

**HUBUNGAN BERMAIN *PUZZLE* DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AL-
AZHAR 16 KEMILING BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

**Oleh
NOVIA OKTIYANI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

HUBUNGAN BERMAIN *PUZZLE* DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AL-AZHAR 16 KEMILING BANDAR LAMPUNG

Oleh

NOVIA OKTIYANI

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier menunjukkan bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung.

Kata Kunci: *puzzle*, lambang bilangan, kelompok B.

ABSTRACT

RELATIONS WITH THE ABILITY TO PLAY PUZZLE NUMBERS TO
KNOW THE SYMBOL IN CHILDREN IN GROUP B TKAL-
AZHAR16 Kemiling Bandar Lampung

By

NOVIA OKTIYANI

The problem of this study is the lack of ability to recognize the emblem of numbers. This study aim to determine the relationship of a puzzle with the ability to know the numbers emblem on children in group B at TK Al-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung in academic year 2015/2016. The method used is the type of correlational research. Data collection techniques using observation. The research instrument used was the observation sheet form scoring rubric. Data were analyzed using simple linear regression. Results of linear regression test showed that there is a relationship play puzzle with the ability to know the numbers emblem on children in group B at TK Al-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung in academic year2015/2016.

Keywords: puzzles, emblem numbers.

**HUBUNGAN BERMAIN *PUZZLE* DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL
LAMBANG BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK AL-
AZHAR 16 KEMILING BANDAR LAMPUNG**

Oleh
NOVIA OKTIYANI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi

**: HUBUNGAN BERMAIN PUZZLE DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG
BILANGAN PADA ANAK KELOMPOK B DI TK
AL-AZHAR 16 KEMILING BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa

: Novia Oktiyani

No. Pokok Mahasiswa

: 1213054067

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Anak Usia Dini

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ari Sofia, S.Psi., M. A., Psi
NIP. 19760602 200812 2 001

Dr. Riswandi, M.Pd
NIP. 19760808 200912 1 001

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

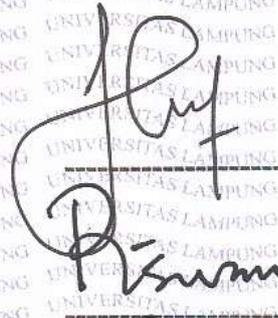
Dr. Riswanti Rini, M.Si
NIP. 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

I. Tim Penguji

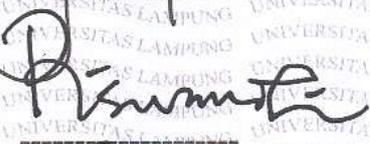
Ketua

: Ari Sofia, S.Psi., MA., Psi



Sekretaris

: Dr. Riswandi, M.Pd



Penguji Utama

: Dr. Rochmiyati, Msi



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum

NIP. 19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 31 Agustus 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novia Oktiyani
NPM : 1213054067
Program Studi : S1 PG-PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain *Puzzle* Dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK AL-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Mei 2016
Yang Membuat Pernyataan



Novia Oktiyani
NPM 1213054067

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Novia Oktiyani, dilahirkan pada hari Kamis pada tanggal 09 Oktober 1994 di Desa Kembahang, Kecamatan Batubrak Kabupaten Lampung Barat. Penulis merupakan anak kedua dari 2 bersaudara, penulis merupakan putri dari pasangan bapak Nasril Efendi dan Ibu Sri Yunani.

Pendidikan formal penulis dimulai dari pendidikan SD Negeri 2 Kembahang dan selesai pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan pendidikan di MTs Negeri Liwa Lampung Barat dan selesai pada tahun 2009. Kemudian melanjutkan pendidikan di MAN Liwa Lampung Barat dan selesai pada tahun 2012.

Pada Tahun 2012 penulis diterima sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD).

Tahun 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN-KT) di Pekon Cangu Kecamatan Batubrak Kabupaten Lampung Barat.

Penulis melaksanakan penelitian di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Aku persembahkan karya tulis ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT dan bentuk terima kasih kepada kedua orang tua ku tersayang:

*Ayah Nasril Efendi dan Ibu Sri Yunani
Yang telah membesarkan penulis dengan penuh cinta, memberikan kasih sayang yang tulus, yang tak pernah lelah berkorban dan bekerja keras sehingga dapat mengantarkanku dibangku kuliah, memberi semangat serta berdoa untuk keberhasilan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.*

*Kakakku Desva Sesia Reni
Yang telah memotivasi, mendoakan, serta memberi semangat untuk penulis dalam menuju keberhasilan.*

*Keluarga Besar Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia
Dini 2012
Yang telah berjuang bersama-sama, yang selalu memberi doa, motivasi dan semangat dalam menyelesaikan studi ini.*

*Almamater tercinta, Universitas Lampung
Sebagai tempat dalam menggali ilmu, menjadikanku sosok yang mandiri, serta dapat menjadi orang yang berguna
kelak*

MOTTO

Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan.

(Al-Mujadillah: 11)

Sesekali lihat ke belakang untuk melanjutkan perjalanan yang tiada
berujung

(Novia Oktiyani: 2016)

SANWACANA

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Bermain *Puzzle* Dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., selaku Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan terhadap perkembangan FKIP.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung yang selalu mendukung pelaksanaan program studi PG-PAUD.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang akan menyetujui skripsi ini serta telah memberikan sumbangsih untuk kemajuan PG-PAUD.

4. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M. A., Psi., selaku Ketua Program Studi S-1 PG-PAUD Universitas Lampung sekaligus Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu yang dimiliki dengan sabar dan ikhlas memberikan saran serta masukan yang luar biasa selama proses pembuatan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
5. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik serta Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan ilmu, saran dan masukan yang baik sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.
6. Ibu Dr. Rochmiyati, M.Si., selaku Dosen Pembahas/Penguji yang telah memberikan saran-saran dan masukan yang sangat bermanfaat guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi.
7. Ibu Asia, S.Pd., selaku Kepala TK AL-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung, serta Dewan Guru dan Staf Administrasi yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
8. Siswa-siswi TK AL-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung yang telah membantu berpartisipasi aktif dan bekerjasama dalam penelitian ini.
9. Ayah dan ibu yang selalu mendo'akan, membimbing, menguatkan dan memberi motivasi agar menjadi orang lebih baik.
10. Kakak ku Desva Sesia Reni yang selalu mendo'akan, memberi nasehat, saran dan semangat.
11. Kakek dan Nenekku yang selalu mendukung dan memberi semangat.

12. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2012 yang telah bersama-sama berjuang dari awal kita perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
13. Rofik Edwin, terima kasih atas doa, dukungan, nasehat serta motivasi yang telah diberikan sehingga menjadi motivasi tersendiri bagi peneliti dalam menyelesaikan studi.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
15. Almamater tercinta Universitas Lampung.

Semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang sudah kalian berikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Bandar Lampung, Agustus 2016
Peneliti

Novia Oktiyani
NPM 1213054067

DAFTAR ISI

Cover.....	i
Persetujuan.....	ii
Pengesahan.....	iii
Pernyataan.....	iv
Riwayat Hidup.....	v
Persembahan.....	vi
Motto.....	vii
Sanwacana.....	viii
Daftar Isi.....	xi
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar.....	xv
Daftar Lampiran.....	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar Anak Usia Dini.....	10
B. Teori Belajar Anak Usia Dini.....	11
C. Aspek Pengembangan PAUD.....	12
D. Perkembangan Aspek Kognitif Pendidikan Anak Usia Dini.....	17
1. Pengertian Perkembangan Aspek Kognitif.....	17
2. Manfaat Perkembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini.....	18
3. Tujuan Aspek Perkembangan Kognitif.....	19
E. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan.....	21
F. Lambang Bilangan.....	22
G. Bermain.....	24
1. Pengertian Bermain.....	24
2. Tujuan Bermain.....	25

3. Manfaat Bermain.....	26
4. Jenis Bermain.....	28
5. Bermain Seonsorimotor.....	29
6. Bermain Puzzle.....	31
a. Pengertian Bermain Puzzle.....	31
b. Tujuan Bermain Puzzle.....	32
c. Manfaat Bermain Puzzle.....	33
d. Macam Bermain Puzzle.....	34
e. Cara Bermain Puzzle.....	35
H. Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	37
I. Penelitian Relevan	38
J. Kerangka Pikir	39
K. Hipotesis Pikir.....	41

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	42
B. Setting Penelitian.....	42
1. Waktu Penelitian.....	42
2. Lokasi Penelitian.....	42
3. Subjek Penelitian.....	42
C. Populasi dan Sampel.....	43
1. Populasi Penelitian.....	43
2. Sampel Penelitian.....	43
D. Variabel Penelitian.....	44
E. Definisi Konseptual dan Operasional	44
1. Bermain Puzzle (X).....	44
2. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y).....	45
F. Teknik Pengumpulan Data	45
1. Observasi.....	45
2. Dokumentasi.....	46
G. Instrumen Penelitian	46
H. Uji Validitas Instrumen.....	47
I. Kisi-kisi Penelitian	47
J. Teknik Analisis Data	49
1. Uji Persyaratan Analisis.....	49
2. Uji Hipotesis.....	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	53
1. Sejarah TK Al-azhar 16 Bandar Lampung.....	53
2. Identitas Sekolah.....	53
3. Visi, Misi dan Tujuan TK Al-azhar 16 Bandar Lampung.....	55
4. Proses Belajar dan Pembelajaran.....	55

5. Data Pendidik.....	55
6. Data Anak.....	56
B. Hasil Penelitian.....	56
1. Deskripsi Proses Penelitian.....	56
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	58
C. Uji Persyaratan.....	59
1. Uji Normalitas.....	59
2. Uji Linieritas Data.....	60
D. Uji Hipotesis.....	60
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Kisi-kisi Instrumen Bermain Puzzle.....	47
2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Lambang Bilang.....	47
3. TenagaPendidik.....	55
4. Jumlah Siswa-siswi TK Al-azhar 16 Bandar Lampung.....	55

DAFTAR GAMBAR

2.1	Puzzle model potongan melengkung.....	33
2.2	Puzzle model potongan geometris	33
2.3	Puzzle model potongan modul.....	33
2.4	Kerangka pikir penelitian.....	39
2.5	Rumus regresi sederhana.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

1. Blueprint Rubrik Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	70
2. Kisi-Kisi Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	73
3. Rubrik Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	74
4. Blueprint Rubrik Pengamatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	76
5. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	79
6. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	80
7. Surat Keterangan Uji Validitas Instrumen	82
8. Permohonan Uji Validitas Instrumen	84
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	102
10. Kisi-Kisi Instrumen Yang Di Perlukan Untuk Mengukur Aktivitas Bermain <i>Puzzle</i>	111
11. Kisi-Kisi Instrumen Yang Di Perlukan Untuk Mengukur Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	112
12. Instrumen Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	113
13. Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	115
14. Rekapitulasi Hasil Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	117
15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	119
16. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	125
17. Surat Izin Penelitian	126
18. Surat Balasan Dari TK Terkait Dengan Izin Penelitian	127
19. Foto Kegiatan Anak	128

DAFTAR TABEL

1. Kisi-kisi Instrumen Bermain Puzzle.....	47
2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Lambang Bilang.....	47
3. TenagaPendidik.....	55
4. Jumlah Siswa-siswi TK Al-azhar 16 Bandar Lampung.....	55

DAFTAR GAMBAR

2.1	Puzzle model potongan melengkung.....	33
2.2	Puzzle model potongan geometris	33
2.3	Puzzle model potongan modul.....	33
2.4	Kerangka pikir penelitian.....	39
2.5	Rumus regresi sederhana.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

1. Blueprint Rubrik Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	70
2. Kisi-Kisi Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	73
3. Rubrik Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	74
4. Blueprint Rubrik Pengamatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	76
5. Kisi-Kisi Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	79
6. Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	80
7. Surat Keterangan Uji Validitas Instrumen	82
8. Permohonan Uji Validitas Instrumen	84
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	102
10. Kisi-Kisi Instrumen Yang Di Perlukan Untuk Mengukur Aktivitas Bermain <i>Puzzle</i>	111
11. Kisi-Kisi Instrumen Yang Di Perlukan Untuk Mengukur Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	112
12. Instrumen Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	113
13. Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	115
14. Rekapitulasi Hasil Penilaian Bermain <i>Puzzle</i>	117
15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	119
16. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	125
17. Surat Izin Penelitian	126
18. Surat Balasan Dari TK Terkait Dengan Izin Penelitian	127
19. Foto Kegiatan Anak	128

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan investasi masa depan yang harus dikembangkan secara optimal. Tanpa adanya stimulus yang tepat dari lingkungan sekitar terutama orang terdekatnya yaitu orang tua, potensi yang dibawa anak sejak lahir tidak akan mampu berkembang secara optimal. Salah satu kawasan yang perlu dikembangkan pada anak adalah stimulus atau rangsangan yang cukup.

Pentingnya tahun-tahun awal kehidupan seseorang sudah disadari oleh semua pihak, karena pada usia dini otak individu berkembang sangat pesat, bahkan hasil penelitian yang dapat dipercaya menyatakan bahwa perkembangannya mencapai hingga lebih dari 50%. Usia dini adalah fase fundamental bagi perkembangan individu yang disebut juga sebagai (golden age) atau usia emas. Pengalaman-pengalaman yang dijalani anak akan membentuk pengalaman yang akan dibawa seumur hidupnya.

Kegagalan dalam memberikan pembinaan, pendidikan, pengasuhan dan perlakuan akan menjadi salah satu bencana bagi kehidupan anak di

kehidupan masa yang akan datang. Salah satu langkah yang signifikan dan strategis, untuk dapat memberikan pembekalan yang optimal pada anak, adalah didahului dengan memahami karakteristik dan tujuan pendidikan dan pembelajaran yang akan diterapkan pada anak usia dini, termasuk dalam bidang pengembangan kognitif anak.

Pendidikan adalah hal yang sangat penting untuk diperoleh semua anak karena pendidikan merupakan salah satu modal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk meraih kesuksesan dalam hidupnya. Pendidikan bagi anak usia dini dimulai dari usia 0 sampai dengan usia 6 tahun. Masa usia dini disebut juga sebagai usia emas karena pada usia ini anak aktif untuk mencari dan menerima pengetahuan. Pendidikan anak sejak usia dini juga didasarkan pada Undang-undang Republik No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1, Butir 14, menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragam), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Upaya PAUD bukan hanya dari sisi pendidikan saja, tetapi termasuk upaya pemberian gizi dan kesehatan anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara terpadu dan komperhensif (Depdiknas, panduan mengajar di TK/RA, 2002).

Terdapat beberapa aspek perkembangan yang harus dikembangkan bagi anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri No. 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini yaitu aspek moral dan agama, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional serta seni. Aspek-aspek tersebut harus dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal. Salah satu aspek yang harus dikembangkan adalah aspek kognitif.

Pemahaman dan penguasaan akan tujuan dan ruang lingkup pendidikan terutama dalam bidang kognitif akan banyak membantu pengajar dan orang dewasa lainnya dalam penguasaan program-program pembelajaran yang dianggap tepat. Pengembangan pembelajaran dalam bidang kognitif pada anak, termasuk bidang pengembangan lainnya memiliki peranan penting dalam membantu meletakkan dasar kemampuan dan pembentukan sumber daya manusia yang diharapkan. Pengembangan kognitif pada anak merupakan suatu hal yang sangat penting untuk mencapai tujuan mulai dari yang paling naluriah seperti penginderaan sampai pada jenjang yang lebih tinggi yaitu mengingat, imajinasi dan berpikir.

Kognitif mempunyai makna sebagai suatu proses pengenalan terhadap segala sesuatu yang berada di lingkungan individu dan menjadikan sebagai suatu bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan perilaku individu dalam seluruh proses kehidupannya. Perilaku kognitif merupakan salah satu bentuk perilaku individu yang memiliki peranan penting dalam perwujudan interaksi dengan lingkungannya. Perilaku kognitif terwujud dalam proses bagaimana individu mengenal lingkungan lalu menjadikannya sebagai perbendaharaan psikis yang diperlukan dalam proses hidup yang efektif dan bermakna.

Tahapan-tahapan anak pada bidang kognitif usia 5-6 tahun meliputi mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk warna atau ukuran, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengurutkan benda berdasarkan 5 variasi ukuran atau warna, membilang banyak benda 1-10, mengenal konsep bilangan serta mengenal lambang bilangan.

Perkembangan pada anak usia dini berlangsung secara berkesinambungan yang berarti bahwa tingkat perkembangan yang dicapai pada suatu tahap diharapkan meningkat baik secara kuantitatif maupun kualitatif pada tahap selanjutnya. Walaupun setiap anak adalah unik, karena perkembangan anak berbeda satu sama lain yang dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, namun demikian, perkembangan anak tetap mengikuti pola yang umum. Agar anak mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa untuk memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu yang meliputi pendidikan,

pengasuhan, kesehatan gizi dan perlindungan yang diberikan secara konsisten melalui pembiasaan. Salah satu bentuk pembelajaran yang dikembangkan untuk merangsang perkembangan kognitif anak yaitu pada kemampuan mengenal lambang bilangan.

Bilangan merupakan konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan.

Bermain adalah sarana melatih keterampilan yang dibutuhkan anak untuk menjadi individual yang kompeten, memberi kesenangan dan mengembangkan imajinasi anak spontan dan tanpa beban. Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak TK. Melalui bermain anak dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreatifitas, bahasa, emosional, sosial, nilai dan sikap hidup.

Pada saat kegiatan main berlangsung hampir semua aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dan berkembang dengan baik termasuk didalamnya perkembangan kognitif. Bagi anak usia dini, bermain perlu dilakukan agar dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif serta dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang di lakukan oleh peneliti di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung, terdapat 19 dari 24 anak yang memiliki kemampuan mengenal lambang bilangan rendah. Hal tersebut ditunjukkan pada anak yang belum mampu mengenal angka, seperti anak kesulitan saat menyebutkan angka yang tertera pada tanggal yang dituliskan guru. Anak juga belum mampu membedakan angka karena anak belum mampu mengenal angka secara acak. selain itu, ketika diberi tugas menghitung jumlah huruf yang ada pada kata, anak masih mengalami kesulitan karena anak belum mampu membedakan lambang bilangan dari huruf yang tertera pada kata.

