



## Qalam lil Athfal

Volume IV Edisi I Tahun 2026

### Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Melalui Pohon Angka Dan Puzzel Angka Di RA Generasi Qur'ani

Atika Rizki Amelia<sup>1)</sup>, Suryatik<sup>2)</sup>, Soybatul Aslamiah Ritonga<sup>3)</sup>, Ismi Yulizar<sup>4)</sup>

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara, <sup>2,3,4</sup>Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Bukhary (STITA) Labuhanbatu Sumatera Utara  
e-mail: [1atikarizki@gmail.com](mailto:1atikarizki@gmail.com), [2suryatik@gmail.com](mailto:2suryatik@gmail.com), [3soybatul89@stita.ac.id](mailto:3soybatul89@stita.ac.id),  
[4ismiyulizar35@gmail.com](mailto:4ismiyulizar35@gmail.com)

#### Abstrak

Mengenal angka merupakan kemampuan dasar anak yang berkaitan dengan kemampuan matematika, seperti menghitung benda dan mengenal konsep bilangan dan simbol bilangan, hingga anak mencapai tingkat pemahaman tentang penjumlahan dan pengurangan dimulai dari hal sederhana melalui lingkungan terdekatnya hingga sampai ke tahapan yang lebih kompleks seiring dengan tahap perkembangan anak. Kemampuan berhitung permulaan pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya melalui kotak angka dan Puzzle angka. Namun kenyataannya di RA Generasi Qur'ani bahwa anak kelompok A belum mampu mengenal lambang bilangan. Melalui penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung permulaan melalui media kotak angka dan Puzzle angka di RA Generasi Qur'ani. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilakukan selama satu bulan, dengan teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif, kuantitatif dan kualitatif dengan presentase. Berdasarkan perkembangan kognitif anak kelompok A pada hasil penelitian bahwasannya dari hasil pra siklus untuk pencapaian indikator keberhasilan hasil dari pra siklus untuk pencapaian indikator keberhasilan hanya 30% kemudian setelah dilakukannya siklus I tingkat pencapaian meningkat menjadi 54%, jadi kenaikan dari pra siklus ke siklus I yaitu 24%, selanjutnya disiklus II tingkat pencapaian meningkat menjadi 75%, maka kenaikan dari siklus I ke siklus II yaitu 21%. Oleh karena itu, diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

**Kata Kunci :** Anak Usia Dini, Mengenal Angka, Pohon Angka, Puzzel Angka

#### Abstract

*Number recognition is a fundamental skill for children that relates to mathematical abilities, such as counting objects and understanding the concepts of numbers and numerical symbols, until children reach a level of understanding of addition and subtraction—starting with simple concepts in their immediate environment and progressing to more complex stages as they develop. Early counting skills in young children can be developed in various ways, one of which is through number boxes and number puzzles. However, the reality at RA Generasi Qur'ani is that children in Group A have not yet been able to recognize number symbols. Through this study, the researcher aims to determine the improvement in early counting skills through the use of number boxes and number puzzles at RA Generasi Qur'ani. The method used in this study is the Classroom Action Research (CAR) method with a quantitative and qualitative approach consisting of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. This study was conducted over a period of one month, with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. Data analysis was performed descriptively, quantitatively, and qualitatively using percentages. Based on the cognitive development of the children in Group A, the research findings indicate that in the pre-cycle, the achievement of success indicators was only 30%. After Cycle I was implemented, the achievement level increased to 54%, representing a 24% increase from the pre-cycle to Cycle I. furthermore, in Cycle II, the achievement level increased to 75%, so the increase from Cycle I to Cycle II was 21%. Therefore, it is hoped that this study can provide benefits for all parties.*

**Keywords:** Early Childhood, Recognizing Numbers, Number Trees, Number Puzzles



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal maupun informal. Secara formal yaitu TK/RA yang memberikan pelayanan pendidikan bagi anak usia dini. Di TK/RA anak akan dididik dan dilatih berbagai bidang pengembangan pembiasaan yang meliputi moral. Nilai-nilai agama, sosial dan kemandirian. Di TK/RA anak juga dididik dengan berbagai bidang pengembangan kegiatan pembelajaran yang meliputi bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni.<sup>1</sup>

Masa anak-anak merupakan salah satu masa dalam rentang kehidupan yang pasti dilalui oleh semua manusia di dunia ini. Pada masa inilah terjadi banyak Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya. Dimana perkembangan anak-anak menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak begitu saja dapat diulang kembali<sup>2</sup>. Dalam perkembangan anak dibutuhkan pembelajaran yang dapat diberikan pada anak yang termasuk dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak itu sendiri. Pembelajaran pada anak usia dini prinsipnya dilaksanakan dengan bermain sambil belajar. Bermain sangat penting bagi anak usia dini karena melalui bermain tersebut dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak. Dimana aspek tersebut meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek fisik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif dan aspek seni.<sup>3</sup> Dengan bermain sambil belajar dapat

memberikan kesenangan bagi anak dan dapat mengembangkan aspek-aspek perkembangan pada anak ke arah yang baik. Bermain sambil belajar jika dilakukan secara rutin dapat memberikan kebaikan pada anak-anak yang sedang mengalami proses pertumbuhan.

Menyadari pentingnya aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini di antara aspek pengembangan aspek lainnya, aspek kognitif termasuk di dalamnya adalah pembelajaran berhitung atau membilang yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, maka kegiatan membilang atau pengenalan angka sudah dimulai usia dini.<sup>4</sup> Kemampuan anak dalam mengenal angka dapat dimulai dari menyebut urutan bilangan 1-10, membilang (mengetahui konsep bilangan dengan benda-benda) sampai 10, menghubungkan atau memasangkan lambang bilangan dengan benda-benda hingga 10. Konsep berhitung permulaan seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, meniru lambang bilangan, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep ke abstrak, menghubungkan lambang bilangan dan konsep bilangan dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.<sup>5</sup>

Salah satu contoh media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah puzzle. Puzzle berfungsi sebagai alat pembelajaran sekaligus permainan edukatif yang melibatkan aktivitas mencocokkan potongan-potongan gambar, bentuk, huruf, atau angka hingga membentuk satu kesatuan yang utuh. Pembelajaran menggunakan puzzle bertujuan untuk melatih koordinasi

---

<sup>1</sup>Chandra, R. D. A., 2018, *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran*. Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), hlm. 32-45.

<sup>2</sup> Ahmad Aly Syukron Al Mubarak,dkk, 2019, 'Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 ,hlm, 77.

<sup>3</sup>Awan, V., & Hasibuan, M., 2020, *Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini*. PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam

---

*Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), hlm, 62-70.

<sup>4</sup>Awan, V., & Hasibuan, M., 2020, *Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini*. PAUDIA : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini, 9(2),hlm, 62-70.

<sup>5</sup>Fitri, A., Nurhafizah, & Yaswinda, 2020, *Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), hlm, 7-13.

antara mata dan tangan, serta mengasah kesabaran anak. Dengan demikian, penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif, motorik, dan emosional anak secara optimal<sup>6</sup>.

Pohon angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Pohon angka ini merupakan media yang digunakan untuk membantu dalam menstimulus kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak. Dengan adanya media Pohon Angka anak-anak akan lebih mudah memahaminya. Dengan menggunakan media tersebut diharapkan dapat mengalihkan perhatian anak dalam belajar seraya bermain, anak-anak dapat lebih cepat dalam mengenal lambang bilangan, menyebutkan dengan urut lambang bilangan. Pohon angka memiliki angka 1-10 yang berbentuk kubus dan setiapnya mempunyai bermacam macam warna.<sup>7</sup> Bermain *puzzle* angka dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, terutama kemampuan berhitung anak. *Puzzle* angka merupakan permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan anak usia dini lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah.<sup>8</sup>

Berdasarkan hasil observasi di Ra Generasi Qurani diperoleh permasalahan seperti anak-anak sering kali menunjukkan rasa bosan saat belajar mengenal angka. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga mereka kehilangan minat dan cenderung bermain sendiri tanpa memperhatikan materi yang diajarkan. Ketidakmampuan anak untuk tetap fokus dalam belajar angka menjadi tantangan, di mana mereka lebih terlibat

dalam aktivitas yang tidak berhubungan dengan pembelajaran. Selain itu, ditemukan perbedaan yang cukup mencolok dalam kemampuan anak-anak mengenal angka. Keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran juga kurang maksimal. Anak-anak belum dilibatkan dalam aktivitas yang benar-benar menarik perhatian mereka atau yang mampu merangsang minat mereka terhadap angka.

Dari identifikasi masalah diatas, maka diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif, seperti penggunaan media edukatif yang menyenangkan, untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan anak dalam mengenal angka. Misalnya, kotak angka dan puzzle angka dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu anak belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan aktif, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan fokus mereka dalam pembelajaran.

Dalam hasil penelitian<sup>9</sup> yang memiliki judul penelitian yaitu pengaruh media *puzzle* angka modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak yang menyatakan bahwa media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan anak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* angka memiliki pengaruh dalam pembelajaran pengenalan angka ataupun berhitung pada anak usia dini.

Dan dalam hasil penelitian.<sup>10</sup> Yang berjudul desain media kotak angka untuk menstimulus kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun yang menyatakan bahwa desain media kotak angka memiliki pengaruh dalam proses pengenalan angka pada anak dan memiliki kategori yang baik. Dalam penelitian ini metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan model pengembangan yang digunakan oleh Borg&

---

<sup>6</sup>Purwant, R., Faizah, N. L., & Sekolah, P, 2024, Literature Review: *Pengaruh Puzzle*.vol.2, hlm, 7,

<sup>7</sup>Mutiara Perssa Martono Putri, 2022, *Desain media kotak angka untuk menstimulus kemampuan menganl angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy III Tritunggal, vol ,1, hlm, 12*

<sup>8</sup>Fitri, A., Nurhafizah, & Yaswinda, 2020, *Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(1)*, hlm, 7–13.

---

<sup>9</sup> Annisa Fitri, Nurhafizah, and Yaswinda, 2020, 'Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.1, hlm, 7–13.

<sup>10</sup>Mutiara Perssa Martono Putri, 2022, *Desain media kotak angka untuk menstimulus kemampuan menganl angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy III Tritunggal, hlm, 14*

Gall. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memaparkan upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui kotak angka dan *puzzle* angka di RA Generasi Qurani.

#### a. Upaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ( KBBI ) upaya diartikan sebagai usaha kegiatan yang mengarahkan tenaga, pikiran untuk mencapai suatu tujuan. Upaya juga berarti usaha, akal, ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan mencari jalan keluar.<sup>11</sup>

Menurut Poerwadarminta ( Poliana Dan Silvia ) upaya merupakan segala sesuatu yang bersifat mengusahakan terhadap sesuatu hal supaya dapat lebih berdayaguna dan berhasil guna sesuai dengan yang dimaksud, tujuan dan fungsi serta manfaat suatu hal tersebut dilaksanakan.<sup>12</sup> Menurut Susilawati dan kawan - kawan upaya adalah usaha sadar untuk mencari jalan terbaik atau mengubah sesuatu menjadi lebih baik.<sup>13</sup> Upaya adalah kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.<sup>14</sup>

Upaya sangat berkaitan erat dengan penggunaan sarana dan prasarana dalam menunjang kegiatan tersebut, agar berhasil maka digunakanlah suatu cara, metode dan alat penunjang yang lain. Dari beberapa pengertian di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian dari upaya

adalah suatu kegiatan atau usaha dengan menggunakan segala kekuatan yang ada dalam mengatasi suatu masalah.

#### b. Meningkatkan

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), "meningkatkan" berarti mempertinggi (derajat, tarif, dan sebagainya), memperhebat (produksi dan sebagainya), atau mengangkat diri. Jadi, kata kerja ini merujuk pada tindakan menjadikan sesuatu lebih baik, lebih tinggi, atau lebih hebat.<sup>15</sup> Menurut Adi. S meningkatkan adalah Sebuah cara atau usaha yang dilakukan untuk mendapatkan keterampilan atau kemampuan menjadi lebih baik.<sup>16</sup> Menurut Peter Drucker Suatu proses untuk meningkatkan kinerja organisasi dengan meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pelayanan.<sup>17</sup> Menurut Asep Saefuddin meningkatkan merupakan suatu proses yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas suatu sistem atau proses dengan cara meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas hasilnya.<sup>18</sup>

#### 1. Kemampuan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan untuk melakukan sesuatu. Kata ini berasal dari kata "mampu", yang berarti kuasa atau sanggup melakukan sesuatu.<sup>19</sup> Menurut Sean P Collins kemampuan dapat di artikan sebagai kecakapan atau kapasitas seseorang dalam menguasai suatu keahlian untuk melakukan suatu aktivitas.<sup>20</sup> Menurut Ridwan kemampuan adalah suatu kesanggupan dalam melakukansesuatu. Seseorang dikatakan mampu apabila ia bisa melakukan sesuatu yang harus ia lakukan.<sup>21</sup>

<sup>11</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia and Edisi Ketiga,1990, 'Balai Pustaka', Jakarta: Cetakan Ketiga Tahun, 3, hlm, 11.

<sup>12</sup> Poliana da Silva Finamore and others, 2021,'PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BRHITUNG PERMULAAN ANAK KELOMPOK A DI PAUD KARTINI KECAMATAN JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53,hlm, .53

<sup>13</sup> Sulistiawati, Fatimah Saguni, and Marwany, 2020,'Upaya Guru Dalam Membentuk Karakter Anak Islam Usia Dini Di Tk Al-Khairaat Uedele Kec. Tojo Kab. Tojo Una-Una', *Ana' Bulava: Jurnal Pendidikan Anak*, 1.2, hlm, 37-50 .

