

## Implementasi Penggunaan Media Puzzle Untuk Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A

Lilis Nuraida<sup>1✉</sup>, Syah Khalif Alam<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Taman Kanak-kanak (TK) Atta'zhimiyah, Kota Bandung, Indonesia

<sup>2</sup> Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

<sup>1</sup> [nuraidalilis200@gmail.com](mailto:nuraidalilis200@gmail.com), <sup>2</sup> [khalif@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:khalif@ikipsiliwangi.ac.id)

---

**INFO ARTIKEL** Diterima: 05/07/2024; Direvisi: 22/08/2024; Disetujui: 06/09/2024

---

**ABSTRAK** Penelitian ini dilakukan karena kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A usia 4-5 tahun di TK Atta'zhimiyah rata-rata belum berkembang. Hasil analisis observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa kurangnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada peserta didik disebabkan dalam penyampaian belajar yang kurang menarik, maka diperlukan pembelajaran yang dapat menstimulus dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada peserta didik secara optimal salah satunya dengan penggunaan media puzzle. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan media puzzle dalam kegiatan pembelajaran mengenalkan lambang bilangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data yg digunakan peneliti mengacu kepada teorinya Miles dan Huberman yang menjelaskan bahwa analisis data terdiri dari Data Collection, Data Reduction, Data display, Concluding drawing atau verification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Implementasi media puzzle untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak kelompok A TK Atta'zhimiyah sudah berhasil dan baik, dengan didasarkan pada konsep pembelajaran berkelompok dengan menggunakan media puzzle anak mampu berhitung dengan benda-benda yang ada dirumahnya.

**ABSTRACT** This research was conducted because the ability to recognize number symbols in group A aged 4-5 years at Atta'zhimiyah Kindergarten has not yet developed on average. The results of the analysis of observations carried out by researchers show that the lack of ability to recognize number symbols in students is caused by less interesting learning delivery, so learning is needed that can stimulate optimally increasing the ability to recognize numbers in students, one of which is by using puzzle media. This research aims to describe the use of puzzle media in learning activities to introduce number symbols. The method used in this research is descriptive qualitative. Data collection was obtained through observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used by researchers refers to the theory of Miles and Huberman which explains that data analysis consists of Data Collection, Data Reduction, Data display, Concluding drawing, or verification. The results of the research show that the implementation of puzzle media to introduce number symbols to group A children at Atta'zhimiyah Kindergarten has been successful and good, based on the concept of group learning using puzzle media, children can count with objects in their home.

---

### PENDAHULUAN

Penelitian ini dilakukan karena siswa kelompok A di TK Atta'zhimiyah, berusia 4-5 tahun, umumnya tidak memiliki kapasitas untuk mengenali lambang bilangan. Studi observasional peneliti mengungkapkan bahwa penyampaian pembelajaran yang kurang menarik adalah apa yang harus disalahkan atas ketidakmampuan siswa untuk mengenali lambang bilangan, maka diperlukan pembelajaran yang dapat menstimulus dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan pada peserta didik secara optimal salah satunya dengan penggunaan media puzzle. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mendeskripsikan bagaimana media puzzle digunakan dalam latihan pembelajaran untuk mengajarkan lambang bilangan.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya pembinaan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulus pendidikan untuk mendukung tumbuh kembang jasmani dan rohani sehingga anak dipersiapkan untuk bersekolah, sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Jadi anak usia dini itu adalah anak yang masih bersih yang sangat perlu bimbingan dan stimulus yang benar-benar bagus, karena salah mengajarkan akan berakibat buruk pada perkembangan kedepannya.

Anak usia dini merupakan individu yang memiliki karakteristik berbeda-beda sesuai dengan tahapan usianya. Usia anak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang identik dengan dunia bermain yang menyenangkan. Masa kecil anak akan menghasilkan pengaruh kuat pada memori anak, Oleh karena itu dalam menanamkan pembelajaran pada anak akan selalu di ingat dan jangan membiarkan anak tanpa arahan orang dewasa (Alam, 2018).

Usia dini adalah periode perkembangan utama, ketika semua input perkembangan memiliki dampak signifikan pada perkembangan selanjutnya. Anak usia dini tumbuh dan berkembang secara menyeluruh, pertumbuhan dan perkembangan memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan terletak pada perubahan diri, sedangkan perbedaan terletak pada jenis perubahan. Pertumbuhan dan perkembangan dalam mengoptimalkan aspek perkembangan anak termasuk mengenal bilangan sejak dini (Alam dan Lestari, 2019).

Anak-anak di taman kanak-kanak (TK) adalah kelompok usia di mana seorang anak muda secara alami akan mengembangkan kualitasnya melalui permainan. Anak-anak di Taman Kanak-kanak (TK) dapat memainkan berbagai macam permainan yang menghibur. Kecerdasan individu anak-anak, juga dikenal sebagai kecerdasan majemuk, akan berkembang melalui kegiatan ini. (Suyadi, 2015). Dikarenakan berhitung adalah keterampilan penting untuk melaksanakan tugas sehari-hari serta kehidupan pasca-anak di kemudian hari, sangat penting untuk membiasakan diri dengan dan mengembangkan kecerdasan matematika anak sambil mempelajari usia anak-anak ketika memperkenalkan menghitung angka. *Puzzle* adalah bentuk media yang baik untuk pertumbuhan kognitif anak-anak. *Puzzle* adalah permainan kontemporer yang sering dimainkan anak-anak di mana objeknya adalah untuk mengumpulkan gambar atau pola yang sebelumnya dibagi menjadi seluruh bentuk. Teka-teki yang digunakan anak-anak dibangun dari kertas dan kayu, dan mereka memiliki gambaran yang menyenangkan tentang mereka yang dapat meningkatkan otak mereka. Biasanya, anak-anak berusia antara 2 dan 8 tahun memainkan game ini. Dan tingkat kecanggihan gambar yang dikembangkan sering mencerminkan usia (Fadillah, 2018, hlm.112).

Bentuk puzzle tertentu adalah media umum atau instrumen matematika yang dapat meningkatkan dan mengajarkan kecerdasan aritmatika anak. Dengan bantuan permainan puzzle, anak-anak dapat belajar mengenali angka serta bagaimana mengelompokkannya bersama-sama sehingga mereka dapat dihitung nanti. (Bernard dan Alam, 2020).

Adapun menurut salah satu ahli Marjihanto (dalam Chandra, 2019, hlm. 37) menegaskan bahwa bilangan adalah kuantitas elemen objek, jumlah, dan satuan dalam sistem matematika abstrak dan kohesif. Dari uraian di atas, dapat dilihat bahwa kapasitas anak untuk mengetahui angka 1-10 adalah kemampuan anak usia 4-6 tahun untuk mengetahui angka 1-10 secara akurat dan baik, baik secara lisan maupun tulisan.

Di taman kanak-kanak, pendekatan yang sesuai dengan usia anak diperlukan untuk memperkenalkan tanda angka ke kelas. Karena anak-anak di taman kanak-kanak belajar melalui permainan, simbol angka dapat diperkenalkan melalui permainan menggunakan media *puzzle*.

Menurut Ariyanto (dalam Nurlaela dan Nuraeni, 2021) Sebagai seseorang yang mengontrol jalannya proses pembelajaran, guru merupakan salah satu komponen pendidikan yang memainkan fungsi yang krusial dan strategis. Karena sifat pembelajaran berbasis sekolah yang berpusat pada guru, yang membuat siswa kurang terlibat selama pengajaran, kapasitas untuk mengenali tanda untuk jumlah anak masih terbatas.

Menurut Aprilianti & Fitri (2019, hlm. 3), bahwa Beberapa siswa PAUD mengalami kesulitan memahami simbol numerik. Anak-anak berusia 4-6 tahun masih berjuang untuk mengenali simbol angka; di taman kanak-kanak tertentu, rata-rata anak berusia 4-6 tahun hanya mampu melafalkan angka dari ingatan. Ketika guru meminta siswa untuk menyebutkan beberapa simbol angka acak yang telah ditunjukkan, murid masih menunjukkan kebingungan. Karena keterbatasan kapasitas anak kecil untuk mengenali tanda angka dan minat mereka untuk belajar di kelas dengan bantuan media pembelajaran, hasil akhir penelitian ini dibuat dalam bentuk media pembelajaran puzzle.

Media *puzzle* bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meyakinkan peserta didik bahwa media puzzle bersipat sederhana, mudah dibuat dan di gunakan serta dapat meningkatkan keaktifan anak dalam belajar. Dengan menggunakan media puzzle anak akan mudah dalam belajar karena media ini merupakan media yang sangat menarik bagi anak supaya lebih konsentrasi dan lebih sabar dalam memecahkan masalah. Perkembangan kognitif anak usia dini dapat didorong oleh media puzzle, sebab dengan media puzzle anak dapat berkonsentrasi pada pecahan- pecahan gambar, angka, bentuk geometri dan warna menjadi susunan yang benar dengan tujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media puzzle dalam kegiatan pembelajaran mengenalkan lambang bilangan.

## METODOLOGI

Peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif, yang merupakan metodologi yang tergantung pada interpretasi penulis atau peneliti.

“Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci” (Sugiyono, 2016, hlm.15)

Dalam Moleong (2007, hlm. 248), Bogdan dan Taylor menyatakan bahwa analisis data adalah proses yang melibatkan bekerja dengan data, mengatur data, mengklasifikasikannya menjadi potongan-potongan yang dapat dikelola, mensintesis, mengeksplorasi dan menemukan pola, menentukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memilih apa yang dapat dibagikan kepada orang lain.

Selain itu Ulber Silalahi (2012), hlm. 284–285, Miles dan Huberman mengklaim bahwa data kualitatif adalah dasar dari deskripsi yang menyeluruh dan didasarkan secara menyeluruh dan memberikan penjelasan tentang proses yang terjadi di dalam lingkungan lokal. Dengan data kualitatif, kita dapat melacak dan memahami perkembangan kronologis peristiwa, mengevaluasi alasan dalam konteks ide-ide penduduk setempat, dan mendapatkan banyak kejelasan dan penggunaan. Data ini memungkinkan para peneliti untuk maju melampaui konsepsi dan kerangka kerja awal yang terbentuk sebelumnya dan dapat membantu kita memperoleh temuan masa lalu yang tidak terduga dan membangun kerangka teoritis baru.

Peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif untuk penelitian ini. Analisis data mencakup apa yang digambarkan sebagai berikut oleh Miles dan Huberman (1984): *Data Collection* adalah proses yang melibatkan pengumpulan data saat ini pada awalnya. *Data Reduction* adalah proses pengorganisasian, penajaman, pengkataan, pengkategorian, pengarahan, dan pembuangan data tambahan setelah dikumpulkan untuk mengurangi jumlah data.

Data display adalah tampilan data yang telah dikumpulkan setelah dikurangi pada awalnya. *Concluding drawing* atau *verification* adalah proses menarik kesimpulan dari data yang diperoleh dan menggambarkan atau memvalidasinya.

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 19 Januari 2022 sampai dengan 10 Maret 2022 pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di TK Atta'zhimiyah, dengan subjek penelitian anak-anak kelompok A di TK Atta'zhimiyah dengan jumlah murid 10 peserta didik dari 6 orang anak perempuan dan 4 anak laki-laki. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi dengan Dengan menggunakan prosedur analisis data kualitatif induktif, atau analisis berdasarkan data yang diperoleh, pola hubungan tertentu kemudian dihasilkan atau berubah menjadi hipotesis.

Dalam rangka melakukan penelitian di lapangan, digunakan metodologi penelitian deskriptif kualitatif untuk penelitian ini. untuk memastikan bahwa peneliti menyadari masalah atau fenomena yang muncul tanpa adanya partisipasi. (Narbuka dan Achmadi, 2015, hlm.44). Di TK Atta'zhimiyah, anak-anak berusia empat hingga lima tahun menjadi subjek penelitian. Jumlah anak-anak yang termasuk dalam uji coba penuh, termasuk semua fase pengujian, ditentukan oleh jumlah siswa yang berpartisipasi di dalamnya. Karena anak-anak sekolah yang digunakan sebagai subjek percobaan berusia antara empat dan lima tahun, para peneliti menemani guru untuk membantu anak-anak memahami pertanyaan kuesioner dan membantu anak-anak mencatat jawaban mereka.

Untuk mengevaluasi kelayakan strategi pembelajaran yang dibuat sebagai media pembelajaran puzzle, survei dalam bentuk instrumen dibangun. Peneliti menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data dengan pertanyaan yang mencakup pertanyaan dengan kriteria yang sesuai dengan persyaratan untuk produk yang diinginkan, dengan pengembangan dan modifikasi tambahan yang khusus untuk tujuan penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Media puzzle adalah jenis teka teki menyusun potongan - potongan gambar atau huruf, angka, bentuk geometri, dan warna. Media puzzle bisa digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meyakinkan peserta didik bahwa media puzzle bersifat sederhana, mudah dibuat dan di gunakan serta dapat meningkatkan keaktifan anak dalam belajar. Dengan menggunakan media puzzle anak akan mudah dalam belajar karena media ini merupakan media yang sangat menarik bagi anak supaya lebih konsentrasi dan lebih sabar dalam memecahkan masalah. Bakat kognitif anak usia dini dapat dirangsang melalui media puzzle, sebab dengan media puzzle anak dapat berkonsentrasi pada pecahan- pecahan gambar, angka, bentuk geometri dan warna menjadi susunan yang benar. Menurut Piaget tokoh kognitif, dimana teori nya menjelaskan bahwa anak usia dini (2-7) tahun dalam tahap sensori motorik sehingga perlu rangsangan. Rangsangan motorik membantu pertumbuhan kognitif pada anak. Adapun media tangram atau disebut puzzle Cina berfungsi menambah kemampuan pemahaman tentang geometri, geometri merupakan salah satu materi matematika yang abstrak. Selain itu, tangram atau puzzle Cina sangat membantu mengasah daya imajinasi dan kreativitas anak dalam menyusun potongan - potongan bangun datar tersebut menjadi sebuah binatang, rumah, manusia, ataupun lainnya. Tangram atau puzzle Cina dapat digunakan untuk mengenalkan bangun geometri datar kepada anak. Menurut Ruseffendi (1994), tangram atau puzzle Cina adalah salah satu permainan matematika paling awal, dan awalnya dibuat di Cina. Salah satu game pertama yang digunakan dalam matematika, menurut Sobel dan Maersk (2002), adalah

puzzle Cina yang dikenal sebagai tangram. Satu persegi, satu jajaran genjang, dan lima segitiga dengan berbagai ukuran membentuk puzzle Cina yang dikenal sebagai tangram.

Selain itu, alat peraga tangram atau puzzle merupakan media pembelajaran dan manipulative learning yang bermanfaat melatih kemampuan geometri dan nalar anak. Melalui alat peraga tangram atau puzzle, anak memiliki kesempatan untuk mampu menggo- longkan, membandingkan, dan mengeksplorasi puzzle tersebut dalam konteks geometri.

Maka dari itu media puzzle sangatlah cocok diterapkan pada pembelajaran anak usia dini. Kenapa memilih memakai media puzzle untuk di terapkan di sekolah ? Karena sejak mengajar disekolah saat ini saya perhatikan perkembangan kognitif pada anak-anak khususnya anak kelompok A mengalami kesulitan, dari 15 anak dalam 1 kelas terdapat 8 anak yang mengalami kesulitan pada aspek kognitif. Contohnya dalam menyusun puzzle huruf, angka, dan bentuk geometri.

Bagi kelompok A kita hanya menstimulus saja jadi harus sekreatif mungkin dalam memberikan pengajaran. Dengan menggunakan media puzzle berharap perkembangan aspek kognitif nya terstimulasi dengan bagus. Dengan mencoba media ini menjadi salah satu rangsangan bagi anak dalam hal mengenal lambang bilangan karena dibuat dengan semenarik mungkin. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara bahwa dengan menggunakan media *puzzle*, murid kelompok A usia 4-5 tahun dapat mengenal lambang bilangan. Penggunaan media *puzzle* di TK Atta'zhimiyah dengan cara bermain langsung media *puzzle* berbahan kayu sehingga menimbulkan pengalaman yang sangat menyenangkan.

Dari hasil wawancara dan observasi, perencanaan pembelajaran pada kelompok A di TK Atta'zhimiyah. Guru menyusun RPPM dan RPPH, setelah itu guru menyusun ske- nario pembelajaran dan kegiatan utamanya. Pada pelaksanaannya seperti biasa guru dan peserta didik sebelum melakukan kegiatan kita melaksakan berdoa bersama terlebih da- hulu dan sesuai dengan standar operasional prosedur, kegiatan inti berkaitan dengan tema dan kegiatan bermain dengan media celemek huruf. Penilaian dilakukan dengan mem- perhatikan hasil dari peserta didik tersebut.

Tabel 2 Kemampuan mengenal bilangan anak berdasarkan pada kegiatan yang di lakukan saat penelitian.

No	Aspek Perkem- bangan	Kemampuan Mengenal Bilangan									
		SN	NL	SC	NV	IL	SM	AB	IM	FR	DK
1	Mengenal lam- bang nilangan 1-10	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	BSH
2	Menyebutkan lambang bilangan 1-10	BSH	BSH	MB	MB	BB	MB	MB	BB	MB	BSH
3	Menunjukkan lambang bilangan 1-10	BSB	BSB	MB	MB	MB	BB	BB	MB	MB	MB
4	Memasangkan benda dengan lambang bilangan	BSH	MB	MB	MB	BB	BB	BB	BB	MB	MB
5	Mencari angka yang hilang	BSH	BSH	MB	MB	BB	BB	BB	BB	MB	MB
6	Menyusun lam- bang bilangan secara beruru- tan dari 1-10	BSH	BSH	MB	MB	BB	BB	BB	BB	MB	MB

7	Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	BSH	BSH	MB	MB	BB	BB	BB	BB	MB	MB
---	--	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----

Dari tabel di atas dapat diketahui kemampuan mengenal lambang bilangan dari total 10 murid yang belum berkembang (BB) sebanyak 4 murid, mulai berkembang (MB) 4 murid dan berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 murid, hal ini disebabkan oleh guru dalam penyampaian pembelajarannya tidak menarik sehingga menimbulkan rasa bosan pada anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru dan peneliti memberikan stimulus dalam beberapa kegiatan untuk peserta didik sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal bilangan.

Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle untuk mengajar siswa kelompok A di TK Atta'zhimiyah untuk mengenali lambang bilangan itu efektif dan bermanfaat, dengan didasarkan pada konsep pembelajaran berkelompok dengan menggunakan media puzzle anak mampu berhitung dengan benda-benda yang ada di sekitarnya.

### **Pembahasan**

Menurut temuan penelitian, menggunakan media puzzle untuk memperkenalkan tanda angka kepada anggota kelompok siswa TK Atta'zhimiyah telah mengalami sejumlah fase., yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, berdasarkan konsep pembelajaran kelompok, sehingga melalui Media puzzle yang digunakan dapat merangsang otak kiri maupun otak kanan anak dan berpikir secara seimbang. Karena media puzzle sangat mengasah daya pikir anak bagaimana memecahkan masalah pada potongan- potongan gambar, angka maupun huruf pada media tersebut sehingga tersusun dengan benar. Selain diuji daya pikirnya anak terstimulasi aspek lain seperti aspek sosial emosional. Maka dari itu media puzzle sangatlah perlu untuk digunakan sebagai alat pembelajaran di tk Atta'zhimiyah.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui penggunaan media puzzle dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak, Pencapaian hasil yang bermanfaat ini adalah salah satunya karena memanfaatkan media puzzle dapat menghasilkan keakraban yang sebelumnya tidak nyaman dan akrab anak-anak semakin nyaman dan akrab dalam belajar sehingga dapat meningkatkan kapasitas untuk mengenali simbol angka anak. Mengingat bahwa salah satu pendekatan pengajaran yang paling sederhana untuk lebih menciptakan keakraban dengan anak-anak muda adalah dengan menggunakan pembelajaran, salah satunya adalah puzzle. Menggunakan media puzzle untuk meningkatkan pembelajaran anak adalah strategi yang tepat. Penggunaan media puzzle dalam proses belajar anak akan membuat mereka lebih nyaman, akrab, dan mendorong kolaborasi, yang pada akhirnya dapat digunakan sebagai alat untuk mempelajari apa yang diinginkan anak. Mencocokkan permainan dan alat pendidikan lainnya seperti puzzle dapat membantu siswa mempelajari konsep-konsep seperti mengidentifikasi warna, bentuk, ukuran, jumlah, persamaan, dan perbedaan serta menghitung, menyortir, dan mengelompokkan (Nielsen dalam Ratnasari, 2013, hlm.21). Mengingat hal ini, para peneliti menggunakan media puzzle untuk meningkatkan pengenalan lambang bilangan.

### **KESIMPULAN**

Sebagai konsekuensi dari kegiatan belajar kelompok yang memanfaatkan media puzzle di kelas A, implementasi penggunaan media puzzle dalam mengajarkan tanda nomor kepada anak-anak pada kelompok A TK Atta'zhimiyah telah melalui berbagai tahapan,

termasuk perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian. Penelitian yang dilakukan melalui observasi dan hasil wawancara juga dokumentasi kegiatan anak dapat disimpulkan media *puzzle* merupakan salah satu cara meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A di TK Atta'zhimiyah. anak melalui bermain *puzzle* sudah dapat menyebutkan angka 1-10, menunjukkan simbol untuk angka 1 hingga 10 menggunakan simbol angka. Semua kegiatan dirancang guna menstimulus perkembangan anak dalam mengenal lambang bilangan dan anak menjadi lebih aktif ketika proses belajar. Di TK Atta'zhimiyah mengembangkan media tersebut dengan berbagai macam gambar yang dihiasi dengan warna-warna yang menarik minat buat anak didik. Supaya tidak jenuh atau cepat bosan. Kekreatifan dalam menyiapkan pembelajaran agar anak dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak dengan cara menyenangkan, berpusat pada anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A tk Atta'zimiyah berhasil dan bermanfaat. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle untuk mengajarkan simbol angka kepada anak-anak di kelompok A TK Atta'zhimiyah berhasil dan bermanfaat. dengan didasarkan pada konsep pembelajaran berkelompok dengan menggunakan media puzzle anak mampu berhitung dengan benda-benda yang ada dirumahnya.

#### REFERENSI

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini dalam memperkenalkan bahasa inggris melalui flash card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274-279. [10.31004/obsesi.v4i1.301](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301)
- Alam, S. K. (2018). Efforts to increase the group of teacher competency through the teacher work groups in central bakung cimahi. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 5(2), 106-113. <https://doi.org/10.22460/p2m.v5i2p106-113.1061>
- Aprilianti, R. M., & Fitri, R. (2019). Pengaruh Permainan “Ikut Jejak” Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok B Di TK Wanita Punggul Sidoarjo. *PAUD Teratai*, 8(3), 1-6.
- Bernard, M., & Alam, S. K. (2020, October). Improving english for early childhood through mathematical learning media VBA-assissted excel game. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1657, No. 1, p. 012045). IOP Publishing. 10.1088/1742-6596/1657/1/012045
- Cahya, U. D. (2021). *Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Paud Kartini Jati Mulyo Lampung Selatan* (Doctoral Dissertation, UIN Raden Intan Lampung). <http://repository.radenintan.ac.id/15466/>
- Chandra, R. D. A. (2019). 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. <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia/article/view/1872>
- Fadillah, M. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Moleong, L. J. (2007). Metode Penelitian Kualitatif (Cet. XXIV). Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mufti, N. N., Pranata, O. H., & Muharram, M. R. W. (2020). Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 5(2), 91-97. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v5i2.3566>
- Nugraha, A., & Sundayana, R. (2014). Penggunaan alat peraga sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar dalam memahami konsep bentuk aljabar pada siswa kelas VIII Di SMPN 2 Pasirwangi. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 133-142. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v3i3.317>

- Nurlaela, E., & Nuraeni, L. (2021). Pengaruh permainan maze dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak usia 5-6 tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(2), 144-150. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i2.p%25p>
- Ratnasari, P. I. (2013). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Mengenal Bentuk Geometri melalui Metode Bermain Puzzle pada Kelompok A TK Dharma Wanita Benge Kecamatan Wonosegoro Boyolali. *Skripsi. IKIP PGRI Semarang*.
- Silalahi, U. (2006). Metode penelitian sosial. [https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/1409/Ulber\\_131796-p.pdf?sequence=3](https://repository.unpar.ac.id/bitstream/handle/123456789/1409/Ulber_131796-p.pdf?sequence=3)
- Sugiyono, S. (2016) *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi. (2015). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional