

Penerapan Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Angka di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh

Sumiyati¹, Risdianto Hermawan²

Sumiy3439@gmail.com², ianhermawanr@gmail.com²

^{1,2}Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan dan tingkat keefektifitasan anak mengenal angka di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh yang masih rendah. Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan keefektifitasan anak mengenal angka salah satunya yaitu dengan permainan puzzle. Menurut Effiana Yuriastien S. Psi dkk bahwa permainan puzzle merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini yaitu anak didik di TK MNU 42 Tarbiyatul Masyithoh dan obyek penelitiannya yaitu permainan puzzle. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui permainan puzzle yang dilakukan anak didik di TK MNU 42 Tarbiyatul Masyithoh, anak bermain dengan antusias saat kegiatan pembelajaran. Ditemukan bahwa permainan puzzle di TK MNU 42 Tarbiyatul Masyithoh mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam menyelesaikan masalah dan berpengaruh terhadap pengenalan lambang bilangan pada anak. Pada penelitian yang dilakukan, permainan puzzle untuk mengenal angka dilakukan dengan anak mengurutkan kepingan-kepingan puzzle dan mengenal warna pada kepingan puzzle, dari rangkaian proses tersebut membuat anak mampu mengurutkan kepingan-kepingan puzzle sesuai bentuk dan ukuran masing-masing. Pada permainan puzzle anak dilatih untuk berkonsentrasi dalam mengurutkan dan menunjuk angka yang terdapat pada puzzle, pada saat bermain anak mampu bekerjasama dengan teman dan anak mampu berbagi kepingan-kepingan puzzle dengan teman dan sabar menunggu antrian.

Kata kunci: Permainan Puzzle, Angka, Anak Usia Dini

Abstract: This study aims to determine the ability and level of effectiveness of children in recognizing numbers at TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh which is still low. There are many ways that teachers can do to improve the effectiveness of children in recognizing numbers, one of which is by playing puzzles. According to Effiana Yuriastien S. Psi et al., puzzle games are games that can stimulate children's understanding of space, the ability to imagine something mentally, and the ability to solve problems. This type of research is qualitative descriptive research. The subjects of this study were students at TK MNU 42 Tarbiyatul Masyithoh and the object of the research was puzzle games. Data collection techniques were through observation, interviews, and documentation. Through the puzzle games played by students at TK MNU 42 Tarbiyatul Masyithoh, children played enthusiastically during learning activities. It was found that puzzle games at TK MNU 42 Tarbiyatul Masyithoh were able to improve children's cognitive abilities in solving problems and had an effect on the recognition of number symbols in children. In the research conducted, the puzzle game to recognize numbers is done by children sorting puzzle pieces and recognizing the colors on the puzzle pieces, from the series of processes, children are able to sort the puzzle pieces according to their respective shapes and sizes. In the puzzle game, children are trained to concentrate on sorting and pointing out the numbers on the puzzle, when playing children are able to work together with friends and children are able to share puzzle pieces with friends and patiently wait in line.

Keywords: Puzzle Games, Numbers, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, sehingga anak siap melanjutkan Pendidikan kejenjang selanjutnya (UU No 20 Tahun 2003). Kemampuan kognitif adalah proses berfikir yang dapat membantu menyelesaikan masalah, dengan cara berfikir logis, membandingkan, menghafal dan mengingat peristiwa (Basri, 2018).

Mengenal angka pada anak merupakan salah satu pelajaran terpenting yang diberikan

pada anak usia dini. Mengajarkan pengenalan angka pada anak dapat menjadi proses pembelajaran menyenangkan yang mempersiapkan anak dan meningkatkan keterampilan pengenalan angka pada tingkat selanjutnya (Oktriyani, 2017). Jadi, setiap anak mempunyai kemampuan mengenal angka sejak dini, dan kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui media permainan yang inovatif dan kreatif di lingkungan sehingga meningkatkan kegembiraan belajar pada anak (Sagita, 2020). Kemampuan anak dalam mengenal angka perlu di bina dan di latih sejak dini, agar anak pada usia dini memahami angka sebagai dasar untuk mengenal angka pada anak. Kemampuan mengenal angka pada anak merupakan suatu kemampuan vital dalam masyarakat terpelajar. Pada realitas ini menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak sangat di perlukan sebagai prasyarat untuk melakukan aktivitas serta mengetahui berbagai informasi yang di perlukan.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak adalah dengan menggunakan permainan puzzle angka. Menurut Hamid Bahari, tujuan permainan puzzle adalah untuk melatih ketelitian dan mengembangkan keterampilan kognitif, kesabaran, dan konsentrasi anak (Nurani, 2019). Permainan puzzle angka ini merupakan permainan bongkar pasang angka. Permainan sangat baik untuk merangsang minat anak dalam mengenal angka. Bongkar pasang angka ini secara otomatis sangat membantu anak untuk mengenal serta memahami angka sebagai dasar dalam mengenal angka pada anak. Hal ini akan memotivasi mereka untuk mengenal serta memahami angka -angka tersebut.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada anak di TK MNU 42 Tarbiyatul Masyithoh, menunjukkan bahwa pembelajaran mengenal angka telah dilaksanakan oleh guru tetapi belum memberikan kontribusi yang maksimal dalam meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka. Untuk membantu kemampuan anak dalam mengenal angka dapat digunakan permainan tertentu sehingga anak tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru di TK MNU 42 Tarbiyatul Masyithoh untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka adalah dengan menggunakan permainan puzzle. Banyak ahli yang berpendapat bahwa program pendidikan perlu disesuaikan secara khusus dengan kepribadian unik anak. Dengan menggunakan alat atau media pembelajaran yang edukatif yaitu alat yang memotivasi anak dalam belajar, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran edukatif khususnya puzzle mudah dan sangat efektif digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan program pendidikan anak usia dini.

Keterampilan kognitif berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Puzzle adalah media yg menarik bagi anak karena anak usia dini menyukai bentuk gambar dan warna yang bagus dan menarik. Dengan bermain puzzle anak mencoba memecahkan masalah dengan merangkai kembali kepingan puzzle yang sudah diacak sekaligus menghitung jumlah kepingan puzzle secara urut sesuai dengan tulisan angka di setiap kepingan puzzle tersebut. Dengan demikian anak dapat berhitung dari angka 1-10, mengenal konsep angka 1-10, dan dari tulisan angka tersebut anak dapat mengetahui bentuk angka pada puzzle sehingga anak dapat menulis angka 1-10 (Chandra, 2020), peneliti menggunakan media puzzle sebagai media yang dapat mewakili media lainnya yang ada di sekolah. Puzzle digunakan untuk mengenalkan angka kepada anak dan membantu mereka menerima serta konsentrasi dalam mempelajari serta tidak mudah bosan. Selain itu, penggunaan media puzzle juga membantu anak dalam mengenal angka.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang di gunakan untuk meneliti pada kondisi objek informan secara terperinci dan disusun dalam sebuah latar ilmiah. Penelitian ini berfokus pada konsepsi penelitian deskriptif, dimana peneliti berusaha menjelaskan atau menggambarkan peristiwa atau kejadian yang sesuai dengan apa adanya. Menurut (Sugiyono, 2022), metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi

objek alamiah dimana peneliti sebagai instrumen kunci.

Subjek penelitian ini yaitu 1 guru dan 15 anak didik satu kelas di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh dan obyek penelitiannya yaitu permainan puzzle dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka di lembaga tersebut. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti menggunakan teknik analisis data. Data yang dikumpulkan melalui teknik observasi yaitu peneliti melakukan observasi di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh. Analisis data terdiri dari tiga rangkaian kegiatan yaitu data reduksi, meringkas data yang terkumpul dari lapangan kemudian memilih hal pokok sesuai dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui peningkatan kemampuan mengenal angka melalui permainan puzzle dan hambatan yang di hadapi guru dalam pengembangan kreativitas pada anak usia dini di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh. Kemudian dilanjutkan penyajian data kualitatif dapat berupa tabel, grafik, pictogram dan sejenisnya, penyajiannya juga dapat dengan uraian singkat, bagan antar antar kategori (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data ke dalam bentuk teks naratif deskriptif. Selanjutnya melakukan analisis data kualitatif penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan memiliki kemungkinan berubah jika tidak ditemukan bukti yang kuat untuk mendukung tahapan penelitian selanjutnya. Namun, jika kesimpulan yang disajikan pada tahap awal memiliki validasi dan bukti yang sama ketika kembali mengumpulkan data di lapangan, maka kesimpulan yang disajikan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Puzzle Untuk Anak Usia Dini

Puzzle berasal dari Bahasa Inggris yang berarti bongkar pasang, media puzzle adalah media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Selain itu, puzzle merupakan media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak (Mahardika, 2016). Masa anak usia dini adalah masa yang sangat strategis untuk mengenalkan suatu alat permainan karena pada usia ini sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan sekitar. Dimasa pertumbuhan, setiap anak idealnya mendapatkan kesempatan yang cukup untuk melakukan aktivitas kesukaannya, yaitu bermain.

Salah satu permainan yang dapat merangsang pertumbuhan otak anak yang berusia 18 bulan atau 2 tahun ke atas adalah dengan cara bermain puzzle. Puzzle adalah permainan yang di anjurkan dimasa tumbuh kembang anak karena mampu merangsang perkembangan otak, khususnya otak kanan dan otak kiri. Permainan puzzle adalah konsep permainan menyusun gambar secara benar, dengan melihat bentuk, warna dan juga ukuran. Permainan puzzle ini mengandalkan insting atau kecerdasan. Menurut Effiana Yuriastien S. Psi dkk bahwa permainan puzzle merupakan suatu permainan yang dapat merangsang pemahaman anak terhadap ruang, kemampuan membayangkan sesuatu secara mental, serta kemampuan memecahkan masalah.

Dengan menggunakan alat permainan edukatif semua bisa dikembangkan dengan mudah misalnya: memudahkan anak untuk belajar, untuk melatih konsentrasi anak, untuk media kreativitas dan imajinasi anak, untuk menghilangkan kejenuhan anak, untuk menambah ingatan anak, dan untuk bahan percobaan anak. Berikut ialah jenis permainan puzzle yang baik untuk anak sesuai dengan usianya. Misalnya pada usia 2-3 tahun, potongan puzzlenya tidak kurang dari 4 biji; usia 3-4 tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari 5 biji, untuk anak TK (4-5) tahun potongan puzzlenya tidak lebih dari enam biji dan untuk SD keatas potongan puzzlenya tidak lebih dari tujuh biji. Bermain puzzle memiliki banyak manfaat untuk anak-anak. Adapun beberapa manfaat bermain puzzle untuk anak yaitu: Meningkatkan kemampuan mengenal angka, melatih kemampuan menyelesaikan masalah, kemampuan motoriknya terlatih dengan baik, sosialisasi, dan meningkatkan kepercayaan diri.

Menurut Supartini ada 5 manfaat bermain puzzle sebagai berikut: Melatih dan membantu keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan sosial, merangsang perkembangan kreativitas dan meningkatkan perkembangan moral. Permainan puzzle tidak hanya sangat mudah dibuat dan digunakan, tetapi juga sangat cocok untuk meningkatkan keterampilan pengenalan angka untuk anak usia dini. Mengingat masih banyak siswa di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh yang belum bisa mengenal atau menghitung angka dengan baik, maka para guru mencari cara untuk memanfaatkan puzzle sebagai media pembelajaran.

Selain itu, pemberian cerita yang menarik melengkapi proses pembelajaran. Anak didik akan merasa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan antusiasme anak di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh saat belajar pengenalan angka menggunakan permainan puzzle. Selain itu, media permainan puzzle angka yang cocok untuk memecahkan masalah karena alat dan media dalam proses pembelajaran tidak hanya dapat memperlancar proses komunikasi tetapi juga mendorong anak untuk menyikapi dengan baik pesan yang disampaikan. Dengan diperkenalkannya puzzle angka ini diharapkan kemampuan berpikir anak akan meningkat.

nak Usia Dini

Dacholfani dan Uswatun Hasanah menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini dapat diterapkan melalui pembelajaran stimulasi atau rangsangan, atau memberikan kebebasan mengeksplor anak menemukan pengalaman yang maksimal demi tercapainya tumbuh kembang anak secara optimal yang didalamnya terdapat nilai-nilai agama dan norma di masyarakat.

Pendidikan anak usia dini memiliki fungsi utama dalam mengembangkan semua aspek perkembangan anak. Diantaranya yaitu aspek perkembangan kognitif sehingga orang tua perlu memahami pemberian stimulasi yang tepat yang dibutuhkan anak. Sebagai orang tua kita perlu belajar agar dapat memberikan stimulasi sesuai kebutuhan anak maupun potensi pada anak. Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa sangatlah penting diberikan stimulasi kepada anak usia dini sesuai dengan tingkat perkembangan dan pertumbuhan anak.

Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Secara sederhana, (Yusuf, 2012) menjelaskan keterampilan kognitif terdiri dari kemampuan anak memecahkan masalah dan berpikir ke arah yang lebih kompleks. Ketika dihadapkan pada suatu masalah, anak dapat berpikir logis dan kritis untuk memecahkan masalah tersebut. (Piaget, 1950) mengidentifikasi empat tahapan kemampuan kognitif: tahap sensorik, tahap motorik yang terjadi pada usia 0 hingga 2 tahun, tahap praoperasi yang terjadi pada usia 2 hingga 7 tahun, dan tahap operasional konkrit terjadi antara usia 7 dan 11 tahun, dan tahap operasional formal terjadi antara usia 11 dan 15 tahun.

Pada tahap pra operasional, yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun, anak mulai berpikir secara simbolik. Berpikir simbolik artinya anak usia dini memikirkan simbol-simbol dan membayangkan benda-benda yang tidak berada tepat di hadapannya (Mutiah, 2010). Mengingat fungsi kecerdasan kognitif yang sangat besar manfaatnya bagi siswa dalam proses pembelajaran, maka peran guru adalah sebagai motivator, fasilitator, model perilaku dan pengamat. Walaupun waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari hanya 2 jam, namun tingkat konsentrasi yang dimiliki anak hanya sekitar 15-20 menit dalam proses belajar, sehingga menyulitkan guru dalam membimbing dan mengajar anak. Merangsang kecerdasan kognitif anak bukanlah hal yang mudah, karena guru masih menghadapi banyak kendala. Oleh karena itu, guru harus memiliki kreativitas, keahlian, dan kemampuan tekun dalam berbagai upaya yang berujung pada pertumbuhan intelektual yang maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh, guru menggunakan permainan puzzle untuk merangsang cara berpikir anak. Dalam puzzle anak dilatih untuk mengenal bentuk, konsep dan ruang. Dengan bermain puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal puzzle mereka mungkin akan mencoba untuk menyusun gambar puzzle dengan cara memasangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Dalam permainan ini anak akan diajak mengembangkan keterampilan kognitif dengan cara menyesuaikan warna, bentuk dan menyatukan menjadi satu kesatuan.

Penerapan Permainan Puzzle di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh menunjukan bahwa mengenalkan angka dalam penerapan permainan puzzle melalui wawancara orangtua wali siswa dan pengamatan kepada anak, dapat disimpulkan bahwa penerapan kegiatan melalui permainan puzzle yang dilakukan sudah baik. Hal ini adalah suatu keberhasilan yang di hasilkan dari metode bermain puzzle. Hasil tersebut yaitu anak mampu memecahkan suatu masalah, prosesnya anak dapat bermain sendiri tanpa bantuan guru atau orang dewasa namun anak di motivasi oleh guru. Dengan demikian, puzzle merupakan media menunjang kemampuan anak dalam memecahkan masalah di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh. Dengan puzzle anak dapat mengklasifikasikan warna-warna yang berbeda, dan menggunakan fikirannya dalam mengamati bentuk dari kepingan puzzle yang sesuai dengan ukuran puzzle sehingga terpasang dengan benar. Dengan puzzle anak mampu berfikir secara simbolik anak jadi mengenal lambing bilangan atau angka melalui gambar yang ada pada media puzzle. Selain hal tersebut anak juga mampu berkerjasama dengan teman sekelompoknya sehingga anak bisa bertukar pikiran dan menemukan ide-ide baru dalam proses penyusunan puzzle. Antusiasme anak-anak terlihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran

untuk mengenalkan angka.

Pada saat permainan telah selesai anak mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, pada tahap evaluasi dan mengulas kembali guru memberi pertanyaan tentang penerapan permainan puzzle anak dapat menjawab dengan benar. Dapat dilihat penerapan alat permainan puzzle yang dilakukan anak dapat menyelesaikan masalah tanpa bantuan guru (Farah, 2017; Inggrid, 2017). Dalam permainan puzzle anak dapat membedakan warna-warna yang terdapat pada kepingan-kepingan puzzle. Anak dapat meletakkan atau mengurutkan kepingan-kepingan puzzle sesuai bentuk dan ukuran masing-masing. Dalam permainan puzzle anak dilatih untuk berkonsentrasi dalam mengurutkan dan menunjuk angka yang terdapat pada puzzle. Anak mampu bekerja sama dengan teman dilihat pada saat anak menyelesaikan permainan dilatih agar anak mampu berbagi kepingan-kepingan puzzle, kepada teman, bersabar menunggu giliran main dengan temannya. Penerapan permainan puzzle di TK Muslimat NU 42 Tabiyatul Masyitoh diterapkan dengan manajemen yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

- a. Guru membuat rencana pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran tersusun dan berjalan dengan baik. Aktivitas bermain yang disediakan dalam kegiatan belajar adalah dengan bermain puzzle.
- b. Guru membantu anak bermain bersama agar situasi pembelajaran berjalan lancar dan maksimal dengan mengenalkan bentuk puzzle angka, anak dilatih menyusun kepingan-kepingan puzzle, menyebutkan angka-angka, anak mengurutkan angka-angka pada puzzle, mengenalkan warna pada anak.
- c. Aktivitas bermain puzzle akan melatih anak untuk dapat melatih daya ingat, belajar sambil bermain, mengenal bentuk angka, dan dapat melatih daya pikir anak dalam menyusun kepingan-kepingan puzzle.
- d. Diskusi diulang dengan menanyakan apa saja kebutuhan yang diperlukan pada saat bermain puzzle, kemudian menanyakan perasaan anak selama bermain puzzle dan menanyakan apa saja yang telah anak ketahui pada permainan puzzle, dan selalu mendengarkan cerita anak. Setelah permainan selesai, guru mengajak anak untuk merapikan semua alat main bersama-sama.

Dari hasil yang dilakukan melalui observasi, wawancara dan pengambilan dokumentasi, peneliti mendapatkan data bahwa di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh telah memahami dalam kemampuan mengenal angka, seperti anak dapat menjawab pertanyaan dari guru, anak menyelesaikan permainan puzzle tanpa bantuan dari guru, anak dapat membedakan warna-warna pada puzzle, anak dapat membedakan bentuk puzzle sesuai ukuran, anak mampu menyebutkan dan menunjuk angka 1-10, dan anak bekerja sama dengan teman. Dari hasil penelitian penerapan permainan puzzle untuk mengembangkan kemampuan mengenal angka di TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh telah diterapkan permainan puzzle dengan langkah-langkah yang telah disampaikan peneliti melalui teori Subagio, Situmorang bahwa guru harus menyiapkan media puzzle yang akan digunakan, guru membagi anak beberapa kelompok, menjelaskan proses permainan, menjelaskan aturan main, membebaskan memilih jenis puzzle yang anak sukai, memberitahu anak hasil kerjanya, dan melakukan evaluasi materi yang disampaikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan puzzle yang dilakukan sudah baik. Dari penelitian menghasilkan bahwa anak mampu memecahkan suatu masalah, prosesnya anak dapat bermain sendiri tanpa bantuan guru atau orang dewasa namun anak di motivasi oleh guru. Dengan demikian, puzzle merupakan media penunjang kemampuan anak dalam memecahkan masalah. Dengan puzzle anak dapat mengklasifikasikan warna-warna yang berbeda, dan menggunakan pikirannya dalam mengamati bentuk dari kepingan puzzle yang sesuai dengan ukuran puzzle sehingga terpasang dengan benar. Dengan puzzle anak mampu berfikir secara simbolik anak jadi mengenal lambang bilangan atau angka melalui gambar yang ada pada media puzzle. Selain hal tersebut anak juga mampu berkerjasama dengan teman sekelompoknya sehingga anak bisa bertukar pikiran dan menemukan ide-ide baru dalam proses penyusunan puzzle. Dengan demikian penerapan permainan puzzle pada anak dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, mengenal warna, menemukan ide baru, berimajinasi membuat sesuatu yang baru. Untuk itu pemberian rangsangan melalui permainan harus diberikan pada anak sejak usia dini. Melalui permainan puzzle dapat memberikan pengaruh pada anak mengenai pengenalan angka pada hasil penelitian mengalami peningkatan. Permainan puzzle dapat digunakan sebagai sarana prasarana disekolah TK Muslimat NU 42 Tarbiyatul Masyithoh dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, M. (2015). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Basri, H. (2018). KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ILMU SOSIAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Chandra, R. D. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 32-45.
- Fadilah, M. (2017). Bermain dan Permainan. Jakarta: KENCANA.
- Indonesia, M. P. (2009). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Mahardika. (2016). Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Umur 4-5 tahun TK Islamiyah. Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP Intan.
- Mutiah, D. (2010). Psikologi bermain anak usia dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nani, D. (2018). Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orangtua Bersama Anak Sesuai Usia). Jakarta: Penebar Swadaya Grup.
- Nurani. (2019). Penerapan alat permainan edukatif puzzle untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun.
- Oktriyan, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak-Kanak Qatrianda Kecamatan Kota Tengah Padang. 83 -96.
- Piaget, J. (1950). The psychology of intelligence. Prancisc: Routledge.
- RI, D. P. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No.137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Jakarta: Departemen Pendidikan & Kebudayaan RI.
- Sagita, E. (2020). Pengaruh Bermain Kereta Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Di TK Babatan Seluma.
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2009). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. . Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. (2017). Pendidikan Anak Usia Dini Konsep dan Teori. . Jakarta: PT Bumi 56 Aksara.
- Suyadi. (2014). Teori Pembelajaran Anak Usia Dini dalam kajian neurosains. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Yusuf, L. N. (2012). Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: Remaja Roesdakarya.