



Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Puzzle Angka Pada Anak Usia Dini Di Ra Islamiyah Kecamatan Negerikaton Pesawaran

Esa Zulfa Abidah¹, Annisa Herlida Sari²

¹²Prodi PIAUD, Institut Agama Islam Negeri Metro
esazulfaa@gmail.com

Abstract

This research is a Classroom Action Research (PTK). This study was carried out in 2 cycles with 4 meetings in each cycle. So, the total became 8 meetings. Each cycle consists of 4 stages of activity, namely planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques use observation, interview, and documentation techniques. Based on the results of cognitive development of group A children in the first cycle of the 4th meeting, there were as many as 4 children who had not reached the Undeveloped (BB) assessment indicator or equivalent to 30%. Furthermore, there are 3 children with the Beginning to Develop (MB) assessment indicator or equivalent to 20%, and there are 3 children with the Developing according to expectations (BSH) assessment indicator or equivalent to 20% and there are as many as 4 children with the Very Good Development (BSH) assessment indicator or equivalent to 30%. In the second cycle of the 4th meeting, it was found that there were no children with the Undeveloped (BB) assessment indicator but there were 3 children with the Starting to Develop (MB) assessment indicator or equivalent to 20%, then there were 6 children with the Developing according to expectation (BSH) assessment indicator or equivalent to 45% and there were 5 children with the Very Good Development (BSH) assessment indicator or equivalent to 35%. So from this study it can be concluded that the development of cognitive abilities of group A children through numeracy activities Beginnings through number puzzles increased.

Keywords: *Early Childhood, Beginning Numeracy, Puzzles*

Abstrak

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan disetiap siklusnya. Jadi, total keseluruhan menjadi 8 kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil perkembangan kognitif anak kelompok A pada siklus

I pertemuan ke 4 terdapat sebanyak 4 anak yang belum mencapai indikator penilaian Belum Berkembang (BB) atau yang setara dengan 30%. Selanjutnya, terdapat sebanyak 3 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) atau yang setara dengan 20%, dan terdapat sebanyak 3 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) atau yang setara dengan 20% serta terdapat sebanyak 4 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSH) atau yang setara dengan 30%. Pada siklus II pertemuan ke 4 didapatkan hasil bahwa sudah tidak ada anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) namun terdapat sebanyak 3 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) atau yang setara dengan 20%, selanjutnya terdapat sebanyak 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) atau yang setara dengan 45% serta terdapat sebanyak 5 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSH) atau yang setara dengan 35%. Maka dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan kognitif anak kelompok A melalui kegiatan berhitung Permulaan melalui puzzle angka meningkat.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Berhitung Permulaan, Puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan bagi anak usia (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian berbagai insentif yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani, agar siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Melalui PAUD diharapkan anak mampu mencapai potensinya secara maksimal, antara lain mengembangkan nilai-nilai moral dan agama, fisik, sosio-emosional, linguistik, seni, sejumlah keterampilan dan teknik yang sesuai dengan perkembangannya. dan termotivasi, sikap belajar kreatif.¹

Pendidikan sangat penting di tujukan pada anak usia dini (AUD) yang terdapat dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 peraturan pemerintah tentang pendidikan anak usia dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa "Pendidikan Anak Usia Dini (AUD) adalah suatu upaya pembinaan yang di tunjukan kepada anak sejak lahir sampai berusia 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".² Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditujukan

¹ Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta, 2017),16.

² Kemendibud No. 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.

kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, memberikan dorongan pedagogis bagi pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak siap untuk menempuh pendidikan lebih lanjut.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah mencerdaskan anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang pada tingkat perkembangan anak sehingga anak siap untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya. Mempelajari matematika membutuhkan banyak hafalan, menghitung atau urutan angka. Menunjukkan aritmatika membutuhkan konsep-konsep matematika yang dapat dipelajari melalui bermain sambil belajar.³ Penggunaan media dalam pendidikan matematika anak usia dini khususnya pada tahap pengenalan konsep bilangan bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak terhadap bilangan dan operasi bilangan dengan benda konkrit, sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan matematikanya untuk jenjang selanjutnya.

Pentingnya pengembangan PAUD melalui berhitung permulaan sesuai Permendiknas No. 137 Tahun 2014 Nasional PAUD terdapat beberapa aspek yang di capai yaitu meliputi nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosialemosiaonal serta seni. Dengan adanya media *puzzle* angka tersebut, anak mampu meningkatkan kemampuan kognitif salah satunya melalui berhitung permulaan (1-10), dimana anak bisa mengasah kecerdasan dalam hal berfikir secara logis dan simbolik terkait dengan berhitung permulaan anak usia dini. Maka kemampuan berhitung sangat dibutuhkan oleh anak usia dini karena ditunjukan dapat menstimulasi kemampuan berfikir serta memiliki kesiapan belajar matematika pada tingkat yang lebih tinggi.

Berdasarkan pra-survey yang telah di lakukan oleh peneliti di RA Islamiyah Kecamatan Negerikaton Pesawaran Kelompok A yang berjumlah 14 dari jumlah anak tersebut ada 10 anak yang belum mampu mengenal lambang bilangan. Ketika diminta maju untuk berhitung, bilangan atau benda yang ditunjuk anak masih ada yang terlewati sehingga antara bilangan yang diucapkan dengan yang dihitung anak belum

³ Suarsih, Istiarini, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Asri Serpong Kota Tangerang Selatan.” *Ceria*, (Journal Program Study Pendidikan Anak Usia Dini, no 2 2018),51.

sesuai. Saat diminta untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak juga masih kesulitan dalam membedakan bentuk angka. Kemudian saat guru meminta anak untuk menebalkan garis dan menebak angka menggunakan kartu angka, anak masih merasa kebingungan dan kegiatan pembelajaran pengenalan angka ini kurang menarik. Kondisi inilah yang memotivasi peneliti untuk memberikan pengenalan dalam kemampuan berhitung permulaan pada anak melalui *puzzle* angka.

Adapun hambatan yang terjadi di RA Islamiyah Kecamatan Negerikaton Pesawaran Kelompok A, media yang digunakan di sekolah untuk mengenalkan angka kepada anak hanya menggunakan kartu angka dan menebalkan garis hal tersebut membuat anak merasa jenuh dan monoton ketika belajar angka, serta kurang efektifnya dalam kegiatan pembelajaran disebabkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara dua sesi. Dimana kelompok A melakukan pembelajaran pada pukul waktu 07.30-10.00 WIB sedangkan kelompok B pada pukul waktu 10.15-11.00 WIB. Untuk itu salah satu upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak melalui *puzzle* angka sangat efektif untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif anak usia dini.⁴ Dalam hal ini, anak melatih kecerdasan dalam berpikir logis dan simbolik terkait aritmatika oleh karena kurangnya penggunaan media *puzzle* angka pada kegiatan belajar mengajar peneliti menggunakan media *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah di sebutkan di atas, peneliti melakukan penelitian mengenai upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan melalui *puzzle* angka. Solusi yang penulis tawarkan dalam penelitian ini adalah untuk menjawab permasalahan: (1). Kemampuan berhitung permulaan pada anak di RA Islamiyah, (2). Guru jarang menggunakan media *puzzle* untuk melatih kemampuan berhitung permulaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui manfaat media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini di RA Islamiyah Kecamatan Negeri Katon Pesawaran.

⁴ Rahma, (*Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A Di Paud Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan*. 2021), 19

Adapun beberapa penelitian yang relevan di antaranya adalah Penelitian yang di lakukan oleh Rahma Safitri yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Angka dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.” Dari penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* angka dapat membantu mengoptimalkan kemampuan berhitung permulaan, dengan indikator di antaranya mengenal lambang bilangan, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. Jadi kemampuan berhitung permulaan angka sudah mulai berkembang dengan optimal melalui media *puzzle* angka tersebut.⁵

Penelitian relevan lain yang dilakukan oleh Inggried Claudia Muloke, Amatus Yudi Ismanto, dan Yolanda Bataha yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh alat permainan edukatif (*puzzle*) terhadap perkembangan kognitifnya. Kemudian penelitian ini menggunakan metode pendekatan *one group pretes-post test design*. Jadi perkembangan stimulasi melalui alat permainan edukatif (*puzzle*) sudah berkembang sesuai harapan.⁶

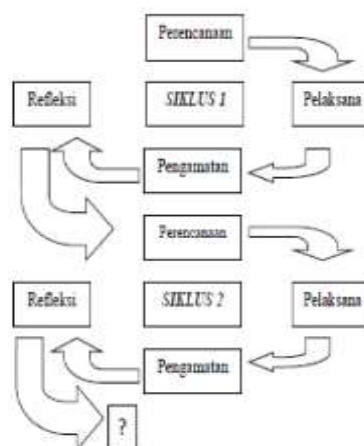
Kemudian, Ayu astuti manurung dan jasper simanjutak, telah melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Santa Lusia Batang Kuis Kecamatan Percut Sei Tuan Kota Medan” peneliti telah meneliti ada permasalahan yang ditemukan di TK Santa Lusia Batang Kuis yaitu kemampuan kognitif anak belum berkembang secara optimal penelitian yang diguanakn menggunakan penelitian penelitian True Eksperimen dengan bentuk Posttest Only Control Group Design. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Pada proses dalalam penelitian ini hasil analisis data, peneliti

⁵ Rahma, “Penggunaan Media *Puzzle* Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A di PAUD Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan.” (Skripsi, Bandar Lampung, Uiversitas Islam Negeri Raden Intan Lampung: 2021),33.