Berdasarkan pengamatan dan pencapaian kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dengan mengobservasi kegiatan pembelajaran, peneliti merasa perlu melakukan upaya lain untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak, dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan aktifitas belajar melalui bermain puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan sehingga pembelajaran dapat memberikan kebermaknaan dalam proses belajar yang menyenangkan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengembangan, maka penulis menuangkan ke dalam judul penelitian sebagai berikut: hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok b di tk al-azhar 16 kemiling bandar lampung tahun ajaran 2015/2016.

Berdasarkan uraian-uraian tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang: hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal lambang bilangan anak di tk al-azhar 16 kemiling bandar lampung tahun ajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan dalam pembelajaran masih dalam pemberian tugas belum melalui bermain.
2. Anak masih kesulitan saat menyebutkan angka yang tertera pada tanggal pada saat guru menjelaskan kegiatan pembelajaran.
3. Anak masih belum mampu membedakan lambang bilangan dari huruf yang tertera pada kata.
4. Anak masih belum mampu membedakan angka 1 sampai 10.
5. Anak masih belum mampu membilang 1 sampai 10 secara acak.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas banyak faktor yang menyebabkan masalah itu muncul. Maka penulis memfokuskan penelitian pada bermain puzzle sebagai sarana penyalur pengembangan lambang bilangan anak di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung tahun ajaran 2015/2016.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut diajukan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah terdapat hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini?

E. Tujuan Penelitian

Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini di tk al-azhar 16 kemiling bandar lampung tahun ajaran 2015/2016.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai pendorong untuk pelaksanaan pendidikan sehingga menjadi pengetahuan bagi orang tua dan guru.
 - b. Sebagai konsep informasi pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi anak
 1. Membantu anak menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit.
 2. Mendukung semangat belajar anak didik terhadap pengembangan konsep berhitung anak.
 3. Menanamkan perilaku melalui kebiasaan sehari-hari.

4. Memupuk dan mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah yang dihadapi di kehidupan sehari-hari baik sekarang maupun masa mendatang.

b. Bagi guru

1. Memudahkan guru untuk melatih pengembangan kemampuan berhitung anak.
2. Guru dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak melalui aktifitas bermain puzzle.
3. Membangkitkan kreatifitas guru dalam menerapkan dan menciptakan inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

1. Kegiatan pembelajaran di kelas akan lebih efektif dan efisien.
2. Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
3. Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya yang berkualitas.
4. Mengembangkan kemampuan dan sikap nasional, ekonomis dan menghargai waktu.

d. Bagi peneliti

1. Dapat memotivasi peneliti untuk terus belajar dan menggali pengetahuan mengenai perkembangan dalam dunia pendidikan.
2. Dapat menambah wawasan dan pengalaman belajar yang bermakna sehingga memiliki kredibilitas tinggi dalam dunia pendidikan.

e. Bagi peneliti lain

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan sistem pelayanan bagi peneliti selanjutnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Belajar Anak Usia Dini

Belajar adalah sesuatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. kegiatan belajar dapat berlangsung dimana-mana, misalnya di lingkungan keluarga, di sekolah dan di masyarakat, baik di sadari maupun tidak disadari, disengaja atau tidak disengaja. Menurut Robert M. Gagne (dalam Sagala 2012:17)

Belajar merupakan kegiatan yang kompleks, dan hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas disebabkan oleh stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pengajar.

Pemahaman yang benar mengenai arti belajar dengan segala aspek, bentuk dan manifestasinya mutlak diperlukan oleh para pendidik. Kekeliruan atau ketidaklengkapan persepsi mereka terhadap proses belajar dan hal-hal yang berkaitan dengannya mungkin akan mengakibatkan kurang bermutunya hasil belajar yang dicapai peserta didik.

Sedangkan menurut Muhibbin (2012:63) Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Belajar adalah kegiatan yang kompleks dan berproses serta perubahan persepsi dan pemahaman. Belajar tidak selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang bisa diamati. Hal ini senada dengan pendapat Sardiman (2007:20)

Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Berdasarkan kajian diatas belajar anak usia dini adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Proses berjalan akan berjalan dengan baik bila materi pelajaran yang baru beradaptasi dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.

B. Teori Belajar Anak Usia Dini

1. Teori Kognitif

Kognitif pada hakikatnya adalah teori yang menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan manusia dalam memahami berbagai pengalamannya sehingga mengandung makna bagi manusia tersebut. Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf pada waktu manusia sedang berpikir.

Piaget dalam Jamaris (2013 : 129) menyatakan bahwa anak membangun kemampuan kognitifnya melalui interaksi dengan dunia di sekitarnya. Hasil dari interaksi ini terbentuklah struktur kognitif yang disebut dengan skemata, yang dimulai dengan terbentuknya struktur berpikir secara logis, yang kemudian berkembang menjadi suatu generalisasi atau kesimpulan umum.

Teori kognitif lebih menekankan pada proses belajar daripada hasil belajar, belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respons.

Lebih dari itu, belajar melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Hal ini senada dengan pendapat Suprijono dalam M. Thobroni (2015 : 80), belajar dilihat dari perspektif kognitif merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behavioral tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Perilaku individu bukan semata-mata respons terhadap yang ada, melainkan yang lebih penting karena dorongan mental yang diatur oleh otaknya.

Berdasarkan kajian diatas bahwa teori kognitif adalah salah satu teori yang menjelaskan tentang hal-hal yang berkaitan dengan kemampuan manusia dalam memahami berbagai pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya sehingga mengandung makna bagi manusia tersebut.

C. Aspek Pengembangan PAUD

Pertumbuhan anak usia dini akan membentuk fokus sentral dari pengembangan kurikulum bermain kreatif pada anak usia dini. Menurut Catron dan Allen dalam (Yuliani 2013 : 63) menyebutkan bahwa terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini, yaitu:

1. Kesadaran Personal

Permainan kreatif memungkinkan perkembangan kesadaran personal. bermain membantu anak untuk tumbuh secara mandiri dan memiliki kontrol atas lingkungannya. Melalui bermain anak dapat menemukan hal baru, bereksplorasi, meniru, dan mempraktikkan kehidupan sehari-hari sebagai sebuah langkah dalam membangun keterampilan menolong diri sendiri, keterampilan ini membuat anak menjadi berkompeten.

2. Pengembangan Emosi

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan dalam hidup.

3. Membangun Sosialisasi

Bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain. Bermain adalah sarana paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi anak. Melalui bermain anak dapat belajar perilaku prososial seperti menunggu giliran, kerja sama, saling membantu, dan berbagi.

4. Pengembangan komunikasi

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan menembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

Secara spesifik, bermain dapat memajukan perkembangan dari segi komunikasi berikut ini : (1) bahasa reseptif (penerimaan), yaitu mengikuti petunjuk-petunjuk dan memahami konsep dasar, (2) bahasa ekspresif, yaitu kebutuhan mengekspresikan keinginan, perasaan: penggunaan kata-kata, frase-frase, kalimat: berbicara secara jelas dan terang, (3) komunikasi

nonverbal, yaitu penggunaan komunikasi kongruen, ekspresi muka, isyarat tubuh, isyarat tangan dan (4) memori pendengaran/perbedaan, yaitu memahami bahasa berbicara dan membedakan bunyi.

5. Pengembangan Kognitif

Bermain dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya, serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Selama bermain, anak menerima pengalaman baru, memanipulasi bahan dan alat, berinteraksi dengan orang lain dan mulai memasukkandunia mereka. Bermain adalah awalan dari semua fungsi kognitif selanjutnya, oleh karenanya bermain sangat diperlukan dalam kehidupan anak-anak.

6. Pengembangan Kemampuan Motorik

Kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan, aktivitas sensori motor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan perseptual motorik. Bermain dapat memacu perkembangan perseptual motorik pada beberapa area yaitu : (1) koordinasi mata-tangan atau mata-kaki, seperti saat menggambar, menulis, manipulasi objek, mencari jejak secara visual, melempar, menangkap, menendang. (2) kemampuan motorik kasar, seperti gerak tubuh ketika berjalan, melompat, berbaris, berlari, berguling-guling, dan merayap. (3) kemampuan bukan motorik kasar (statis) seperti menekuk, meraih, bergiliran, memutar, meregangkan tubuh, jongkok, duduk, berdiri, bergoyang. (4) manajemen tubuh dan kontrol seperti menunjukkan kepekaan tubuh, kepekaan akan tempat,

keseimbangan, kemampuan untuk memulai, berhenti dan mengubah petunjuk.

Aspek pengembangan anak usia dini lebih menekankan pada proses bermain, Bermain akan mendukung anak untuk tumbuh secara mandiri dan memiliki kontrol atas lingkungannya. Lebih dari itu, bermain melibatkan proses tumbuh kembang anak. Menurut Yamin (2010 : 128) terdapat 5 aspek perkembangan anak usia dini diantaranya:

1. Perkembangan Fisik Pada Anak Usia Dini

Implementasi pembimbingan dan pengasuhan terhadap anak usia dini, diantaranya dapat diketahui melalui fakta/ data perubahan-perubahan yang terjadi antara lain dari perubahan ukuran tubuh, bentuk badan, otot, tulang, kemampuan motorik kasar, pengaruh hormon, pertumbuhan fisik yang tak seimbang, perkembangan motorik dan kordinasi tangan dan mata.

2. Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Pada aspek pengembangan bahasa, kompetensi dan hasil yang diharapkan adalah anak mampu menggunakan bahasa sebagai pemahaman bahasa pasif dan dapat berkomunikasi secara efektif yang bermanfaat untuk berpikir dan belajar dengan baik

3. Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini

Pada aspek pengembangan kognitif, kompetensi dan hasil belajar yang diharapkan pada anak adalah anak mampu dan memiliki kemampuan berpikir secara logis, berpikir secara kritis, dapat memberi alasan, mampu memecahkan masalah dan menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

4. Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini

Kompetensi serta hasil belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan mengenal lingkungan sekitar, mengenal alam, mengenal lingkungan sosial, peranan masyarakat dan menghargai keberagaman sosial serta budaya yang ada disekitar anak tersebut dan mampu mengembangkan konsep diri, sikap positif terhadap belajar, memiliki kontrol diri yang baik dan memiliki rasa empati pada masalah orang lain

5. Perkembangan Anak Dengan Kebutuhan Khusus

Anak berkebutuhan khusus adalah anak yang memiliki perbedaan dengan anak-anak secara umum seusianya. Anak tersebut membutuhkan metode, material, pelayanan dan peralatan yang khusus agar dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Aspek pengembangan anak usia dini terdapat pada Peraturan Menteri No 137 tahun 2014 ada 6 aspek perkembangan anak usia diantaranya: Nilai agama dan Moral yaitu anak belajar dengan cara membiasakan diri berdoa, Fisik Motorik yaitu kesempatan yang luas untuk bergerak, pengalaman belajar untuk menemukan serta aktivitas sensorimotor yang meliputi penggunaan otot-otot besar dan kecil memungkinkan anak untuk memenuhi perkembangan motoriknya. Kognitif yaitu dapat memenuhi kebutuhan anak untuk secara aktif terlibat dengan lingkungan, untuk bermain dan bekerja dalam menghasilkan suatu karya serta untuk memenuhi tugas-tugas perkembangan kognitif lainnya. Bahasa yaitu untuk membelajarkan anak dalam berkomunikasi, mengembangkan kosakatanya serta dapat mengembangkan penerimaan ekspresinya ketika berinteraksi dengan orang

lain. Sosial Emosional yaitu anak belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Seni yaitu keterampilan serta bakat yang ada dalam diri anak untuk dikembangkan dalam kehidupannya.

Berdasarkan beberapa kajian diatas maka dapat disimpulkan bahwa stimulus sangat penting diberikan pada anak sejak dini, karena untuk mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal dan pengetahuan anak akan terstimulus serta memperhatikan karakteristik anak desetiap tahapan perkembangan seperti moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Penelitian ini lebih memperhatikan aspek perkembangan kognitif anak.karena masalah yang ada dilapangan terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan.

D. Perkembangan Aspek Kognitif Pendidikan Anak Usia Dini

Proses kognitif pada anak usia dini berkembang mengikuti suatu pola tertentu, yang akan berkembang sesuai dengan bertambahnya usia anak.

Belajar adalah kegiatan yang kompleks dan berproses menuju perubahan yang bisa diamati. Jika dikaitkan dengan perkembangan kognitif maka proses belajar akan berjalan dengan baik apabila materi belajar disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif anak. Hal ini senada dengan pendapat

1. Pengertian Perkembangan Aspek Kognitif

Perkembangan aspek kognitif adalah perkembangan yang melibatkan kemampuan berpikir.Segala upaya yang menyangkut proses berpikir adalah termasuk dalam kognitif yaitu pemahaman dan pengetahuan. Susanto (2011: 47) berpendapat, kognitif adalah suatu proses berpikir,

yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Kemudian Soendari & Wismiarti dalam Latif, dkk (2013: 60) menyatakan kognisi adalah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan (termasuk kesadaran, perasaan dan sebagainya) atau usaha menggali sesuatu melalui pengalaman sendiri. Woolfolk dalam Susanto (2011: 57) mengemukakan, kognitif merupakan satu atau beberapa kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan dalam rangka memecahkan masalah dan beradaptasi dengan lingkungan.

Kesimpulan dari beberapa pendapat diatas, yaitu perkembangan kognitif adalah proses berpikir yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan dan mempelajari keterampilan dan konsep baru dari suatu kejadian atau peristiwa serta menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Kemampuan tersebut terus berkembang sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan kognitifnya mulai dari awal kelahiran hingga dewasa.

2. Manfaat Pengembangan Aspek Kognitif Anak Usia Dini

Manfaat pengembangan aspek kognitif anak usia dini adalah untuk mengembangkan pengetahuan pada anak, untuk mengembangkan cara berpikir anak dan untuk melatih anak dalam memecahkan suatu masalah. Susanto (2011: 52) yaitu anak belajar tentang sesuatu, anak belajar tentang kemampuan-kemampuan baru, anak akan memperoleh banyak ingatan serta akan menambah banyak pengalamannya.

Jika anak berkembang pikirannya dengan cepat dan baik, maka anak akan menjadi lebih kognitif. Anak akan berkembang lebih optimal dalam kehidupannya sejalan dengan tumbuh kembang anak yang bersangkutan. Susanto (2011: 57) yaitu anak belajar tentang orang lain, anak belajar tentang sesuatu, anak belajar keterampilan baru, anak mendapatkan kenangan yang indah dan anak mendapatkan pengalaman baru.

Adapun manfaat aspek pengembangan kognitif adalah untuk mengembangkan cara berpikir anak dan untuk melatih anak dalam memecahkan suatu masalah. Hal ini senada dengan pendapat Triharso (2013: 24) bahwa untuk mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir logis serta untuk mengembangkan kemampuan dalam memahami dunia sekitar anak.

Berdasarkan kajian di atas bahwa individu berpikir menggunakan pikirannya. Kemampuan ini yang menentukan cepat atau tidaknya atau terselesai tidaknya suatu masalah yang sedang dihadapi. Melalui kemampuan intelegensi yang dimiliki oleh seorang anak, maka dapat dikatakan seorang anak itu pandai, bodoh, genius atau bodoh sekali.

3. Tujuan Aspek Perkembangan Kognitif

Adapun tujuan dari aspek kognitif yaitu anak masuk dalam perkembangan berpikir pra-operasional konkret. Pada saat ini sifat egosentris pada anak semakin nyata. Anak mulai memiliki perspektif yang berbeda dengan orang lain yang berbeda disekitarnya. Susanto (2011: 48) yaitu:

- a. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat , didengar dan dirasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
- b. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
- c. Agar anak mampu mengembangkan pemikiran-pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
- d. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di dunia sekitarnya.
- e. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran , baik yang terjadi secara alamiah, maupun melalui proses alamiah.
- f. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga apada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri.

Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya suatu potensi kognitif tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal). Hal ini senada dengan pendapat Hasnida (2014: 44) bahwa tujuan aspek kognitif yaitu:

Pada dasarnya pengembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui pancainderanya sehingga dengan pengetahuan yang didapatnya tersebut anak akan dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai dengan kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada didunia ini untuk kepentingan dirinya dan orang lain.

Adapun tujuan aspek perkembangan kognitif yang terdapat pada Peraturan Menteri No 137 Tahun 2014 terbagi menjadi tiga yaitu: (a) Belajar dan Pemecahan Masalah (b) Berpikir Logis (c) Berpikir Simbolik. Penelitian ini lebih memperhatikan aspek perkembangan kognitif anak pada bagian berpikir

simbolik karena masalah yang ada dilapangan terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan kajian diatas maka dapat disimpulkan bahwa stimulus sangat penting diberikan pada anak sejak dini, karena untuk mengembangkan berbagai potensi anak agar dapat berkembang secara optimal. Penelitian ini lebih memperhatikan aspek perkembangan kognitif anak, karena masalah yang ada dilapangan terkait dengan kemampuan mengenal lambang bilangan yang ada pada bagian berpikir simbolik.

E. Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak sangat penting dikembangkan guna memperoleh kesiapan dalam mengikuti pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi khususnya dalam penguasaan konsep matematika (Munandar dalam Susanto 2011 : 97) kemampuan adalah merupakan daya anak melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang di milikinya.

Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan. Sehingga anak mampu melakukan sesuatu. Kemampuan mengenal lambang bilangan lebih ada pada anak dan untuk mengembangkannya maka guru memberikan stimulus dan rangsangan pada anak agar kemampuan mengenal konsep lambang bilangan dapat berkembang dengan baik dan optimal Susanto (2011 : 107) bahwa:

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia TK adalah sebagai berikut: (a) membilang (b) menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, (c) membilang (mengenal lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. (d) membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda (e) menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10. (f) membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak, lebih sedikit.