<sup>14</sup> Pugoh Karyono, 2015,'Kerangka Konseptual (Conceptual Framework) Untuk Analisis Pertanian Upland Berkelanjutan', *Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta*, hlm, 245.

<sup>15</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia and Ketiga.2000.hlm, 255

<sup>16</sup> Adi.S, 2018,'Pengertian Peningkatan', *Universitas Maritim Amni*, hlm, 6-12.

<sup>17</sup> Peter Drucker, 2022,'Defenisi Meningkatkan', *Sumber Ahli*, hlm, 10

<sup>18</sup> Asep Saefudin, 'Pengertian Peningkatan Kemampuan', *Digilib.Uinsby,Ac,Id*, 2019, 11-12.

<sup>19</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia and Ketiga.2022. 21

<sup>20</sup> Sean P Collins and others, 'Digilib.Uns.Ac.Id', 2021, 167-86.

<sup>21</sup> Ridwan Ridwan, Eni Heni Hermaliani, and Muji Ernawati, 'Penerapan', *Computer Science (CO-SCIENCE)*, 4.1 (2024), 11.

Dari beberapa uraian di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa kemampuan adalah kapasitas atau potensi yang dimiliki seorang anak untuk melakukan suatu tugas atau kegiatan dengan efektif dan efisien. Setiap manusia memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, kemampuan ini sudah ada sejak manusia itu lahir di dunia.

## 2. Mengetahui Angka

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mengetahui adalah mengetahui, mengerti, atau mempunyai rasa terhadap seseorang atau sesuatu. Secara umum, kata ini berarti mengetahui atau menjadi akrab dengan seseorang, objek, atau konsep, yang diperoleh melalui pengalaman pribadi. Sedangkan angka memiliki dua arti utama: sebagai tanda atau lambang yang mewakili suatu bilangan (misalnya angka 13) dan sebagai nilai atau prestasi (misalnya angka rapornya baik).<sup>22</sup>

Menurut Copley angka atau bilangan adalah “lambang atau simbol yang merupakan suatu objek yang terdiri dari angka-angka. Sebagai contoh bilangan 10, dapat ditulis dengan 2 buah angka (double digits) yaitu angka 1 dan angka 10.”<sup>23</sup> Menurut Reid mengenal angka melibatkan kemampuan menghubungkan konsep benda dengan konsep bilangan, termasuk kemampuan untuk mengelompokkan dan menghitung benda.<sup>24</sup>

Dari uraian di atas maka penulis menyimpulkan Angka adalah simbol yang mewakili suatu kuantitas, dan kemampuan mengenal angka adalah ketika anak dapat menghubungkan banyaknya benda dengan simbol angka tersebut.

### a. Kemampuan mengenal angka pada anak

Kemampuan yang berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan

seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, meniru lambang bilangan, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep ke abstrak, menghubungkan lambang bilangan dan konsep bilangan dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan.<sup>25</sup> Oleh karena itu pendidikan anak usia dini perlu disediakan berbagai kegiatan pembelajaran yang bisa mengembangkan aspek perkembangan. Salah satunya adalah mengembangkan kemampuan matematika. Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak usia TK, sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Menyatakan bahwa matematika pada hakekatnya merupakan cara belajar untuk mengatur jalan pikiran seseorang dengan maksud melalui matematika seseorang dapat mengatur jalan pikirannya.<sup>26</sup>

### b. Tujuan Kemampuan Mengenal Angka

Adapun tujuan mengenal angka sebagai berikut :

- 1) Anak dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap – hadap benda kongkrit, gambar – gambar atau angka – angka yang dapat disekitar anak.
- 2) Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan ketrampilan berhitung.
- 3) Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi dan daya apresiasi yang tinggi.
- 4) Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat

<sup>22</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2022, hlm,7

<sup>23</sup> Copley, KSDM D I LEMBAGA and P ISLAM, 2023 ‘Bab 02’, *Manajemen Pendidikan Islam* , hlm, 17

<sup>24</sup> M.Hanafi, 2020, ‘Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka’, 2.2, hlm, 1–9.

<sup>25</sup>Awan, V., & Hasibuan, M, 2020, *Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), hlm, 62–70.

<sup>26</sup>Fitri, A., Nurhafizah, & Yaswinda, 2020, *Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak. Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), hlm, 7–13.

memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.

- 5) Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu spontan.<sup>27</sup>

### c. Macam Pengembangan Dalam Pengenalan Angka

Macam – macam Pohon Angka sebagai berikut:

- 1) Menyanyikan lagu tentang angka : Melalui nyanyian, anak akan lebih mudah mengenal konsep angka. Lagu yang bisa dinyanyikan “dua mata saya “ dalam lagu tersebut mengajarkan anak tentang konsep jumlah.
- 2) Menghitung mainannya : Bisa dengan menggunakan mainan untuk mengenalkan angka. Saat anak – anak bermain ajak anak menghitung jumlah mainannya
- 3) Mencocokkan angka dengan gambar : Caranya dengan menulis angka 1 sampai 10 di satu set kartu, kemudian menggambar jumlah benda yang sesuai dengan angka yang ditulis (misalnya 2 lingkaran atau 3 kotak) di set kartu lain. Ambil selembar kartu berisi angka, dan minta anak mencocokkannya dengan gambar yang sesuai jumlahnya.
- 4) Membuat gambar adalah kegiatan favorit anak. Dengan menggambar anak juga bisa diajari tentang jumlah dan angka lewat aktivitas tersebut.
- 5) Pohon Angka : ajak anak bermain kotak angka, dalam kotak tersebut akan ada angka-angka, dalam bermain pohon angka perkenalkan anak dengan angka-angka tersebut sambil bermain
- 6) Puzzle angka : ajak anak bermain puzzle kemudian seraya menyusun puzzle angka yang berbentuk angka dan perkenalkan angka tersebut pada anak.<sup>28</sup>

<sup>27</sup>Yulistuani, E. Y, 2020, *Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas. Institit Agama Islam Negeri Purwokerto*, hlm, 75.

<sup>28</sup>Yulistuani, E. Y, 2020, *Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas. Institit Agama Islam Negeri Purwokerto*, hlm, 75.

### d. Tahapan pengenalan angka

Menurut Endah Yuni Yulistuani tahapan pengenalan angka sebagai berikut :<sup>29</sup>

- 1) Tahu nama angka secara lisan, misalnya dapat menyelesaikan kata “ satu”, “ lima”, atau “ sembilan”.
- 2) Dapat menyebutkan nama angka secara urut dan konsisten.
- 3) Dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1. Bahwa kata “ lima “ mewakili lima benda.
- 4) Memahami konsep lebih banyak dan sedikit.
- 5) Belajar operasi hitung sederhana : tambah atau kurang
- 6) Mengetahui angka tulisan
- 7) Tahu nama angka secara tulisan, misalnya 5 dibaca lima
- 8) Dapat mengurutkan tulisan angka secara konsisten
- 9) Dapat memahami konsep korespondensi 1 per 1. Bahwa kata “ lima” berarti mewakili lima benda. j. Memahami konsep lebih sedikit dan lebih banyak.
- 10) Belajar operasi hitung sederhana : tambah dan kurang.

### 3. Pohon Angka

#### a. Pengertian Pohon angka

Menurut Sariyanti, pohon angka adalah sebuah media pembelajaran inovatif berupa gambar pohon yang dimodifikasi untuk mengajarkan konsep bilangan dan matematika kepada anak-anak usia dini. Media ini dirancang untuk menjadi alat bermain yang menarik, memudahkan anak untuk mengenal angka, memahami jumlah, dan berlatih berhitung melalui visualisasi konsep angka yang disajikan dalam bentuk "pohon" dengan "daun" sebagai masalah dan "batang" sebagai jawaban.<sup>30</sup>

Menurut Eli Suriana pohon angka merupakan media pembelajaran yang diwujudkan berdasarkan gambar pohon.

<sup>29</sup> Endah Yuni Yulistuani, 2020, *Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas*, *Institit Agama Islam Negeri Purwokerto*, hlm, 75.

<sup>30</sup> Sariyanti La-sule, dkk, 2021, *Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilanganpada Anak Usia Dini*, *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3.1 hlm, 5.



Pohon angka terdiri dari bagian batang, dan daun. Daun berperan sebagai materi utama, batang berisi jawaban, dan daun berisi masalah-masalah dari jawaban yang terdapat pada batang.<sup>31</sup>

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan pohon angka merupakan media yang dipakai guna bisa membantu pendidik dalam menyampaikan informasi atau perkembangan Kognitif, seperti pengenalan angka 1-10. Dengan adanya media Pohon Angka anak dapat dengan mudah mengerti apa yang telah disampaikan oleh guru. Pohon angka merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk pembelajaran pada anak-anak. pohon angka adalah media yang sudah dimodifikasi yang berbentuk kotak. Didalam pohon tersebut terdapat alat yang digunakan sebagai media belajar.

#### **b. Manfaat dan Tujuan Pohon Angka**

Adapun manfaat dan tujuan Pohon angka sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan daya konsentrasi pada anak, dengan bermain pohon angka, anak dapat lebih berkonsentrasi pada pohon angka tersebut. Anak akan fokus dengan apa yang dia pegang dan lihat saat itu.
- 2) Meningkatkan kreativitas pada anak. Bermain pohon angka dapat meningkatkan kreativitas, dimana anak melakukan eksplorasi terhadap pohon angka tersebut.
- 3) Meningkatkan kemampuan pengenalan angka dan berhitung pada anak.
- 4) Dapat meningkatkan penalaran pada anak. Anak dapat memahami, bermain, dan berinteraksi. Penalaran merupakan bagian yang sangat penting bagi anak karena berperan pada keberhasilan akademik anak.
- 5) Menciptakan suasana menyenangkan saat belajar. Dengan bermain pohon angka merupakan suatu hal yang menyenangkan karena anak dapat belajar sambil bermain.

#### **c. Kelebihan Pohon Angka**

Kelebihan Pohon Angka sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan kemampuan kognitif, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan mengingat informasi, menghitung benda, memperkirakan jumlah, dan mengevaluasi.
- 2) Mengembangkan kemampuan berhitung, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan berhitung anak, seperti menghitung jumlah, memperkirakan jumlah, dan mengevaluasi.
- 3) Mengembangkan kemampuan keterampilan, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan keterampilan anak, seperti kemampuan mengamati, mendengar, dan bermain.
- 4) Mengembangkan kemampuan kreativitas, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan kreativitas anak, seperti mengembangkan ide dan mencari solusi.
- 5) Mengembangkan kemampuan problem-solving, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan problem-solving anak, seperti mencari solusi masalah dan menyelesaikan masalah
- 6) Mengembangkan kemampuan komunikasi, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan komunikasi anak, seperti berbicara dan bermain dengan orang lain.
- 7) Mengembangkan kemampuan sosial, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti bermain dengan orang lain dan berbagi permainan.
- 8) Mengembangkan kemampuan emosional, Kotak angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan emosional anak, seperti mengembangkan emosi dan menghadapi perubahan.
- 9) Mengembangkan kemampuan fisik, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan fisik

---

<sup>31</sup> Eli Suriana, 2020, 'Penggunaan Media Pohon Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tkn Dharma Wanita Teunom Aceh Jaya', *Skripsi*, hlm, 23.

anak, seperti mengembangkan koordinasi dan keterampilan motorik.

- 10) Mengembangkan kemampuan spiritual, pohon angka anak dapat membantu mengembangkan kemampuan spiritual anak, seperti mengembangkan kesadaran dan kepercayaan diri.<sup>32</sup>

#### d. Kekurangan Pohon Angka

Kekurangan Pohon Angka adalah sebagai berikut :

- 1) Keterbatasan, pohon angka anak memiliki keterbatasan dalam penggunaannya, terutama dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak secara lebih luas.
- 2) Ketergantungan pada orang tua, Anak-anak yang menggunakan pohon angka anak masih memerlukan bimbingan dan pengawasan orang tua untuk mengoptimalkan penggunaan alat permainan edukatif ini.
- 3) Keterbatasan dalam pengembangan kemampuan, pohon angka anak hanya dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti kemampuan mengingat informasi, menghitung benda, memperkirakan jumlah, dan mengevaluasi, namun tidak dapat membantu mengembangkan kemampuan lain seperti kemampuan bahasa, fisik motorik, sosial emosional, dan seni.
- 4) Ketergantungan pada bahan dan alat, Penggunaan pohon angka anak memerlukan bahan dan alat yang sesuai, seperti kotak sepatu bekas yang disulap menjadi alat permainan yang menarik bagi anak.<sup>33</sup>

#### 4. *Puzzel* Angka

##### a. Pengertian *Puzzle* Angka

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) mendefinisikan "puzzle" sebagai teka-teki atau media gambar yang dapat dipahami melalui indera penglihatan. Jadi "puzzle angka", ini dapat diartikan sebagai jenis permainan yang menyusun potongan-potongan angka atau gambar angka yang sudah diacak ke dalam urutan yang benar untuk membentuk suatu gambar atau angka yang utuh, sesuai dengan namanya.<sup>34</sup>

Menurut Finamore *Puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang mampu mengasah kemampuan berpikir, mempermudah anak dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, anak menjadi lebih kreatif dan manfaat bermain puzzle lainnya adalah berdampak pada perkembangan kognitif anak. Dalam bermain *puzzle*, anak dituntut bernalar sehingga otak anak akan terasah. Istilah *puzzle* oleh masyarakat Indonesia dikenal sebagai permainan bongkar pasang atau teka teki.<sup>35</sup>

Menurut Syukron Al Mubarak media *puzzle* angka sendiri merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif anak untuk memecahkan masalah. Media *puzzle* dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan guru seperti media *puzzle* kartu angka. Permainan *puzzle* merupakan salah satu jenis permainan edukatif. Dimana dalam permainan ini anak tidak hanya memperoleh kesenangan melainkan anak dapat belajar dari alat permainan ini.<sup>36</sup>

Dari uraian di atas penulis menyimpulkan *Puzzle* angka adalah permainan edukatif berupa gambar atau susunan angka yang terpisah menjadi beberapa bagian dan harus disusun kembali menjadi urutan yang benar untuk membentuk gambar atau angka yang utuh. Permainan ini berfungsi untuk melatih berbagai kemampuan kognitif seperti logika,

<sup>32</sup>Yaie, F. I. J. Y., Taty Fauzi, & Dessi Andriani, 2022, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), hlm, 8–16.

<sup>33</sup>Mutiara Perssa Martono Putri, 2022, *Desain media kotak angka untuk menstimulus kemampuan menganl angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy III Tritunggal*, hlm, 25

<sup>34</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia and Ketiga.2022. hlm, 125

<sup>35</sup> Ibid.Finamore and others.

<sup>36</sup>Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A, 2019, *Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), hlm, 77.

berhitung, dan pemecahan masalah, serta dapat merangsang perkembangan motorik halus pada anak.

#### **b. Tujuan dan Manfaat *Puzzle***

Tujuan dan manfaat *Puzzle* sebagai berikut :

- 1) Mengasah otak, kecerdasan anak akan terlatih karena dalam bermain *puzzle* akan melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- 2) Melatih koordinasi tangan dan mata, bermain *puzzle* melatih koordinasi mata dan tangan karena anak harus mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya satu gambar yang utuh.
- 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 karena anak akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai logika.
- 5) Melatih kesabaran, aktivitas bermain *puzzle* akan melatih kesabaran karena saat bermain *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- 6) Melatih pengetahuan, bermain *puzzle* memberikan pengetahuan kepada anak-anak untuk mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar konsep binatang, alam sekitar, jenis-jenis benda, anatomi tubuh manusia, dan lain sebagainya
- 7) Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah
- 8) Melatih kecepatan, kecermatan dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah.<sup>37</sup>

#### **c. Kelebihan *Puzzle* Angka**

Kelebihan *Puzzle* Angka sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif anak. Bermain *puzzle* angka dapat membantu anak-anak berpikir secara kritis dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka.
- 2) Melatih kesabaran anak. Bermain *puzzle* angka dapat melatih anak-anak untuk sabar dan tidak mudah menyerah ketika mereka menghadapi kesulitan dalam memasang potongan-potongan *puzzle*.
- 3) Mengenal lambang bilangan. *Puzzle* angka dapat membantu anak-anak mengenal lambang bilangan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenal dan menggunakan lambang bilangan.
- 4) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa. Bermain *puzzle* angka dapat menjadi aktivitas yang dapat menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa, terutama jika mereka bermain dalam tim.
- 5) Membangkitkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah. Bermain *puzzle* angka dapat merangsang daya pikir anak dan meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah.<sup>38</sup>

#### **d. Kekurangan *Puzzle* Angka**

Kekurangan *Puzzle* Angka sebagai berikut :

- 1) Menyusun potongan *puzzle* dengan menggunakan metode coba dan ralat. Anak-anak mungkin akan menghabiskan waktu yang lama untuk mencoba memasang potongan-potongan *puzzle* yang tidak sesuai, sehingga dapat memberi rasa bosan pada anak-anak.
- 2) Pengelolaan kelas sedikit. Guru harus memastikan bahwa anak-anak dapat bermain *puzzle* dengan baik, tetapi jika kelas terlalu besar, maka dapat sulit untuk mengawasi setiap anak dan

---

<sup>37</sup>Finamore, P, 2021, *PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BRHITUNG PERMULAAN ANAK KELOMPOK A DI PAUD KARTINI KECAMATAN JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN*. *Journal of Chemical Information and Modeling*, hlm, 67

---

<sup>38</sup>Kurniati, A., Yuniati, S., & Rahmi, D, 2022, *Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)*. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), hlm, 2846–2856.

memberikan bimbingan yang diperlukan.<sup>39</sup>

#### e. Langkah-langkah Penggunaan *Puzzle*

Langkah – langkah penggunaan *Puzzle* sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan media *puzzle* angka dan menjelaskan peraturan penggunaan.
- 2) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.
- 3) Guru membagi kerangka *puzzle* angka pada siswa.
- 4) Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyusun *puzzle* angka tersebut.
- 5) Anak bersama guru membahas hasil kerja anak dalam penyusunan *puzzle* nya.
- 6) Guru melakukan evaluasi dari materi yang telah disampaikan<sup>40</sup>.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) metode penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. PTK merupakan penelitian berbasis tindakan yang melibatkan siklus berkelanjutan, di mana guru melakukan identifikasi masalah, merancang tindakan untuk mengatasi masalah tersebut, melaksanakan tindakan, mengamati dampaknya, serta merefleksikan hasil yang diperoleh. Jika hasil belum optimal, siklus ini akan diulang hingga tercapai perbaikan yang diinginkan. Adapun yang dijadikan populasi oleh peneliti dalam penelitian ini adalah siswa dan siswi RA Generasi Qurani yang berjumlah 25 populasi. Alasan peneliti mengambil total sampling karena teknik ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Adapun sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 25 orang, sesuai dengan jumlah populasi.

Pengumpulan data adalah upaya yang dilakukan untuk menghimpun

informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan dalam proses penelitian, menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

#### a. Observasi

Dalam observasi, peneliti secara aktif mencatat perilaku, interaksi, atau kondisi di lapangan tanpa intervensi yang berlebihan. Teknik ini sangat berguna untuk mendapatkan gambaran situasi secara nyata dan rinci. Observasi dapat bersifat partisipatif, di mana peneliti terlibat dalam aktivitas subjek, atau non-partisipatif, di mana peneliti hanya sebagai pengamat.<sup>41</sup>

#### b. Dokumentasi

Dalam konteks penggunaan *puzzle* angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini, dokumentasi ini dapat berupa foto, video, dan catatan lapangan yang mencatat keterlibatan anak, interaksi dengan media, serta perubahan dalam kemampuan mereka.

## 3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Penelitian

#### a. Kegiatan Mengetahui Angka Melalui Pohon Angka

Langkah upaya yang dilakukan peneliti dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak adalah dengan menggunakan APE pohon angka. Peneliti dalam penelitian ini bertindak sebagai peneliti sekaligus berperan sebagai guru dalam kegiatan mengenal angka melalui APE pohon angka di kelas A.

#### 1) Siklus I

Tindakan Selama kegiatan meronce berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dan mengambil dokumentasi berupa foto saat anak berkegiatan dalam siklus I kemudian peneliti melakukan perhitungan ketuntasan individu dan klasikal selama siklus I untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan dari pra

<sup>39</sup>Ibid, Kurniati, A., Yuniati, S., & Rahmi, D, hlm, 2846–2856.

<sup>40</sup> Finamore and others.

<sup>41</sup> Ibid. Sugiyono, 2017, hlm. 85

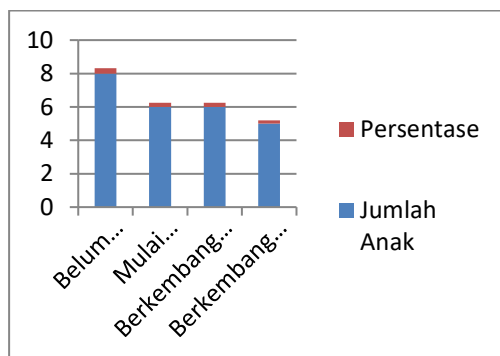
siklus dan apakah sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Hasil yang diperoleh peneliti dari pengamatan pada siklus I dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 1**  
**Kemampuan Mengenal Angka Anak Pada Siklus I**

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang	8	32%
Mulai Berkembang	6	24%
Berkembang Sesuai Harapan	6	24%
Berkembang Sangat Baik	5	20%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil Penelitian dari RA Generasi Qur'ani

**Diagram 1**  
**Kemampuan Mengenal Angka Anak Pada Siklus I**



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa jumlah anak yang Belum Berkembang sebanyak 8 orang setara dengan 32%, Mulai Berkembang sebanyak 6 orang anak setara dengan 24%, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 6 orang anak setara dengan 24% dan Berkembang Sangat Baik sebanyak 5 orang anak, setara dengan 20%.

## 2) Siklus II

Tindakan Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan dan mengambil dokumentasi berupa foto saat anak berkegiatan dalam siklus II kemudian peneliti melakukan perhitungan ketuntasan individu dan klasikal selama siklus II untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan dari siklus I ke siklus II dan apakah sudah mencapai ketuntasan secara klasikal. Hasil yang

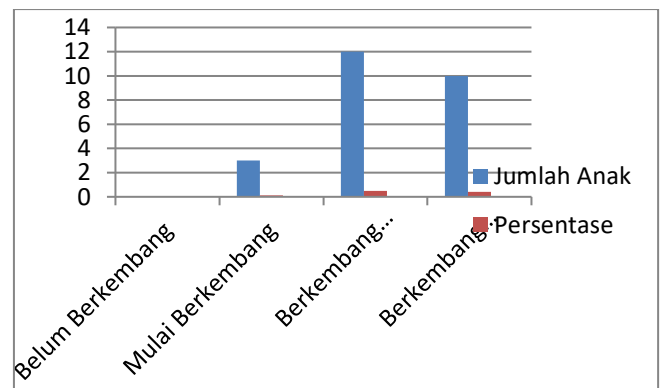
diperoleh peneliti dari pengamatan pada siklus II dapat dilihat dari tabel berikut :

**Tabel 2 Kemampuan Mengenal Angka Anak Pada Siklus II**

Kategori	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang	0	0%
Mulai Berkembang	3	12%
Berkembang Sesuai Harapan	12	48%
Berkembang Sangat Baik	10	40%
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>100%</b>

Sumber : Hasil Penelitian dari RA Generasi Qur'ani

**Diagram 4.2**  
**Kemampuan Mengenal Angka Anak Pada Siklus II**



Dari diagram di atas dijelaskan bahwa pada siklus II tidak terdapat anak yang belum berkembang dalam mengenal angka, 3 (12%) orang anak mulai berkembang, 12 (48%) orang anak berkembang sesuai harapan dan 10 (40%) orang anak berkembang sangat baik dalam mengenal angka.

## b. Puzzel Angka

### 1) Siklus I

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan atau proses pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disediakan berupa lembar observasi peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui media APE Puzzel Angka. Adapun hasil pengamatan yang didapat pada siklus I yaitu sebagai berikut:

yaitu sebagai berikut:

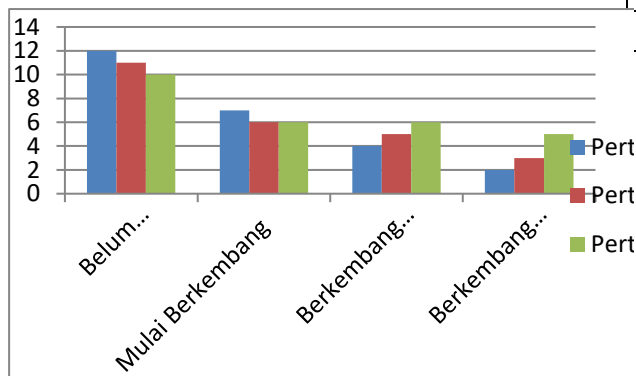
**Tabel 3 Hasil Observasi Siklus I**

No	Keterangan	Jumlah Anak Siklus 1		
		Pert 1	Pert 2	Pert 3
1	BB	12 (48%)	11 (44%)	10 (40%)
2	MB	7 (28%)	6 (24%)	6 (24%)
3	BSH	4 (16%)	5 (20%)	6 (24%)
4	BSB	2 (8%)	3 (12%)	3 (12%)

**Tabel : 4 Hasil Observasi Siklus II**

No	Keterangan	Jumlah Anak Siklus 1		
		Pert 1	Pert 2	Pert 3
1	BB	6 (24%)	2 (8%)	-
2	MB	6 (24%)	8 (32%)	2 (8%)
3	BSH	10 (40%)	9 (36%)	11 (44%)
4	BSB	3(12%)	6 (24%)	12 (48%)
	Total	25	25	25

**Diagram 2 Hasil Observasi Siklus I**

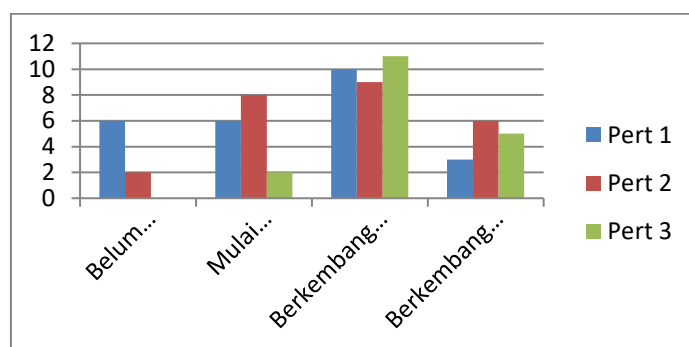


Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi siklus I pada pertemuan 1 terdapat 12 (48 %) Orang anak yang belum berkembang, 7 ( 28 %) orang nak mulai berkembang, 4 ( 16 %) orang anak berkembang sesuai harapan dan 2 ( 8 %) orang anak berkembang sangat baik. Selanjutnya pada pertemuan ke 2 terdapat 11 (44 %) Orang anak yang belum berkembang, 6 ( 24 %) orang anak mulai berkembang, 5 ( 20 %) orang anak berkembang sesuai harapan dan 3 ( 12 %) orang anak berkembang sangat baik. Sedangkan pada pertemuan ke 3 terdapat 10 (40%) Orang anak yang belum berkembang, 6 ( 24 %) orang nak mulai berkembang, 6 ( 24 %) orang anak berkembang sesuai harapan dan 3 ( 12 %) orang anak berkembang sangat baik.

## 2) Siklus II

Pelaksanaan observasi dilakukan bersamaan dengan tindakan atau proses pembelajaran yang berlangsung. Pelaksanaan observasi yang dilakukan oleh peneliti menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disediakan berupa lembar observasi peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak. Adapun hasil pengamatan yang didapat pada siklus I

**Diagram 4.4 Hasil Observasi Siklus II**



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi siklus II pada pertemuan 1 terdapat 6 (24 %) Orang anak yang belum berkembang, 6 ( 24 %) orang nak mulai berkembang, 10 ( 40 %) orang anak berkembang sesuai harapan dan 3 ( 12 %) orang anak berkembang sangat baik. Selanjutnya pada pertemuan ke 2 terdapat 2 (8 %) Orang anak yang belum berkembang, 8 (32 %) orang anak mulai berkembang, 9 ( 36%) orang anak berkembang sesuai harapan dan 6 ( 24 %) orang anak berkembang sangat baik. Sedangkan pada pertemuan ke 3 tidak terdapat anak yang belum berkembang, 2 ( 8 %) orang nak mulai berkembang, 11 ( 44 %) orang anak berkembang sesuai harapan dan 12 ( 48 %) orang anak berkembang sangat baik.

## 2. Pembahasan

### a. Pembahasan Pohon Angka

Kegiatan mengenal angka melalui APE pohon angka berguna untuk mengoptimalkan kemampuan mengenal angka menggunakan APE pohon angka. bahan alam dipilih karena dengan media yang mudah didapat dan ramah lingkungan. Selain itu meronce dengan

bahan alam menyenangkan bagi anak, anak lebih mudah memahami dan dapat di aplikasikan di kehidupan sehari-hari. Tujuan dari kegiatan meronce dengan bahan alam adalah agar tingkat pencapaian keterampilan motorik halus anak berjalan dengan baik.

Hasil Implementasi kegiatan menggunakan pohon angka dalam mengoptimalkan keterampilan mengenal angka pada anak berdasarkan penelitian yang peneliti temukan diperoleh data bahwa nilai rata-rata anak pada kegiatan mengenal angka pada anak dengan menggunakan pohon angka adalah rata-rata memuaskan dan kegiatan mengenal angka efektif diterapkan untuk mengoptimalkan keterampilan mengenal angka pada anak usia dini.

Sejalan dengan itu pada penelitian relevan yang dilakukan oleh Penelitian Mutiara Perssa, 2022. : Yang berjudul desain media kotak angka untuk menstimulus kemampuan mengenal angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy III Tritunggal. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain media “Kotak Angka” pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dan model pengembangan yang digunakan oleh Borg & Gall, dengan subyek penelitian siswa usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy III Desa Tritunggal Kecamatan Babat Kabupaten Lamongan. Hasil penelitiannya yaitu menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy III masih rendah. Dengan menggunakan media “Kotak Angka” hasil pembelajarannya Faktor pendukung pada kegiatan mengenal angka di RA Generasi Qur’ani adalah adanya media yang mudah didapatkan, anak yang aktif dan ceria sehingga kegiatan mengenal angka dengan menggunakan pohon angka berjalan dengan efektif. Faktor penghambat pada kegiatan mengenal angka di RA Generasi Qur’ani adalah masih ada anak yang belum bisa menyebutkan angka – angka yang terdapat pada pohon angka dan puzzel angka diberikan oleh gurunya

#### **b. Pembahasan Puzzel Angka**

Penelitian siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan, dimana pada pertemuan pertama dengan tema alam semesta sub tema mengenal matahari, pertemuan kedua dengan dengan tema alam semesta dengan sub tema mengenal bentuk bulan, dan pada pertemuan ke 3 dengan tema alam semesta dan subtema mengenal bentuk awan. Pada siklus ini pembelajaran dilakukan di kelompok A yang diikuti sebanyak 25 anak. Pada siklus I pertemuan I dengan tema alam semesta dan sub tema mengenal matahari didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan motorik halus melalui kegiatan kolase bahan alam dari biji-bijian belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan.

Dimana pada siklus I pertemuan ke 1 didapat sebanyak 6 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 6 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 10 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 3 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah didapatkan hasil demikian, dilanjutkan dengan dilakukan pertemuan ke 2 pada siklus I dengan tema alam semesta sub tema mengenal awan dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan kegiatan mengenal angka mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 2 didapat sebanyak 2 anak dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 8 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 9 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 6 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah didapatkan hasil pada pertemuan ke 2 maka dilanjutkan dengan pertemuan ke 3 pada siklus I dengan tema alam semesta su tema mengenal bulan. Berdasarkan pertemuan ke 3 pada siklus I didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan mengenal angka belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 3 didapat sebanyak 0 anak dengan indikator penilaian Belum

Berkembang (BB), 2 anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 11 anak dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 12 anak dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Penelitian pada siklus II dilakukan setelah didapatkan hasil refleksi dalam siklus I. Penelitian Siklus II dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama dilaksanakan dengan tema binatang dan sub tema bebek, kemudian pada pertemuan ke 2 dengan tema binatang dengan sub tema ayam, dan pada pertemuan ke 3 dilaksanakan dengan tema binatang dan sub tema mengenal hewan air. Pada siklus ini pembelajaran dilakukan di kelompok A yang diikuti sebanyak 25 anak.

Pada siklus II pertemuan I didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan mengenal angka melalui puzzle angka belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 1 dengan tema binatang dan sub tema bebek didapat sebanyak 24% dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 24% dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 40% dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 12% dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Setelah didapatkan hasil demikian, dilanjutkan dengan dilakukan pertemuan ke 2 pada siklus II dengan tema binatang dan sub tema ayam dan didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan mengenal angka melalui puzzle angka belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus I pertemuan ke 2 didapat sebanyak 8% dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 32% dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 36% dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 24% dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB).

Setelah didapatkan hasil pada pertemuan ke 2 maka dilanjutkan dengan pertemuan ke 3 pada siklus II dengan tema binatang dan sub tema hewan air dan

didapatkan hasil bahwa anak dalam peningkatan kemampuan mengenal angka belum mendapatkan hasil sesuai indikator keberhasilan. Dimana pada siklus II pertemuan ke 3 didapat sebanyak 0% dengan indikator penilaian Belum Berkembang (BB), 8% anak dengan indikator penilaian Mulai Berkembang (MB), 44% dengan indikator penilaian Berkembang sesuai harapan (BSH), dan 48% dengan indikator penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB)

#### **4. KESIMPULAN DAN SARAN**

##### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak dapat ditingkatkan dan dikembangkan melalui kegiatan menggunakan pohon angka dan puzzle angka. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data sebagai berikut:

- a. Upaya meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka melalui pohon angka dan puzzle angka telah dilaksanakan dengan baik. Kegiatan pembelajaran meningkatkan ketrampilan kemampuan anak dalam mengenal angka yang di berikan oleh guru berjalan sesuai harapan dan pencapaian perkembangan. Adapun yang dilakukan guru dalam meningkatkan ketrampilan mengenal angka pada anak yaitu : membuat rencana pembelajaran, menyiapkan bahan pembelajaran, mengajak anak melakukan kegiatan pembelajaran, mendampingi anak saat melakukan kegiatan pembelajaran, melakukan evaluasi pembelajaran.
- b. Terdapat peningkatan anak dalam melakukan kegiatan mengenal angka menggunakan pohon angka dan puzzle angka. Anak mengalami peningkatan yang cukup baik dalam mengembangkan ketrampilan mengenal angka. Anak diajarkan untuk mengenal dengan benar, memegang dengan benar, dan menyebutkan angka dengan benar. Berdasarkan hasil dari proses pembelajaran dengan peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak melalui media pohon angka dan

puzzle angka pada penelitian ini dilakukan selama 2 siklus dengan 3 kali pertemuan setiap siklusnya, dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan mengenal angka pada anak meningkat melalui kegiatan pohon angka dan puzzle angka di RA Generasi Qur'ani. Kesimpulan tersebut didukung oleh hasil penelitian yaitu kefokusannya anak dalam menyebutkan angka sesuai objek yang diberikan.

## 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bagi Guru Sebaiknya guru harus lebih variatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran sehingga anak dapat lebih antusias dan tertarik dengan hal yang baru. Banyak stimulus yang dapat diberikan sebelum mengajari mereka menulis, salah satunya dengan pohon angka dan puzzle angka.
- b. Bagi Sekolah Memberikan dan menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan pembelajaran serta menambah media yang menarik untuk anak dalam meningkatkan aspek perkembangan anak terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan bahan-bahan alam yang ada di lingkungan sekitar.
- c. Bagi Peneliti Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman serta penelitian mengenai mengenal angka melalui media pohon angka dan puzzle angka ini dapat dijadikan sebagai referensi dalam melaksanakan penelitian yang sama.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

Awan, V., & Hasibuan, M., 2020, Penggunaan Media Kartu Angka Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Pada Anak Usia Dini. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 62–70. <https://doi.org/10.26877/paudia.v9i2.6>

Azwardi, 2015, Manajemen pembelajaran paud. *Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata*, 9(1), 108–114.

Chandra, R. D, 2018, Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 32–45.

Finamore, P, 2021, Penggunaan media puzzle angka dalam mengembangkan kemampuan berhitung permulaan anak kelompok A di Paud Kartini Jati Agung Lampung Selatan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(February), 2021.

Fiska Fara, Rosita Wondal, N. M, 2020, Kajian Penerapan Bowling Berbahan Bekas Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini P-ISSN. 2407-1064*, 3(58), 1–10.

Fitri, A., Nurhafizah, & Yaswinda, 2020, Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 7–13.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Kemendikbud.

Khadijah, 2016. Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini, Cetakan Pertama, Medan: Perdana Mulyana,

Khotibul Umam, Aguswan.,Revina Rizqiyani, 2021, Aneka, Edo Dwi Cahyo, Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Berbasis Kajian Teoretis dan Studi Empiris, Cet 1. Yogyakarta: Idea Press Yogyakarta.

Krobo, Andrianus. 2021, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui

- Permainan Puzzle Ball Bentuk Geometri Pada Anak Kelompok A TK. YPPK. Santo Gabriel Arso II Kabupaten Keerom Papua, Pernik Jurnal PAUD, vol. 4, no. 2,.
- Kurniati, A., Yuniati, S., & Rahmi, D, 2022, Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2846–2856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>
- Mu'min and Yultas, 2022, Efektifitas Penerapan Metode Bermain Dengan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak
- Mulyaningsih, E., Palanggan, S. T., Studi, P., Anak, P., Dini, U., Palopo, U. M., Studi, P., Bahasa, P., & Palopo, U. M. (2021). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan. *Journal of Primary Education*, 2(2), 45–55.
- Mutiara Perssa Martono Putri, 2022, *Desain media kotak angka untuk menstimulus kemampuan menganl angka 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di TK Infarul Ghoy III Tritunggal*
- Purwant, R., Faizah, N. L., & Sekolah, P, 2024, Literature Review : Pengaruh Puzzle. 7, 17445–17452.
- Paikoh, Elo. 2014, *Penerapan Metode Bermain Puzzle dalam Meningkatkan Kognitif pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Kasih Ibu Krawangsari Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2013/2014*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung,
- Rahima, 2017, *Pengaruh Permainan Edukatif Dengan Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Dalam Mengenal Bentuk Dan Warna Pada Anak Prasekolah Di Tk Aisyiyah Iv Kota Jambi*. Jurnal Akademika Baiturrahim, Vol 6 No 2 September,.
- Rosma, 2014. *Penangan Anak Hiperaktif melalui Terapi Permainan Puzzle (study kasus) di TK Pratama Kids Sukabumi Bandar Lampung*, (Lampung: Institut Agama Islam Negeri Lampung.
- Salmiati dan Nurbaity, dan Desy Mulia Sari, 2016. *Upaya Guru Dalam Membimbing Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Suatu Penelitian Di Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu Ar-Rahman Kota Banda Aceh)*, Jurnal ISSN2355-102x, vol 11 Nomor 1.
- Sugiyono, 2017, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syukron Al Mubarak, A. A., & Amini, A, 2019, Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 77. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Yaie, F. I. J. Y., Taty Fauzi, & Dessi Andriani, 2022, Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(03), 8–16. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i03.8807>
- Yulistuani, E. Y, 2020, Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini Di RA Diponegoro 154 Pekuncen Kecamatan Pekuncen Kabupaten Banyumas. *Institit Agama Islam Negeri Purwokerto*, 75.
- Zahrah, S. F, 2024, *Peningkatan Kemampuan Pengenalan Angka Melalui Aktivitas Bermain Puzzle Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia