

BAB II KERANGKA TEORI

A. Media Puzzle Angka Dalam Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Siswa

1. Media Puzzle Angka

a. Pengertian Media

Media merupakan suatu alat yang digunakan atau dimanfaatkan untuk merangsang daya pikir, perhatian, perasaan, dan kemampuan anak. Dengan demikian kita bisa memahami pula bahwa media yang digunakan haruslah mampu membawa anak kepada dunia mereka. Dunia anak adalah dunia yang bebas dan murni untuk menciptakan berbagai hal yang kreatif, berekspresi, bermain, dan belajar. Jikapun akan mengajarkan belajar baca, tulis, dan berhitung bagi anak maka harus melalui kegiatan yang menyenangkan dan tidak formal, sehingga dirasakan sebagai sebagian dari kegiatan bermain. Janganlah halite seperti dipaksakan, sebab bila hal itu terjadi maka akan membuat psikis anak menjadi sakit. Anak TK perlu belajar secara konstruktif, terus menerus mengembangkan kemampuan melalui permainan, melalui hal konkrit yang dapat dijangkau panca indra anak secara dekat. Sehingga ia mampu mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada diri anak. Pemahaman disini tidak hanya terbatas kepada sarana dan wahana fisik untuk menyalurkan pesan melainkan juga mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.¹

Yang termasuk perangkat media adalah *material, equipment, hardware, dan software*. Istilah *material* berkaitan erat dengan istilah *equipment* dan istilah *hardware* berkaitan dengan istilah *software*. *Material* (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan di sampaikan kepada audient dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat

¹Sujiono, Nurani, Dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), 9.

overhead, film, filmstrip, dan film slide, gambar, grafik, dan bahan cetak. Sedangkan *equipment* (peralatan) ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audien, misalnya proyektor film slide, video tape recorder, papan tempel, papan flanel. Istilah *hardware* dan *software* tidak hanya dipakai dalam dunia komputer, tetapi juga untuk semua jenis media pembelajaran. Contoh, isi pesan yang disimpan dalam transparansi OHP, kaset audio, kaset video, dan film slide.²

1) Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran ini mempunyai nilai dan manfaat sebagai berikut:

- a) Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak
- b) Menghadirkan objek-objek yang terlalu beerbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar
- c) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil
- d) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.³

2) Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai berikut:

- a) Memberi informasi dalam pembelajaran
- b) Memperbanyak dan kelengkapan informasi dan pengetahuan
- c) Meningkatkan motifasi dalam belajar
- d) Memperbanyak variasi pembelajaran
- e) Memasukkan pengertian da pengetahuan melalui media pembelajaran kepada anak
- f) Dapat disenangi anak anak usia dini karena sesuai pada usianya
- g) Dapat dengan mudah diterima oleh anak anak dan sangat berkesan dalam transfer pengetahuan pada anak.⁴

²Daryanto, *Media Pembelajaran*, Cet-1 (Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2016), 16-17.

³ M. Rudy Sumiharsono, Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, 15-16.

⁴ Kasimin, Dkk, *Media Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*, (Yogyakarta: CV Orbitrust Corp, 2012), 75.

Diantara kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan
- b) Mengatasi keterbelakangan ruang
- c) Mengatasi sifat positif siswa

Media pembelajaran yang baik yaitu media yang dapat membangkitkan semangat, minat, perhatian, serta ketertarikan siswa. Sehingga dalam penggunaannya harus didesain disesuaikan dengan materi dan usia anak yang diajarkannya. Hal ini dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas siswa dan karakter dengan menggunakan media-media yang menarik dan menyenangkan.⁵

3) Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran

Para ahli mengungkapkan aneka prinsip dalam menggunakan dan mengambil media pembelajaran yang harus terlebih dahulu diperhatikan pendidik sebelum menyajikan pada siswa. Berikut dibawah ini:

- a) Sebaiknya membuat media yang bangak guna dan manfaatnya.
- b) Terbuat dari bahan yang didapat dari sekitar suatu lembaga PAUD yang praktis, atau dapat dibuat dengan barang bekas.
- c) Terbuat dari bahan yang ramah lingkungan dan tidak membahayakan siswa/anak.
- d) Media yang terbuat dapat membangkitkan daya kreativitas anak.
- e) Didesain dengan tingkat usia dan perkembangan pesertadidik.⁶

b. Pengertian Puzzle Angka

Di Indonesia “*puzzle*” dikenal oleh masyarakat Indonesia yaitu bermain teka-teki/bongkar pasang. Dalam pengertiannya “*Puzzle*” berarti suatu permainan yang bisa mengasah ketrampilan anak dalam menyusun kepingan hingga menjadi kesatuan gambar tau warna yang utuh dengan berlogika, dan dapat mengembangkan logika berfikir matematika. Banyak manfaat yang akan didapat

⁵ Mursid, *Belajar Dan Pembelajaran Paud*, Cet-3 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2018), 49.

⁶ Mukhtar Latif, Zukhairina, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*, 158-159.

pada anak-anak yang bermain puzzle, diantaranya yaitu tidak mudah bosan, anak dapat senang karena mereka usia bermain. Juga dapat membantu menambah kemampuan ketrampilan motoric pada anak.⁷

Adapun angka mempunyai makna suatu lambang bilangan yang mempunyai nama dari bilangan tertentu. Bermain puzzle angka juga dapat melatih anak dalam mengenal angka dan bentuknya. Serta melatih ketepatan dalam mengisi ruang kosong yang ada didalamnya. Dengan bermain puzzle anak akan merasa senang dan tidak membosankan bagi anak usia TK. Dalam mengenalkan angka untuk anak-anak lebih menyenangkan jika digunakan media kartu angka dengan tujuan bermain sambil belajar. Sehingga anak betah.

Sehingga dapat dikatakan bahwa puzzle angka merupakan suatu permainan yang bersifat pendidikan yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar atau angka untuk disusun menjadi suatu gambar yang sempurna dan utuh yang dapat membantu meningkatkan berlogika dan melatih pemecahan masalah pada anak. Puzzle dapat didesain kesulitannya sesuai kira-kira kemampuan usia anak.⁸

2. Macam-macam Puzzle

Banyak ragamnya puzzle yang dapat digunakan bermain anak-anak, berikut dibawah ini:

- a. *Spelling Puzzle*, adalah permainan puzzle yang harus disusun menjadi kosakata yang tepat.
- b. *Jigsaw Puzzle*, adalah teka-teki yang berbentuk pertanyaan yang harus dijawab, dari jawaban itu diambil huruf pertama untuk disusun menjadi kata sebuah jawaban pertanyaan terakhir.
- c. *The Think Puzzle*, adalah puzzle yang berupa deskripsi kalimat yang terkait dengan gambar untuk disusun menjadi utuh atau dijodoh-jodohkan.
- d. *The Letter(s) Readness Puzzle*, adalah puzzle yang berupa gambar dilengkapi dengan huruf nama gambar tersebut namun tidak lengkap.

⁷ Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak, Amini, Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4 No 1 (2020): 81.

⁸ Ahmad Aly Syukron Aziz Al Mubarak, Amini, Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka, 82.

- e. *Crossword Puzzle*, adalah teka-teki dari pertanyaan dengan memasukan jawaban tersebut pada kotak-kotak jawaban yang disediakan secara menurun atau mendatar.

3. Manfaat Bermain Puzzle

- a. Dapat membantu meningkatkan konsentrasi anak, ketika bermain puzzle anak dapat melatih sel otaknya. Serta menyelesaikan potongan gambar atau angka yang tercecer.
- b. Terlatih kesabarannya. Kesabaran menjadi tantangan tersendiri bagi anak ketika menggunakan permainan ini.
- c. Melatih sosialisasi. Berkelompok dalam bermain puzzle akan melatih anak untuk bekerjasama dan saling berinteraksi sehingga dapat melatih social anak.⁹

4. Manfaat Media Puzzle Angka

Manfaat media puzzle angka selain yang sudah dipaparkan diatas antara lain sebagai berikut:

- a. Melatih koordinasi mata dengan tangan
- b. Melatih logika penyusunan angka
- c. Melatih motorik halus serta stimulasi kerja otak
- d. Anak dapat mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal.¹⁰

Menurut Yuliani, manfaat penggunaan media puzzle adalah sebagai berikut :

- a. Mengasah otak, kecerdasan otak 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 otak harus mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya satu gambar yang utuh
- c. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju perkembangan ketrampilan membaca

⁹ Ratnasari Dwi Ade Chandra, Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Menenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 36.

¹⁰ Ni Komang Ayu Sri Lestari, Gede Raga, dkk., Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Dalam Pengenalan Bilangan, *Jurnal PG PAUD*, Vol 2 No 1 (2014): 3.

- d. Melatih nalar, bermain puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak karena anak akan menyimpulkan dimana leg kepala, tangan, kaki, dan lainnya sesuai logika
- e. Melatih kesabaran, aktivitas bermain puzzle akan melatih kesabaran karena saat bermain puzzle dibutuhkan kesabaran untuk menyelesaikan permasalahan
- f. Melatih pengetahuan, bermain puzzle memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna, dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lainnya.

Beberapa manfaat tersebut dapat membantu anak dalam mengoptimalkan perkembangannya terutama perkembangan kognitif dalam belajar dan pemecahan masalah. Dari manfaat diatas dapat dilihat bahwa media puzzle dapat digunakan sebagai stimulus perkembangan anak terutama alam perkembangan kognitifnya.¹¹

5. Cara Memainkan Puzzle

- a. Sebelumnya guru mengelompokkan anak-anak dalam beberapa kelompok, serta guru menjelaskan cara bermainnya.
- b. Guru memberi arahan untuk mengamati gambar pada puzzle yang akan dimainkan.
- c. Guru memberi arahan pada anak untuk membongkar puzzle yang utuh dan mengacak acaknya.
- d. Terakhir, guru memberi arahan kepada anak/kelompok untuk menyusun acakan kepingan puzzle tersebut sehingga tersusun rangkaian gambar atau angka yang utuh.¹²

6. Cara Bermain Puzzle Angka

Seperti biasanya cara memainkan puzzle untuk anak TK tidak begitu sulit. Yaitu menyusun kepingan kepingan angka kedalam papan yang disediakan cocokan sesuai bentuk kepingan pada bentuk lubang papan yang kopsong. Dengan

¹¹ Yuliani, Rani, *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*, (Jakarta: Laskar Aksara, 2008), 43.

¹²Ratnasari Dwi Ade Chandra, Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Menenal Angka 1-10 Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 36-37.

demikian diharapkan secara otomatis anak-anak akan mengetahui bentuk bilangan dan urutan hitungannya 1-10.¹³

7. Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Anak

Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan, mak perlu adanya simbol atau lambang bilangan untuk mewakili suatu bilangan. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting bagi perkembangan atau pertumbuhan otak anak. Untuk itu para orang tua harus dapat membantu merangsang perkembangan otak anak dengan memberikan pembelajaran melalui cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satunya dengan bermain puzzle.

Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan suatu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Kemampuan mengenal lambang bilangan/angka anak akan berkembang karena pada puzzle yang dimainkan oleh anak, anak diperintah dengan menyebutkan yang terdapat pada puzzle angka yang terdiri dari angka 1-10 sehingga anak lebih mudah mengenal lambang bilangan/angka.

Susanto menyatakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan atau angka untuk anak TK adalah dengan:

- a. Membilang
- b. Menyebut urutan bilangan dari
- c. Mengenal lambang suatu bilangan
- d. Membuat urutan bilangan dengan benda-benda
- e. Membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.¹⁴

8. Pengenalan Lambang Bilangan

a. Pengertian Lambang Bilangan

Bilangan (numbers) adalah lambang yang menyatakan suatu ukuran kuantitas. Lambang bilangan itu sendiri ada 10, yaitu 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, dan 9. Lambang dari setiap bilangan disebut angka (digit). Masing-masing bilangan tersebut dapat dikombinasikan sesuai dengan nilai yang

¹³ M. Fadlillah, *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*, 146-147.

¹⁴ Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 107.

ditempatinya sehinggal dengan 10 angka tersebut, dapat terwakili semua bilangan yang ada di dunia ini, masing-masing bilangan melambangkan ukuran kuantitas suatu benda.¹⁵

Dalam Ensiklopedia matematika lambang bilangan adalah sesuatu yang abstrak, tidak ada bentuknya, namun ada dalam pikiran. Umumnya lambang bilangan difungsikan untuk menyebut jumlah. Supaya gampang dan mudah dimengerti maka dibuat gambar nyata dalam suatu bilangan gambaran tersebut dimaknai sebagai lambang bilangan. Kemudian lambang bilangan tersebut dimaknai dan dikenal sebagai angka.¹⁶

b. Ruang Lingkup Pengenalan Lambang Bilangan

Dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak biasanya dengan menggunakan cara bermain atau pembelajaran sambil bermain. Karena anak supaya tidak bosan dan lebih mudah memahami dasar-dasar secara perasaan senang. Departemen Nasional telah memberi arahan bahwa matematika merupakan pelajaran yang harus dilakukan secara berkesinambungan dan mengarahkan anak dari konkrit ke arah abstrak dengan tahapan-tahapan tertentu. Tahapan tersebut dapat dilakukan sebagaimana dibawah ini:

- 1) Konkrit, memberikan materi pada anak yang dapat dilihat secara nyata sehingga anak dapat menerima dalam kemampuan verbalnya.
- 2) Visual, melihatkan kepada anak dengan perantara gambar-gambar yang menyenangkan anak tapi gambar yang mewakili konsep.
- 3) Simbol, memperkenalkan symbol-simbol pada anak
- 4) Abstraks, dan anak paham dengan benar atas konsep suatu bilangan¹⁷

¹⁵ Nanang Priatna, Ricky Yuliardi, *Pembelajaran Matematika Untuk Guru SD Dan Calon Guru SD*, Cet-1 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019), 20.

¹⁶ Evi Rine Hastuti, Dkk, *Ensiklopedia Matematika 1*, (2007), 11.

¹⁷ Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Permulaan Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Universitas Tebuka, 2007), 8.

Kemampuan berpikir simbolik untuk anak usia 4-5 tahun menurut Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, yaitu anak mampu membilang banyak benda satu sampai sepuluh, mengenal konsep bilangan, mengenal lambang bilangan. Sementara, di dalam Permendikbud Nomor 146 Tahun 2014 diketahui pula terdapat indikator berpikir simbolik yang menyatakan bahwa anak mampu menghubungkan benda-benda konkret dengan lambang bilangan 1-10.

c. Tahap Mengenalkan Lambang Bilangan

Kelompok matematika yang sudah dapat diperkenalkan mulai dari usia 3 tahun adalah kelompok bilangan (aritmatika, berhitung), pola dan fungsinya, geometri, ukuran-ukuran, grafik estimasi, probabilitas, pemecahan masalah. Penguasaan masing-masing kelompok melalui tiga tahapan, yaitu:

- 1) Tingkat pemahaman konsep
- 2) Tingkat menghubungkan konsep konkret dengan bilangan
- 3) Tingkat lambang bilangan.¹⁸

d. Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Anak Dalam Membilang

- 1) Faktor alamiah. Setiap anak lahir mempunyai potensi, potensi dasar itu akan berkembang secara maksimal setelah mendapat stimulus dari lingkungan. Proses penerimaan melalui piranti ini bersifat alamiah, karena sifatnya alamiah maka anak tidak dirangsang belajar, anak tersebut akan mampu menerima apa yang terjadi di lingkungan sekitarnya
- 2) Faktor perkembangan kognitif. Perkembangan membilang angka 1-10 pada seorang anak seiring dengan perkembangan kognitifnya. Pemerolehan kemampuan membilang angka 1-10 dalam prosesnya dibantu dibantu oleh perkembangan kognitifnya
- 3) Faktor latar belakang sosial. Latar belakang sosial mencakup struktur keluarga, kelompok sosial dan

¹⁸ Okti Syafitri, Rohita, dkk., Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Lambang Bilangan 1-10 Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di BKB PAUD Harapan Bangsa, *Jurnal AL- Azhar Indonesia Seri Humaniora*, Vol 4 No 3 (2018): 5.

- lingkungan budaya memungkinkan terjadinya perbedaan serius dalam belajar
- 4) Faktor motivasi belajar. Motivasi merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keefektifan pembelajaran dalam membilang 1-10 pada anak TK. Motivasi adalah tenaga pendorong yang menyebabkan adanya tingkah laku kearah suatu tujuan tertentu
 - 5) Faktor kemampuan guru. Guru dapat diartikan orang yang bertanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan sasaran anak didik dalam perkembangan jasmani maupun rohaninya agar mencapai tingkat perkembangan yang optimal
 - 6) Faktor sarana dan prasarana. Pengadaan sarana dan alat belajar merupakan langkah guru atau pihak sekolah mewujudkan perencanaan tersebut dibuat sebagai suber belajar, jika guru tidak mewujudkan dalam bentuk pengadaan, tidak akan mencapai hasil yang optimal.¹⁹
- e. Kemampuan-kemampuan Yang Dikemukakan dalam Bilangan dan Operasi Bilangan**
- 1) Berhitung adalah kemampuan untuk menyebutkan angka secara urut dari 1, 2, 3, dan seterusnya
 - 2) Hubungan 1 ke 2 merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengurutkan dan menyesuaikan jumlah angka dengan benda, misalnya jika jumlah angka ada 10 maka anak harus menghubungkan dengan benda yang berjumlah 10
 - 3) Kuantitas merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengetahui jumlah benda dalam satu kelompok dengan menyenut bilangan terakhir sebagai perwakilan dari keseluruhan. Misalnya anak menghitung banyak buku “1, 2, 3, 4, 5” jadi anak menyebutkan ada 5 buku
 - 4) Mengenal dan menulis angka merupakan kemampuan anak dalam memahami 10 simbol dasar (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) dan mengingat dari masing-masing angka tersebut.

¹⁹ Ninik Sofiati, Dewi Komalasari, Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Media Flanel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun, *Jurnal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*, (2016): 2.

Dari uraian di atas dapat di ambil kesimpulan bahwa lambang abstrak, sedangkan lambang bilangan adalah simboyang di gunakan untuk menuliskan bilangan. Angka merupakan simbol atau lambang dari suatu bilangan dapat dikatakan bahwa angka adalah lambang bilangan.²⁰

f. Indikator Konsep Bilangan

Tanda atau indikasi konsep bilangan adalah berikut ini:

- 1) Dapat membunyikan lambang bilangan dengan urut 1-10
- 2) Dapat menyebutkan lambang bilangan dengan menunjuk benda-benda
- 3) Dapat mengurutkan urutan bilangan dengan menunjuk benda-benda
- 4) Dapat mengaitkan lambang bilangan 1-10 menggunakan benda
- 5) Dapat membedakan mana yang sedikit, mana yang sama, mana yang banyak.²¹

B. Penelitian Terdahulu

Untuk bahan membandingkan susunan penelitian ini peneliti akan menjelaskan dan menyebutkan mengenai penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain tentunya yang seirama dalam tema peneliti saat ini. Membandingkan dengan penelitian yang pernah dilakukan peneliti lain tujuannya yaitu sebagai kedetailan penelitian ini juga teori yang diambil dalam penelitian ini. Oleh karena itu hasil penelitian orang lain yang setara dalam tema ini yaitu:

1. Skripsi Srimulyanti, FIP Universitas Negeri Yogyakarta, 2016 yang berjudul **“Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di TK Purbonegara, Gondokusuman, Yogyakarta”** Dari skripsi Srimulyanti terdapat kesamaan juga ketidaksamaan dengan penelitian ini. Titik kesamaannya yakni penelitian yang dia lakukan mengenai pengembangan pengenalan angka pada anak, namun terjadi perbedaan juga yaitu jika Srimulyani membahas tentang seberapa pengaruh media puzzle edukatif dalam mengembangkan pengenalan angka pada anak, dalam skripsi

²⁰ Pascalian Hadi Pradana, Pengaruh Bermain Balok Angka Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Paud Tambusa*, Vol 2 No 2 (2016): 24.

²¹ Yuliani Nuriani Sujiono, Dkk, *Pengenalan Bilangan*, (2008), 10-11.

ini Srimulyanti melakukan yang layak untuk anak kelompok A, media puzzle edukatif digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran pengenalan angka. Sedangkan peneliti yang dikaji adalah pemakaian media puzzle angka untuk memperkenalkan lambang bilangan. Jadi, peneliti memfokuskan media puzzle angka dalam memperkenalkan pada anak/peserta didik.

2. Skripsi Alfiatul Izzati Irawan, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018 yang berjudul **“Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Penggunaan Media Buah Puzzle Angka Pada Kelompok A Di RA Babussalam, Krian, Sidoarjo”** Terdapat kesamaan yaitu sama-sama memakai media puzzle angka dalam memperkenalkan lambang bilangan pada anak/peserta didik. Skripsi Alfiatul Izzati Irawan lebih spesifik pada penggunaan media buah Puzzle angka disertai dengan metode bernyanyi sambil menulis angka. Anak akan mendapat pengalaman menulis angka secara konkrit melalui nyanyian lagu. Sehingga dalam hal ini anak lebih menghafal bentuk dari lambang bilangan 1 sampai dengan 10. Sedangkan memakai media puzzle angka dalam memperkenalkan lambang bilangan pada anak, jadi, peneliti hanya berfokus pada media puzzle angka saja.
3. Skripsi Wakhidatur Rohmah, FIP Veteran Semarang, 2012 yang berjudul **“Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Dengan Metode Permainan Jendela Biji Pada Siswa Kelas A TK KS Ngemplik Wetan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Demak”** Terjadi kesamaan yaitu sama-sama menggunakan metode bermain dalam meningkatkan pemahaman konsep bilangan. Skripsi Wakhidatur Rohmah bertitik pada permainan jendela biji untuk meningkatkan pemahaman konsep bilangan yang mana dalam penelitian tersebut menggunakan bahan biji-bijian seperti biji kacang hijau dengan tujuan anak mampu menempel biji tersebut pada papan atau tempat yang sudah di siapkan, dengan maksud agar anak tidak cepat bosan dalam belajar karena anak akan berfikir dari mana asal biji tersebut dengan menyebutkan warna, ukuran, tempat asal dan lain sebagainya. Dengan hal tersebut selain anak belajar berhitung, mereka juga belajar pengenalan warna, bentuk benda, dan lain-lain. Sedangkan peneliti menggunakan media puzzle angka yang di rasa akan lebih simple namun tetap memberi kesan bermain yang tidak

membosankan kepada anak, karena pemilihan media puzzle angka ini lebih modern sehingga daya tarik anak akan lebih muncul. Jadi, peneliti fokus pada media puzzle angka. Sedangkan memakai media puzzle angka dalam memperkenalkan lambang bilangan pada anak, jadi, peneliti hanya berfokus pada media puzzle angka saja.

4. Skripsi Eka Purnawati, IAIN Salatiga, 2018 yang berjudul **“Peningkatan Pengembangan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Permainan Papan Raba Pada Anak Kelompok A RA Miftahul Huda 1 Lopait Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang”** Terjadi kesamaan yaitu sama-sama menggunakan metode bermain dalam meningkatkan pemahaman pengenalan lambang bilangan. Skripsi Eka Purnawati bertitik pada permainan papan raba yang mana dalam pembelajaran tersebut anak diajak menyanyi sesuai dengan tema atau materi yang bersangkutan kemudian anak disuruh meraba media papan raba tersebut lalu menyebutkan lambang bilangan yang sudah diraba dan terakhir guru melakukan tanya jawab tentang lambang bilangan untuk memperkuat daya ingat anak mengenai pengenalan lambang bilangan. dengan menggunakan media papan raba dapat melatih fisik motorik kasar anak, fisik motorik halus anak, dan melatih daya kreatif anak anak dapat mengenal lambang bilangan dengan cepat dengan memakai media yang asyik, menarik dan murah. Sedangkan peneliti yang dikaji adalah pemakaian pada media puzzle angka dalam memperkenalkan lambang bilangan. Jadi, peneliti memfokuskan media puzzle angka untuk memperkenalkan lambang bilangan pada anak.
5. Skripsi Binti Khoiriyah, IAIN Tulungagung, 2018 yang berjudul **“Pengaruh Permainan Puzzle Angka Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Kusuma Mulia Ngadiluwih Kediri”** terjadi kesamaan yaitu peneliti memakai media berupa puzzle angka guna meningkatkan kemampuan berhitung anak. Di sini mencakup kemampuan kognitif yang mana tidak hanya fokus pada pengenalan angka/lambang bilangan saja melainkan kemampuan pengenalan warna juga menjadi titik fokus. Anak diberi media puzzle angka berbagai macam bentuk dan warna yang beragam kemudian anak berkelompok dan secara bergantian anak membongkar pasang puzzle tersebut dengan menyebutkan bentuk gambar, warna, dan menyebutkan bilangan yang sudah

terbentuk di puzzle angka tersebut secara bergantian dan dilakukan dengan model tanya jawab . Sedangkan dalam penelitian ini peneliti lebih fokus pada pengenalan lambang bilangan saja meskipun pengenalan warna juga masuk dalam poin penelitian, namun pada pengenalan lambang bilangan lebih di tekankan.

C. Kerangka Berfikir

Pada dasarnya dalam kerangka berfikir ini adalah suatu arah penalaran yang dapat melahirkan jawaban sementara analisis yang didasarkan rumusan masalah yang sebelumnya telah dirumuskan.

Pengenalan bilangan pada anak dapat menggunakan metode bermain. Permainan yang dilakukan akan membuat mereka senang belajar, tidak membosankan dan ia tidak tertekan ketika sedang melakukan proses kegiatan belajar mengajar. Sehingga anak akan mudah menerima suatu pelajaran yang di sampaikan oleh guru. Banyak permainan yang dapat di lakukan dalam pengenalan berhitung khususnya dalam mengenal lambang bilangan, salah satunya yaitu dengan menggunakan permainan puzzle angka.

Berdasar dari judul penelitian *“Implementasi Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengenalkan Lambang Bilangan Pada Siswa Kelompok A TK Kartika Sari Ngemplik Wetan Karanganyar Demak”* peneliti dapat merumuskan kerangka berfikir sebagaimana dibawah ini:

Berikut skemanya:

Gambar 2.1
Bagan Model Kerangka Berfikir

