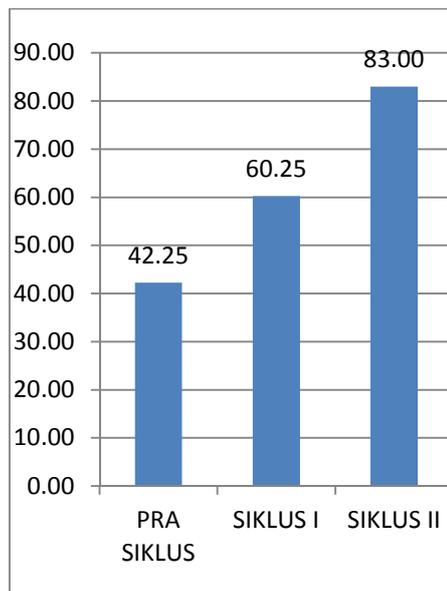
Grafik Mengenal lambang bilangan Anak Pada siklus II pertemuan 1, pertemuan 2, pertemuan 3 kemampuan mengenal lambang bilangan anak pada siklus II sebesar 83% dengan kriteria berkembang baik, seperti yang terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal lambang bilangan Anak Pada Siklus I Dan Siklus II

NO	INDIKATOR	PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Anak dapat membilang banyak benda satu sampai sepuluh	43.75	61.25	83.75
2	Anak dapat Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan	43.75	61.67	84.17
3	Anak dapat mengatur angka-angka membentuk deretan yang sesuai dengan arah jarum jam	42.50	60.00	82.08
4	Anak dapat mengenal konsep bilangan	40.00	58.33	82.92
5	Anak mengetahui konsep banyak dan sedikit	41.25	60.00	82.08
Jumlah		211.25	301.25	415.00
Rata-rata		42.25	60.25	83.00
Kriteria		MB	BSH	BSB

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa setelah dirata-ratakan kemampuan mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan dari data awal ke siklus I dan ke siklus II. Pada data awal diperoleh persentase 42,25%, Pada siklus I diperoleh persentase 60,25%, sedangkan pada siklus II diperoleh persentase sebesar 83,00%.

Agar lebih jelas hasil kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui bermain *puzzle jam* mengalami peningkatan mulai dari data awal, Siklus I dan Siklus II, dapat dilihat pada grafik berikut:



1. Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada pra siklus terdapat nilai rata-rata 42,25 dan pada siklus I terdapat nilai rata-rata 60,25. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 42,60% dari pra siklus ke siklus I. Untuk mengetahui persentase dari data awal ke siklus I sebagai berikut:

$$P = \frac{60,25 - 42,25}{42,25} \times 100\%$$

$$= \frac{18}{42,25} \times 100\%$$

$$= 0,43 \times 100\%$$

$$= 42,60\%$$

2. Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada siklus 1 terdapat nilai rata-rata 60,25 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 83,00. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 37,76% dari siklus I ke siklus II. Untuk mengetahui persentase dari siklus pertama ke siklus kedua sebagai berikut:

$$P = \frac{83,00 - 60,25}{60,25} \times 100\%$$

$$= \frac{22,75}{60,25} \times 100\%$$

$$= 0,38 \times 100\%$$

$$= 37,76\%$$

3. Dari hasil observasi perkembangan aspek yang diamati pada pra siklus terdapat nilai rata-rata 42,25 dan pada siklus II terdapat nilai rata-rata 83,00. Setelah dianalisis terjadi peningkatan sebesar 96,45% dari data awal ke siklus II. Untuk mengetahui persentase dari data awal ke siklus kedua sebagai berikut:

$$P = \frac{83,00 - 42,25}{42,25} \times 100\%$$

$$= \frac{40,75}{42,25} \times 100\%$$

$$= 0,97 \times 100\%$$

$$= 96,45\%$$

Dengan adanya peningkatan persentase pada setiap pertemuan, maka hal ini menunjukkan bahwa melalui bermain *puzzle jam* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru.

4. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan seperti telah diuraikan diperoleh kesimpulan terhadap hasil penelitian ini yaitu:

1. Bermain *puzzle jam* dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5

tahun di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru.

2. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru sebelum melalui bermain *puzzle jam* berkriteria mulai berkembang (MB). Sesudah melalui bermain *puzzle jam* pada siklus I dan II secara umum kemampuan mengenal lambang bilangan anak sudah berkembang sangat baik (BSB).

3. Dalam pengujian hipotesis dapat dilihat peningkatan yang diperoleh dari setiap siklusnya. Dimana peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yang diperoleh dari sebelum dilakukannya tindakan ke siklus I peningkatan sebesar 42,60%. Sedangkan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dari siklus I ke siklus II sebesar 37,76%, dan secara keseluruhan peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dari data awal ke siklus II sebesar 96,45%.

Berdasarkan simpulan di atas maka peneliti menyampaikan rekomendasi sebagai berikut:

1. Akademisi

a. Bagi Guru

Guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif memotivasi anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian melalui bermain *puzzle jam*.

b. Bagi sekolah

Sekolah bisa melakukan supervisi terhadap guru untuk bisa memberi pembekalan bagi guru dalam menciptakan dan menemukan serta memiliki media melalui bermain

puzzle jam yang tersedia di alam yang tepat guna dan menyenangkan.

2. peneliti

a. Bagi Peneliti

Untuk peneliti diharapkan lebih mampu menguasai dan berinovasi segala bentuk kegiatan yang dilakukan dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambing bilangan pada anak.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Untuk peneliti berikutnya diharapkan untuk meneliti lebih dalam mengenai peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan media bermain yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aqib 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. CV Yrama Widya
- [2] Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Perss
- [3] Dhieni. 2006. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- [4] Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Fajar Interpretama
- [5] Diah. 2014. *Puzzle sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta*. Jurnal Penelitian
- [6] Depdikbud, 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Jakarta*: Balai Pustaka
- [7] Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.

- [8] Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia
- [9] Yuliani. 2005. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.