

EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK USIA DINI

Siti Hadjah¹, Nandang Faturohman², Subhan³

^{1,2,3}Universitas Setia Budhi Rangkasbitung

Surel: ¹hadijahs939@gmail.com, ²nandangfaturohman2107@gmail.com, ³hadisutiawan@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 10-12-2024
Perbaikan: 15-12-2024
Diterima: 30-12-2024

Kata kunci:

Media Puzzle, Logika Matematika

Keywords: Puzzle Media, Mathematical Logic

Corresponding Author:

Siti Hadjah dkk.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk memahami efektivitas teka-teki media dalam meningkatkan keterampilan matematika di kalangan anak kelompok A di BKB Kemas Daarul Rohman. Penelitian ini menggunakan ukuran sampel 12 siswa dan menggunakan teknik observasi, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara konsisten meningkatkan kemampuan matematika siswa. Data sebelum penggunaan media puzzle menunjukkan peningkatan kinerja siswa yang signifikan, dengan 7 dari 12 siswa pada kelompok BB sebesar 58,3%, 1 anak pada kelompok MB, 2 anak pada kelompok BSH, dan 2 anak pada kelompok BBS. Namun, penggunaan teka-teki media tidak secara signifikan meningkatkan kinerja siswa di kelompok B, dengan 10 dari 12 siswa sebesar 83,3% berkinerja baik di kelompok ini. Hanya 8,3% siswa di kelompok B dan 8,3% di kelompok B yang masih berada di kelompok B.

ABSTRACT

The study aims to understand the effectiveness of media puzzles in improving mathematical skills among children in group A at BKB Kemas Daarul Rohman. The research used a sample size of 12 students and used observation, observation, and documentation techniques. The results showed that the use of media puzzles consistently improved students' mathematical skills. The data before the use of media puzzles showed a significant increase in students' performance, with 7 out of 12 students in group BB at 58.3%, 1 child in group MB, 2 children in group BSH, and 2 children in group BBS. However, the use of media puzzles did not significantly improve students' performance in group B, with 10 out of 12 students at 83.3% performing well in this group. Only 8.3% of students in group B and 8.3% in group B were still in group B.

© 2024: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Anak-anak adalah generasi penerus bangsa. Masa depan bangsa ada dipundak mereka. Mereka adalah penentu bagaimana kelak arah peradaban yang telah kita bangun dan yang akan kita tinggalkan. Kesadaran akan pentingnya generasi penerus yang berkualitas mengharuskan kita membekali anak dengan pendidikan yang

baik agar dirinya menjadi manusia seutuhnya dan menjadi generasi yang lebih baik dari pendahulunya. Untuk mendapatkan generasi penerus yang berkualitas, maka perlu penyelenggaraan pendidikan yang berbasis pada kebutuhan dan minat anak melalui

proses belajar mengajar yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar selalu menjadi hal dan objek pembicaraan yang penting bagi insan pendidikan dan pemerhati pendidikan. Hal tersebut dikarenakan belajar mengajar merupakan kunci keberhasilan tujuan pendidikan. Jika proses belajar mengajarnya berkualitas, maka tujuan pendidikan pun dapat tercapai dengan hasil yang sesuai. Pendidikan merupakan kegiatan universal dalam kehidupan manusia. Karena pada hakekatnya, pendidikan merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Meskipun pendidikan merupakan suatu gejala yang umum dalam setiap kehidupan masyarakat, namun perbedaan filsafat dan pandangan hidup yang dianut oleh masing-masing bangsa atau masyarakat dan bahkan individu menyebabkan perbedaan penyelenggaraan kegiatan pendidikan tersebut. Anak-anak bangsa Indonesia tidak boleh tertinggal oleh bangsa lain di dunia. Oleh karena itu pendidikan sejak dini harus ditanamkan kepada mereka. Salah satu kebijakan pemerintah di sektor pendidikan yang mendukung pendidikan sepanjang hayat ialah diakuinya pendidikan anak usia dini (PAUD). Menurut Ali (2020:1) media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Arsyad (2006:15), media pembelajaran adalah

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Nama puzzle berasal dari bahasa latin berorientasi pada suatu sistem acak yang penuh dengan teka-teki. Dalam sebuah sistem yang terdiri dari beberapa potongan puzzle berbentuk tidak beraturan. Sebagai pemain sudah menjadi tugas kita untuk menyusun kembali atau menata ulang sistem kembali, apapun itu bentuknya. Puzzle merupakan salah satu bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan daya ingat peserta didik karena dengan adanya motivasi untuk selalu mencoba menyelesaikan masalah. Kendati demikian permainan puzzle sangat menyenangkan karena dapat diulang-ulang. Tantangan dalam permainan akan selalu memberikan ketagihan untuk tetap mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Secara umum, kemampuan yaitu suatu kesanggupan seseorang didalam menguasai keahlian dan dapat digunakan untuk mengerjakan beragam pekerjaan dan tugas-tugas. Kemampuan adalah daya tangkap,

pemahaman, penghayatan, serta keterampilan yang diperlukan. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2001:707) disebutkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan, kecakapan, kekuatan kita berusaha dengan diri sendiri. Logika berasal dari bahasa Latin kata 'Logos' yang berarti perkataan atau sabda dan dari kata arab Mantiq yang berarti berkata atau berucap. Logika adalah studi tentang metode berpikir dan metode penelitian ideal yang terdiri dari observasi, intropeksi, deduksi, dan induksi, hipotesis dan eksperimen, analisis dan sintesis (Maksum, 2008 : 36-37). William Alston menjabarkan logika adalah pengkajian atau studi terkait penyimpulan secara cermat upaya untuk memutuskan segala ukuran guna memilah penyimpulan mana yang sah dan mana yang tidak sah. Soekadijo berpendapat bahwa logika adalah suatu teknik atau cara yang memang diciptakan atau dibuat untuk meneliti ketepatan manusia dalam menalar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang berarti penelitian dengan melakukan tindakan yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi menjadi meningkat. Penelitian tindakan kelas umumnya dilaksanakan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan hari Kamis tanggal 13 sampai 16 Mei 2024. Dan siklus II dilaksanakan pada hari Senin sampai Kamis tanggal 27 sampai 30 Mei 2024. Peningkatan Kemampuan Logika Matematika Anak Usia Dini Melalui Media Puzzle di BKB Kemas Daarul Rohman pada tahun pelajaran 2023/2024 mengalami kemajuan, hal tersebut dapat dijelaskan dari data yang di dapatkan dalam setiap siklusnya. Berdasarkan pelaksanaan tindakan selama 2 siklus yang dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan, diperoleh data bahwa keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan. Peningkatan keaktifan belajar diketahui hasil observasi dapat dilihat pada diagram berikut:

Tabel. Perbandingan Hasil Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Siklus I	Siklus II
58,2%	83%
Kurang	Sangat Baik

Berdasarkan tabel di atas persentase hasil observasi keaktifan belajar siswa pada siklus I masih 58,2% dengan kategori kurang, sedangkan pada siklus II mencapai 83% dengan kategori sangat baik. hasil observasi keaktifan belajar siswa meningkat dari siklus I ke siklus II sebesar 24,8%.

Proses penelitian pada siklus 1 dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dan mengalami beberapa kendala. Awalnya anak sangat antusias saat mengetahui bahwa hari itu gurunya membawa media puzzle yang sangat menarik. Sebagian ada juga anak yang kurang semangat dalam belajar. Kemudian guru kembali mengkondisikan anak agar melanjutkan kegiatan belajar sambil bermain tersebut bersama temannya dengan gembira. Anak mulai semangat dan gembira pada saat menyusun puzzle secara bersama-sama. Pada hari pertama anak tampak bingung dengan proses langkah-langkah untuk memulai kegiatan tersebut, namun seiring berjalannya waktu anak-anak terbiasa mengikuti kegiatan.

Setelah diadakan pengamatan oleh peneliti, maka dapat diketahui hasil refleksi pada siklus ke 2 ini, yaitu: efektivitas media puzzle dalam meningkatkan kemampuan logika matematika anak sudah berkembang dengan baik. Anak didik sudah mencapai indikator yang diharapkan.

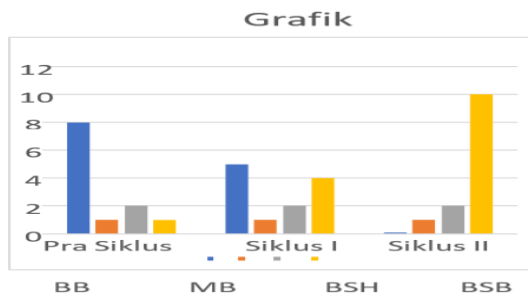
Berdasarkan hasil refleksi tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan tindakan terakhir pada siklus II pola pembelajaran telah sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga tindakan penelitian berakhir pada siklus II. Pada siklus I persentase efektivitas media puzzle terhadap kemampuan logika anak usia 4-5 tahun belum berkembang masih terlihat tinggi yaitu sebanyak 5 anak (41,6%). Anak didik dalam kategori BB ini masih perlu banyak dorongan dan bimbingan dalam proses pembelajaran., Sedangkan anak didik yang mulai berkembang

yaitu sebanyak 1 anak (8,3%), anak didik dalam kategori MB ini sudah mampu mengenal angka 1-10 namun belum konsisten. Jumlah persentase anak didik yang berkembang sesuai harapan sebanyak 2 anak (16,6%), anak didik dalam kategori BSH ini sudah mampu mengenal angka 1-10 dan mulai konsisten. Dan anak yang sudah Berkembang sangat Baik sebanyak 4 anak (33,3%) Akan tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 60%.

Pada siklus II persentase indikator pencapaian kemampuan logika matematika anak yang belum berkembang BB terus mengalami penurunan jumlah presentase, jumlah ini sudah semakin sedikit dibanding jumlah persentase sebelumnya anak didik dalam kategori BB ini, sedikit mengalami keterlambatan dalam berkembang di karenakan ada beberapa anak yang kurang fokus, dan ada juga yang terkadang tidak masuk sekolah. Begitu pula dengan indikator pencapaian anak didik yang mulai berkembang juga mengalami penurunan, anak didik dalam kategori MB ini sudah mampu mengenal dan menunjuk angka 1-10 namun belum konsisten. Sedangkan anak didik yang berkembang sangat baik yaitu 10 anak (83,3%), maka jumlah persentase tersebut dinyatakan berhasil karena jumlahnya telah mencapai target yang ditentukan yaitu $> 60\%$.

Berdasarkan hasil refleksi dari kedua siklus tersebut melalui 4 kali

pertemuan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle dapat dijumpai peningkatan persentase perkembangan yang cukup berarti. Hal ini dapat terangkum dalam grafik berikut:



Grafik Efektivitas Media Puzzle pada Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Media Puzzle Angka terhadap Kemampuan kemampuan logika matematika anak dini di BKB Kemas Daarul Rohman” dapat disimpulkan bahwa: (1) Kemampuan logika matematika pada anak usia 4-5 tahun sebelum penggunaan media puzzle angka di BKB Kemas Daarul Rohman terbilang rendah, hal ini terlihat dari hasil observasi pra siklus yang menunjukkan sebanyak 7 dari 12 anak berada dalam tahapan BB atau sebanyak 58,3%, 1 anak Mulai Berkembang (MB), 2 anak Berkembang Sesuai harapan (BSH), serta 2 anak Berkembng Sesuai harapan (BSB). Adapun sesudah penggunaan media puzzle angka kemampuan siswa meningkat secara signifikan, hal ini dapat dilihat pada hasil penelitian siklus II yang menyatakan bahwa perkembangan anak berada dalam kategori berkembang sangat baik (BSB), 10 dari 12 anak atau 83,3% anak Berkembang sangat

baik pada siklus ini. Selebihnya hanya 1 (8,3%) anak Berkembang Sesuai Harapan dan 1 (8,3%) anak saja yang masih berada dalam tahap Mulai Berkembang. (2) Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan logika matematika pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di BKB Kemas Daarul Rohman tahun pelajaran 2023/2024

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, Novalta Dwi. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Media Celemek Hitung (Penelitian Tindakan Pada Anak Usia 4-5 Tahun)*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Andang, Ismail. 2006. *Education Games, Menjadi cerdas dan ceria dengan. Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Arsad. 2007. *Media Pendidikan dan Penerapannya*. Bandung: PT Remaja Karya Astuti, Yuli. 2016. *Cara Mudah Asah Otak Anak*. Yogyakarta: Penerbit FlashBooks Ayu, Shinta. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jakarta: Diva Press.
- Bustomi, M Yasid. 2012. *Panduan Lengkap PAUD Melejitkan Potensi dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Publishing.
- Hartati, S *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005),152

- Hartono. 2013. *Konsep Belajar Dan Pembelajaran Menurut QS. An-Nahl:78, Jurnal INSANIA* Jatmika N, Y. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nandar. 2008. *Guru Profesional Implementasi KTSP Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Mmuchtar, Jauhari. 2005. *Fikih Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nur hasanah, Didik Tumiantara. 2007. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia Untuk SD Dan SMP*. Jakarta: Bina Sarana Pustaka.
- Suardiman, Siti Partini. 2003. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Sud Aryanti. 2006. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Suji Ono, Bambang Dan Yuliani Nurani Sujiono. 2005. *Menu Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta: Yayasan Citra Pendidikan Indonesia.
- Sujiono, Yuliani, Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks
- Sur astini, Ayu dan Wirya, Rahayu Ujianti. 2014. Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Pada Anak TK, E-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha 2, no. 1.
- Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media, Yulianty, Rani. 2008. *Pemainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.