Program pembelajaran anak usia dini hendaknya dapat mengembangkan kemampuan konsep lambang bilangan permulaan dalam rangka mengembangkankemampuan permulaan ini juga harus dikemas dalam bentuk bermain.

Berdasarkan pendapat Susanto (2011 : 107) bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap menyebutkan urutan bilangan dari 1-10, membilang (mengenal lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10, membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda dan menghubungkan/ memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10. Oleh karena itu pemberian stimulus dan rangsangan perlu diberikan kepada anak diantaranya dengan menggunakan metode, strategi serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak untuk dapat mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal.

F. Lambang Bilangan

Simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan. Sifat yang esensial dari lambang bilangan itu ialah bahwa lambang bilangan itu mewakili lambang bilangan. Salah satu aspek yang berkaitan dengan

lambang bilangan adalah penilaian aspek perkembangan kognitif (Yusuf, 2011 : 51) bahwa:

Matematika

1. Membilang (menenal konsep bilangan dengan benda-benda).
2. Menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan.
3. Menenal konsep bilangan sama dan tidak sama, lebih dan kurang, banyak dan sedikit.

Berdasarkan pendapat Yusuf (2011 : 51) bahwa lambang bilangan adalah simbol yang mewakili lambang bilangan. Simbol tersebut memiliki lambang bilangan yang berbeda-beda dengan yang lainnya. Aspek yang berkaitan dengan lambang bilangan yaitu aspek kognitif yaitu menenal lambang bilangan.

Pengenalan lambang bilangan perlu diberikan kepada anak sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan usianya. Mengenalkan lambang bilangan diharapkan anak akan lebih mudah dalam memahami konsep matematika yang lainnya pada tingkat pembelajaran di tingkat lebih tinggi. Pengenalan lambang bilangan pada anak akan merangsang perkembangan kognitifnya, sehingga anak dapat mengolah dan menggunakan lambang bilangan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Lambang bilangan merupakan awal pengenalan matematika bagi anak karena menjadi dasar pembelajaran matematika selanjutnya. Salah satu kemampuan anak yang harus dimiliki anak dalam pembelajaran matematika adalah menenal lambang bilangan.

Pemahaman lambang bilangan pada anak Taman Kanak-kanak biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda yang konkret yang dapat dilihat simbolnya/ lambang bilangannya, dihitung dan diurutkan.

G. Bermain

1. Pengertian Bermain

Bermain adalah belajar. Bila orang dewasa membangun pengetahuannya lewat membaca, maka anak membangun pengetahuannya lewat bermain. Melalui aktifitas bermain anak melatih kemampuan fisik dan motoriknya, mematangkan emosi dan mengasah keterampilan sosialnya, memperlancar komunikasi juga mengembangkan kognisinya. Montolalu (2009:1.10) yaitu: Bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk perilaku.

Bermain akan memperoleh kesempatan anak untuk memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas. Hal ini senada dengan pendapat Docket dan Fleer dalam Sujiono (2010 : 34) Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Bermain adalah dunia anak. Dockler dalam Sujiono (2010: 34) bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan proses belajar yang menyenangkan. Bermain membantu anak mengenal dunianya, mengembangkan konsep-konsep baru, mengambil resiko, meningkatkan keterampilan sosial dan membentuk perilaku serta bermain dapat mengembangkan aspek perkembangan anak baik fisik, kognitif, sosial emosional dan moral serta aktifitas.

2. Tujuan Bermain

Tujuan kegiatan bermain adalah untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya. Latif (2013: 60) tujuan bermain yaitu:

- a. Memusatkan perhatian pada stimulus sensorik tertentu sementara mengabaikan stimulus dari luar yang tidak ada hubungannya.
- b. Mengoordinasi sense dari indera yang mereka gunakan.
- c. Belajar tentang ciri-ciri, sifat, tanda dari benda-benda.
- d. Mengembangkan konsep-konsep yang berhubungan dengan benda dan kejadian-kejadian.

Agar anak mengintegrasikan makna yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman mereka dengan pengetahuan dan keterampilan-keterampilan dari seluruh domain perkembangan ketika mereka menciptakan peran atau skenario. Hal ini senada dengan pendapat Montolalu (2009: 1.21) tujuan bermain yaitu agar anak menjadi lebih tanggap dan lebih peka terhadap apa yang ada disekitarnya. Sehingga

perlu dikembangkan karena akan membantu anak lebih mudah dalam belajar.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik, sosial dan komunikasi. Hal ini senada dengan pendapat Triharso (2013: 10) yaitu tujuan bermain untuk pengembangan kognisi anak, bermain untuk pengembangan sosial emosional, bermain untuk pengembangan motorik serta bermain memiliki tujuan untuk pengembangan bahasa/komunikasi.

Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain yaitu untuk mengoptimalkan perkembangan anak secara menyeluruh berdasarkan berbagai dimensi perkembangan anak usia dini baik perkembangan sikap pengetahuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta untuk pertumbuhan dan perkembangan pada tahapan berikutnya.

3. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, tidak saja pada potensi fisik tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, kreativitas dan pada akhirnya prestasi akademik. Yuliani (2010: 36) manfaat bermain yaitu:

- a. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan kordinasinya melalui gserak, melatih motorik halus, motorik kasar dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.

- b. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang lain.
- c. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada dilingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuannya.

Kegiatan bermain adalah dimana seorang anak secara langsung melibatkan dirinya dalam sebuah kegiatan atau permainan yang mengharuskan mereka untuk berpikir dalam cara yang tidak mempertimbangkan norma serta memusatkan diri pada sesuatu dalam sebuah permainan. Hal ini senada dengan pendapat Harley dalam Moeslichatoen (2004: 33) ada 8 manfaat bermain diantaranya:

- a. Meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
Contohnya meniru ibu masak didapur, dokter mengobati orang sakit dan lain sebagainya.
- b. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata seperti guru mengajar dikelas, sopir mengendarai bus, petani menggarap sawah dan lain sebagainya.
- c. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata. Contoh ibu memandikan adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan tugas sekolah dan lain sebagainya.
- d. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dan lain sebagainya.
- e. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas dan lain-lain.
- f. Untuk kilas balik peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota dan sebagainya.
- g. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya dan semakin dapat berlari cepat.
- h. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jamuan makanan dan pesta ulang tahun.

Bermain juga memiliki banyak manfaat untuk perkembangan anak selain untuk perkembangan fisik, kognitif, sosial emosional dan moral bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan. Hal ini senada dengan pendapat Montolalu (2009: 2.4) yaitu:

- a. Bermain memicu kreatifitas.
- b. Bermain bermanfaat mencerdaskan otak.
- c. Bermain bermanfaat menanggulangi konflik.
- d. Bermain bermanfaat untuk melatih empati.
- e. Bermain bermanfaat untuk mengasah pancaindera.
- f. Bermain sebagai media terapi (pengobatan).
- g. Bermain itu melakukan penemuan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain merupakan tuntutan dan kebutuhan perkembangan bagi anak usia TK dan untuk mempermudah perkembangan kognitifnya seperti saat ia meniru apa saja yang dilakukan oleh orang dewasa serta akan memungkinkan anak untuk meneliti lingkungannya dan mempelajari segala sesuatu yang ada disekitarnya.

4. Jenis Bermain

Berdasarkan jenisnya, kegiatan bermain terbagi atas dua kelompok, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Hurlock dalam Triharso (2013: 14) bahwa ada dua penggolongan utama kegiatan bermain, yaitu bermain aktif dan bermain pasif atau dikenal sebagai hiburan. Secara umum bermain aktif banyak dilakukan pada masa kanak-kanak awal, sedangkan bermain pasif lebih mendominasi pada akhir masa kanak-kanak, yaitu sekitar usia praremaja, hal ini disebabkan adanya perubahan fisik, emosi, minat dan sebagainya dalam diri anak.

Berdasarkan perkembangannya, menurut piaget dalam Widarmi (2008 :

8.6) terdapat 3 jenis bermain bagi anak usia dini yaitu:

- a. Bermain sensorimotor
- b. Bermain simbolik dan
- c. Bermain konstruktif atau bermain pembangunan.

Bermain sensorimotor adalah bermain dengan menggunakan panca indera untuk mengeksplorasi berbagai benda. Bermain simbolik artinya anak mulai menggunakan benda-benda sebagai simbol atau pengganti dan mulai bermain pura-pura. Sementara bermain konstruktif artinya anak mulai membangun atau menciptakan sesuatu menurut rencana yang sudah tersusun sebelumnya.

Kesimpulan di atas yaitu ada tiga jenis bermain diantaranya bermain sensorimotor yaitu untuk melatih anak bereksplorasi dengan benda-benda yang ada disekitarnya bermain simbolik guna untuk melatih anak memainkan peran yang disukai atau bermain dengan pura-pura dan ada juga bermain konstruktif dimana anak mulai membangun atau mencipta sesuatu menurut rencana yang sudah tersusun sebelumnya.

5. Bermain Sensorimotor

Bermain sensorimotor adalah kegiatan main dimana anak-anak bermain dengan seluruh panca indera mereka. Pada tahap ini anak-anak mendapat kesempatan untuk berhubungan dengan alat, orang maupun lingkungan yang ada disekitarnya. Tedjasaputra (2013: 31) bermain sensorimotor yaitu keasyikan yang diperoleh bayi melalui sensorimotor play tampak misalnya

saat ia mengamati, mendengar suara di sekelilingnya dan merasakan sesuatu dengan mulutnya.

Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensorimotor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan anak semata-mata merupakan kelanjutan kenikmatan yang diperolehnya. Berkaitan dengan kegiatan makan atau mengganti sesuatu. Hal ini senada dengan pendapat Hildayani (2005: 4.23) bermain sensorimotor yaitu:

Kegiatan bermain sensorimotor sudah dimulai pada usia bayi dan merupakan bentuk bermain paling sederhana bila ditinjau dari tingkat perkembangan kognitif piaget (tahap sensorimotor). maksud dari bermain sensorimotor adalah kegiatan bermain yang ditandai dengan gerakan otot yang berulang-ulang.

Pembawaan sejak lahir berupa menghisap dan menangis merupakan kegiatan refleksi ketika ia belajar mula-mula tentang dunianya. Anak belajar melalui skema-skema alat panca inderanya. Piaget dalam Montolalu (2009: 2.17) bermain sensorimotor yaitu:

Dalam usia dini anak-anak akan melampaui tahap perkembangan bermain kognitif mulai dari bermain sensorimotor atau bermain yang berhubungan dengan alat-alat panca indera sampai memasuki tahap tertinggi bermain, yaitu bermain yang ada aturan bermainnya, di mana anak dituntut menggunakan nalar.

Berdasarkan kajian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain sensorimotor yaitu permainan yang dibawa anak sejak lahir yang merupakan bentuk permainan paling sederhana dimana anak-anak bermain dengan seluruh panca indera mereka. Pada tahap bermain sensorimotor ini anak-anak mendapat kesempatan untuk berhubungan dengan alat, orang maupun lingkungan yang ada disekitarnya.

6. Bermain Puzzle

a. Pengertian Bermain Puzzle

Masa anak merupakan masa yang 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*. Depdiknas (2003: 43) yaitu:

Bermain *puzzle* merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Bermain juga menjadi prinsip pembelajaran karena bermain memiliki cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini. Soebachman (2012: 48) bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Bermain *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *puzzle* adalah permainan yang merupakan kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Dengan mengajarkan anak bermain *puzzle* maka dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi pada anak.

b. Tujuan Bermain Puzzle

Bermain pada anak harus dengan cara yang menarik dan memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak. Permainan anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan. Bermain membuat anak belajar menjadi senang dan dengan belajar melalui bermain anak dapat menguasai pelajaran yang lebih menantang. Tujuan bermain *puzzle* menurut Sunarti (2005: 49) 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.

Bermain dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak seperti aspek agama, fisik motorik, kognitif, bahasa dan sosial emosional. Bermain juga dapat mengembangkan imajinasi anak. Adapun tujuan bermain menurut Fauziddin (2014: 40) tujuan bermain *puzzle* yaitu melatih koordinasi antara mata dan tangan, melatih kecermatan serta melatih ketelitian anak dalam menyelesaikan masalah dalam bermainnya.

Bedasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain *puzzle* yaitu mengajarkan anak agar tidak mudah pantang menyerah dalam menghadapi masalah, dapat melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah dalam bermain.

c. Manfaat Bermain Puzzle

Bermain pada anak harus dengan cara yang menarik dan memberikan pengetahuan yang dapat mengasah strategi anak. permainan anak yang diberikan dapat memberikan simbol dan pengetahuan. Bermain *puzzle* juga mengajarkan anak untuk bersabar dan melatih keterampilan anak dalam menyusun *puzzle* untuk kembali menjadi *puzzle* yang utuh. Beaty (2013: 240) yaitu:

Dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, konsep kognitif, melatih kesabaran anak dalam menyusun *puzzle* dan hubungan antar bagian *puzzle* sehingga menjadi bentuk *puzzle* yang utuh.

Bermain dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak. Bermain *puzzle* memberikan tantangan tersendiri bagi anak-anak disaat anak merasa bingung sebagai orang yang ada disekitarnya atau orangtua dapat menyemangatnya agar anak tidak patah semangat. Semangat yang diperoleh anak saat bermain sangat bermanfaat karena akan menumbuhkan rasa percaya diri dan mampu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga selesai. Yulianti (2008: 43) manfaat bermain puzzle adalah:

1. Mengasah otak, kecerdasan otak anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan anak. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusun menjadi satu gambar utuh.
3. Melatih membaca, membantu mengenal bentuk dan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca.
4. Melatih nalar, bermain *puzzle* dalam bentuk manusia akan melatih nalar anak-anak karena anak-anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika.
5. Melatih kesabaran. Aktivitas bermain *puzzle*, kesabaran akan terlatih karena saat bermain *puzzle* di butuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.

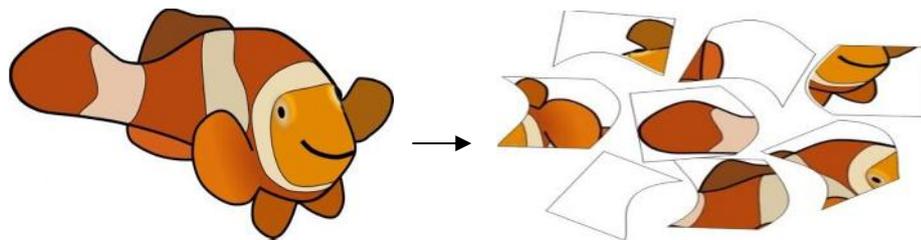
6. Memberikan pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep dasar binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain yaitu dapat melatih ketangkasan jari, melatih koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, melatih membaca atau mengenal bentuk, melatih kesabaran dan melatih nalar untuk memecahkan masalah dalam bermain *puzzle*.

d. Macam Bermain Puzzle

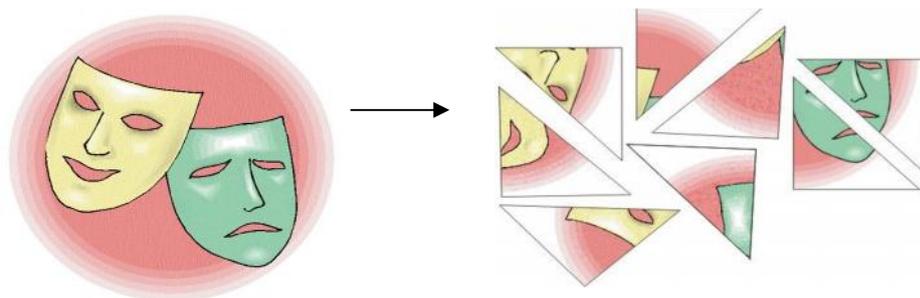
Dunia anak-anak terdapat berbagai jenis permainan, salah satu jenis bermanfaat bagi anak dan sifat edukatif adalah puzzle. Puzzle terdiri dari kepingan-kepingan. Kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk yang utuh. Beberapa potongan puzzle menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 45-46) yaitu:

1. Puzzle model potongan melengkung



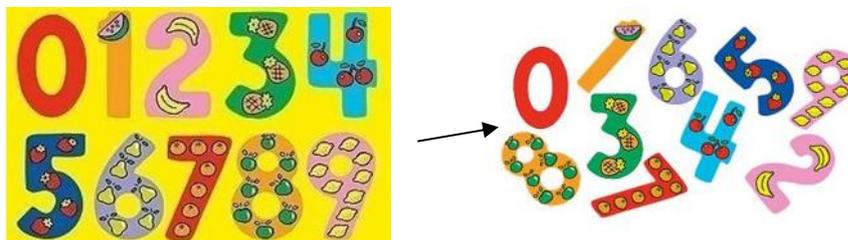
Gambar 1. *puzzle* model potongan melengkung

2. Puzzle model potongan geometris



Gambar 2. *puzzle* model potongan geometris

3. Puzzle model potongan modul



Gambar 3. *puzzle* model potongan modul

Jumlah potongan puzzle dan jenisnya harus disesuaikan dengan kelompok umur dan kemamouan kecerdasan anak mulai dari jumlah 2 keping, 3 keping, 6 keping atau 9 keping dan seterusnya. Hal ini senada dengan pendapat Soebachman (2012: 50) bermain puzzle dapat dillakukan serta dimainkan oleh anak, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya.

Berdasarkan kajian diatas dapt disimpulkan bahwa macam bermain puzzle ada beberapa diantaranya puzzle model potongan melengkung, puzzle model potongan geometris serta puzzle model potongan modul, Serta dimainkan oleh anak, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya.

e. Cara Bermain Puzzle

Bermain dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Bermain tidak hanya membuat anak menyukai permainan tetapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat

meningkatkan aktifitas sel otak secara aktif. Cara memainkan *puzzle* pun tidak sulit. Menurut Yulianti (2008: 43) cara bermain *puzzle* yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya.
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan mengasikan bagi anak. Ketika anak bermain maka anggota seluruh tubuh anak juga ikut aktif dan menikmati permainan yang sedang dimainkan oleh anak. Menurut Fauziddin (2014: 40) cara bermain *puzzle* yaitu anak dikelompokkan terlebih dahulu. Setiap kelompok terdiri dari 4 sampai 6 anak. Guru menyiapkan kertas (sejumlah kelompok) yang bertuliskan kalimat syahadat atau gambar binatang, buah-buahan (bisa dikembangkan dengan tulisan/gambar lain sesuai dengan materi), dengan ukuran yang besarnya kurang lebih 15 cm x 30 cm, kemudian dipotong-potong menjadi beberapa bagian, dengan pola-pola yang bervariasi. Kemudian guru memanggil beberapa anak mewakili kelompoknya untuk bermain. Anak yang dipanggil diberikan tugas untuk menata potongan-potongan tulisan atau gambar sesuai dengan bentuknya semula. Kelompok yang menang adalah kelompok yang paling cepat berhasil menyusun dan membacakan tulisannya kepada guru.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa cara bermain *puzzle* yaitu lepaskan potongan-potongan *puzzle* dari tempatnya, mintalah

anak untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun potongan-potongan *puzzle* menggunakan hitungan 1-10 dan membacakan kepada gurunya bahwa potongan-potongan *puzzle* tersebut tulisan atau gambar kemudian itulah pemenangnya.

H. Hubungan Bermain Puzzle Dengan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

Salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali mereka, untuk bekal kehidupannya di masa yang akan datang dan saat ini ialah memberikan bekal kemampuan mengenal bilangan.

Bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan, maka perlu adanya simbol atau lambang 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 di dalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak

akan berkembang karena pada puzzle yang dimainkan oleh anak terdapat angka-angka 1-10 sehingga anak akan lebih mudah mengenal bilangan.

I. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Reza yang berjudul: Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Puzzle pada kelompok B di TK siswa budi surabaya mengatakan bahwa puzzle memiliki dampak positif dapat meningkatkan keterampilan anak dalam perkembangan kognitifnya, kemampuan anak menjadi terbiasa berpikir untuk memecahkan masalah yang dihadapinya sampai tuntas dengan mandiri tanpa mengenal putus asa. Hal ini dilihat dari peningkatan ketuntasan belajar anak dalam setiap siklus meningkat. Ketuntasan belajar pada siklus I sebesar 40% belum tercapai, untuk itu guru terus berupaya untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan media puzzle dan mengganti media lain dalam setiap pertemuan agar lebih menarik perhatian anak.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Ketut Alit Suarti 2014 yang berjudul: Bermain Konstruktif Sambil Belajar Konsep Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun mengatakan bahwa media yang digunakan untuk bermain konstruktif bagi anak usia 5-6 tahun adalah balok, puzzle, potongan kayu, tepung, plastisin dan media lain yang ada di sekitar anak. dengan demikian konstruktif dapat melatih anak untuk belajar tentang bilangan atau angka untuk menghitung jumlah benda yang digunakan, dan secara tidak disadari anak akan memiliki pemahaman tentang konsep bilangan atau angka.

Disamping itu, peran orang tua dan guru sangat diharapkan untuk memberikan perhatian yang serius kepada anak khususnya pada usia 5-6 tahun, karena pada usia tersebut kemampuan, bakat dan minat anak terhadap matematika dapat diperkenalkan dengan konsep bilangan.

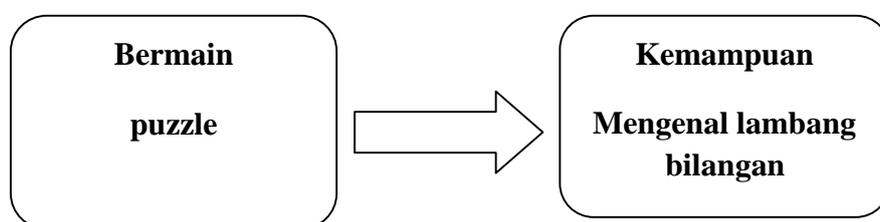
3. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Nurvita yang berjudul: Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri 2013/2014. mengatakan bahwa secara tidak sadar anak melatih koordinasi mata dan tangan dalam memasang kepingan puzzle menjadi bentuk utuh serta melatih kemampuan kognitif dalam memecahkan masalah dalam permainan tersebut. Anak berkembang lebih optimal setelah dilakukan eksperimen dengan permainan puzzle. Hal ini mendukung hipotesis yang menyatakan permainan puzzle berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B TK Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri 2013/2014.

J. Kerangka Pikir

Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang di dalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Bermain puzzle dapat melatih kreativitas, keteraturan dan tingkat konsentrasi pada anak. anak dikatakan mampu bermain puzzle apabila sudah mencapai indikator sebagai berikut: anak bisa menyebutkan bentuk puzzle, menyusun kepingan-kepingan puzzle serta membedakan kepingan-kepingan puzzle.

Lambang bilangan adalah suatu obyek matematika yang sifatnya abstrak dan termasuk ke dalam unsur yang tidak didefinisikan, maka perlu adanya simbol atau lambang untuk mewakili suatu bilangan. Untuk menyatakan bilangan dinotasikan dengan lambang bilangan yang disebut angka. Adapun indikatornya sebagai berikut:

Anak bisa menyebutkan lambang bilangan 1-10, anak bisa membedakan lambang bilangan 1-10 dan anak bisa menunjukkan lambang bilangan 1-10, Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda-benda dan Menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10. Bermain puzzle yang dilakukan dalam proses pembelajaran berkaitan dengan indikator pencapaian perkembangan anak yang sesuai dengan tahapan usianya. Mengenalkan macam bentuk puzzle pun disesuaikan dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini. Sehingga aktifitas bermain puzzle diduga ada hubungannya dengan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun sesuai dengan standar Pendidikan Anak Usia Dini. Maka kerangka pikir dapat dilihat pada bagan berikut:



Gambar 4. Kerangka Pikir Penelitian

Hipotesis

Ho: Tidak ada hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

Ha: Ada hubungan bermain puzzle dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk menandai seorang peneliti tentang urutan bagaimana penelitian di lakukan. Penelitian ini memiliki masalah penelitian asosiatif dengan jenis penelitian eksplanasi. Sugiyono (2011: 89) penelitian asosiatif adalah suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian ini adalah jenis penelitian asosiatif.

B. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan setelah proposal disetujui.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian rencana akan dilaksanakan di TK Al-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelompok B3 TK Al-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung yang berjumlah 24 siswa.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi dan sampel merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian. Sugiyono (2014: 80) berpendapat bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelas B3 usia 5-6 tahun berjumlah 24 anak yang terdiri dari 17 perempuan dan 7 laki-laki di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung.

2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Yusuf (2014; 150) sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut dengan kata lain memiliki ciri sesuai dengan karakteristik yang dimiliki populasi. Ada berbagai macam teknik yang dapat digunakan dalam pengambilan sampel atau disebut juga teknik sampling akan tetapi dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Menurut Sugiyono (2011: 62) sampling purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Purposive sampling digunakan bila anggota populasi kurang dari 30 sesuai dengan penelitian ini dengan jumlah populasi 24 orang yang terdiri dari 17 perempuan dan 7 laki-laki di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

Menurut Yusuf (2014: 109) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel lain. Variabel ini menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah bermain *puzzle*.

2. Variabel terikat (Y)

Menurut Yusuf (2014: 109) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak mempengaruhi variabel yang lain. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal lambang bilangan.

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Bermain Puzzle (X)

Definisi Konseptual

Depdiknas (2003 : 43) Puzzle adalah salah satu jenis permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh.

Definisi Operasional

Bermain puzzle dilakukan untuk merangsang kemampuan anak untuk belajar melalui bermain. Adapun indikator bermain puzzle dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun kepingan puzzle sesuai potongan-potongannya.

- b. Membedakan kepingan puzzle.
- c. Menyebutkan bentuk puzzle.

2. Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan (Y)

Definisi Konseptual

Yusuf (2011; 51) Lambang bilangan adalah simbol yang mewakili lambang bilangan. Simbol tersebut memiliki lambang bilangan yang berbeda-beda dengan yang lainnya. Aspek yang berkaitan dengan lambang bilangan yaitu aspek kognitif yaitu mengenal lambang bilangan.

Definisi Operasional

Nilai yang diperoleh dari hasil observasi tentang kemampuan mengenal lambang bilangan dalam menyelesaikan masalah. Adapun indikator kemampuan mengenal lambang bilangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: menyebutkan bilangan 1-10, menunjukkan bilangan 1-10, membedakan bilangan 1-10, membuat urutan bilangan 1-10 dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda-benda sampai 10.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting. Karena data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai pemecahan

masalah yang sedang diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi.

Menurut Sugiyono (2012: 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Proses pelaksanaan dalam pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi berperan serta dan observasi non partisipan. Observasi berperan serta, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sumber data penelitian. Sedangkan observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat saja. Penelitian ini teknik observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan, dimana peneliti hanya melakukan pengamatan saja.

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan kepada anak untuk mengumpulkan data dan mendokumentasikan berupa foto, dokumen tertulis dan menganalisis hasil belajar anak. Isi dokumentasi terkait dengan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dengan bermain puzzle.

G. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembaran observasi dalam bentuk *checklist* (). Adapun skala pengukuran yang digunakan

dalam penelitian ini yaitu *Rating Scale*. Menurut Sugiyono (2013:134) *Rating Scale* tidak hanya digunakan untuk mengukur sikap saja, tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya seperti status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain.

H. Uji Validitas Instrument

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas. Menurut Sugiyono (2010: 121) mengatakan bahwa valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang harusnya diukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas isi dimana dalam pengujiannya akan menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang akan diuji oleh para ahli. Ahli yang memvalidasi instrumen penelitian ini divalidasi oleh dua dosen PG-PAUD yaitu Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd dan Ibu Nia Fatmawati, M.Pd.

I. Kisi-kisi Instrumen

Instrumen penelitian yang dibuat berupa indikator-indikator yang diturunkan berdasarkan variabel-variabel penelitian. Adapun kisi-kisi instrumennya sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Bermain Puzzle (X)

VARIABEL	INDIKATOR	KRITERIA			
		TT (1)	KT (2)	T (3)	ST (4)
Bermain Puzzle	Menyebutkan kepingan puzzle				
	Membedakan kepingan puzzle				
	Menyusun kepingan puzzle				

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan (Y)

VARIABEL	INDIKATOR	KRITERIA			
		TT (1)	KT (2)	T (3)	ST (4)
Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan	Menyebutkan lambang bilangan 1-10				
	Menunjukkan lambang bilangan 1-10				
	Membedakan lambang bilangan 1-10				

Keterangan:

Sangat Tepat : 76,00-100,00

Tepat : 51,00-75,00

Kurang Tepat : 26,00-50,00

Tidak Tepat : 0,00-25,00

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linear sederhana. Peneliti menggunakan analisis regresi linear sederhana karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 sehingga menggunakan analisis regresi.

1. Uji Persyaratan Analisis

Menurut Gunawan (2013: 69) menyebutkan bahwa dalam analisis regresi, ada syarat uji normalitas dan syarat uji linearitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal dan memiliki hubungan antar variabel yang dinyatakan linear.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasannya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan bantuan program SPSS dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka program SPSS, klik variabel view di bagian pojok kiri bawah.
2. Pada bagian Name tuliskan apa yang menjadi variabel X dan Y (metode dan perilaku), pada *Decimal* ubah semua menjadi 0.
3. Klik data view, masukkan data yang akan diuji.
4. Ubah data tersebut ke dalam *Unstandardized Residual* dengan cara pilih menu *Analyze =>Regression =>Linear*.

5. Muncul kotak dialog dengan nama *Linear Reggression*, selanjutnya masukkan variabel X ke Dependend dan variabel Y ke Independend, lalu klik save.
6. Akan muncul lagi kotak dialog dengan nama *Linear Reggression: save*, pada bagian *Residual chek list*(√) *Unstandardized* kemudian klik *Continue=>Ok*, maka akan muncul variabel baru dengan nama RES-1, abaikan saja output yang muncul.
7. Langkah selanjutnya pilih menu *Analyze =>Non-parametric Test =>1-Sampel K-S*.
8. Muncul kotak dialog dengan nama *One Kolmogorov Smirnov Test*, selanjutnya masukkan variabel *Unstandardized Residual* ke kotak *Test variabel list*, pada *Test Distribution chek list* (√) *normal*.
9. Langkah terakhir klik *Ok*.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Menurut Gunawan (2013: 95) menjelaskan bahwa untuk uji linearitas antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan SPSS dapat mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Entry data; masukkan data ke dalam lembar kerja SPSS dengan menggunakan nama variabel X dan Y.
2. Analisis: analisis dilakukan dengan cara memilih menu berikut: *Analyze =>Compare Mean =>Means*
3. Selanjutnya akan muncul kotak dialog Uji Linearitas, kemudian lakukan langkah berikut
4. Pindahkan Y ke variabel *dependent*
5. Pindahkan X ke variabel *independent*
6. Pilih kotak *option* dan pilih *Test of linearity*
7. Klik *continue* lalu klik OK

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana.

Menurut Siregar (2014: 379) Regresi yang terdiri dari satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut

dengan regresi linear sederhana. Pada penelitian ini variabel bebas yaitu aktivitas bermain *puzzle* sedangkan variabel terikat yaitu kemampuan mengenal lambang bilangan. Peneliti akan mengolah data yang diperoleh dengan bantuan program SPSS.

Menurut Kurniawan (2011: 37) langkah-langkah analisis regresi sederhana dengan menggunakan program SPSS dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Masukkan program SPSS *for windows*.
2. Klik variabel *view* pada SPSS data editor untuk menginput nama variabel.
3. Pada baris pertama kolom *Name* ketik res pada kolom *Type* pilih string. Pada kolom label bisa ketikkan Responden. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
4. Pada baris kedua kolom *Name* ketik penggunaan, pada kolom *Type* pilih *Numeric*. Pada kolom label bisa ketikkan kemampuan mengenal bentuk geometri. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
5. Pada baris ketiga kolom *Name* ketik Bermain *Puzzle*, pada kolom *Type* pilih *Numeric*. Pada kolom label bisa ketikkan Bermain *Puzzle*. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
6. Pindahkan ke kotak data *view*, dan input data sesuai dengan variabelnya.
7. Klik *Analyze =>Regression =>Linear*
8. Klik variabel Penggunaan, pindahkan ke kotak independen, dan Bermain *Puzzle* pindahkan ke kotak dependen.
9. Klik *Ok*.

Setelah dilakukan analisis regresi menggunakan program SPSS, maka selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persamaan regresi sederhana. Menurut Siregar (2014: 379) Regresi ini terdiri dari satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linier sederhana.

Rumus persamaan regresi sederhana yaitu sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 2.5 Rumus Regresi Sederhana

Keterangan :

- = Subyek dalam variabel dependen yang diprediksikan.
- a = Harga Y ketika harga X = 0 (harga konstan).
- b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada perubahan variabel independen. Bila (+) arah garis naik dan bila (-) arah garis turun.
- X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK AL-Azhar 16 Kemiling Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai hasil analisis regresi linier sederhana yang dilakukan menunjukkan bahwa ada hubungan bermain *puzzle* dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di TK Al-azhar 16 Kemiling Bandar Lampung tahun pelajaran 2015/2016.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru

Guru sebaiknya dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih alat permainan yang kreatif serta menyenangkan dalam memilih kegiatan bermain. Salah satunya seperti permainan *puzzle* dapat digunakan untuk menstimulus pembelajaran anak dalam mengenal lambang bilangan seperti membilang bilangan 1-10.

2. Kepada Kepala Sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat membuka wawasan bagi kepala sekolah agar dapat mengembangkan kreatifitas dan kualitas dalam pembelajaran yang lebih baik. Serta dalam memfasilitasi dan inovasi untuk mencari permainan-permainan yang unik dan baru agar pembelajaran untuk anak menjadi lebih efektif.

3. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain agar dapat menambah wawasan dalam memilih permainan pembelajaran dengan tahapan-tahapan perkembangan anak usia dini dalam pengenalan lambang bilangan kepada anak.

Daftar Pustaka

- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Fauziddin, Mohammad. 2014. *Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing, Yogyakarta.
- Hasnida. 2014. *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini*. Jakarta Timur. PT.LUXIMA METRO MEDIA.
- Hildayani Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Kurniawan, Albert. 2011. *SPSS Serba Serbi Analisis Statistika Dengan Cepat Dan Aplikasi*. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta.
- Latif Mukhtar dkk, 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Jamaris, Martini. 2012. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- M, Thobroni. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Taman Kanak-kanak*. Jakarta. PT RINEKA CIPTA.
- Montolalu dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Muhammad Reza, 2013. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Puzzle pada kelompok B di TK siswa budi 1 surabaya*. Ejournal.unesa.ac.id/.../article.pdf. Diakses online pada tanggal 4 Maret 2013.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia 137, 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Suarti Alit Ni Ketut. 2014. *Bermain Konstruktif Sambil Belajar Konsep Bilangan pada anak usia 5-6 tahun*. Ejournal.fip.ikipmataram.ac.id/wp-content. Diakses online pada bulan Oktober 2014.
- Nurvita Fitri. 2014. *Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di TK Pertiwi Karanglor, Manyaran Wonogiri*.
- Sagala, Syaiful. 2012. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Sardiman, A.m. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Siregar, S. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kualitatif*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Muhibbin, Syah. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta. PT Rajagrafindo Persada.
- Soebachman, Agustina. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta. In Azna Books.
- Sujiono YN. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta. PT Indeks.
- Sujiono YN. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT Indeks Permata Puri Media.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. ALFABETA.
- Sunarti. 2005. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Kartu Angka*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Tedjasaputra Mayke S. 2011. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta. PT Grasindo Anggota Ikapi.
- Triharso, agung, 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta.CV ANDI OFFSET.
- Yamin, Martinis. 2010.*Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Gaung Persada.
- Widarmi dkk. 2010. *Kurikulum Anak Usia Dini*. Jakarta.Universitas Terbuka.
- Yulianti, Rani. 2008. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Laskar Askara, Jakarta.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Prenadamedia Group, Jakarta.