⁶ Muloke, Ismanto, Bataha, “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.”¹¹

sebelumnya memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, berdasarkan hasil tersebut hipotesis menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan permainan *puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap kognitif anak yaitu dari hasil uji hipotesis hitung $(5,69) > \text{tabel } (1,701)$.

Penelitian ini memiliki permasalahan dan berkaitan dengan variabel bebas dan variabel terikat. Variabel independen adalah media *puzzle* angka. Dengan media *puzzle* angka anak akan mengenal angka sekaligus dapat menghitung angka 1-10 didalam *puzzle* angka tersebut. Dalam penelitian ini yang menjadi akibat dari variabel bebas adalah meningkatkan kemampuan berhitung permulaan, kemampuan berhitung anak akan mempengaruhi dengan adanya *puzzle* angka. Anak akan menjadi lebih senang dan dapat memecahkan masalahnya sendiri. Penelitian ini dilakukan di RA Islamiyah Kecamatan Negerikaton Kabupaten Peswara. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A usia 4-5 Tahun dengan jumlah 14 orang anak dengan berbagai macam latar belakang yang berbeda, penelitian ini dilakukan secara berkolaborasi dengan guru kelas. Sedangkan dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.



Gambar 1. Siklus yang dikembangkan oleh Suharsimi Arikunto dalam Penelitian Tindakan Kelas⁷

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta,2017),hal.42.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan secara bersama-sama, dalam hal ini peneliti sebagai guru yang melaksanakan proses pembelajaran dan bekerjasama dengan guru kelas sebagai kolaborator. Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung permulaan di RA Islamiyah Negerikaton pesawaran melalui alat permaiana edukatif yaitu *puzzle* angka.

Hasil penelitian ini diuraikan dalam tahapan atau siklus yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus pertama terdiri dari 4 kali pertemuan dan siklus kedua terdiri dari 4 kali pertemuan. Data upaya peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui alat permaiana edukatif yaitu *puzzle* angka diamati dalam lembar observasi pada saat proses belajar mengajar, wawancara guru kelas, dokumentasi pembelajaran serta dengan praktik langsung.

Kegiatan penelitian dijalankan serentak dengan tindakan atau proses pembelajaran yang berlaku. Pelaksanaan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan alat berupa lembaran penilaian. Lembaran penilaian yang disediakan adalah dalam bentuk lembaran penilaian untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak melalui kegiatan berhitung permulaan melalui *puzzle* angka. Hasil penilaian yang diperoleh dalam siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Siklus I

Indikator Perkembangan Kognitif	Keterangan	Jumlah Siswa			
		Siklus I			
		P1 (CO.1.1)	P2 (CO.1.2)	P3 (CO.1.3)	P4 (CO.1.4)
a. Mengenal konsep lambang angka 1-10	Belum Berkembang (BB)	6	5	4	3
	Mulai Berkembang (MB)	2	3	4	4

b. Membilang dengan menunjuk benda 1-10	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	3	3	3
c. Menyusun <i>puzzle</i> angka 1-10	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3	3	3	4
d. Menunjuk lambang angka 1-10.					
e. Memasang benda dengan lambang angka 1-10					
f. Membuat urutan angka 1-10					

Keterangan :

P1 : Pertemuan 1

P2 : Pertemuan 2

P3 : Pertemuan 3

P4 : Pertemuan 4

CO.1.1 : Catatan Observasi Siklus 1 Pertemuan 1

CO.1.2 : Catatan Observasi Siklus 1 Pertemuan 2

CO.1.3 : Catatan Observasi Siklus 1 Pertemuan 3

CO.1.4 : Catatan Observasi Siklus 1 Pertemuan 4

Tabel 2 Hasil Observasi Siklus II

Indikator Perkembangan Kognitif	Keterangan	Jumlah Siswa			
		Siklus I			
		P1 (CO.1.1)	P2 (CO.1.2)	P3 (CO.1.3)	P4 (CO.1.4)
a. Mengenal konsep lambang angka 1-10	Belum Berkembang (BB)	4	2	0	0
	Mulai Berkembang (MB)	3	4	4	3
b. Membilang dengan menunjuk benda 1-10	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	4	5	6
	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4	4	5	5
c. Menyusun puzzle angka 1-10					
d. Menunjuk lambang angka 1-10.					
e. Memasang benda dengan lambang angka 1-10					
f. Membuat urutan angka 1-10					

Keterangan :

P1 : Pertemuan 1

P2 : Pertemuan 2

P3 : Pertemuan 3

P4 : Pertemuan 4

CO.1.1 : Catatan Observasi Siklus 2 Pertemuan 1

CO.1.2 : Catatan Observasi Siklus 2 Pertemuan 2

CO.1.3 : Catatan Observasi Siklus 2 Pertemuan 3

CO.1.4 : Catatan Observasi Siklus 2 Pertemuan 4

Penelitian siklus I dilakukan dalam 4 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama dengan tema binatang dengan sub tema binatang darat, pertemuan kedua dengan dengan tema binatang semesta dengan sub tema binatang darat, pada pertemuan ketiga dengan tema binatang dan subbinatang darat, dan pada pertemuan keempat dengan tema binatang dengan sub tema binatang darat. Pada siklus ini pembelajaran dilakukan di kelompok A yang diikuti sebanyak 14 anak.

Pada siklus I pertemuan I didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan mengenal konsep angka dengan menghitung ayam belum mendapatkan hasil sesuai indicator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 1 didapat sebanyak 6 anak dengan indicator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 45%, 2 anak dengan indicator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 15%, 3 anak dengan indicator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 20%, dan 3 anak dengan indicator penilaian Berkembang Sangat Baik setara dengan 20%.

Setelah didapatkan hasil demikian, dilanjutkan dengan dilakukan pertemuan ke 2 pada siklus I dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan menghitung gambar bebek menggunakan *puzzle* angka belum mendapatkan hasil sesuai indicator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 2 didapat sebanyak 5 anak dengan indicator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 35%, 3 anak dengan indicator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 25%, 3 anak dengan indicator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 25%, dan 3 anak dengan indicator penilaian Berkembang Sangat Baik setara dengan 25%.

Setelah didapatkan hasil pada pertemuan ke 2 maka dilanjutkan dengan pertemuan ke 3 pada siklus I dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan memasukan bola ke dalam keranjang sesuai angka belum mendapatkan hasil sesuai indicator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 3 didapat sebanyak 4 anak dengan indicator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 30%, 4 anak dengan indicator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 30%, 3 anak dengan indicator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 20%, dan 3 anak dengan indicator penilaian Berkembang Sangat Baik setara dengan 20%.

Setelah didapatkan hasil pada pertemuan ke 3 maka dilanjutkan dengan pertemuan ke 4 pada siklus I dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan menyusun *puzzle* angka sesuai jumlah gambar ulat belum mendapatkan hasil sesuai indicator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 4 didapat sebanyak 4 anak dengan indicator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 30%, 3 anak dengan indicator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 20%, 3 anak dengan indicator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 20%, dan 4 anak dengan indicator penilaian Berkembang Sangat Baik setara dengan 30%.

Penelitian pada siklus II dilakukan setelah didapatkan hasil refleksi dalam siklus I. Penelitian Siklus II dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema buah buahan dan sub tema buah mangga, kemudian pada pertemuan ke 2 dengan tema buah-buahan dengan sub tema buah apel, pada pertemuan ke 3 dilaksanakan dengan tema buah-buahan dengan sub tema semangka sub tema buah semangka dan pada pertemuan keempat dilaksanakan dengan tema buah-buahan dengan sub tema buah jeruk . Pada siklus ini pembelajaran dilakukan di kelompok A yang diikuti sebanyak 14 anak.

Pada siklus II pertemuan I didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan menghitung buah-buahan belum mendapatkan hasil sesuai indicator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 1 didapat sebanyak 4 anak dengan indicator penilaian Belum Berkembang (BB) setara

dengan 30%, 3 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 20%, 3 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 20%, dan 4 anak dengan indicator penilaian Berkembang Sangat Baik setara dengan 30%.

Setelah didapatkan hasil demikian, dilanjutkan dengan dilakukan pertemuan ke 2 pada siklus II dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan Menyusun *puzzle* angka belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 2 didapat sebanyak 2 anak dengan indicator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 15%, 3 anak dengan indicator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 20%, 5 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 35%, dan 4 anak dengan indicator penilaian Berkembang Sangat Baik setara dengan 30%.

Setelah didapatkan hasil pada pertemuan ke 2 maka dilanjutkan dengan pertemuan ke 3 pada siklus II dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan menyusun *puzzle* angka sesuai dengan jumlah buah belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus II pertemuan ke 3 didapat sebanyak 0 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 0%, 4 anak dengan indkator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 30%, 5 anak dengan indicator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 35%, dan 5 anak dengan indicator penilaian Berkembang Sangat Baik setara dengan 35%.

Setelah didapatkan hasil pada pertemuan ke 2 maka dilanjutkan dengan pertemuan ke 4 pada siklus II dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kognitif melalui kegiatan menunjuk *puzzle* angka sesuai dengan warna buah belum mendapatkan hasil sesuai indicator keberhasilan. Dimana pada siklus II pertemuan ke 4 didapat sebanyak 0 anak dengan indicator penilaian Belum Berkembang (BB) setara dengan 0%, 3 anak dengan indicator penilaian Mulai Berkembang (MB) setara dengan 20%, 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH) setara dengan 45%, dan 5 anak dengan indicator penilaian Berkembang Sangat Baik setara dengan 35%.

SIMPULAN

Bedasarkan hasil dari proses pembelajaran dengan peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan berhitung permulaan melalui *puzzle* angka yang pada penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan kognitif anak meningkat melalui kegiatan berhitung permulaan melalui *puzzle* angka di RA Islamiyah Kecamatan Negerikaton Pesawaran. Kesimpulan tersebut didukung oleh fakta hasil penelitian yaitu yang menunjukkan adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan kognitif anak kelompok A RA Islamiyah Kecamatan Negerikaton Pesawaran melalui kegiatan pencampuran warna bahwa pada siklus I menunjukkan perkembangan yang diperoleh ialah 30% dalam kriteria Belum Berkembang (BB), 20% dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), 20% dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 30% kriteria anak dalam Berkembang Sangat Baik (BSB) serta anak cukup tertarik dengan kegiatan ini karena anak dapat berhitung permulaan angka 1-10 melalui *puzzle* angka, menyebutkan angka 1-10 dan dapat membedakan angka 1-10. Pada siklus II keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan sudah mencapai 0% dalam kriteria Belum Berkembang (BB), 20% dalam kriteria Mulai Berkembang (MB), 45% dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 35% kriteria anak dalam Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar anak kelompok RA Islamiyah Kecamatan Negerikaton Pesawaran dalam meningkatkan kemampuan kognitif melalui kegiatan berhitung permulaan melalui *puzzle* angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mubarak, A. A. S., & Amini, A. (2019). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77-89. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>.
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77-86. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446>.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Profesi Guru, 3(3), 416-426.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>.
- Farihah, H. (2017). Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain stick angka. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1).
<https://doi.org/10.29062/seling.v3i1.198>
- Fauziah, N., & Sutama, M. P. (2014). Pengaruh Permainan Balok Dan Permainan Dakon Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Ditinjau Dari Kesiapan Sekolah Siswa Tk B Paud Insan Fathonah Bejen Karanganyar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
<https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/32456>
- Muloke, I. C., Ismanto, A. Y., & Bataha, Y. (2017). Pengaruh alat permainan edukatif (puzzle) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di desa linawan kecamatan pinolosian kabupaten bolaang mongondow selatan. *Jurnal Keperawatan*, 5(1). <https://doi.org/10.35790/jkp.v5i1.14718>.
- Mulyani, Novi. (2018). Perkembangan Dasar Anak Usia Dini. Gava Media
<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1145454>.
- Novianti, R. (2015). Pengembangan permainan roda putar untuk meningkatkan kemampuan berhitung angka anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 4(1), 56-63. <http://dx.doi.org/10.33578/jpsbe.v4i1.2803>
- Pendidikan, P. M., & Tahun, K. R. I. N. (2014). tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta. Sujiono, YN (2012). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahma, S. (2021). Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok A Di Paud Kartini Kecamatan Jati Agung Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rizqi, N. A. F. (2017). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan (1-10) Melalui Media Papan Flanel Pada Kelompok A Di Tk Pkk 106 Merten Sanden Bantul. *Pendidikan Guru PAUD S-1*, 6(3), 262-270.
- Sriningsih, N. (2008). Pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Suarsih, S., & Istiarini, R. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Puzzle Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Permata Asri Serpong Kota Tangerang Selatan. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 50-65. <https://doi.org/10.31000/ceria.v7i1.563>.
- Sukardi, H. M. (2022). Metode penelitian pendidikan tindakan kelas: implementasi dan pengembangannya. Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2021). Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori. Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya. Kencana.
- Sukidin, D., & Suranto, D. (2002). Manajemen Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta Insa. Cendekia, 10.
- Zaman, Badru., Hernawan, Asep Herry. (2021). Media Dan Sumber Belajar TK (Edisi 2). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka