

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA DALAM MENGENGEMBAKANG KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN ANAK KELOMPOK A DI PAUD KARTINI
KECAMATAN JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas
dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

**RAHMA SAFITRI
NPM. 1711070170**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

**PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA DALAM MENGEKEMBANGKAN KEMAMPUAN
BERHITUNG PERMULAAN ANAK KELOMPOK A DI PAUD KARTINI
KECAMATAN JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas

dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1

Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

RAHMA SAFITRI

NPM. 1711070170

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pembimbing I : Dr. H. A. Gani., S.Ag., SH., M.Ag

Pembimbing II : Untung Nopriansyah, M.Pd



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
1442 H/2021 M**

ABSTRAK

Kemampuan berhitung permulaan merupakan suatu kemampuan yang dimiliki pada setiap anak, sejalan dengan perkembangan anak usia dini dapat meningkat ketahap pengertian. Pengoperasian yang diberikan pada anak sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya seperti mengenalkan angka-angka, bilangan, dan konsep berhitung permulaan. Salah satu media yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan yaitu media *puzzle* angka, media *puzzle* angka merupakan media yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika dan mengasah kemampuan untuk memecahkan masalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perencanaan dan penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Jenis penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dengan subjek penelitiannya siswa kelompok A, alat pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan media *puzzle* angka dapat dilihat bahwa tingkat perkembangan anak yang belum berkembang sebanyak 0 siswa (0%), mulai berkembang sebanyak 3 siswa (11%), berkembang sesuai harapan sebanyak 15 siswa (58%), dan berkembang sangat baik sebanyak 8 siswa (31%). Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A sudah menunjukkan hasil yang cukup baik. Hal tersebut dikarenakan guru sudah menerapkan perencanaan awal mengenai langkah-langkah penggunaan media *puzzle* angka yang baik dan efektif.

Kata kunci: Media Puzzle Angka, Kemampuan Berhitung Permulaan



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp (0721)703260

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahma Safitri
NPM : 1711070170
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri. Bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar rujukan. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 26 Juni 2021

Rahma Safitri
1711070170



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp (0721)703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam
Mengembangkan Kemampuan Berhitung
Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini
Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan**

Nama : Rahma Safitri
NPM : 1711070170
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

MENYETUJUI

**Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang
Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. A. Gani, S.Ag.,SH.,M.Ag
NIP. 1972110720021001

Untung Nopriansyah, M.Pd
NIDN. 2014118802

**Mengetahui,
Ketua Jurusan PIAUD**

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP. 196208231999031001



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK KELOMPOK A DI PAUD KARTINI KECAMATAN JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN”** Disusun oleh **RAHMA SAFITRI, NPM: 1711070170**, Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**. Telah diujikan dalam sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pada hari/tanggal : **Rabu, 14 Juli 2021, pukul 08.00 – 09.30 WIB**, Secara online di <https://meet.google.com/qqr-wgun-wbj>.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris : Kanada Komariyah, M.Pd.I

Penguji Utama : Dr. Laila Maharani, M.Pd

Penguji Pendamping I: Dr.H.A.Gani. S.Ag.SH.M.Ag

Penguji Pendamping II : Untung Nopriansyah, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

NIP. 196408261988032002

MOTTO

أَمْ مَنْ هُوَ قَانِتٌ أَنْاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي
وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ^١ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُوا الْأَلْبَابِ الَّذِينَ يَعْلَمُونَ

Artinya: “Apakah sama orang-orang yang mengetahui dan orang-orang yang tidak mengetahui? “Sesungguhnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran.”¹



¹ Departemen Agama Republik Indonesia, “Al-Quran Dan Terjemah” (Semarang: Toba).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah rabbil'alamin kepada Allah SWT, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat terselesaikan dengan baik, ku persembahkan karya ilmiah ini kepada orang-orang terdekatku yang selalu mencintai, menyayangi, dan memberi semangat serta do'a kepadaku terutama untuk:

1. Kedua orang tua ku yang tercinta bapak Usman Wasid dan ibu Rohima yang telah memberikan cinta, pengorbanan, kasih sayang yang tulus, semangat, do'a dan nasehat yang membangun untuk kesuksesanku. Do'a yang tulus penulis persembahkan atas jasa kedua orang tua ku yang telah mendidik, membesarkan, membimbing, dan mengantarkanku untuk menyelesaikan pendidikan S1 di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Kakak-kakak kebanggaanku (Rusdiansyah beserta istri, Hendarsyah beserta istri, dan Meriya Andriyani beserta suami) yang selalu memeberikan semangat serta do'a kepadaku. Semoga kesuksesan dapat tercapai bersamaan dengan do'a.
3. Sahabatku Nur Karimah, Novita Sari, Resti Juliana yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini, dan untuk teman seperjuanganku Septi Haryati, Ranti Oktari, Santi Rahayu, Olla Olviana Oktareza yang selalu memberikan motivasi untuk sama-sama menyelesaikan pendidikan S1 ini. Semoga kelak kita akan mencapai keberhasilan dan kesuksesan bersama.
4. Almamater UIN Raden Intan Lampung tempatku menuntut ilmu.



RIWAYAT HIDUP

Rahma Safitri dilahirkan di Tanjung Karang Kota Bandar Lampung pada tanggal 10 Januari 2000, anak keempat dari empat bersaudara. Dari pasangan bapak Usman Wasid dan ibu Rohima, adapun riwayat pendidikan sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Rawa Laut (Bandar Lampung) lulus pada tahun 2011.
2. SMP Gajah Mada (Bandar Lampung) lulus pada tahun 2014.
3. SMA Gajah Mada (Bandar Lampung) lulus pada tahun 2017.
4. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung fakultas Tariyah dan Keguruan prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) sejak tahun 2017 sampai saat ini.

Selama menempuh pendidikan di SMP Gajah Mada Bandar Lampung penulis aktif dalam organisasi Pramuka, kemudian selama menempuh pendidikan di SMA Gajah Mada Bandar Lampung penulis aktif dalam Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) dan Pramuka. Selanjutnya selama menjadi mahasiswi penulis pernah aktif dalam organisasi PMII, yakni dari tahun 2017 sampai 2019

Bandar Lampung, 26 Juni 2021

Yang membuat

Rahma Safitri



KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah rabbil'alamin segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan pengetahuan, kekuatan, petunjuk, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul: "Penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan". Dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya.

Penyelesaian skripsi ini, sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan dan program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan sesuai dengan rencana. Dalam upaya penyelesaian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Dr. H. A. Gani, S.Ag.,SH.,M.Ag selaku Pembimbing I dan Untung Nopriansyah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Ketua PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan Ibu Kemiati, yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Dewan guru PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan, Ibu Ayu Septianingtias, Ibu Anggun Angkasa Sari, Ibu Eka Yunitasari, Ibu Evi Silvia, dan Ibu Nurbaiti. Terima kasih atas waktu dan bantuannya.
7. Nur Karimah, Novita Sari, Olla Olviana Oktareza, Ranti Oktari, Resti Juliana, dan Santi Rahayu yang selalu memberikan dukungan ataupun saran-saran yang membangun dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang tidak bisa di sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, semangat dan motivasi yang telah diberikan.

Semoga semua bantuan, bimbingan dan amal mereka yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridho, sekaligus sebagai catatan amal ibadah, dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya Aamiin.

Bandar Lampung, 26 Juni 2021

Penulis

Rahma Safitri
NPM. 1711070170

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	1
C. Fokus Penelitian.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Penelitian Yang Relevan.....	7
H. Metode Penelitian.....	8
I. Sistematika Penulisan.....	12

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran.....	15
3. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran.....	17
4. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
5. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	18
B. <i>Puzzle</i> Angka.....	19
1. Pengertian <i>Puzzle</i>	19
2. Tujuan dan Manfaat <i>Puzzle</i>	20
3. Macam-macam <i>Puzzle</i>	21
4. Kekurangan dan Kelebihan <i>Puzzle</i>	23
5. Langkah-langkah Penggunaan <i>Puzzle</i>	23
C. Kemampuan Berhitung Permulaan.....	23
1. Pengertian Kemampuan.....	23
2. Pengertian Berhitung Permulaan.....	24
3. Tahap-tahap Berhitung Permulaan.....	26
4. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan.....	26
5. Cara dan Metode Berhitung Permulaan.....	28
6. Tujuan dan Manfaat Berhitung Permulaan.....	29

BAB III DESKRIPSI OBJEK PENELITIAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	31
1. Sejarah Singkat.....	31

2. Profil Sekolah.....	31
3. Visi,Misi, dan Tujuan.....	31
4. Struktur Organisasi PAUD Kartini.....	32
5. Sarana dan Prasarana.....	32
BAB IV ANALISIS PENELITIAN	
A. Analisis Data Penelitian.....	33
B. Temuan Penelitian.....	33
BAB V PENTUP	
A. Simpulan.....	39
B. Rekomendasi.....	39
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Pencapaian Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun.....	4
2. Hasil Pra Penelitian Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.....	5
3. Persentase Hasil Pra Penelitian Kemampuan Berhitung Permulaan Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.....	6
4. Sarana dan Prasarana.....	32
5.	
6. Hasil Observasi Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Aagung Lampung Selatan.....	35
7. Hasil Persentase Observasi Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.....	36



DAFTAR LAMPIRAN

1. Kisi-kisi observasi Perkembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
2. Lembar Observasi Kemampuan Behitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
3. Penilaian Siswa Kelompok A.
4. Kisi-kisi Wawancara Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
5. Pedoman Wawancara Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
6. Lembar Observasi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
7. Lembar Hasil Wawancara Guru Tentang Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
9. Surat penelitian
10. Surat balasan penelitian PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.
11. Dokumentasi Penelitian.



BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk memberikan definisi secara jelas, singkat dan menjauhkan kasalahpahaman dalam memahami judul skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan”, penulis wajib memberikan penegasan dari judul skripsi tersebut.

Media merupakan salah satu bentuk penyalur pesan atau informasi kepada siswa yang akan mempermudah guru dalam penyampaian pesan kepada anak melalui kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang memiliki kejelasan dalam tujuannya, akan menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam menciptakan media pembelajaran hendaknya seorang guru memanfaatkan media yang dapat dipahami oleh anak serta aman untuk anak usia dini dalam melakukan kegiatan belajar seraya bermain.

Dalam hal ini peneliti menggunakan media *puzzle* angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok usia A. Media *puzzle* angka merupakan permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menstimulus kecerdasan matematika anak. Pada hakikatnya anak usia dini merupakan individu unik yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus serta sesuai dalam tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Media *puzzle* angka sangat efektif untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Dalam hal ini anak akan berlatih kecerdasan dalam berfikir logis dan simbolik mengenai hal-hal yang berkaitan dengan berhitung permulaan anak usia dini..

B. Latar Belakang Masalah

Setiap anak lahir ke dunia ini memiliki potensi. Potensi merupakan faktor turunan, ada yang tidak bisa di ubah dan ada pula yang dapat dibentuk. Potensi yang dapat di ubah adalah potensi fisik yang berhubungan dengan bentuk tubuh, seperti mata, hidung, dan telinga. Secara umum, potensi ini melukiskan gambaran utuh tentang anak yang terwujud secara nyata jika mendapat rangsangan. Rangsangan dapat diberikan kapan saja terutama di masa emas kehidupan anak di masa balita, selama anak sudah siap. Salah satu potensi yang perlu mendapat rangsangan adalah bakat (Aptitude). Salah satu cara untuk mengembangkan potensi anak yaitu melalui pendidikan anak usia dini.²

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses pembelajaran kepada anak usia 0-6 tahun secara aktif dan kreatif agar memiliki kecerdasan emosional dan spiritual, serta kecerdasan intelektual yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, dan negara.³

Sebagaimana yang telah tercantum dalam ayat Alquran surat An-Nahl ayat 78 sebagai berikut:⁴

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ
وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

208. ² Aidil Saputra, “Pendidikan Anak Pada Usia Dini,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 192–

³ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 1.

⁴ Hartono, “Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut QS. An-Nahl:78,” *Jurnal INSANIA* 18, no. 2 (2013): 311–326.

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan, dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur”. (QS. An-Nahl:78)

Dalam ayat Alquran di atas, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia, dengan adanya pendidikan setidaknya manusia memiliki ilmu dan pengetahuan untuk dirinya sendiri dan akan menjadi harapan besar untuk memberikan perubahan terhadap masyarakat, bangsa, dan negara.

Saat ini pendidikan adalah prasyarat sebelum masuk ke jenjang Sekolah Dasar (SD), seperti PAUD sangat dianjurkan dan ada dikebijakan Sistem Pendidikan Indonesia.⁵ Hal ini dipertegas dalam UU Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 butir 14, menegaskan bahwasannya “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.”⁶

Dalam Al-quran telah tercantum ayat tentang pendidikan yang terdapat pada QS. Al-Mujadillah ayat 11 yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَاَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, “berlapang-lapanglah dalam majelis”. Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberikan kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan “berdirilah kamu”, maka berdirilah niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberikan ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”⁷

Dari penjelasan ayat Alquran di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam bidang pendidikan seorang anak dari lahir sampai dewasa memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan disertai dengan pemahaman karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses pembelajaran bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing anak, baik secara intelektual, emosional, dan sosial.

Menurut Yuliani Nuraini Sujiono, Pendidikan Anak Usia Dini merupakan satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke atas pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini.⁸

Menurut Bachruddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini di dasarkan pada batasan psikologi

⁵ Eti Hadiati, Fidayani, “Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini,” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2019): 69–78.

⁶ Kemendiknas, “Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 14”, 2.

⁷ Departemen Agama Republik Indonesia, “*Al-Quran Dan Terjemah*” (Semarang: Toba),29.

⁸ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2013), 6-7.

perkembangan yang meliputi bayi (*infancy* atau *baby hood*) berusia 0-1 tahun, usia dini (*early childhood*) berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berusia 6-12 tahun.⁹

Dari beberapa pendapat di atas, maka penulis simpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan cara memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak meliputi aspek fisik dan non fisik. Pada hakekatnya anak usia dini, baik pada satuan pendidikan TPA, kelompok bermain, maupun pra sekolah (TK) adalah dalam masa perkembangan.¹⁰

Lembaga PAUD juga salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan enam aspek perkembangan, yaitu: agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Sesuai dengan bakat dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui sesuai dengan usianya, dengan tujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas.

Dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini, sangat diperlukan pemahaman yang mendasar tentang perkembangan diri anak, terutama yang terjadi dalam proses pembelajarannya. Hal ini dimaksudkan agar kita dapat mengetahui ada atau tidaknya kesulitan yang dialami oleh si anak dalam proses belajar. Dengan pemahaman yang cukup mendalam atas proses tersebut diharapkan guru mampu mengadakan eksplorasi, merencanakan, dan mengimplementasikan penggunaan sumber belajar dan alat permainan.¹¹

Menurut Kariyana & Sonn, mengingat para guru PAUD akan berhadapan langsung dengan peserta didik yang masih usia dini maka dituntut untuk memiliki kompetensi diantaranya kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial. Guru juga harus menggunakan pembelajaran yang bervariasi dan menarik.¹²

Guru menciptakan suasana yang dapat mendorong siswa untuk bertanya, mengamati, mengadakan eksperimen, serta menemukan fakta dan konsep yang benar, oleh karena itu guru harus melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media, sehingga terjadi suasana belajar sambil bekerja, belajar sambil mendengar, dan belajar sambil bermain, sesuai dengan konteks materinya.

Menurut Rita Kurnia, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran anak usia dini. Media dapat dijadikan sebagai wahana untuk mendekatkan persepsi dan pemahaman guru dengan daya tangkap anak.¹³

Menurut Khadijah menyatakan bahwa, “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”¹⁴

Dalam memilih media pembelajaran hendaknya sesuai dengan karakteristik anak usia dini karena media pembelajaran berperan penting untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga, dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses *bepuzzle* angka. Media *puzzle* angka adalah permainan edukatif yang dapat menstimulus kemampuan kognitif anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang potongan-potongan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Dengan menggunakan media *puzzle* angka sekiranya dapat meningkatkan minat siswa dalam melatih kemampuan kognitif khususnya dalam kemampuan berhitung permulaan.

⁹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 1.

¹⁰ Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 20.

¹¹ Luluk Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 36.

¹² Eti Hadiati, *Manajemen Pembelajaran Pendidikan....*, 70-71.

¹³ Rita Kurnia, *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Pekan Baru: Cendikia Insani, 2009), 221.

¹⁴ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2016), 124.

Menurut Susanto dan Ari Prabawati, mengatakan bermain *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak. *Puzzle* angka merupakan permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan anak usia dini lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah.¹⁵

Selanjutnya menurut Patwonodewo dalam Misbach, *puzzle* angka bermanfaat untuk mengenal angka, selain itu dapat melatih kemampuan berfikir logis anak dengan cara menyusun angka. Manfaat lain yang dapat diambil dari *puzzle* angka ini adalah melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus serta menstimulus kerja otak.¹⁶

Dalam kehidupan sehari-hari sejak dini sampai usia dewasa perlu mempelajari konsep matematika. Melalui konsep matematika pada anak dapat merangsang perkembangan kognitif yaitu pada kemampuan berhitung permulaan dimulai dengan cara mengenalkan konsep bilangan, mengenalkan benda-benda nyata seperti warna, bentuk, dan menghitung bilangan.

Sriningsih mengungkapkan bahwa, kegiatan berhitung anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan membilang buta. Anak menyebutkan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret. Pada usia 4 tahun mereka dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.¹⁷

Sedangkan kemampuan berhitung permulaan menurut Susanto, adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya. Sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.¹⁸

Adapun indikator pencapaian kemampuan berhitung permulaan pada anak usia 4-5 tahun menurut Sujiono,dkk. Menjelaskan mengenai perkembangan kemampuan berhitung permulaan melalui kegiatan seperti membilang 1-10, menyebutkan angka 1-10, mengenal konsep dan simbol angka 1-10, menghubungkan konsep bilangan dan lambang bilangan, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.¹⁹

Hal ini dipertegas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dalam aspek perkembangan kognitif usia 4-5 tahun pada kemampuan berhitung permulaan yaitu membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.²⁰

Sebagaimana yang difokuskan dalam penelitian ini dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

¹⁵ Nurhafizah Annisa Fitri, "Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak TK," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 1 (2020): 7–13.

¹⁶ Bachtiar S. Bachari Herawati, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 2* (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ranggolawe, 2018), 6.

¹⁷ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak...*, 144.

¹⁸ *Ibid.*, 143.

¹⁹ Novalta Dwi Ambarini, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Celemek Hitung (Penelitian Tindakan Pada Anak Usia 4-5 Tahun)," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2016): 130.

²⁰ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 137, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Madya Duta Jakarta, 2014).

Tabel 1.1
Indikator Pencapaian Kemampuan Berhitung
Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun

Aspek Perkembangan	Perkembangan Berhitung Permulaan
Kognitif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda 1-10 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 5. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung

Sumber: Sujiono, dkk.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Peneliti mendapatkan sebuah data bahwasannya kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A belum berkembang secara optimal, hal ini dapat dilihat saat peneliti mengamati siswa-siswi tersebut. Masih ada beberapa anak yang salah dalam menyebutkan angka, misalnya guru menunjukkan angka 6 dan anak tersebut menyebutkan angka 9. Anak masih belum memahami konsep bilangan dan lambang bilangan, misalnya ketika guru meminta anak untuk meletakkan angka yang disebutkan guru, anak masih bingung harus meletakkannya di mana. Pada kegiatan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, masih ada sebagian anak yang terbalik-balik untuk meletakkan benda tersebut. Kemudian saat guru menjumlahkan dan mengurangi angka menggunakan benda tersebut, masih banyak anak yang salah menyebutkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan.

Menurut guru kelas, media puzzle angka sudah pernah digunakan tetapi sekarang tidak pernah digunakan lagi, dan saat kegiatan belajar mengajar hanya mengenalkan angka-angka secara manual saja dan jarang menggunakan media untuk berhitung. Pada kegiatan berhitung penjumlahan dan pengurangan sudah pernah diajarkan tetapi anak belum memahaminya secara optimal.

Kemampuan berhitung permulaan pada anak kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan dapat di sajikan melalui tabel tersebut:

Tabel 1.2
Hasil Pra Penelitian Pada Kemampuan Berhitung Permulaan
Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan
Jati Agung Lampung Selatan

No.	Nama Anak	Indikator Pencapaian Perkembangan Anak					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	AFK	BB	MB	MB	BB	BB	BB
2.	AFA	BB	MB	MB	MB	BB	MB
3.	AA	BSH	BSH	BSH	BSH	BB	BSH
4.	AN	MB	MB	MB	MB	BB	MB
5.	AR	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
6.	AL	BSH	BSH	BSH	BSB	BSH	BSH
7.	DE	MB	MB	MB	MB	MB	MB
8.	DK	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH
9.	FAR	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB

10.	FRH	MB	BSH	BSH	BSH	BB	BSH
11.	FH	BSH	BSH	BSH	BB	BB	BSH
12.	GI	MB	MB	MB	BB	BB	MB
13.	GNS	BB	MB	BB	BB	BB	BB
14.	IHM	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB
15.	KRN	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB
16.	MA	MB	MB	MB	BB	BB	MB
17.	NA	MB	MB	MB	MB	MB	MB
18.	NYA	MB	MB	MB	BB	BB	MB
19.	NZM	MB	MB	MB	MB	BB	MB
20.	RNI	MB	BSH	BSH	MB	MB	MB
21.	RYA	BSH	BSH	BSH	MB	MB	BSH
22.	RO	BB	MB	MB	MB	BB	MB
23.	RKA	BSB	BSB	BSB	MB	MB	BSB
24.	RHN	MB	MB	MB	MB	MB	MB
25.	RNI	MB	BSH	BSH	BSH	BB	BSH
26.	UT	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB

Sumber: Hasil Pra Penelitian PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

Keterangan:

1. BB : (Belum Berkembang) Siswa tidak mampu melakukan kegiatan dengan indikator dan memperoleh skor 60-69, lalu mendapatkan bintang 1.
2. MB: (Mulai Berkembang) Siswa dapat melakukan kegiatan dengan bantuan guru melalui indikator dan memperoleh skor 70-79, lalu mendapatkan bintang 2.
3. BSH : (Berkembang Sesuai Harapan) Siswa sudah dapat melakukan kegiatan tersebut melalui indikator dan memperoleh skor 80-89, lalu mendapatkan bintang 3.
4. BSB : (Baik Sangat Baik) Siswa dapat menyelesaikan kegiatan sendiri secara tuntas dan memperoleh skor 90-100, mendapat bintang 4.²¹

Tabel 1.3
Persentase Hasil Pra Penelitian Kemampuan Berhitung Permulaan
Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan
Jati Agung Lampung Selatan

No.	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentase
1.	BB	2	8%
2.	MB	12	46%
3.	BSH	7	27%
4.	BSB	5	19%
Jumlah			100%

Berdasarkan hasil persentase di atas mengenai permasalahan tentang berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan belum berkembang secara optimal. Maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai perkembangan kemampuan berhitung permulaan melalui penggunaan media puzzle angka.

²¹ Depdiknas, *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan Dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) Di TK* (Jakarta, 2010), 10.

Menurut Sunarti & Rahmawati dalam menganalisis persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut:²²

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis paparkan, maka peneliti akan memfokuskan pada penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan. Adapun sub fokus dalam penelitian ini yaitu:

- a. Perencanaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan
- b. Penggunaan media *puzzle* angka dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

“Bagaimana Perencanaan dan Penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan?”

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan menggunakan media *puzzle* angka, dapat mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Hasil penelitian ini dapat memberikan tambahan pemikiran teoritis bagi pembaca khususnya untuk penelitian yang serupa mengenai perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru, media *puzzle* angka dapat digunakan sebagai salah satu media untuk menyampaikan materi pembelajaran khususnya pada kemampuan berhitung permulaan anak usia dini.
 - b. Bagi sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi masukan yang positif bagi penyelenggaraan lembaga pendidikan.
 - c. Bagi peneliti, media *puzzle* angka dapat digunakan sebagai salah satu acuan agar lebih kreatif serta menambah wawasan untuk menciptakan media pembelajaran dalam lembaga pendidikan anak usia dini.

G. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elan, Didin Abdul Muiz L, dan Feranis. Yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri”. Dalam penelitian tersebut sama-sama menggunakan media *puzzle*, akan tetapi perbedaannya yaitu penulis menggunakan *puzzle* geometri, sedangkan peneliti menggunakan *puzzle* angka. Data yang diperoleh dalam melaksanakan pembelajaran melalui siklus I sampai III menggunakan media *puzzle* geometri lebih baik, dibandingkan hanya menggunakan media kertas (LKA). Hal ini ditunjukkan dengan terjadi peningkatan pada setiap siklusnya, pada

²² Sunarti, Selly Rahmawati, *Penilaian Dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru Dan Calon Guru Mengetahui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran* (Yogyakarta: Andi, 2014), 50.

- siklus I yaitu 56,25 %. Pada tindakan siklus II 66,25 % meningkat dengan adanya perbaikan sebelum melaksanakan tindakan siklus II.²³
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Ali Syukron Aziz Al Mubarak dan Amini yang berjudul “Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain *Puzzle* Angka”. Dalam penelitian tersebut sama-sama menggunakan media *puzzle* angka, tetapi perbedaannya peneliti menggunakan media *puzzle* untuk menerapkan dan mengetahui peningkatan kognitif anak kelompok B dan penelitian tersebut menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan hasil penelitian ketuntasan belajar anak pada tahap siklus I sebesar 46,15% dengan kriteria Belum Berkembang (BB) untuk rata-rata 63,46 dengan kriteria cukup, siklus II ketuntasan belajar sebesar 84,6% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) untuk rata-rata 80,38 dengan kriteria Baik. Maka dapat disimpulkan bahwa Dampak penggunaan metode bermain puzzle angka memudahkan anak mengenal angka dan menambah semangat belajar.. Sedangkan penulis menggunakan media *Puzzle* angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan dan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif anak kelompok A.²⁴
 3. Penelitian yang dilakukan oleh Ratnasari Dwi Ade Chandra yang berjudul “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”. Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan media *puzzle*, tetapi penulis memfokuskan pada kemampuan pengenalan angka 1-10 usia 4-5 tahun menggunakan metode penelitian kuantitatif. Memperoleh nilai X^2 yaitu 18,961 lebih besar dari nilai X^2 , d.b=1 taraf signifikan 5%= 3,841. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 sangat berpengaruh dengan menggunakan media *puzzle* pada usia 4-5 tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari. Sedangkan peneliti menggunakan media *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A dan peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.²⁵
 4. Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Sri Lestari, Raga, dan Wawan Sudatha yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Bilangan”. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media *puzzle* angka, tetapi penulis menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B1 dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dan memperoleh hasil pada siklus I sebesar 70,5%, siklus II memperoleh hasil 87,16%. Jadi dengan diterapkan metode bermain tersebut dengan bantuan media *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan hasil akhir 16,66%. Sedangkan peneliti menggunakan media *puzzle* angka untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan kelompok A dan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif.²⁶
 5. Penelitian yang dilakukan oleh Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha yang berjudul “Permainan Edukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow

²³ Elan, Didin Abdul Muiz L, Feranis, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri,” *Jurnal PAUD Agapedia* 1, no. 1 (2017): 66–75.

²⁴ Ahmad Aly Syukron A

ziz Al Mubarak, Amini “Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 77–89.

²⁵ Ratnasari Dwi Ade Chandra, “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,” *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01, no. 01 (2019): 32–45.

²⁶ Ayu Sri Lestari, Raga, Wawan Sudatha “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan,” *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no.1 (2014).

Selatan”. Dalam penelitian tersebut sama-sama menggunakan media *puzzle*, perbedaannya yaitu penulis mencari pengaruh alat permainan *puzzle* dan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan eksperimen. Sedangkan peneliti menggunakan media *puzzle* untuk mengembangkan kemampuan berhitung permulaan dengan metode penelitian deskriptif kualitatif.²⁷

H. Metode Penelitian

“Metodologi penelitian” berasal dari kata “Metode” yang artinya cara yang tepat untuk melakukan sesuatu, dan “Logos” yang artinya ilmu atau pengetahuan. Jadi metodologi artinya cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara saksama untuk mencapai suatu tujuan. Sedangkan “Penelitian” adalah suatu kegiatan untuk mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporannya.²⁸

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif merupakan upaya menginterpretasikan kondisi yang sekarang atau terjadi dengan kata lain untuk memperoleh informasi mengenai keadaan saat ini.²⁹ Sedangkan kualitatif menurut Suharsimi Arikunto, penelitian ini disebut dengan penelitian yang apa adanya dalam situasi normal yang tidak memanipulasi keadaan atau kondisi.³⁰

Jadi pendekatan deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang memanfaatkan data kualitatif dan dijabarkan secara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif kerap digunakan untuk menganalisis kejadian, fenomena, atau keadaan secara sosial. Sedangkan menurut Soerjono Soekanto, penelitian deskriptif kualitatif adalah prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan suatu subjek atau objek panel (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) kemudian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak sebagai objek.³¹

1. Jenis Penelitian dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Menurut David H. Penny, penelitian adalah pemikiran yang sistematis mengenai berbagai jenis masalah yang pemecahannya memerlukan pengumpulan dan penafsiran fakta-fakta.³² Dalam penelitian ini penulis memfokuskan pada tujuan untuk memperoleh gambaran di lapangan tentang penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan, maka peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan gabungan, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.³³

Hal lain menurut John W. Creswell yang dikutip oleh Hamid Patilima, penelitian kualitatif adalah: “sebuah proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambar holistic yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar

²⁷ Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha “Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mngondow Selatan,” *E-Journal Keperawatan (e-Kp)* 5, no. 1 (2017).

²⁸ Cholid Narbuko, Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 1.

²⁹ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 26.

³⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 117.

³¹ Soerjono, Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI-Press, 1999), 23.

³² Cholid Narbuko, *Metodologi Penelitian*, 1.

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), 115.

ilmiah.³⁴ Jadi penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan peneliti untuk memperoleh fenomena melalui pengumpulan data yang sedalam-dalamnya. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik pula kualitas penelitian kualitatif tersebut.

b. Sifat Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada tujuan untuk memperoleh data beserta bukti-bukti dari informasi mengenai keadaan yang benar-benar terjadi di lapangan, dalam hal ini penulis berusaha mengamati dan memotret suatu kejadian di lapangan tentang penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan. Maka penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif melalui pendekatan kualitatif.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini penulis melakukan penelitian di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan sebagai obyek penelitian, karena penulis ingin mengetahui bagaimana penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak kelompok A.

3. Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah 26 siswa dan 2 guru pendidik di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan kelompok usia A, sebagai pemberi informasi tentang masalah yang diteliti, subyek ditentukan sebelum penelitian dilakukan ataupun saat penulis mulai melakukan penelitian di lapangan.

Sedangkan yang menjadi obyek dalam penelitian ini yaitu “Penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan”.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penumpulan data adalah salah satu metode yang dianggap strategis dan dinilai penting dalam pengumpulan data dengan menggunakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data secara sistematis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi.

a. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, pelaksanaan wawancara dapat bersifat langsung dan tidak langsung.

Dengan wawancara akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi.³⁵

Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur di mana narasumber bertatap muka langsung dengan partisipan. Sebelumnya peneliti menyiapkan instrumen terlebih dahulu sebagai pedoman wawancara, yaitu mengenai kegiatan berhitung permulaan anak kelompok A di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan. Wawancara ini di tujukan pada guru kelas kelompok A di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan.

b. Observasi (pengamatan)

Observasi adalah salah satu aktivitas pengamatan terhadap suatu obyek secara langsung dan mendetail dengan tujuan untuk menentukan informasi mengenai obyek di lapangan. Menurut Sutrisno dalam Sugiyono, observasi merupakan suatu proses yang kompleks dan tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan serta teknik pengumpulan data

³⁴ Hamid Patilima, *Metode Pengembangan Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), 56.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), 114.

yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran.³⁶

Dalam hal ini observasi melibatkan seluruh siswa kelompok A dan guru kelas yang dianggap paling mengetahui tentang perkembangan kemampuan berhitung permulaan anak. Penelitian ini menggunakan observasi partisipan di mana peneliti berperan sebagai pengamat yang terlibat secara langsung dalam kegiatan penelitian yang bertujuan sebagai sumber penelitian.

Agar data yang didapatkan pada observasi tersebut tersusun secara terstruktur dan mudah diproses, maka penulis menggunakan lembar observasi tersebut sebagai sebuah pedoman dalam penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi secara umum adalah suatu kegiatan untuk melakukan pencarian, penyelidikan, pengumpulan bukti dan keterangan, sebuah cara yang dilakukan peneliti untuk menyediakan dokumen-dokumen dengan menggunakan bukti yang akurat dari pencatatan sumber-sumber informasi khusus dari karangan/tulisan, wasiat, buku, dan sebagainya.

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen berupa tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen berbentuk gambar misalnya foto, gambar, sketsa dan lain-lain. Dokumen berbentuk karya seperti patung, film, dan lain-lain.³⁷

Peneliti menggunakan dokumentasi tersebut sebagai pelengkap dan memperkuat data-data yang berkaitan dengan penelitian ini, data-data yang didapatkan sesuai dengan keadaan di lapangan yaitu di PAUD Kartini Jati Agung Lampung Selatan.

5. Instrument Penelitian

Dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen yang harus “divalidasi” seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya untuk memperoleh data di lapangan. Validasi terhadap peneliti sebagai instrumen meliputi validasi pemahaman terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki obyek penelitian, baik secara akademik, maupun logistik.³⁸

Dengan demikian instrument dalam penelitian ini adalah observasi (*check list*) dan wawancara. Observasi terhadap indikator-indikator yang digunakan peneliti tentang kemampuan berhitung permulaan. Indikator tersebut sebagai instrument penelitian kemudian disusun menjadi butir item-item untuk pengamatan pada penggunaan media *puzzle* angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A. Sedangkan wawancara berupa pertanyaan yang digunakan selama proses wawancara yang ditujukan kepada subjek penelitian untuk memperoleh informasi sebanyak-banyaknya.

6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (Triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh.³⁹

Dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif sebagai analisis data, yaitu dengan cara pendeskripsian data secara menyeluruh yang telah didapatkan melalui instrument dalam penelitian. Peneliti menjelaskan mengenai teknik-teknik pengumpulan data apa saja

³⁶ *Ibid.*, 203.

³⁷ *Ibid.*, 124.

³⁸ *Ibid.*, 101.

³⁹ Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Dan R&D..., 333.

yang telah digunakan oleh peneliti dalam memperoleh data selama penelitian baik melakukan pengamatan menggunakan kisi-kisi sebagai referensi dan lembar observasi yang berisi data tentang penggunaan media *puzzle* angka dalam pengembangan kemampuan berhitung permulaan anak.

Dengan melakukan wawancara kepada guru sebagai penguat data penelitian, RPPH juga menjadi dokumen saat penelitian berlangsung. Semua data-data tersebut dikumpulkan lalu di analisis, karena dalam penelitian kualitatif terdapat langkah-langkah dalam menganalisis data tersebut yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan.

a. Pengumpulan Data (Reduksi Data)

Reduksi data adalah suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang diperoleh berdasarkan data di lapangan. Reduksi data dilakukan dengan penyederhanaan sedemikian mungkin, mengambil data yang penting dan membuang data-data yang tidak penting. Sehingga, data tersebut memperoleh informasi yang bermakna dan mempermudah dalam penarikan kesimpulan untuk menghasilkan data akhir.

b. Penyajian data (Display Data)

Setelah data di reduksi langkah selanjutnya adalah mendisplay atau menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.⁴⁰

Penyajian data merupakan kegiatan pengumpulan data yang disusun secara sistematis sehingga mudah dipahami. Bentuk penyajian datanya bisa berupa teks naratif (bentuk catatan di lapangan), matriks, grafik, jaringan, ataupun bagan. Melalui penyajian data tersebut, maka akan diperoleh data yang terorganisasikan dan tersusun sehingga datanya akan semakin mudah dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan (*verification*)

Guna memperjelas hasil penelitian maka penulis wajib memberikan kesimpulan dari penelitian tersebut. Hasil penelitian yang telah dibuat dalam display data kemudian dipaparkan dalam hasil penelitian. Pemaparan hasil penelitian harus disertai dengan bukti-bukti di lapangan mulai dari kegiatan awal seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai penguat dari hasil penelitian. Selain sebagai landasan rumusan pengambilan kesimpulan bagi pihak peneliti juga digunakan sebagai bahan acuan penelitian selanjutnya.

7. Pemeriksaan Keabsahan Data

Agar penelitian dapat dipertanggung jawabkan, maka dilakukan pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini. Pemeriksaan terhadap keabsahan data adalah unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam penelitian kualitatif. Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas di mana peneliti harus memiliki ketekunan dalam memperoleh data di lapangan.

Dalam penelitian kualitatif memiliki empat teknik triangulasi yaitu: (1) triangulasi metode, (2) triangulasi antar-peneliti (penelitian dilakukan dengan kelompok), (3) triangulasi sumber data, (4) triangulasi teori. Pada penelitian ini penulis menggunakan triangulasi teknik, yaitu menggali fakta-fakta dari informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Tentunya masing-masing cara tersebut akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda mengenai fenomena yang diteliti, misalnya (dokumen tertulis, arsip, catatan resmi, gambar atau foto, dan lain sebagainya). Berbagai pandangan itu akan memperoleh keluasan pengetahuan untuk menghasilkan kebenaran dalam penelitian.

⁴⁰ *Ibid.*, 341.

I. Sistematika Penulisan

Penulisan dalam penelitian ini akan disistematikakan jadi lima bab dan masing-masing bab saling keterkaitan satu sama lain. Sebelum memasuki bab pertama terdapat halaman judul, abstrak, surat pernyataan, persetujuan pembimbing, pengesahan, motto, persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan lampiran.

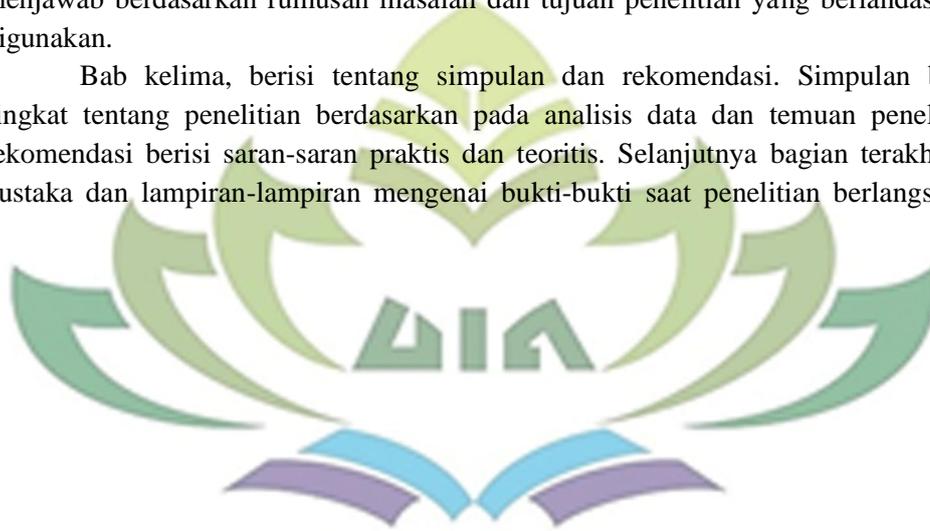
Bab pertama, berisi sub-sub bab yaitu : penegasan judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua, berisi tentang landasan teori yang memuat uraian tentang teori-teori berdasarkan pendapat para ahli, landasan teori tersebut saling berkaitan dengan judul yang terdapat dalam skripsi.

Bab ketiga, berisi tentang gambaran umum dalam objek penelitian yang memuat sejarah singkat tempat penelitian, struktur organisasi, keadaan guru, letak geografis, siswa-siswi, sarana dan prasarana.

Bab keempat, berisi analisis data penelitian yang berupa fakta-fakta dan data-data yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan. Selanjutnya berisi tentang temuan penelitian yaitu menjawab berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang berlandaskan teoritik yang digunakan.

Bab kelima, berisi tentang simpulan dan rekomendasi. Simpulan berisi pernyataan singkat tentang penelitian berdasarkan pada analisis data dan temuan penelitian. Sedangkan rekomendasi berisi saran-saran praktis dan teoritis. Selanjutnya bagian terakhir memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran mengenai bukti-bukti saat penelitian berlangsung di lapangan.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁴¹

Hal yang sama dikemukakan oleh Dhine, menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak medium yang berarti perantara. Selain itu, media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan yang membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.⁴²

Sebagaimana telah dijelaskan dalam ayat Alquran surat Al alaq ayat 1-5 yaitu :⁴³

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajar (manusia) dengan perantara kalam, Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S Al alaq 1-5)

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai “media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.⁴⁴

Menurut Suprpto, dkk menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁴⁵

Menurut Sadirman, mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁴⁶

Menurut Heinich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah medium sebagai sumber perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*, apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*.⁴⁷

⁴¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 3.

⁴² Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012), 205.

⁴³ Yusuf Qardhawi, *Alquran Berbicara Tentang Akal Dan Ilmu Pengetahuan* (Jakarta: Gema Insani Press, 1998), 91.

⁴⁴ Sudjana, Nana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), 1.

⁴⁵ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama*, (Bandung: Bina Islam, 1986), 4.

⁴⁶ Sadirman, Arief S, Dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012),7.

⁴⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran...*, 4.

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris *art*) dan *logos* (bahasa indonesia “ilmu”). Menurut Webster “*art*” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian yaitu sebagai:

Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.⁴⁸

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan secara efektif dan media juga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Sehingga, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan,serta sikap.

2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila digunakan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini menggunakan media khusus yang mengacu pada karakteristik anak. Apabila media tidak digunakan dengan baik dan benar akan terjadi kesalahan dalam memilih media sehingga, pesan-pesan yang diberikan tidak akan tersampaikan secara optimal pada anak.

Dalam hal ini, ada beberapa prinsip dalam menggunakan media pembelajaran yang harus diperhatikan sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu yang dibutuhkan.
- b. Media pengajaran harus menguasai teknik dari suatu media pembelajaran yang akan digunakan.
- c. Guru hendaknya menghitung untung dan rugi dalam pemanfaatan media pembelajaran.
- d. Penggunaan media pembelajaran harus diorganisasikan secara sistematis dan tidak sembarang menggunakannya.
- e. Jika suatu pokok pembahasan memerlukan lebih dari satu media, guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan dapat memperlancar proses pembelajaran.⁴⁹

Menurut Azhar Arsyad, dari teori belajar berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

Pertama, yaitu motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dan pihak peserta didik sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan.

Kedua, yaitu perbedaan individual. Peserta didik belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan peserta didik untuk belajar.

⁴⁸ *Ibid.*, 5.

⁴⁹ Muhammad Fadillah, *Desain Pembelajaran PAUD, Tinjauan Teoritik Dan Praktik*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2012),

Ketiga, tujuan pembelajaran. Jika peserta didik diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.

Keempat, organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari, diatur, dan diorganisasikan kedalam urutan.

Kelima, yaitu persiapan sebelum belajar. Peserta didik sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.

Keenam, yaitu emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respon emosional, seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.

Ketujuh, yaitu partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik seorang peserta didik harus menginternalisasi informasi, tidak sekadar diberitahukan kepada nya.

Kedelapan, yaitu umpan balik. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.

Kesembilan, adalah penguatan (*reinforcement*). Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku dimasa-masa yang akan datang.

Kesepuluh, yaitu latihan dan pengulangan. Agar suatu pengetahuan dapat menjadi bagian kompetensi, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks.

Kesebelas, yaitu penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru⁵⁰

Sedangkan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai bahwa dalam memilih media sebaiknya guru mempertimbangkan sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai.
2. Ketepatan yang mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Keterampilan guru dalam menggunakannya.
4. Tersedia waktu untuk menggunakannya.⁵¹

Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik memilih media untuk pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh peserta didik.

3. Peran dan Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamalik, peran media dalam proses belajar mengajar antara lain:

⁵⁰ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 47-50.

⁵¹ *Ibid.*, 50-51.

- a. Mengatasi sifat unik pada setiap anak didik yang diakibatkan oleh lingkungan yang berbeda.
- b. Media mampu memberikan variasi dalam proses belajar mengajar.
- c. Memberikan kesempatan pada anak didik untuk mengulang pelajaran yang diberikan.
- d. Memperlancar pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mempermudah tugas guru.⁵²

Dalam penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini, dapat meningkatkan motivasi anak dan mempunyai keinginan untuk bermain sambil belajar sehingga, dapat merangsang dan sangat berpengaruh pada perkembangan psikologi anak. Jika dipelajari secara luas tentang media pembelajaran anak usia dini, maka terdapat fungsi media menurut Levie & Lentz yang dikutip dari buku Rita Kurnian bahwa:⁵³

- a) Fungsi *Atensi* yaitu: menarik dan mengahkan perhatian murid pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- b) Fungsi *Afektif* yaitu: muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap murid.
- c) Fungsi *Kognitif* yaitu: menggunakan gambar, memperlancar pencapaian tujuan, memahami, dan mengingat informasi yang terkandung.
- d) Fungsi *Kompensatoris* yaitu: berfungsi untuk mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Untuk tujuan informasi
- 3) Memberi intruksi⁵⁴

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran banyak manfaat, menurut Asmawati ada beberapa manfaat penggunaan dari media pembelajran antara lain:

- a. Materi pembelajaran yang disampaikan akan lebih jelas maknanya, sehingga mempermudah anak untuk memahaminya.
- b. Metode yang digunakan akan lebih bervariasi.
- c. Aktivitas anak lebih terintegrasi melalui pengamatan dan mendemonstrasikan (seluruh indera berfungsi).
- d. Materi pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan konkret.⁵⁵

Selain itu banyak sekali manfaat-manfaat media dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Dayton yaitu:

- a) Memperjelas pesan-pesan yang disampaikan.
- b) Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera, dan tenaga.
- c) Menarik perhatian, berinteraksi secara langsung.
- d) Memungkinkan anak untuk belajar mandiri.

⁵² Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Alumi, 1980), 9.

⁵³ Asmariani, "Konsep Media Pembelajaran PAUD," *Jurnal Al-Afkar* v, no. 1 (2016): 34.

⁵⁴ Arsyad, *Media Pembelajaran...*, 19-21.

⁵⁵ Asmawati, *Perencanaan Pembelajaran PAUD...*, 40.

- e) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, anak (komunikan) dan tujuan dari pembelajaran.
- f) Memberi rangsangan yang sama, menimbulkan persepsi yang sama.⁵⁶

Sedangkan menurut *Encyclopedia of Educational Research* dalam Hamalik, merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.⁵⁷

5. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Elyawati menyebutkan bahwa, berbagai jenis media yaitu:⁵⁸

1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media ini sering digunakan guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang disampaikan. Media visual terdiri dari media gambar diam/mati, media grafis, dan lain-lain.

2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak untuk mempelajari isi tema. Pada umumnya media dapat digunakan pada pendidikan anak usia dini untuk melatih keterampilan yang berhubungan dengan aspek-aspek mendengarkan.

3) Media Audio Visual

Menurut Badru Zaman sesuai dengan namanya, media ini merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau bisa disebut dengan media pandang-dengar. Dengan menggunakan media audio visual ini, maka isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal.⁵⁹

Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses belajar mengajar antara lain:

a. Media Berbasis Manusia

Media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi.

b. Media Berbasis Cetak

⁵⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2011), 12.

⁵⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran...*, 25.

⁵⁸ Ratnasari Dwi and Ade Chandra, "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," *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 01 (2019): 32–45.

⁵⁹ Badru Zaman, Dkk, *Media Dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), 420.

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran-lembaran.

c. Media Berbasis Visual

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

d. Media Berbasis Audio-Visual

Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak rancangan dan penelitian.

e. Media Berbasis Komputer

Adapun peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi yang dikenal sebagai Computer Asisted Intruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyapai utama materi pembelajaran.⁶⁰

Sedangkan menurut Kemp & Dayton mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead transparacie*, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan films trips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, (8) komputer.⁶¹

B. *Puzzle* Angka

1. Pengertian *Puzzle* Angka

Menurut Hartati, *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang diperlukan anak untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan. *Puzzle* terdiri dari potongan-potongan yang dapat hilang, dan diperlukan kontrol terhadap kesalahan.⁶²

Menurut Rokhmat dalam Srianis, yang menyatakan “*puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.”⁶³

Menurut Yuniati, *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berfikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif.⁶⁴

Menurut Jatmika Nur, *puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak. Sebab pada dasarnya anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Pada tahapan pertama mengenal *puzzle*, anak mencoba menyusun gambar *puzzle* dengan cara memasang bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan arahan dan contoh, maka anak dapat berkembang pada kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyelesaikan bentuk, warna, atau logika.⁶⁵

Menurut Sobachaman, berpendapat bahwa permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreatifitas. Bermain *puzzle* dapat dilakukan anak hingga belasan tahun, tetapi tentu saja kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya.⁶⁶

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwasannya *puzzle* angka adalah suatu permainan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau angka yang disusun menjadi suatu gambar yang utuh sehingga dapat mengasah kemampuan anak dalam memecahkan ragam masalah seperti menyelesaikan bentuk-bentuk dan warna yang sesuai dengan *puzzle*

⁶⁰ Asmarnis, Nofri Yuhelman, Rosa Murwinda, “Media Dan Efektifitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi,” *Jurnal Zarah* 4, no. 1 (2016): 37–41.

⁶¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, 37.

⁶² Hartati, S, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005),152.

⁶³ Elan, Didin Abdul Muiz L, Feranis, “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri,” *Jurnal PAUD Agapedia* 1, no. 1 (2017): 66–75.

⁶⁴ Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak, Amini, “Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain *Puzzle* Angka,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 77–89.

⁶⁵ Jatmika N, Y, *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*, (Yogyakarta: Diva Press, 2012), 25.

⁶⁶ Dwi Ade Chandra, “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap..., 36.

tersebut. Anak juga dapat mengembangkan kemampuan logika matematika, serta memahami konsep-konsep melalui potongan-potongan *puzzle* tersebut.

2. Tujuan dan Manfaat *Puzzle*

Ada beberapa kriteria media *puzzle* menurut Sunarti yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah.
- b. Melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.⁶⁷

Media *puzzle* dapat membuat anak bahagia, terhibur, dan memainkan *puzzle* juga akan berpengaruh pada perkembangan motorik halus anak, anak dapat memainkan secara berkelompok ataupun individu.⁶⁸ Selain itu, menurut Hartati penggunaan media *puzzle* selain manfaatnya yang banyak, juga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini.⁶⁹

Selain itu, adapun manfaat media *puzzle* bagi anak usia dini. Menurut Yuliani menyatakan manfaatnya sebagai berikut:

- a) Mengasah otak, kecerdasan anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya satu gambar yang utuh.
- c) Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
- d) Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai logika.
- e) Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- f) Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain sebagainya.⁷⁰

Sedangkan menurut pendapat Soedjatmiko, menyatakan manfaat media *puzzle* antara lain sebagai berikut:

1. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
2. Motorik, kemampuan mengkoordinasikan anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
3. Logika kemampuan berfikir secara tepat dan teratur.
4. Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
5. Visual, kemampuan menangkap bentuk dan warna objek.⁷¹

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, mengenai tujuan dan manfaat media *puzzle* bagi anak usia dini, dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Dengan menggunakan media *puzzle* angka sekiranya dapat meningkatkan minat anak pada kemampuan kognitif, khususnya pada kemampuan berhitung permulaan.

Selain itu, anak dapat melatih kemampuan berfikir logisnya dengan menyusun angka juga bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus, serta

⁶⁷ Dwi Ade Chandra, "Pengaruh Media Puzzle Terhadap...", 36.

⁶⁸ Syisva Nurwita, "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3, no. 4 (2019):803-10.

⁶⁹ Hartati, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*.

⁷⁰ Rani Yulianty, *Pemilihan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak* (Jakarta: Laskar Aksara, 2008), 43.

⁷¹ Ayu Suryastini, Wiryana, Rahayu Ujianti, "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK," *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014).

menstimulus kerja otak, sehingga anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.⁷²

3. Macam-macam *Puzzle*

1) *Puzzle* Konstruksi

Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan *puzzle*, dan suka berimajinasi.

2) *Puzzle* Batang (*stick*)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikan. *Puzzle* batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang *puzzle*.

3) *Puzzle* Lantai

Puzzle lantai adalah *puzzle* yang terbuat dari karet/busa sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. *Puzzle* lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang, juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berfikir anak. *Puzzle* lantai sangat mudah dan tahan lama.

4) *Puzzle* Angka

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berfikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Selain itu, *puzzle* angka bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dan tangan, melatih motorik halus, serta menstimulus kerja otak.

5) *Puzzle* Transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut, dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif, dan cerdas.

6) *Puzzle* Logika

Puzzle logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih memecahkan masalah. *Puzzle* ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

7) *Puzzle* Geometri

Puzzle geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan mengenal bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi panjang, dan lain sebagainya), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan *puzzle* geometri sesuai dengan papan *puzzle* tersebut.

8) *Puzzle* Penjumlahan dan Pengurangan

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan *puzzle* penjumlahan dan pengurangan anak memasang potongan *puzzle* sesuai pada gambar pasangannya. Selain itu anak dapat mempelajari penjumlahan dan pengurangan melalui media *puzzle*.⁷³

⁷² Ayu Sri Lestari, Raga, Wawan Sudatha, "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan," *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014).

⁷³ Nurmi, "Penerapan Permainan Leg *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kemampuan Behitung Permulaan Pada Anak Di RA Nurinsani Tanaraung Kabupaten Gowa" (Skripsi, Makasar, UIN Alauddin, 2015), 8-10.

Sedangkan menurut Ratnasari, beragam jenis puzzle yang kita ketahui antara lain:

- 1) *Spelling Puzzle*
Yaitu *puzzle* yang terdiri dari gambar dan huruf-huruf acak untuk menjadi kosa kata yang benar.
- 2) *Jigsaw Puzzle*
Yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan terakhir.
- 3) *The Think Puzzle*
Yaitu *puzzle* yang merupakan deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar untuk dijodohkan
- 4) *The Letter (s) Readness Puzzle*
Yaitu *puzzle* yang berupa gambar-gambar yang disertai dengan huruf-huruf nama gambar, tetapi huruf itu belum lengkap.
- 5) *Crossword Puzzle*
Yaitu yang berupa pertanyaan-pertanyaan dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara vertikal maupun horizontal.⁷⁴

4. Kekurangan dan Kelebihan *Puzzle*

Kekurangannya yaitu:

- a. Menyusun potongan *puzzle* dengan menggunakan metode coba dan ralat.
- b. Pengelolaan kelas sedikit lebih susah.

Kelebihannya yaitu:

- a. Menumbuhkan rasa kebersamaan antara siswa.
- b. Membangkitkan semangat siswa dalam belajar.
- c. Menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama siswa.
- d. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai.⁷⁵

5. Langkah-langkah Penggunaan *Puzzle*

Adapun langkah-langkah penggunaan media yang baik menurut Badru Zaman yaitu sebagai berikut:

1. Pelajari materi atau bahan ajar yang akan disampaikan.
2. Siapkan peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media tersebut.
3. Tetapkan apakah media yang akan digunakan secara individu atau kelompok.
4. Atur *setting* agar anak dapat melihat, mendengar pesan yang disampaikan oleh guru dengan baik.⁷⁶

Sedangkan menurut pendapat Situmorang, langkah-langkah penggunaan *puzzle* antara lain:

1. Guru menyiapkan media *puzzle* dan menjelaskan peraturan penggunaan.
2. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
3. Guru membagi kerangka *puzzle* pada siswa.
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle*.
5. Anak bersama guru membahas hasil kerja anak.
6. Guru melakukan evaluasi dari materi yang telah disampaikan.⁷⁷

Dari penjelasan di atas dapat penulis simpulkan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran guru terlebih menerapkan langkah-langkah sebagai berikut:

⁷⁴ Dwi Ade Chandra, *Pengaruh Media Puzzle...*, 36.

⁷⁵ Shinta Ayu, *Segudang Game Edukatif Mengajar*, (Jakarta: Diva Press, 2014), 109.

⁷⁶ Badru Zaman, *Media Dan Sumber Belajar TK*.

⁷⁷ Rosma, "Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Studi Kasus) Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung" ..., 47.

1. Guru terlebih dahulu menentukan tema yang sesuai dengan media
2. Guru mempersiapkan materi dan bahan ajar yang ingin disampaikan
3. Guru menetapkan media yang akan digunakan secara individu atau berkelompok
4. Guru mengatur posisi peserta didik di dalam kelas
5. Guru menjelaskan materi pembelajaran dan melakukan kegiatan tanya jawab kepada siswa

C. Kemampuan Berhitung Permulaan

1. Pengertian Kemampuan

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kemampuan berasal dari kata “mampu” yang berarti kuasa (bisa, sanggup, melakukan sesuatu, dapat, berada, kaya, mempunyai harta yang berlebihan).⁷⁸ Secara umum, kemampuan yaitu suatu kesanggupan seseorang didalam menguasai keahlian dan dapat digunakan untuk mengerjakan beragam pekerjaan dan tugas-tugas.

Setiap anak dilahirkan di dunia ini dalam keadaan suci dan tidak mengetahui apapun, keadaan anak di masa yang akan datang sangat bergantung pada pola asuh orang tua dalam memberikan ilmu pengetahuan (kemampuan). Dalam hal ini telah dijelaskan pada hadits Rasulullah yaitu:

كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ أَوْ يُنَصِّرَانِهِ أَوْ يُمَجِّسَانِهِ كَمَثَلِ الْبَيْهَمَةِ تُنْتَجُ
الْبَيْهَمَةُ هَلْ تَرَى فِيهَا جَدْعَاءَ

Artinya: “Setiap yang dilahirkan dalam keadaan suci (fitrah). Kemudian kedua orang tua yang akan menjadikan anak tersebut menjadi Yahudi, Nasrani, dan Majusi”.
(HR. Bukhari)⁷⁹

Menurut Stephen P. Robin “kemampuan atau *ability* adalah kapasitas seorang individu untuk mengerjakan berbagai tugas dalam suatu pekerjaan. Kemampuan seseorang pada dasarnya terdiri dari dua faktor yaitu kemampuan intelektual dan kemampuan fisik.⁸⁰ Maksud dari kemampuan (*abilities*) adalah bakat yang melekat dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan secara fisik atau mental yang diperoleh sejak lahir, belajar, dan dari pengalaman.⁸¹

Hal lain dikemukakan oleh Kartini Kartono dan Dali Dula dalam kamus psikologi, kemampuan yaitu istilah umum yang dikaitkan dengan kemampuan atau potensi menguasai suatu keahlian ataupun pikiran ia sendiri.⁸²

Selanjutnya menurut Kunandar, kemampuan adalah suatu yang dimiliki seseorang untuk melakukan tugas dan pekerjaan yang dibebankan kepadanya.⁸³ Sedangkan menurut Nurhasanah, bahwa mampu artinya bisa, sanggup melakukan sesuatu sedangkan kemampuan artinya kesanggupan, kecakapan.⁸⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan adalah kapasitas diri seseorang dan memberikan perubahan energi pada individu yang

⁷⁸ Hoetomo, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Surabaya: PT Mitra Pelajar, 2005), 332.

⁷⁹ Jauhari Muchtar, *Fikih Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 85-86.

⁸⁰ Indra Sakti, “Korelasi Pengetahuan Alat Praktikum Fisika Dengan Kemampuan Psikomotorik Siswa,” *Jurnal Exacta* IX, no. 1 (2011): 67-76.

⁸¹ Sigit Soehardi, *Perilaku Organisasi*, (Yogyakarta: BPFE UST, 2003), 24.

⁸² Kartini Kartono, Dali Gulo, *Kamus Psikologi* (Bandung: Pionir Jaya, 1987), 1.

⁸³ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi KTSP Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2008), 52.

⁸⁴ Nurhasanah, Didik Tumiantara, *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia Untuk SD Dan SMP*, (Jakarta: Bina Sarana Pustaka, 2007), 35.

ditandai dengan memunculkan pikiran dan dilalui oleh tanggapan tentang adanya tujuan. Kemampuan juga dapat disebut dengan kompetensi. Sejak lahir seorang individu sudah memiliki kemampuan atau potensinya masing-masing dan dapat diasah dengan memunculkan pikiran dan tanggapan untuk mencapai tujuan. Perbedaan masing-masing individu dalam kemampuan yang dimiliki olehnya memiliki karakteristik yang berbeda-beda, ada yang berpendapat karena kecerdasannya, ada yang menganggap bahwa kemampuan berasal dari individu sejak lahir, dan ada juga yang beranggapan karena faktor didikan orang tua dan pengalaman yang diperolehnya. Namun, kemampuan itu sendiri dapat berubah dengan ditingkatkan belajar dan latihan secara berulang-ulang.

2. Pengertian Berhitung Permulaan

Menurut Hasan Alwi dalam Muskin berpendapat bahwa berhitung berasal dari kata hitung yang mempunyai makna keadaan, setelah mendapat awalan ber- akan berubah menjadi makna yang menunjukkan suatu kegiatan menghitung menjumlahkan, mengurangi, membagi, mengalikan, dan sebagainya.⁸⁵ Putri menambahkan, bahwa berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan, seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika.⁸⁶

Menurut Susanto, adapun kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya, anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yaitu berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan.⁸⁷

Menurut pendapat Sujiono, dkk. Menghitung merupakan cara belajar mengenai angka, kemudian menggunakan nama angka tersebut untuk mengidentifikasi jumlah benda.⁸⁸

Smith mengatakan, bahwa *counting is a universal skill that appears to be easily acquired at an early age*. Berhitung adalah kemampuan keseluruhan yang muncul sehingga mudah diperoleh pada anak usia dini.⁸⁹

Pendapat lain dikemukakan oleh Sriningsih, mengungkapkan bahwa kegiatan berhitung anak usia dini disebut juga sebagai kegiatan menyebutkan urutan bilangan atau membilang buta. Pada usia 4 tahun dapat menyebutkan urutan bilangan sampai sepuluh, sedangkan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan bilangan sampai seratus.⁹⁰

Berdasarkan uraian teori di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berhitung permulaan merupakan hal yang sangat penting bagi anak usia dini untuk mengembangkan pengetahuan dasar dan kecerdasan berpikir logisnya. Selain itu, berhitung juga dapat diajarkan melalui berbagai cara dengan menggunakan media dan metode yang dapat dipahami secara langsung oleh anak seperti mengenalkan benda-benda konkret, melalui benda tersebut tahap berfikir anak akan meningkat seperti halnya anak usia 4-5 tahun dapat menyebutkan angka 1-10 dan usia 5-6 tahun dapat menyebutkan 1-20 selanjutnya akan meningkat ketahap penjumlahan dan pengurangan.

3. Tahap-tahap Berhitung Permulaan

Departemen Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwa penguasaan berhitung permulaan anak dapat dilakukan melalui 3 tahapan sebagai berikut:

⁸⁵ Muksin, *Bermain Dan Kecerdasan Matematis* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006).

⁸⁶ Himmatul Fariyah, "Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka," *Jurnal Teladan* Vol. 2, no. 1 (2017): 2.

⁸⁷ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 98.

⁸⁸ Ambarini, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Celemek Hitung (Penelitian Tindakan Pada Anak Usia 4-5 Tahun)" ..., 129.

⁸⁹ Susan Sperry Smith, *Early Childhood Mathematics Fourth Edition*, (New York: Pearson Education, 2009), 88.

⁹⁰ Sriningsih, *Mengembangkan Kemampuan Akademik Anak Usia Dini*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014), 63.

a. Penguasaan Konsep

Pemahaman dan pengertian tentang sesuatu dengan menggunakan benda dan peristiwa konkret, seperti pengenalan warna, bentuk, dan menghitung bilangan. Anak belajar tentang berhitung awal dengan menghitung benda-benda yang dilihatnya di sekitar. Pemberian kegiatan yang menarik akan memudahkan anak memahami tentang penguasaan konsep.

b. Masa Transisi

Masa peralihan dari pemahaman konkret ke pengenalan lambang. Tahap ini harus diberikan secara bertahap oleh guru sesuai dengan kemampuan anak karena setiap anak memiliki tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Pada tahap ini anak sudah mampu menghitung benda dengan tepat serta adanya kesesuaian antara benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan. Misalnya guru meletakkan bermacam-macam balok, lalu anak menyebutkan banyaknya balok serta anak diperkenalkan bantuk lambangnya.

c. Lambang

Merupakan visualisasi dari berbagai konsep, misalnya lambang 7 untuk menggambarkan konsep bilangan tujuh, merah untuk menggambarkan konsep warna, besar untuk menggambarkan konsep ruang, dan persegi empat untuk menggambarkan konsep bentuk. Setelah anak memahami konsep secara abstrak selanjutnya anak dikenalkan pada tingkat penguasaan terhadap konsep bilangan seperti mengerjakan hitungan penjumlahan dan pengurangan.⁹¹

Sedangkan berdasarkan penelitian Steffe. et.al, Wright, Marliland, Stafford. Mengajukan teori tentang tahap-tahap pengembangan kemampuan berhitung awal pada anak, sebagai berikut:

Pertama, tahap *Emergent*. Pada tahap ini anak belum mampu berhitung banyaknya benda meskipun benda tersebut terlihat dengan jelas.

Kedua, tahap *Perceptual*. Tahap ini anak sudah mampu menghitung banyaknya benda apabila benda tersebut secara nyata, apabila benda itu tidak nampak maka anak tidak mampu menghitungnya.

Ketiga, tahap *Figurative*. Tahap ini anak sudah mampu menghitung jumlah benda meskipun tidak terlihat, anak sudah mampu membayangkan atau menggunakan “pengganti” seperti memakai jari-jari tangannya.

Keempat, tahap *Count on*. Pada tahap ini anak mampu menghitung benda-benda yang tidak terlihat dan dalam menghitung benda-benda yang tidak dimulai dari satu.

Kelima, tahap *Facile*. Tahap ini anak sudah menggunakan strategi-strategi tidak menggunakan menghitung satu persatu.⁹²

4. Prinsip-prinsip Berhitung Permulaan

Anak usia 4-5 tahun merupakan masa kanak-kanak awal yang memiliki prinsip-prinsip berhitung permulaan sesuai dengan usianya. Menurut Gelman & Gallistel dalam Papalia, pada masa kanak-kanak awal mulai mengenali lima prinsip perhitungan sebagai berikut: (1) *The 1-to-1 Principle*: hanya menyatakan satu angka untuk tiap item yang dihitung (“satu...dua...tiga”), (2) *The Stable-order Principle*: menyebutkan nama-angka dalam serangkaian susunan (satu, dua, tiga...”), bukan (“satu, dua, tiga...”), (3) *The Order Irrelevance Principle*: mulai menghitung item apa saja dengan total hitungan yang akan sama, (4) *The Cardinal Principle*: nama angka terakhir yang digunakan akan menjadi total jumlah item yang

⁹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 6.

⁹² Arwendis Wijayanti, Arum Dwi Rahmawati, “Penggunaan Media Kartu ‘HIPAT’ Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak TK,” *Jurnal Penelitian Pendidikan* 11, no. 1 (2019): 1578–85.

dihitung (jika ada lima item, maka item yang terakhir akan menjadi “5”), (5) *The Abstraction Principle: berbagai prinsip di atas digunakan terhadap semua objek.*⁹³

Berdasarkan pengertian di atas, menyatakan bahwa anak usia dini awal mulai mengenal lima prinsip berhitung permulaan. Anak mulai membilang atau menyebut satu bilangan dengan menggunakan benda pada masing-masing item dan menyatakan bilangan satu, dua, tiga dan seterusnya, anak mulai membilang macam-macam bilangan secara berurutan, anak mulai menghitung jumlah yang sama pada benda yang dihitung anak, yaitu nama angka terakhir yang disebutkan, anak mulai mengenal prinsip-prinsip berhitung permulaan terhadap macam-macam objek yang di lihat.

Selain itu prinsip-prinsip berhitung permulaan menurut Departemen Pendidikan Nasional dalam pedoman pembelajaran permainan berhitung permulaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Permainan berhitung permulaan haruslah diberikan secara bertahap, diawali dengan menghitung benda-benda atau pengalaman peristiwa kongkrit yang dilalui melalui pengamatan terhadap lingkungan sekitar.
- 2) Keterampilan serta pengetahuan tentang permainan berhitung permulaan diberikan secara bertahap menurut tingkat kesukarannya, misalnya dari kongkrit ke abstrak, mudah ke sukar, dan dari sederhana ke yang lebih kompleks.
- 3) Keberhasilan permainan berhitung yaitu jika anak-anak diberikan kesempatan berpartisipasi aktif dan dimotivasi untuk menyelesaikan masalah-masalahnya sendiri.
- 4) Permainan berhitung membutuhkan suasana atau kondisi yang menyenangkan dan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Oleh karena itu diperlukan alat peraga atau media yang bersifat kongkrit sesuai dengan benda yang sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan.
- 5) Penggunaan bahasa dalam pengenalan konsep berhitung seyogyanya menggunakan bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar anak.
- 6) Dalam permainan berhitung anak dapat dikelompokkan sesuai dengan tahapan penguasaan yaitu tahap konsep, masa transisi, dan lambang.
- 7) Dalam mengevaluasi hasil perkembangan anak harus dimulai dari awal sampai akhir kegiatan.⁹⁴

Dari prinsip di atas menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran berhitung bagi anak usia dini bukanlah suatu hal yang perlu ditakutkan, akan tetapi pembelajaran yang berhitung dapat menyenangkan. Sehingga, anak dapat merasa membutuhkan karena dalam memberikan pelajaran tersebut secara tepat dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak.

Sedangkan menurut Yew, beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak usia dini yaitu, membuat pembelajaran yang menyenangkan, mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri untuk menyelesaikan kegiatan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai.⁹⁵

Berdasarkan prinsip-prinsip di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa, prinsip-prinsip berhitung hendaklah diberikan dan dipahami secara terus-menerus. Sebab, sebagai seorang pendidik anak usia dini seharusnya sudah memahami secara menyeluruh tentang prinsip berhitung permulaan yang akan diberikan kepada anak. Prinsip tersebut sangat penting untuk

⁹³ Diane E. Papalia, et. al. *Human Development (Psikologi Perkembangan,)* (Jakarta: Kencana, 2008), 329.

⁹⁴ Farihah, “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka”..., 4.

⁹⁵ Ria Novianti, “Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun,” *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* 4, No. 1 (2015): 61.

dilakukan, sehingga anak mudah mengerti tentang konsep berhitung permulaan yang dilakukan dengan mengerjakan hitungan seperti penjumlahan, pengurangan, memanipulasi bilangan, dan lambang-lambang bilangan.

5. Cara dan Metode Berhitung Permulaan

Kemampuan berhitung biasanya diberikan pada anak jika sudah masuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK). Berhitung permulaan merupakan landasan awal mengenal konsep matematika lebih lanjut di sekolah. Dalam mengajarkan anak-anak berhitung dapat dilakukan dengan cara dan metode yang mudah dan menyenangkan. Tentunya hal ini harus menggunakan strategi sederhana yang akan membantu anak memiliki rasa senang dan tertarik pada angka-angka.

Adapun cara-cara untuk menanamkan berhitung pada anak sejak dini yaitu sebagai berikut:

a. Memanfaatkan waktu belajar dengan bermain

Bermain merupakan dunia anak yang menyenangkan. Bermain menjadi salah satu rangsangan anak agar senang dalam kemampuan berhitung. Memanfaatkan waktu belajar dengan bermain merupakan salah satu cara dimana setiap permainan anak dapat menjadi tempat bagi mereka untuk belajar.

Tunjukkan potensi guru dalam membuat suasana berhitung lebih menyenangkan bagi anak yang sudah memasuki usia sekolah, hal ini tidak terlalu sulit untuk dilakukan. Menunjukkan potensi dan kemampuan guru dalam menghitung kepada anak sebenarnya dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah dan di rumah. Hal tersebut harus melibatkan anak agar anak dapat mengikuti dan memperhatikan apa yang dilakukan guru.

b. Memusatkan konsentrasi anak

Memusatkan konsentrasi anak dilakukan dalam upaya menanamkan kemampuan berhitung pada anak. Guru harus selalu mencari cara bagaimana agar anak tetap berkonsentrasi mengikuti cara-cara yang guru tetapkan. Hal yang harus dilakukan oleh guru adalah merangsang rasa senang terlebih dahulu, dan tidak langsung mengajari anak agar bisa menghitung. Jika rasa senang mereka bersama kita sudah mulai tumbuh, akan lebih mudah bagi guru dalam merangsang kemampuan anak untuk mempelajari kemampuan menghitung.

c. Guru dapat menanamkan kemampuan berhitung pada anak saat melakukan kegiatan berhitung di dalam kelas lebih besar daripada di luar sekolah. Saat masih belajar di sekolah, guru memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya yaitu dengan cara mengajak anak untuk bersama-sama melakukan kegiatan berhitung.⁹⁶

Selain itu menurut Mudjito, metode yang digunakan oleh guru adalah salah satu pokok utama dalam keberhasilan pada kegiatan belajar yang dilakukan oleh anak. Pemilihan metode yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan penguasaan konsep, transisi dan lambang. Metode yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut:⁹⁷

- a) Metode bercerita
- b) Metode bercakap-cakap
- c) Metode tanya jawab
- d) Metode pemberian tugas
- e) Metode demonstrasi
- f) Metode eksperimen

⁹⁶ Ririn Marlina, Purwadi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus," *Jurnal Penelitian PAUDIA* 3, no. 2 (2014): 72–73.

⁹⁷ Depdiknas, *Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007), 14.

Beberapa metode yang dapat digunakan untuk kemampuan berpikir memecahkan masalah. Hal ini telah dikutip oleh Susanto, Gordan dan Browne dalam Moeslichatoen, mengemukakan tiga macam pola kegiatan yang dapat dilakukan agar tujuan dari metode yang diterapkan dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Ketiga macam kegiatan tersebut adalah: (1) Kegiatan dengan pengarahan langsung dari guru, (2) Kegiatan berpola semi kreatif, (3) Kegiatan berpola kreatif.⁹⁸

6. Tujuan dan Manfaat Berhitung Permulaan

Menurut Mudjito, membedakan tujuan berhitung permulaan pada anak usia dini sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Secara umum permainan berhitung permulaan bagi anak bertujuan mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung. Sehingga, pada saatnya nanti akan lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

2. Tujuan Khusus

- (a) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- (b) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- (c) Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
- (d) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan sesuatu peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
- (e) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu secara spontan.⁹⁹

Selanjutnya menurut Piaget dalam Suyanto, mengatakan bahwa: Tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Jadi tujuannya bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Jadi dapat disimpulkan tujuan dari pembelajaran berhitung di Taman Kanak-kanak, yaitu untuk melatih anak berpikir logis dan matematis sejak dini dan mengenalkan dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti akan siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang yang lebih kompleks.¹⁰⁰

Selain itu menurut Sriningsih, berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Eksplorasi melalui benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya, untuk itu guru secara bertahap memberikan pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda konkret dengan alat-alat yang dapat mengantarkan anak pada kemampuan berhitung secara abstrak. Misalnya, melalui metode dan pendekatan pembelajaran yang tepat permainan berhitung di Taman Kanak-kanak.¹⁰¹

Adapun manfaat berhitung permulaan menurut Yuliani adalah sebagai berikut:

1. Membelajarkan anak berdasarkan konsep dasar yang benar, menarik dan menyenangkan.
2. Menghindari ketakutan terhadap pembelajaran berhitung sejak awal.
3. Membantu anak belajar berhitung secara alami melalui kegiatan bermain.¹⁰²

⁹⁸ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, 104.

⁹⁹ Mudjito, *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Depdiknas, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, 2007), 1-2.

¹⁰⁰ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak...*, 145.

¹⁰¹ Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini* (Bandung: Pustaka Sebelas, 2008).

¹⁰² Betti Erlina, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak PK3A Baruah Kecamatan Payakumbuh," *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD I*, no. 1 (2012): 3-4.

Hal lain dikemukakan oleh Montolalu, manfaat berhitung awal adalah sebagai berikut:

- a. Mengoptimalkan fungsi otak. Pembelajaran berhitung awal terbukti sangat berguna dalam mengoptimalkan fungsi-gungsi otak (otak kanan khususnya) yang meliputi daya analisa, ingatan, logika, visi, kemandirian, ketekunan, penemuan dan penerapan. Dengan memahami disiplin dasar eksakta ini, manusia diharapkan dapat menguasai dan menggunakan secara optimal seluruh potensi dan kreativitas yang ada dalam menyerap ilmu-ilmu yang tentunya akan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Melatih daya imajinasi dan kreativitas, logika, sistematisa berpikir, daya konsentrasi dan daya ingat. Ini dicapai dengan melatih otak kiri dan kanan menjadi lebih aktif melalui pembelajaran berhitung.
- c. Meningkatkan kecepatan, ketepatan dan ketelitian dalam berpikir.
- d. Menjadi lebih sensitif terhadap aransemen spatial akibat pengaruh dari membayangkan sempoa dalam otak kita.
- e. Untuk anak-anak yang suka lalai menghafal rumus perkalian, mental aritmatika sangat membantu.
- f. Menumbuhkan rasa percaya diri dan sikap mental positif, terutama dalam menghadapi soal-soal matematika atau berhitung.¹⁰³

Dari beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan berhitung anak usia dini di Taman Kanak-kanak yaitu untuk memberikan dasar-dasar berhitung agar anak memiliki kesiapan saat memasuki jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD). Berhitung permulaan di TK, dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis dan sistematis melalui pengamatan yang dilakukan anak terhadap benda-benda nyata yang berada di lingkungan anak, sehingga mengembangkan keterampilan berhitung dalam kesehariannya di kehidupan bermasyarakat.



¹⁰³ Fiska Fara, Rosita Wondal, Nurhamsa Mahmud, "Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak," *Cahaya PAUD: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 1 (2020): 74–75.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak, Amini. "Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 4, No. 1 (2020): 77–89.
- Ambarini, Novalta Dwi. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Celemek Hitung (Penelitian Tindakan Pada Anak Usia 4-5 Tahun)." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 3, No. 2 (2016): 130.
- Annisa Fitri, Nurhafizah. "Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak TK." *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 4, No. 1 (2020): 7–13.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- Arwendis Wijayanti, Arum Dwi Rahmawati. "Penggunaan Media Kartu 'HIPAT' Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak TK." *Jurnal Penelitian Pendidikan* Vol. 11, No. 1 (2019): 1578–85.
- Asmariyani. "Konsep Media Pembelajaran PAUD." *Jurnal Al-Afkar* v, no. 1 (2016): 34.
- Asmarnis, Nofri Yuhelman, Rosa Murwinda. "Media Dan Efektifitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan Yang Berdaya Saing Tinggi." *Jurnal Zarah*, Vol. 4, No. 1 (2016): 37–41.
- Asmawati, Luluk. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Ayu, Shinta. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jakarta: Diva Press, 2014.
- Ayu Sri Lestari, Raga, Wawan Sudatha. "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan." *E-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2, No. 1 (2014).
- Ayu Suryastini, Wiryia, Rahayu Ujjanti. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK." *E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha* Vol. 2, No. 1 (2014).
- Badru Zaman, Dkk. *Media Dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Cholid Narbuko, Abu Achmadi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2011.
- Depdiknas. *Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2007.
- . *Petunjuk Pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar, Penilaian, Pembuatan Dan Penggunaan Sarana (Alat Peraga) Di TK*. Jakarta, 2010.
- Dhieni, Nurbiana. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2012.
- Diane E. Papalia, et. al. *Human Development (Psikologi Perkembangan)*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Dwi, Ratnasari, and Ade Chandra. "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." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 01, No. 01 (2019): 32–45.
- Elan, Didin Abdul Muiz L, Feranis. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan

- Mengenal Bentuk Geometri.” *Jurnal PAUD Agapedia* Vol. 1, No. 1 (2017): 66–75.
- Erlina, Betti. “Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Keranjang Tempurung Dan Biji Salak Di Taman Kanak-Kanak PK3A Baruah Kecamatan Payakumbuh.” *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD* Vol. I, No. 1 (2012): 3–4.
- Eti Hadiati, Fidrayani. “Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini.” *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol. 2, No. 1 (2019): 69–78.
- Fadillah, Muhammad. *Desain Pembelajaran PAUD, Tinjauan Teoritik Dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2012.
- Fariyah, Himmatul. “Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Stick Angka.” *Jurnal Teladan*, Vol. 2, No. 1 (2017): 2.
- Fiska Fara, Rosita Wondal, Nurhamsa Mahmud. “Kajian Penerapan Permainan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak.” *Cahaya PAUD: Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.3, No. 1 (2020): 74–75.
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni, 1980.
- Hartati, S. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, 2005.
- Hartono. “Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut QS. An-Nahl:78.” *Jurnal INSANIA* Vol. 18, No. 2 (2013): 311–26.
- Herawati, Bachtiar S. Bachari. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa, Jilid 2*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ranggolawe, 2018.
- Hoetomo. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: PT Mitra Pelajar, 2005.
- Indonesia, Departemen Agama Republik. “Al-Quran Dan Terjemah.” Semarang: Toba, n.d.
- Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, Yolanda Bataha. “Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mngondow Selatan.” *E-Journal Keperawatan (e-Kp)*, Vol. 5, No. 1 (2017).
- Isjoni. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Jatmika N, Y. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press, 2012.
- Kartini Kartono, Dali Gulo. *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya, 1987.
- Kemendiknas. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 14 (n.d.).
- Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing, 2016.
- Kunandar. *Guru Profesional Implementasi KTSP Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Grafindo Persada, 2008.
- Kurnia, Rita. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Pekan Baru: Cendikia Insani, 2009.
- Mardalis. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004.
- Muchtar, Jauhari. *Fikih Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005.
- Mudjito. *Pedoman Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas, Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, 2007.

- Muksin. *Bermain Dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011.
- Nasional, Departemen Pendidikan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Novan, Ardy Wiyani. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.
- Novianti, Ria. "Pengembangan Permainan Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Educhild: Pendidikan Dan Sosial* Vol. 4, No. 1 (2015): 61.
- Nurhasanah, Didik Tumiantara. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia Untuk SD Dan SMP*. Jakarta: Bina Sarana Pustaka, 2007.
- Nurmi. "Skripsi Penerapan Permainan Leg Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Behitung Permulaan Pada Anak Di RA Nurinsani Tanaraung Kabupaten Gowa." UIN Alauddin Makasar, 2015.
- Nurwita, Syisva. "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Mortorik Halus Anak Di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang." *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 3, No. 4 (2019): 803–10.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor. *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Madya Duta Jakarta, 2014.
- Patilima, Hamid. *Metode Pengembangan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2005.
- Qardhawi, Yusuf. *Alquran Berbicara Tentang Akal Dan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Gema Insani Press, 1998.
- Ririn Marlina, Purwadi. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Struktural Permainan Ular Tangga TK Marta'ush Shibyan Singocandi Kudus." *Jurnal Penelitian PAUDIA*, Vol. 3, No. 2 (2014): 72–73.
- Rosma. "Skripsi Penanganan Anak Hiperaktif Melalui Terapi Permainan Puzzle (Study Kasus) Di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung." Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Sadirman, Arief S, Dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Sakti, Indra. "Korelasi Pengetahuan Alat Praktikum Fisika Dengan Kemampuan Psikomotorik Siswa." *Jurnal Exacta IX*, no. 1 (2011): 67–76.
- Saputra, Aidil. "Pendidikan Anak Pada Usia Dini." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 192–208.
- Shalahuddin, Mahfud. *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam, 1986.
- Smith, Susan Sperry. *Early Childhood Mathematics Fourth Edition*. New York: Pearson Edication, 2009.
- Soehardi, Sigit. *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: BPFE UST, 2003.
- Soerjono, Soekanto. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI-Press, 1999.
- Sriningsih. *Mengembangkan Kemampuan Akademik Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014.
- . *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2008.

- Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2013.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Sunarti, Selly Rahmawati. *Penilaian Dalam Kurikulum 2013 Membantu Guru Dan Calon Guru Mengetahui Langkah-Langkah Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Andi, 2014.
- Susanto, Ahmad. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016.
- . *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Yulianty, Rani. *Pemmainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara, 2008.

