
Penerapan Media Permainan Puzzle Berbasis IT untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Masa Pandemi

Application of IT-Based Puzzle Game Media to Improve Cognition of Children Aged 5-6 Years during the Pandemic

Yulia Faridatul Alawiyah
TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang
Corresponding Author:
umiaisyah0207@gmail.com

ABSTRAK

Bermain adalah salah satu ciri khas dari anak usia dini sehingga pembelajaranpun harus dilakukan dengan cara bermain. Pandemi covid 19 yang melanda dunia tidak menghalangi mereka untuk belajar sambil bermain. Dengan menggunakan media IT guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kognisi anak usia dini dengan menggunakan media permainan puzzle berbasis IT di masa pandemic. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis metode deskriptif. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 22 siswa yang diambil secara purposive sampling. Instrument dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle berbasis IT ini dapat meningkatkan kemampuan kognisi anak usia 5-6 tahun. Ada peningkatan kemampuan dalam memecahkan masalah sederhana, mengenal angka 1 s.d. 8, serta menghubungkan antara angka dengan huruf membentuk sebuah gambar.

Kata kunci: Media Pembelajaran Puzzle, Kognitif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Playing is one of the characteristics of early childhood so learning must be done by playing. The Covid 19 pandemic that has hit the world does not prevent them from learning while playing. By using IT media, teachers must be able to create fun and interesting learning for children. The aim of this research is to improve the cognition of young children by using IT-based puzzle game media during the pandemic. This research uses qualitative research with descriptive methods. The subjects in this research were 22 students taken using purposive sampling. The instruments in this research used observation sheets, interviews and documentation. Research results show that this IT-based puzzle game can improve the cognitive abilities of children aged 5-6 years. There is an increase in ability to solve simple problems, recognize numbers 1 to 8, and connect numbers and letters to form a picture.

Keywords: Puzzle Learning Media, Cognitive, Early Childhood

1. Pendahuluan

Pada tahun 2022 pandemic Covid-19 belum berakhir, di awal tahun ini kembali terjadi peningkatan penyebaran virus tersebut sehingga untuk menghambat penyebaran virus corona, kewaspadaan menghambat dan memutuskan penyebaran virus, yaitu menerapkan kebijakan bekerja dan belajar dari rumah hingga mengajukan pembatasan sosial berskala besar (PSBB) (Yulianingsih & Nugroho, 2021) dimana siswa dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini hingga Perguruan Tinggi mengikuti proses pembelajaran melalui metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) yaitu sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan murid tetapi dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet melalui aplikasi zoom, google meet, google class room ataupun media lainnya untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar virtual (Okmawati & Tanjak, 2011).

Pendidikan Anak Usia Dini atau Taman Bermain Anak atau Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan lembaga pendidikan yang mengadakan layanan pendidikan kepada anak usia dini pada rentang usia tiga sampai dengan enam tahun. Pendidikan anak usia dini mempunyai pengaruh yang signifikan untuk mengoptimalkan kemampuan perkembangan anak serta penanaman nilai-nilai agama dan moralnya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 No 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Terdapat berbagai jenis layanan perlindungan anak usia dini untuk usia nol sampai dengan enam tahun sesuai dengan kondisi dan kemampuan yang ada baik dalam jalur pendidikan formal maupun nonformal. Penyelenggaraan PAUD jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), raudhatul athfal (RA) dan bentuk lainnya yang sederajat, yang menggunakan program untuk anak usia tiga sampai dengan enam tahun. Anak usia dini adalah seorang individu yang sedang melalui suatu proses perkembangan fundamental secara pesat bagi kehidupan selanjutnya.

Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (<http://www.naeyc.org> 2004:2-3). Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Berk, 1992:18). Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak (Sujiono, 2013)

Pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini menyangkut berbagai aspek pengembangan dan salah satunya adalah pengembangan aspek kognitif. Menurut Piaget "Perkembangan kognitif anak pada dasarnya memiliki rangkaian tahapan yang sama yaitu melalui empat tahapan dimulai dari tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret dan formal operasional" (Sujiono, 2013). Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget adalah salah satu teori yang menerangkan bagaimana anak mulai menyesuaikan diri dengan lingkungan dan menafsirkan objek dan kejadian-kejadian yang ada disekitarnya. Piaget mempelajari mengapa dan bagaimana kemampuan mental berubah lama kelamaan (Mukhlisah, 2015). Perkembangan kognitif pada Tahap Praoperasional (*early childhood*) yang membentang selama usia 2 hingga 7 tahun, perubahan paling jelas yang terjadi adalah peningkatan luar biasa dalam aktivitas representasi atau simbolis (Hijriati, 2016).

Salah satu tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah agar anak dapat mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak (Syaodih, 2015). Pembelajaran anak usia dini harus menarik, dengan mengedepankan konsep bermain secara menyenangkan dan bermakna (Listianingrum, 2017). Bermain menjadi salah satu cara yang akurat dalam usaha pengembangan yang menyeluruh. Hal ini dikarenakan masa usia dini merupakan masa bermain. Bermain selalu menjadi cara yang dapat membuat ketertarikan anak terhadap sesuatu. Hal tersebut disebabkan karena anak mempunyai keistimewaan yang khas dan

lain daripada orang dewasa, anak-anak cenderung energik, dinamis, antusias, dan mempunyai rasa keingintahuan yang tinggi terhadap apa yang dilihat, didengar, dan dirasakan (Permata, 2020).

Melalui kegiatan bermain semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan. Keuntungan bermain adalah 1) Mengoptimalkan pertumbuhan seluruh bagian tubuh, 2) Meningkatkan daya kreativitas, 3) Mendapat kesempatan untuk menemukan arti dari benda-benda yang ada disekitar anak, 4) Mengembangkan kemampuan kognitif atau pengetahuan anak. Penyampaian materi dalam mengembangkan kognitif atau intelektual harus menggunakan tahap permainan. Pendapat tersebut didukung oleh penelitian Dienes (dalam Harmini dkk, 2005:30) yang percaya konsep-konsep matematika dipelajari seperti halnya tahap perkembangan intelektual Piaget yaitu 1) bermain bebas, 2) permainan, 3) mencari kesamaan sifat, 4) representasi 5) simbolisasi, 6) formalisasi. Cara penyajian matematika ada empat cara menurut Harmini,dkk (2005:31) yaitu 1) penyajian wujud nyata, 2) penyajian wujud gambar, 3) penyajian wujud diagram, dan 4) penyajian wujud symbol (Veronica, 2019).

Di masa pandemic ini guru diharapkan mampu menciptakan permainan-permainan yang bisa menstimulasi perkembangan kognitif mereka. Namun pada kenyataannya masih banyak ditemukan anak yang belum mampu memecahkan tugas sederhana yang diberikan oleh guru, seperti mengurutkan bilangan, mengurutkan benda dari besar-kecil, meniru pola AB-AB, dan menyusun puzzle (Susilowati, 2018). Dalam penelitian Ismawati 2016 tentang Penggunaan Alat Permainan Edukatif "Puzzle Jam" Terhadap Kemampuan Kognitif "Mengenal Lambang Bilangan, ditemukan banyaknya anak yang masih kesulitan dalam mengenal konsep bilangan dengan lambang bilangannya (Ismawati 2016) dan kegiatan menulis angka 1 sampai 20 secara urut pada anak kelompok B masih terdapat masalah dalam segi proses maupun hasil (Al Mubarak & Amini, 2019). Hal ini tentunya menjadi evaluasi bagi guru agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik tentunya dengan segala kemampuan yang dimiliki guru serta adanya komunikasi yang terjalin antara guru dan orang tua, apalagi saat pandemic seperti yang sedang kita alami. Tentunya salah satu penyebab ini terjadi karena sebagian orangtua menganggap keterlibatan mereka dalam pendidikan anak hanya sebatas menanggung biaya, menyediakan infrastruktur dan berbagai keperluan materi lainnya.

Dengan memperhatikan permasalahan tersebut, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media puzzle berbasis IT ini dapat meningkatkan kognitif anak usia 5-6 tahun di masa pandemic?. Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu meningkatnya kognitif anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media puzzle berbasis IT di masa pandemi sehingga walaupun pembelajaran dilakukan via jejaring tetap mampu mengawal perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

2. Metodologi

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis metode deskriptif, yang di mana penelitian ini tujuannya untuk melihat penerapan media permainan puzzle berbasis IT terhadap peningkatan kognisi anak 5-6 tahun, metode deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang menggambarkan karakteristik populasi atau fenomena yang sedang diteliti. Sehingga metode penelitian satu ini fokus utamanya adalah menjelaskan objek penelitiannya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mencari tahu adanya peningkatan kognisi anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media puzzle berbasis IT di masa pandemi di salah satu TK di Kabupaten Karawang Jawa Barat, Indonesia. Menurut (Sugiyono, 2017) yang di maksud dengan metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jadi metode penelitian adalah merupakan suatu cara mencari, memperoleh, menyimpulkan, atau mencatat data, baik primer ataupun skunder yang akan untuk keperluan menyusun karya ilmiah. Dalam penelitian ini

menggunakan sample murid TK di salah satu TK di Kabupaten Karawang Jawa Barat yang berjumlah 22 anak. Langkah langkah penelitian ini meliputi perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi.

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini, peneliti menjelaskan tentang apa (*what*), mengapa (*why*), dimana (*where*), kapan (*when*), dan bagaimana (*how*) penelitian dilakukan. Penelitian tindakan kelas sebaiknya dilakukan secara kolaboratif, sehingga menghindarkan unsur subjektivitas. Di dalam penelitian, ada kegiatan pengamatan terhadap diri sendiri, yaitu pada saat peneliti menggunakan media puzzle berbasis IT ini. Dibutuhkan rekan sejawat untuk menilai kegiatan tersebut. Di dalam tahap perencanaan, peneliti juga perlu menjelaskan persiapan-persiapan pelaksanaan penelitian, seperti rencana penggunaan media puzzle berbasis IT dan instrumen pengamatan (observasi). Dalam perencanaan tindakan peneliti diberi pilihan menggunakan satuan pendidikan dalam kondisi khusus sesuai dengan pedoman pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan sesuai intruksi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan seperti 1) tetap menggunakan kurikulum nasional, 2) menggunakan kurikulum darurat, 3) membuat atau menyederhanakan kurikulum sendiri. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kurikulum darurat yang mengacu dengan ketentuan dari Kemendikbud.

Tempat penelitian dilaksanakan di TK Islam Terpadu Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang. TK ini terletak di Jalan R.H Djaja Abdullah No. 02 Kecamatan Karawang Barat Kabupaten Karawang. Penelitian ini dilakukan pada semester II (genap) tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B di bulan Januari sampai Februari 2022 kurang lebih 1 bulan dengan dua siklus masing-masing 3 kali pertemuan. Subjek penelitian adalah anak didik di TK Islam Terpadu Al Irsyad Al Islamiyyah yang berjumlah 22 orang anak.

b. Pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan kegiatan implementasi atau penerapan perencanaan tindakan. Di dalam kegiatan implementasi ini, maka guru (peneliti) harus mentaati perencanaan yang telah disusun. Hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah pembelajaran harus berjalan seperti biasanya, tidak boleh kaku dan terkesan dibuat-buat. Kolaborator disarankan untuk melakukan pengamatan secara objektif sesuai kondisi pembelajaran yang dilakukan peneliti. Kegiatan ini penting karena tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran.

c. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan terdapat dua kegiatan yang akan diamati, yaitu kegiatan belajar peserta didik dan kegiatan penggunaan puzzle menggunakan media berbasis. Pengamatan terhadap proses belajar peserta didik dapat dilakukan sendiri oleh guru pelaksana (peneliti) sambil melaksanakan pembelajaran, pengamatan terhadap proses pembelajaran, guru pelaksana (peneliti) dapat meminta bantuan kepada teman sejawat yang bertindak sebagai kolaborator untuk melakukan pengamatan. Kolaborator melakukan pengamatan pembelajaran berdasarkan instrumen yang telah disusun oleh peneliti. Hasil pengamatan dari kolaborator nantinya akan bermanfaat atau akan digunakan peneliti sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilaksanakan ketika kolaborator sudah selesai melakukan pengamatan terhadap peneliti dalam melaksanakan pembelajaran. Kegiatan ini dapat berupa diskusi hasil

pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator dengan guru pelaksana (peneliti). Tahap ini merupakan inti dari penelitian tindakan kelas, yaitu ketika kolaborator mengungkapkan hal-hal yang dirasakan sudah berjalan baik dan bagian yang belum berjalan dengan baik pada saat peneliti mengelola proses pembelajaran. Hasil refleksi dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang siklus berikutnya. Sehingga pada intinya, refleksi merupakan kegiatan evaluasi, analisis, pemaknaan, penjelasan, penyimpulan, dan identifikasi tindak lanjut dalam perencanaan siklus berikutnya. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara untuk memperoleh data tentang kesulitan guru dalam meningkatkan meningkatkan kognitif dengan menggunakan permainan puzzle berbasis IT, observasi untuk mengamati adanya peningkatan kognisi anak melalui media tersebut untuk memperoleh data keberhasilan dari penerapan media ini. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah siswa mendapatkan nilai berkembang sangat baik (BSB).

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

Penelitian yang didapat berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada kondisi awal, siklus I dan siklus II terjadi peningkatan kognitif anak usia 5-6 tahun dengan melihat indikator yang diujikan yaitu mengenal lambang bilangan dan huruf, menulis lambang bilangan 1-8, serta mampu menghubungkan antara lambang bilangan dan huruf.

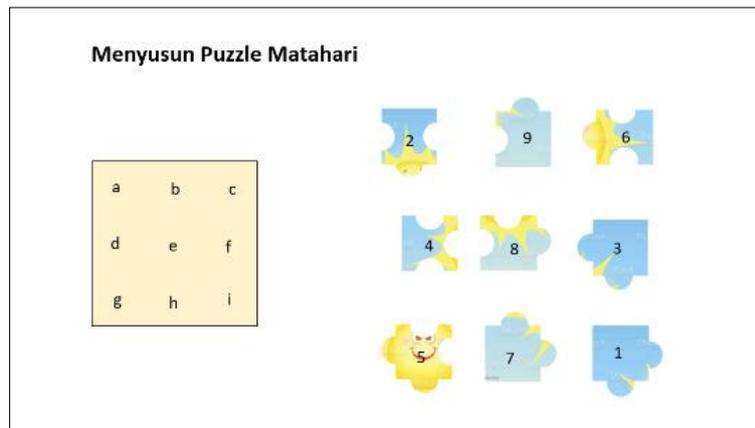
Berdasarkan kondisi awal yang dilakukan peneliti dan kolaborator mengalami kendala karena dari 22 orang siswa sebanyak 17 yang mengalami menulis lambang bilangan 1-8 dengan benar, dengan rincian 10 orang masih menulis lambang bilangan terbalik dan 7 orang masih meniru menulis lambang bilangan (Belum muncul) sisanya mereka sudah bisa menulis lambang bilangan 1-8 dengan benar (berkembang sesuai harapan). Pada indikator mengenal lambang bilangan dan huruf sebanyak 14 anak masih terkendala dalam mengenal lambang bilangan dan huruf (belum muncul) dan 8 anak yang sudah mengenal lambang bilangan dan huruf (berkembang sesuai harapan). Pada indikator menghubungkan lambang bilangan dan huruf sebanyak 18 anak mengalami kendala (belum muncul) dan 4 anak yang sudah bisa menghubungkan antara lambang bilangan dan huruf (berkembang sesuai harapan) sehingga dengan melihat kondisi tersebut bisa dikatakan hasil pembelajarannya tidak tercapai.

Setelah dilakukan Tindakan pada siklus 1 yaitu menggunakan media puzzle dalam pembelajarannya terjadi peningkatan daya kognitif anak terlihat dari indikator yang diujikan sebanyak 15 anak dari 22 anak mengalami peningkatan dalam mengenal lambang bilangan dan huruf, menghubungkan lambang bilangan dan huruf serta menulis lambang bilangan. Mengacu pada kondisi tersebut, serta melihat jumlah siswa yang mencapai nilai berkembang sesuai harapan belum mencapai standar sebesar 75% maka dilakukan siklus II penelitian tindakan kelas

Kendala-kendala yang dihadapi pada siklus I ini yaitu : (1). Anak belum faham permainan puzzle menggunakan media IT ini; (2). Kendala jaringan; (3). Kurang sabar dalam menunggu giliran bermain.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pada siklus I maka akan lebih disempurnakan pada siklus II. Pada siklus II ini dilakukan kembali kegiatan yang dikerjakan di Siklus I dengan menambah kepingan puzzlenya sesuai tingkat usia yaitu sebanyak 8-12 keping puzzle.

Di Siklus II ini peneliti menggunakan media puzzle 9 keping yang dibuat dengan menggunakan media power point. Gambar yang digunakan yaitu gambar matahari yang dipotong-potong menjadi 9 kepingan gambar dan diberi angka.



Gambar 1. Menyusun Puzzle Gambar Matahari

Permainan dimulai, anak akan menyebutkan angka dan dihubungkan dengan huruf mana. Misal anak menyebutkan angka 1 lalu dia menyebutkan huruf a, maka fasilitator akan menggerakkan kursor yang ada di laptop lalu jika betul maka diberi nilai BSH, begitu selanjutnya hingga anak tersebut mampu Menyusun puzzle tersebut.

Hasil yang diperoleh yaitu sebanyak 18 anak berhasil menyelesaikan puzzle tersebut dengan menyebutkan angka 1 s.d 9 secara berurutan dan mengurutkan huruf a s.d i. Sedangkan sisanya 4 anak masih memerlukan bantuan.

b. Pembahasan

Puzzle dikalangan masyarakat lebih dikenal dengan nama permainan bongkar pasang dimana sebuah gambar akan diacak dan akan disusun kembali membentuk gambar tersebut. Permainan ini sangat memerlukan daya ingat dan dapat mengembangkan daya nalar seorang anak terutama daya nalar matematika. (Zainul Arifin El-Basyier, 2009 dalam Al Mubarak & Amini, 2019 dalam (Natari & Suryana, 2021)). Permainan merupakan sesuatu yang mengandung unsur keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut. Permainan edukatif merupakan segala bentuk permainan yang dirancang agar memberikan manfaat pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada pemainnya termasuk anak-anak (Veronica, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak, hal ini terlihat bahwa kemampuan berpikir simbolik pada anak meningkat dengan penggunaan media (Kurniawati et al, 2019 dalam (Natari & Suryana, 2021). Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian bahwa bahwa melalui metode bermain puzzle angka dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengurutkan angka 1 sampai 20 (Aly et al., 2020).

Mengenal lambang bilangan merupakan salah satu jenis kecerdasan matematis, dan dengan menggunakan permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan anak dalam menyebutkan angka 1- 10, menunjukkan angka 1-10 serta kemampuan anak dalam menuliskan angka 1-10 (Eka Mulyaningsih, 2020).

Dalam proses pemberian perlakuan kepada anak yaitu kegiatan bermain puzzle dengan menggunakan media power point ini terlebih dahulu guru memberikan penjelasan tentang bagaimana cara memainkannya. Jumlah potongan puzzle yang diberikan bertahap dari jumlah yang kecil potongan 4 keping sampai dengan potongan 9 keping sesuai dengan jumlah lambang bilangan yang dikenalkan. Puzzle yang diberikan kepada anak berbeda setiap siklus disesuaikan dengan

tema dan subtema. Untuk membantu anak dalam mengerjakan puzzle, maka diberikan contoh gambar yang utuh dari puzzle.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan puzzle dengan menggunakan media IT inipun dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Hal ini semakin memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa bermain puzzle mampu meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan keterampilan anak dalam melakukan pemecahan masalah (Permata, 2020). Telah banyak penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak dapat dikembangkan melalui permainan yang mengandung unsur edukatif. Begitupun dengan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa, khususnya pada kemampuan simbolik mengenal lambang bilangan.

Pada tahap awal mengenal puzzle menggunakan IT ini, mereka akan mencoba menyusun gambar puzzle dengan mencoba menyebutkan angka yang tertera pada bagian-bagian puzzle dan juga huruf pada bagian tempatnya tanpa petunjuk. Anak diberi waktu selama ± 30 menit untuk menyusun kepingan puzzle hingga utuh. Dengan menyusun gambar pada permainan puzzle, anak akan berlatih menggunakan logikanya dalam memecahkan masalah. Sebab inti permainan puzzle mengandalkan insting atau logika dalam melakukannya, dengan cara membongkar dan memasang ulang dalam kesesuaian bentuk, pola atau warna. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, 2015) bahwa melalui permainan puzzle, anak akan mencoba memecahkan masalah dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Kecerdasan anak akan terlatih karena permainan puzzle membantu melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah. Mencoba menyusun atau memasangkan kepingan puzzle membantu anak memahami logika yang pada akhirnya akan melatih perkembangan kognitifnya (Yulianty, 2011 dalam Eka Mulyaningsih, 2020).

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle dengan menggunakan media IT ini memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok B di Taman kanak-kanak. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk menyebutkan angka 1-9, menunjukkan angka 1-9, kemampuan anak dalam menuliskan angka 1-9, serta dapat menghubungkan lambang bilangan dengan lambang huruf. Selain itu hasil dari penelitian yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa permainan puzzle mampu menstimulasi anak kelompok B di TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar walaupun pembelajaran secara jarak jauh. Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan penelitian ini, maka disarankan hasil penelitian ini dapat menjadi acuan ataupun pedoman dalam memilih media pembelajaran dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Selain itu, penelitian ini masih memiliki keterbatasan yaitu hanya terfokus pada anak usia 5-6 tahun dan memiliki subjek yang sedikit. Diharapkan untuk penelitian ke depan dapat meneliti dengan subjek yang lebih banyak dan tidak hanya terfokus pada anak usia 5-6 tahun saja namun juga usia yang lebih rendah lagi dari usia 3-4 tahun dan 4-5 tahun.

Keberhasilan penelitian yang dilaksanakan tentu adanya peran guru dan orang tua dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak apalagi saat pandemic yang mengharuskan anak belajar secara daring ataupun luring. Berbagai carapun dilaksanakan agar pembelajaran dapat berlangsung, baik secara online dengan menggunakan whatsapp, youtube, zoom dll. Dalam masa ini tidak ada batasan untuk mendapatkan pendidikan, guru dan orang tua tetap berkolaborasi meskipun dengan keadaan covid-19 dengan menggunakan media sosial baik classroom, whatsapp, youtube, google meet, dan zoom meeting.

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terima kasih kepada Ustadz Ali Rahmat, selaku Ketua Lajnah Pendidikan dan Pengajaran Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang, Ustadzah Nery Novianti, S.Pd. selaku kepala TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang, Ustadzah Nurul Sebagai kolaborator serta guru-guru di TKIT Al Irsyad Al Islamiyyah Karawang, serta pihak-pihak yang senantiasa membantu penyusun dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

Daftar Pustaka

- Aly, A., Aziz, S., & Mubarak, A. (2020). *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka*. 4(1), 77–89. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.221>
- Eka Mulyaningsih, S. T. P. (2020). *Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini, Pendahuluan Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan yang ditujukan bagi anak-anak usia 4-6 tahun untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapa*. 1(1), 29–40.
- Hijriati. (2016). *Tahapan perkembangan kognitif pada masa early childhood*. 1, 33–49.
- Lestari, Karunia Eka dan Yudhanegara, M. R. (2015). *Penelitian pendidikan Matematika* (p. 44). PT Refika Aditma.
- Listianingrum, A. (2017). *Perencanaan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Adjie Media Nusantara.
- Mukhlisah, A. (2015). *Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak Diskalkulia*. 6, 118–143.
- Natari, R., & Suryana, D. (2021). Penerapan Permainan Edukatif Puzzle untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 245–252. <http://dx.doi.org/10.24014/kjiece.v4i2.13102>
- Okmawati, M., & Tanjak, D. (2011). *Journal of English Language Teaching, The use of Google Classroom During Pandemic*. 9(2).
- Permata, R. D. (2020). *Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Usia 4-5 Tahun*. 5(2), 1–10.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. 96–100. <https://news.ddtc.co.id/strategi-pendidikan-pajak-untuk-anak-usia-dini-11555>
- Susilowati, E. (2018). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di RA Muslimat NU 102 Raden Rahmat Asemkandang Kecamatan Kraton, Kabupaten Pasuruan. 2.
- Syaodih, E. (2015). *Bimbingan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka.
- Veronica, N. (2019). *Peningkatan Perkembangan Kognitif melalui Permainan Puzzle pada Anak TK B*. 19(3).
- Yulianingsih, W., & Nugroho, R. (2021). *Keterlibatan Orangtua dalam Pendampingan Belajar Anak selama Masa Pandemi Covid-19*. 5(2), 1138–1150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.740>