

---

## UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP LAMBANG BILANGAN MELALUI MEDIA *PUZZLE* LAMBANG BILANGAN PADA ANAK

Sri Widayani

TK Negeri 1 Sleman, Sleman, D.I Yogyakarta

\*Surel: [widayanisri12@gmail.com](mailto:widayanisri12@gmail.com)

---

### Abstrak

Tujuan Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan melalui media *puzzle* lambang bilangan pada anak-anak kelompok A3 TK Model Kabupaten Sleman. Pelaksanaan Penelitian dilakukan dalam 3 (tiga) siklus, masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data kemampuan mengenal konsep lambang bilangan diperoleh melalui observasi selama proses pelaksanaan tindakan. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan anak-anak kelompok A3 mengenal konsep lambang bilangan mengalami peningkatan, yaitu: 1) Pada indikator menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, kemampuan anak meningkat 15% dari kondisi awal sebelum tindakan dilakukan; 2) Pada indikator membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda-benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) meningkat 30% dari kondisi awal sebelum tindakan dilakukan; 3) Pada indikator menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, meningkat 40% dari kondisi awal sebelum tindakan dilakukan; 4) Pada indikator membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10 meningkat 40% dari kondisi awal sebelum tindakan dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan *puzzle* lambang bilangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan anak-anak kelompok A3 TK Model Kabupaten Sleman.

---

Kata Kunci: Konsep bilangan, lambang bilangan, media *puzzle*

### 1. Pendahuluan

Anak Taman Kanak-Kanak berada pada tahap berpikir pra operasional menurut pendapat Piaget (Upton, 2012). Pada tahap ini, anak masih mengalami kesulitan dalam memahami hal-hal yang bersifat abstrak, sehingga media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu anak dalam memahami hal tersebut. Penggunaan media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih konkret dan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Rahadi, 2003). Hasil observasi yang telah dilakukan guru di kelompok A3 TK Model Kabupaten Sleman, ditemukan anak-anak kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media LKA, buku tulis, atau menggunakan media langsung dengan benda-benda yang ada di dalam maupun di luar kelas.

---

Guru menemukan anak-anak yang rendah kemampuannya dalam mengenal konsep lambang bilangan. Empat anak belum mampu menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benar. Tujuh anak belum mampu membilang dengan tepat. Sepuluh anak belum bisa memasangkan lambang bilangan dengan kumpulan benda 1 sampai 10. Dan sepuluh anak belum mampu mengurutkan lambang bilangan 1 sampai 10. Kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan kemampuan anak dalam mengenal dan mengetahui simbol yang melambangkan banyaknya benda, yang meliputi memahami lambang bilangan, menghubungkan konsep dengan lambang bilangan, memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 (Cahyani, 2020).

Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak harus dirancang dengan menarik agar tidak membosankan bagi anak. Kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi anak dapat dilakukan dengan berbagai media/ permainan. Permainan yang diterapkan sebaiknya yang mengandung unsur edukasi serta sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan anak. Salah satu bentuk permainan yang sesuai untuk anak Taman Kanak-Kanak adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* adalah salah satu permainan yang dapat mengotimalkan kemampuan kecerdasana anak (Mulyaningsih & Palangnan, 2020).

Sesuai Permedikbud No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-Kanak, lingkup perkembangan kognitif dalam aspek berpikir simbolik, anak diharapkan mampu membilang, mengenal konsep bilangan serta lambang bilangan (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Namun kenyataannya masih ditemukan anak-anak Kelompok A3 TK Model Kabupaten Sleman yang masih rendah kemampuannya dalam mengenal konsep lambang bilangan. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru menciptakan media “*Puzzle Lambang Bilangan*”, untuk membantu anak-anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan serta lambang bilangan.

*Puzzle* lambang bilangan merupakan alat peraga modifikasi *puzzle* yang dibuat untuk pengenalan konsep lambang bilangan 1 sampai 10 pada anak Taman Kanak-Kanak kelompok A. *Puzzle* ini terdiri dari papan *puzzle*, sepuluh keping himpunan benda 1 sampai 10, kepingan angka 1 sampai 10, serta bingkai-bingkai himpunan untuk memasangkan gambar himpunan benda dan angka. *Puzzle Lambang Bilangan* sebagai media pembelajaran mempunyai beberapa keunggulan yaitu bisa dibuat sendiri dengan pembiayaan yang relatif murah, menggunakan bahan-bahan yang mudah dicari, bisa digunakan untuk mengembangkan beberapa indikator

---

kemampuan hanya dengan melepas potongan-potongan gambar sesuai dengan indikator kemampuan yang akan dicapai, siswa belajar sambil bermain, sehingga lebih menyenangkan dan bersemangat. Selain itu *puzzle* yang terbuat dari kayu juga dapat bermanfaat untuk perkembangan kognitif, bahasa, fisik dan psikososial siswa (Winarsih & Mas'udah, 2017).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah pada penelitian ini, dirumuskan masalah penelitian tindakan kelas sebagai berikut: 1) Bagaimana penggunaan media *Puzzle* Lambang Bilangan pada anak Kelompok A 3 TK Model Kabupaten Sleman dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep lambang bilangan? 2) Apakah melalui penggunaan media *Puzzle* Lambang Bilangan dapat meningkatkan kemampuan anak Kelompok A 3 TK Model Kabupaten Sleman dalam mengenal konsep lambang bilangan?

## 2. Metode

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelompok A3 TK Model Kabupaten Sleman. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam 3 (tiga) siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa TK Model Kabupaten Sleman Tahun pelajaran 2015/2016 yang berjumlah 20 anak, 11 anak laki-laki, dan 9 anak perempuan.

Penelitian tindakan kelas ini merupakan model penelitian tindakan kelas yang merujuk pada proses penelitian yang dikemukakan oleh Suharsimi (Arikunto, 2006). Penelitian dilakukan dalam berbagai tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan (implementasi) tindakan, (3) pengamatan (observasi), (4) refleksi. Dalam penelitian ini keempat tahapan tersebut dilaksanakan dalam 3 siklus.

Pada siklus I, pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan media *Puzzle* Lambang Bilangan difokuskan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 dan membilang dengan menunjuk benda-benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), langkah-langkah yang dilakukan adalah: (1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) tentang materi pembelajaran yang akan disampaikan pada hari itu sesuai dengan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu *Puzzle* Lambang Bilangan, (2) Mempersiapkan media pembelajaran dan sarana lain yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, (3) Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan yaitu pedoman observasi *check list* untuk mempermudah peneliti mengamati dan mengetahui kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui kegiatan bermain *puzzle* lambang bilangan, serta

---

menyiapkan alat untuk mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan sebagai bukti bahwa anak telah mengikuti pembelajaran mengenal lambang bilangan melalui kegiatan bermain *puzzle* lambang bilangan (4) Melaksanakan tindakan berdasarkan RPPH yang telah dibuat, (5) Melakukan observasi pelaksanaan tindakan dengan dibantu kolaborator (Guru Pendamping), (6) Melakukan refleksi berupa diskusi dengan kolaborator (Guru Pendamping) untuk melakukan evaluasi pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan yaitu melakukan penilaian terhadap proses tindakan yang telah terjadi dan melakukan analisis permasalahan yang muncul, dan mencari alternatif pemecahan masalah terhadap permasalahan yang muncul untuk membuat rencana perbaikan pada siklus berikutnya. Siklus I dilaksanakan dalam 2 (dua) kali pertemuan.

Pada siklus II pelaksanaan kegiatan pembelajaran difokuskan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda-benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) serta menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan kumpulan benda-benda sampai 10, guru melakukan langkah-langkah pelaksanaan seperti di siklus I, kegiatan pembelajaran mengacu pada RPPH siklus II yang dibuat dengan mempertimbangkan kendala yang dialami pada pelaksanaan siklus I yaitu Guru/Observer mengalami kesulitan dalam mengamati siswa yang sedang bermain *puzzle* lambang bilangan karena ada kegiatan-kegiatan pilihan main yang lain di kelas yang memerlukan bimbingan guru, maka untuk RPPH siklus II saat pelaksanaan tindakan dibuat kegiatan-kegiatan pilihan main yang memungkinkan anak bisa bekerja secara mandiri tanpa bimbingan dari guru. Siklus II dilaksanakan dalam 2 (dua) kali pertemuan.

Pada siklus III pelaksanaan kegiatan pembelajaran difokuskan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang dengan menunjuk benda-benda (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda), menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan kumpulan benda-benda sampai 10 serta membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10. Guru melakukan langkah-langkah seperti di siklus I, kegiatan pembelajaran mengacu pada RPPH siklus III. Siklus III dilaksanakan tiga kali pertemuan.

Teknik pengumpulan data hasil penelitian dilakukan dengan cara observasi, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data secara menyeluruh tentang kegiatan guru dan siswa pada tahap implementasi tindakan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini ialah

*check list* dan catatan harian guru. Dokumentasi kegiatan dilakukan untuk lebih mendukung dan memperkuat data yang diperoleh. Dokumentasi hasil penelitaian dilakukan dengan cara mengambil foto, rekaman video, dan suara saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* lambang bilangan. Dokumentasi tersebut untuk merekam proses kegiatan yang telah dilakukan guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Data penelitian dianalisis secara kualitatif berdasarkan hasil catatan harian guru, *check list* lembar observasi dan rekaman video pembelajaran yang telah dilakukan guru peneliti dan guru kolaborator. Analisis data yang dilakukan meliputi kemampuan anak dalam menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, membilang 1 samapi 10 dengan menunjuk benda-benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, serta membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 samapi 10.

Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil antara siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Analisis ini juga digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dan besarnya peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal konsep lambang bilangan. Hasil perbandingan yang diperoleh digunakan untuk mengetahui indikator keberhasilan dan kegagalan dalam setiap siklus, sebagai dasar untuk memperbaiki pada siklus berikutnya. Kriteria yang digunakan untuk mengukur indikator keberhasilan dan kegagalan dalam setiap siklus dicermati melalui keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan evaluasi kegiatan, sejauh mana anak paham dan mengerti konsep lambang bilangan dengan media *puzzle* lambang bilangan sesuai rubrik penilaian kemampuan mengenal konsep lambang bilangan seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Rubrik Penilaian

## Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan dan Lambang Bilangan

No	Indikator	Nilai	Kriteria Penilaian
1	Menyebut urutan bilangan 1 sampai 10	BSH	Anak dapat menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 dengan benar dan lancar
		MB	Anak dapat menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 namun terkadang masih lupa atau melakukan kesalahan

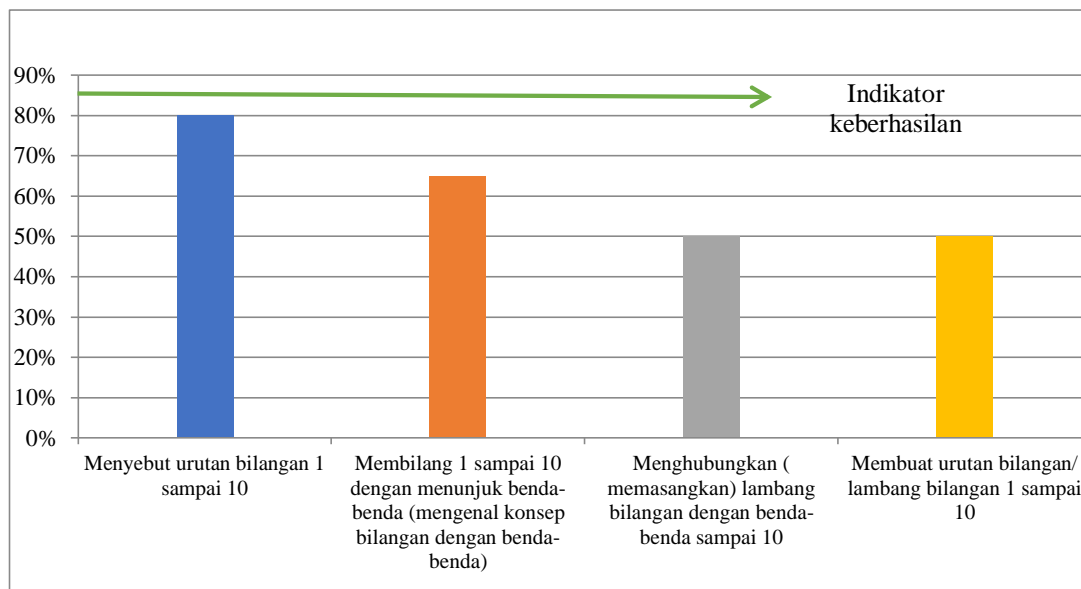
		BB	Anak masih perlu bimbingan guru dalam menyebut urutan bilangan 1 sampai 10
2	Membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda –benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda)	BSH	Anak dapat membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda-benda dengan tepat dan benar.
		MB	Anak dapat membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda-benda namun terkadang masih lupa atau melakukan kesalahan
		BB	Anak masih perlu bimbingan guru dalam membilang 1 sampai dengan menunjuk benda-benda
3	Menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	BSH	Anak dapat menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan 1 sampai 10 dengan kumpulan benda-benda secara tepat dan benar.
		MB	Anak dapat menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan 1 sampai 10 dengan kumpulan benda-benda namun terkadang masih lupa atau melakukan kesalahan
		BB	Anak masih perlu bimbingan guru dalam menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan 1 sampai 10 dengan kumpulan benda-benda
4	Membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10	BSH	Anak dapat membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10 dengan tepat dan benar.
		MB	Anak dapat membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10 namun terkadang masih lupa atau melakukan kesalahan
		BB	Anak masih perlu bimbingan guru dalam membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10

Kriteria untuk mengukur tingkat pencapaian keberhasilan pembelajaran dalam mengenal konsep lambang bilangan dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika total jumlah anak yang mampu mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan media puzzle lambang bilangan diatas 85% anak mencapai kriteria penilaian BSH. Dan proses perbaikan pembelajaran dinyatakan telah mencapai tujuan pembelajaran jika jumlah anak yang paham

atau mengenal lambang bilangan ditambah jumlah anak yang sangat mengenal lambang bilangan di atas 85%.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil pengamatan/observasi pada tahap pra tindakan, diperoleh hasil kemampuan anak mengenal konsep lambang bilangan sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik Data Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan pada Tahap Pra Tindakan

Berdasarkan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada tahap pra tindakan adalah sebagai berikut: 1) indikator pertama yaitu menyebut urutan bilangan 1 sampai 10, persentase anak yang mendapat kriteria baik ada 80% atau sebanyak 18 anak, namun hal tersebut tidak berarti anak sudah menguasai konsep bilangan dengan baik, karena beberapa anak hanya sekedar hafal menyebut urutan bilangan saja; 2) indikator kedua yaitu dapat membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda-benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) persentase anak yang mendapat kriteria baik ada 65% atau sebanyak 13 anak. Hal tersebut dikarenakan saat anak membilang dengan menunjuk benda-benda anak belum tepat dalam menunjuk bendanya atau masih ada bilangan/urutan bilangannya yang terlewat; 3) pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, terdapat 50% atau sebanyak 10 anak yang mendapat kriteria baik. Pada indikator ini, anak masih melakukan

---

kesalahan saat menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda di atas 5, terutama dalam membedakan lambang bilangan 6 dan 9; 4) indikator keempat yaitu membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10, terdapat 50% atau sebanyak 10 anak yang mendapat kriteria baik, pada indikator ini anak-anak masih salah dalam mengurutkan bilangan dan lambang bilangan, terutama bilangan dan lambang bilangan 6 sampai 10.

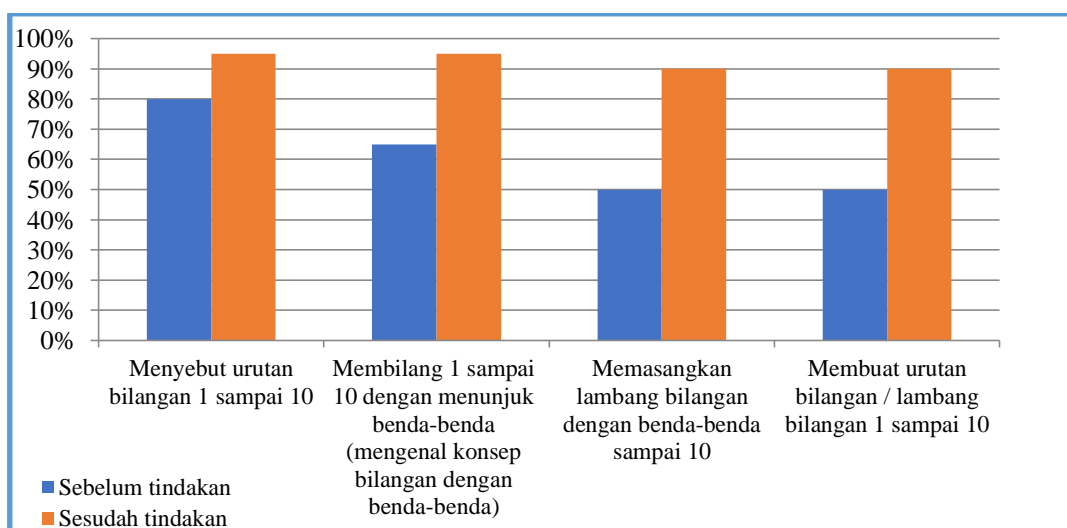
Pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan dengan media *puzzle* lambang bilangan dilakukan sebanyak 3 (tiga) siklus. Peningkatan kemampuan anak dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Peningkatan Hasil Siklus I, II, dan III

Aspek Yang Diamati	Hasil Pengamatan							
	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II		Siklus III	
	Jumlah anak	Persentase (%)	Jumlah anak	Persentase (%)	Jumlah anak	Persentase (%)	Jumlah anak	Persentase (%)
Siswa mau mengikuti permainan	-	-	20	100 %	20	100 %	20	100 %
Siswa antusias	-	-	20	100 %	20	100 %	20	100 %
Siswa bermain-main sendiri	-	-	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Siswa ogah-ogahan	-	-	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Siswa dapat menyebut urutan bilangan 1 sampai 10	16	80 %	19	95 %	19	95 %	19	95 %
Siswa dapat membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda-benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda)	13	65 %	19	95 %	19	95 %	19	95 %
Siswa dapat menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10	10	50 %	-	-	17	85 %	18	90 %
Siswa dapat membuat urutan bilangan dan lambang bilangan 1 sampai 10	10	50 %	-	-	-	-	18	90 %

Dari tabel di atas terlihat bahwa minat dan antusias anak dalam mengikuti kegiatan bermain *Puzzle* Lambang Bilangan pada Siklus I, II, dan III selalu tinggi pada setiap siklus, mencapai 100% anak. Pada akhir siklus III kemampuan anak dalam menyebut urutan bilangan 1 sampai 10 mencapai 95 % atau 19 anak mencapai kriteria baik. Kemampuan membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda-benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda) mencapai 95 % atau 19 anak mencapai kriteria baik. Kemampuan menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10 mencapai 90 % atau 18 anak mencapai kriteria baik. Kemampuan membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10 mencapai 90 % pada atau 18 anak mencapai kriteria baik.

Beberapa penemuan dan hal penting dari pelaksanaan penelitian tindakan adalah: 1) Keaktifan siswa untuk mengikuti kegiatan bermain *Puzzle* lambang bilangan sangat baik. Hal itu terlihat dari antusias anak dalam setiap pertemuan dari siklus I sampai III. Semua anak mau mengikuti permainan yang dilakukan; 2) Kemampuan siswa dalam mengenal konsep bilangan dan lambang bilangan mengalami peningkatan dibandingkan sebelum dilakukan tindakan, terutama pada anak-anak yang awalnya mengalami kesulitan dalam mengenal konsep bilangan / lambang bilangan. Bermain berbeda dengan bekerja, bermain adalah aktivitas yang menyenangkan bagi anak karena dilakukan oleh keinginannya sendiri. Selain itu bermain juga menuntut anak menjadi lebih aktif baik bermain sendiri ataupun berkelompok dengan menggunakan media. (Sholifah & Simatupang, 2016). Peningkatan kemampuan siswa dalam mengenal konsep lambang bilangan dapat digambarkan seperti pada grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan Sebelum dan Sesudah Tindakan

---

Dari grafik di atas dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal konsep lambang bilangan pada anak Kelompok A3 di TK Model Sleman pada tahap sebelum tindakan dan sesudah tindakan sebagai adalah sebagai berikut: 1) Pada indikator pertama yaitu menyebutkan urutan bilangan 1 sampai 10, persentase anak yang mendapat kriteria BSH sebelum tindakan dilakukan ada 80%, setelah dilakukan tindakan anak yang mendapat kriteria BSH 95%, meningkat 15 % dari kondisi awal sebelum tindakan dilakukan; 2) Pada indikator kedua yaitu dapat membilang 1 sampai 10 dengan menunjuk benda-benda (mengenal konsep bilangan dengan benda-benda), persentase anak yang mendapat kriteria BSH sebelum tindakan dilakukan ada 65%, setelah dilakukan tindakan anak yang mendapat kriteria BSH 95%, meningkat 30 % dari kondisi awal sebelum tindakan dilakukan; 3) Pada indikator ketiga yaitu dapat menghubungkan (memasangkan) lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, terdapat 50% anak yang mendapat kriteria BSH sebelum tindakan dilakukan, setelah dilakukan tindakan anak yang mendapat kriteria BSH ada 90 %, meningkat 40 % dari kondisi awal sebelum tindakan dilakukan; 4) Pada indikator keempat yaitu membuat urutan bilangan / lambang bilangan 1 sampai 10 terdapat 50% anak yang mendapat kriteria BSH, setelah dilakukan tindakan anak yang mendapat kriteria BSH ada 90 %, meningkat 40 % dari kondisi awal sebelum tindakan dilakukan.

Media pembelajaran anak usia dini merupakan segala sesuatu yang dapat dijadikan alat untuk belajar dan bermain sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan serta keterampilan baik menggunakan model *picture and picture* ataupun *puzzle* (Rahmasari et al., 2019). Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Devi, 2020; Irawan, 2019; Tanjung & Efastri, 2019) bahwa kemampuan mengenal lambing bilangan 1-10 dengan menggunakan *puzzle* memperoleh persentase yang sangat baik.

#### **4. Simpulan**

Sesuai dengan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dilaksanakan dalam penelitian ini, diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan Media *Puzzle* Lambang Bilangan dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep lambang bilangan pada anak-anak kelompok A3 TK Model Kabupaten Sleman. Selain itu penggunaan Media *Puzzle* Lambang Bilangan mampu menciptakan antusias anak dalam proses pembelajaran, proses pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, dapat disarankan: (1) dalam mengenalkan konsep lambang bilangan pada anak-anak Taman Kanak-Kanak guru dapat menggunakan Media *Puzzle* Lambang Bilangan, (2) Guru dapat berkreasi membuat dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan lingkungan dan kebutuhan anak didik.

### Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Ibu Yuliati Indarsih, M.Pd selaku Kepala TK dan SD Model Kabupaten Sleman atas segala dukungan dan arahannya, Ibu Sudarti Winarsih, S.Pd guru pendamping kelompok A3 TK Model Sleman sekaligus sebagai kolaborator penelitian tindakan kelas ini.

### Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Cahyani, A. D. N. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4 – 5 Tahun Melalui Permainan Balok Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(3), 170–179. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i3.25070>
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>
- Irawan, A. I. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah *Puzzle* Angka Pada Kelompok A Di Raudlatul Athfal Babussalam, Krian, Sidoarjo. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 37–49. <https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.503>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini* (pp. 1–76).
- Mulyaningsih, E., & Palangngan, S. T. (2020). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Al-Gurfah: Journal of Primary Education*, 1(1), 29–40.
- Rahadi, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Dirjen

---

Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Rahmasari, S. A., Rintayati, P., & Wahyuningsih, S. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture pada Anak Kelompok A di TK Angkasa Lanud Adi Soemarmo. *Jurnal Kumara Cendikia*, 7(3), 314–323.
- Sholifah, & Simatupang, N. D. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Puzzle 2 Keping. *Jurnal PAUD Teratai*, 05(02), 89–93.
- Tanjung, N., & Efastri, S. M. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Puzzle Jam Anak Usia 4-5 tahun Di PAUD Generasi Bangsa Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 13–24. <https://doi.org/10.35393/1730-006-002-014>
- Upton, P. (2012). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Winarsih, & Mas'udah. (2017). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-10 Melalui Media Biji-Bijian Pada Kelompok A di TH Darul Hikmah 2 Karanganyar Jombang. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(3), 1–6.