

Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Berhitung Siswa TK Melalui Jigsaw Puzzle

By Restu Hendriyani Magh'firoh

Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Berhitung Siswa TK Melalui Jigsaw Puzzle

Restu Hendriyani M¹, Briantito Adiwena², Swesti Anjampiana B³, Arjuna Bangsawan⁴, Benny Rahmawan N⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain, Institut Informatika Indonesia

¹restu@ikado.ac.id. ²briantito@ikado.ac.id. ³swesti@ikado.ac.id. ⁴arjuna@ikado.ac.id. ⁵benny@ikado.ac.id

Abstract

Playing is an activity that provides many benefits for children, especially at an early age, to train motor sensors. Through the process of playing, children can also learn things related to self-development, exploring potential, and building character. According to the results of interviews with the Principal of Golden Sun School Driyorejo Kindergarten and observations in class, it is known that students need learning and playing media that are fun as well as can improve learning abilities, especially reading and arithmetic. Puzzle is a game that can be used as a tool to educate children, in which there is an introduction to numbers, letters, shapes and many others. In this regard, the community service implementation team consisting of several Lecturers of the Indonesian Institute of Informatics (IKADO) Surabaya Product Design Study Program conducted training activities for Golden Sun School Driyorejo Kindergarten students about learning and playing, especially reading and arithmetic using Jigsaw Puzzles. This training activity was carried out using the method of direct discussion and practice, namely providing an understanding to the training participants on the topic of the material presented and followed by direct practice guided by the community service implementation team. This training activity has gone well and smoothly and received a positive response from the teacher and from the students as participants in the training activity.

Keywords: training, learning, playing, Jigsaw Puzzles, kindergarten students.

Abstrak

Bermain merupakan kegiatan yang memberi banyak manfaat bagi anak-anak khususnya usia dini untuk melatih sensor motorik. Melalui proses bermain, anak-anak juga dapat belajar hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan diri, penggalan potensi, dan pembentukan karakter. Menurut hasil wawancara dengan Kepala TK Golden Sun School Driyorejo dan observasi di dalam kelas, diketahui bahwa para siswa membutuhkan media belajar dan bermain yang menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan kemampuan belajar khususnya membaca dan berhitung. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai alat ⁴endidik anak, dimana di dalamnya terdapat pengenalan angka, huruf, bentuk dan masih banyak lainnya. Berkaitan dengan hal tersebut, maka tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari beberapa Dosen Program Studi Desain Produk Institut Informatika Indonesia (IKADO) Surabaya melaksanakan kegiatan pelatihan kepada para siswa TK Golden Sun ⁴hool Driyorejo tentang belajar dan bermain khususnya membaca dan berhitung menggunakan *Jigsaw Puzzle*. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode diskusi dan praktek langsung yaitu memberikan pemahaman kepada peserta pelatihan tentang topik materi yang disampaikan dan dilanjutkan dengan praktek langsung yang dibimbing oleh tim pelaksana pengabdian. Kegiatan pelatihan ini telah berjalan dengan baik dan lancar serta mendapat respon yang positif dari guru maupun dari para siswa selaku peserta kegiatan pelatihan.

Kata kunci: pelatihan, belajar, bermain, Jigsaw Puzzle, siswa TK.

© 2023 Jurnal Pustaka Mitra

1. Pendahuluan

Bermain merupakan kegiatan yang memberi banyak manfaat bagi anak-anak. Melalui proses bermain, anak-anak juga dapat belajar hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan diri, penggalian potensi, dan pembentukan karakter. Bermain di usia dini dapat membantu anak-anak untuk melatih sensor motorik, merangsang kepekaan, dan banyak hal lainnya. [1] Jean Piaget (1963) mengemukakan teori yang menjelaskan bahwa anak-anak akan menjalani tahapan perkembangan kognisi yang akan terus berlangsung sampai akhirnya proses berfikir anak tersebut menyamai proses berfikir pada orang dewasa. Kegiatan bermain yang dilakukan anak-anak juga mengalami perubahan dari tahap sensori motor ke bermain khayal sampai kepada bermain sosial yang disertai aturan permainan, seiring dengan berkembangnya kognisi pada anak. Bermain bukan hanya mencerminkan sikap perkembangan kognisi anak, tetapi juga memberikan sumbangan terhadap perkembangan kognisi itu sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa bermain merupakan aktivitas yang memberikan kesenangan bagi anak, fleksibel dan merupakan suatu cerminan pertumbuhan anak dalam membangun suatu pengetahuan baru, mengembangkan kepribadian anak, mengendalikan diri anak dan memahami dunia anak. Metode bermain merupakan suatu cara atau jalan yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang memberikan kesenangan bagi anak dalam melakukan kegiatan yang diarahkan oleh guru. Metode bermain ini dapat mengembangkan kepribadian anak, mengendalikan diri anak, dan memberikan kesempatan bagi anak untuk mengeksplorasi diri anak. Pemanfaatan kegiatan bermain dalam pelaksanaan program belajar mengajar di TK merupakan suatu syarat yang mutlak yang sama sekali tidak boleh diabaikan. Menurut Moeslihatoen (2004:7.7) [2] bagi anak TK belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar. Selain penerapan metode yang tepat juga diperlukan media pendukung yang melengkapi metode tersebut sebagai penunjang proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Media memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media permainan membangun dapat membantu anak untuk melatih kognisinya dengan baik. Main pembangunan membantu anak mengembangkan keterampilan yang mendukung tugas-tugas di sekolahnya dikemudian hari. Bahan pembangunan yang terstruktur seperti: balok unit, balok berongga, *puzzle*, dan balok berwarna [3] (Diana,2015). Sederhananya bermain dapat digunakan salah satu alternatif dalam mendidik anak dengan cara yang menyenangkan. Alat edukatif yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini akan memberikan perasaan senang dan aman serta merangsang anak

untuk melakukan kegiatan sehingga anak betah di Lembaga Pendidikan anak usia dini [4] (Cucu Eliyawati, 2005:121).

Proses pendidikan anak saat ini juga banyak mengalami perkembangan baik dari segi materi maupun alat yang digunakan. Perkembangan tersebut dilakukan pada semua tahapan usia anak, tidak terkecuali anak-anak usia dini yang berada pada rentan 0-8 tahun. Semakin meningkatnya kesadaran pendidikan pada anak usia 0-8 tahun, banyak diciptakan alat permainan yang menghususkan pada perkembangan bahasa atau matematika. *Puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai alat mendidik anak (mencakup banyak materi termasuk Bahasa dan matematika), dimana didalamnya juga terdapat pengenalan angka, huruf, bentuk dan masih banyak lagi. Menurut Yuniati (2011:42) [5] permainan *puzzle* sudah bukan merupakan permainan asing bagi anak-anak. Biasanya anak sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk dan tempatnya”.

2 Dengan menggunakan media *puzzle*, kemampuan kognitif anak akan tercapai misalnya mengklasifikasi benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklasifikasi benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi dan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Permendiknas No.58 Tahun 2009) [6]. Sebagai salah satu penyedia tenaga pendidik serta pelaksana kegiatan pembelajaran TK Golden Sun School Driyorejo membutuhkan alat yang digunakan untuk mendukung segala bentuk proses belajar bagi anak-anak didiknya.

6 Menurut hasil studi pendahuluan yang dilakukan yaitu berupa wawancara dengan Kepala TK Golden Sun School Driyorejo dan observasi di dalam kelas, diketahui bahwa para siswa membutuhkan media belajar dan bermain yang menyenangkan sekaligus dapat meningkatkan kemampuan khususnya membaca dan berhitung. Terdapat media permainan *puzzle* juga di sekolah namun masih terbatas dan kurang memberikan pengalaman untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung. Hal ini tentunya akan mengakibatkan kendala atau masalah bagi mereka dalam kegiatan bermain sambil belajar di sekolah.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penting adanya pengembangan pada alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Alat tersebut dapat berupa mainan yang mendukung proses belajar mengajar dengan pendekatan yang lebih menarik bagi anak-anak. Bermain *puzzle* dapat melatih sensor motorik, penyelesaian masalah, mengenal angka, huruf dan masih banyak hal lain dengan cara yang

menyenangkan. *Puzzle* akan membantu tenaga pendidik di TK Golden Sun School Driyorejo untuk mengajarkan pengenalan bentuk, penghafalan pada huruf dan angka, pengenalan hewan, alat transportasi, serta kepekaan warna yang memberi dampak baik bagi perkembangan sensorik anak-anak. Untuk membantu memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa dan guru, maka tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan pelatihan tentang bermain sambil belajar membaca dan berhitung menggunakan *Jigsaw Puzzle* yang diharapkan mampu digunakan sebagai media pembelajaran oleh tenaga pendidik di TK Golden Sun Driyorejo dengan baik kepada anak didik disana.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

2.1 Studi Pendahuluan

Sebelum melaksanakan pelatihan belajar membaca dan berhitung menggunakan *Jigsaw Puzzle*, terlebih dahulu dilakukan studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan Kepala Sekolah TK Golden Sun School Driyorejo. Observasi dilakukan untuk memperoleh data tentang kondisi siswa dari jenjang Play Group, TK A dan TK B. Studi pendahuluan ini dilakukan agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat memenuhi kebutuhan dosen Institut Informatika Indonesia sehingga dapat memberi kontribusi dalam meningkatkan kompetensi atau kemampuan belajar siswa sehingga pada akhirnya siswa akan mempunyai kemampuan belajar yang baik. Dalam tahap ini dilakukan pengamatan di beberapa bagian untuk mendapatkan topik permasalahan yang dihadapi baik oleh guru dan siswa. Pada saat tahap ini tim pengabdian mendapatkan beberapa masukan dari kepala sekolah dan guru. Kepala sekolah memberikan informasi kepada tim pengabdian bahwa saat ini sekolah sedang mengalami kesulitan dalam memberikan media belajar dan bermain yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar anak khususnya kemampuan mengenali huruf, membaca dan berhitung.

2.2 Perencanaan Kegiatan

Informasi yang diperoleh dari studi pendahuluan menjadi dasar untuk menentukan kegiatan selanjutnya dalam pengabdian kepada masyarakat, yaitu pelatihan membaca dan berhitung dengan *Jigsaw Puzzle*. Menurut Werther dan Davis (1996) [7] mengatakan bahwa langkah-langkah dalam mempersiapkan program pelatihan adalah melalui langkah berikut:

1) Identifikasi Kebutuhan (Need Analysis)/Studi Pendahuluan (Preliminary Study). Untuk

memutuskan pendekatan atau tindakan (treatment) yang akan dilakukan, maka pelaksana pengabdian perlu mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan pelatihan. Penilaian kebutuhan dilakukan dengan mendiagnosa masalah-masalah dan tantangan yang dihadapi oleh mitra.

2) Membuat Sasaran-Sasaran Pelatihan (Training Program). Setelah Analisa kebutuhan-kebutuhan pelatihan dilakukan, maka sasaran dinyatakan dan ditetapkan. Sasaran ini mencerminkan perilaku dan kondisi yang diinginkan dan berfungsi sebagai standar-standar dimana efektivitas program pelatihan dapat diukur. Pada tahap ini, kriteria evaluasi sebaiknya juga ditetapkan untuk memudahkan program evaluasi pelaksanaan program pelatihan.

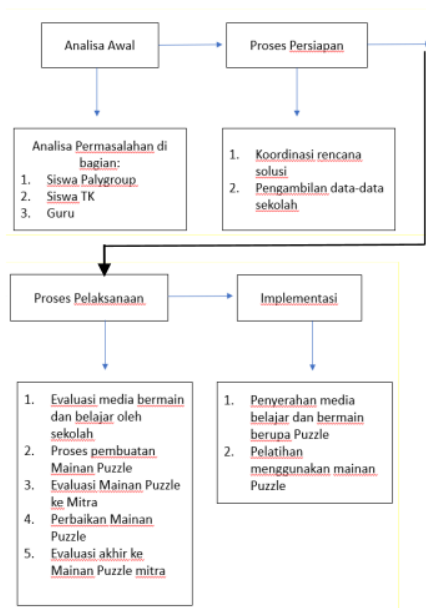
3) Menyusun Isi Program (Program Content). Isi program ditentukan oleh analisa kebutuhan-kebutuhan dan sasaran-sasaran pelatihan. Adapun isinya, program pelatihan hendaknya memenuhi kebutuhan-kebutuhan mitra dan peserta. Pada peserta juga perlu meninjau isi program, apakah relevan dengan kebutuhan atau motivasinya untuk mengikuti pelatihan tersebut rendah atau tinggi. Agar isi program pelatihan efektif, prinsip-prinsip belajar harus diperhatikan.

4) Mendesain Prinsip-prinsip Belajar (Learning Principle). Ada beberapa prinsip belajar yang bisa digunakan sebagai pedoman tentang cara-cara belajar yang paling efektif bagi siswa. Prinsip-prinsip ini adalah bahwa program pelatihan bersifat partisipatif, relevan, pengulangan dan pemindahan serta memberikan umpan balik mengenai kemajuan para peserta pelatihan. Semakin terpenuhinya prinsip-prinsip tersebut, pelatihan akan semakin efektif. Disamping itu, perancang program pelatihan perlu juga menyadari perbedaan individual peserta pelatihan, karena pada hakekatnya para peserta (siswa) mempunyai kemampuan, sifat dan sebagainya yang berbeda satu sama lainnya.

5) Melaksanakan kegiatan pelatihan semua tahapan di atas dilaksanakan, langkah selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan pelatihan tersebut berdasarkan sasaran-sasaran pelatihan yang telah ditentukan.

6) Mengevaluasi hasil pelatihan dengan memberikan tes kepada peserta tentang materi yang diberikan selama pelatihan untuk mengukur umtuk sejauh mana peserta pelatihan dapat menyerap materi yang telah diberikan.

Tahapan-tahapan pengabdian tersebut seperti pada gambar 1



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian

Pada tahap ini tim yang dilibatkan dalam kegiatan pengabdian melakukan analisa dari permasalahan yang ada dan mulai menyusun rencana atau solusi permasalahan berupa desain mainan puzzle yang sesuai untuk setaip jenjang usianya, desain bentuk, desain gambar, dan desain ergonomi. Setelah tahap analisa desain selesai maka tim melakukan proses pematangan desain dengan detail ukuran masing-masing jenis desain puzzle dan material yang sesuai untuk anak. Selama pengembangan mainan puzzle, tim dan pihak sekolah tetap melakukan koordinasi untuk mendapatkan feedback dari mainan puzzle yang sudah dibuat. Jika terdapat perubahan dari mainan puzzle yang sedang dibuat maka tim dapat melakukan revisi pada bentuk mainan puzzle sampai pihak sekolah menyetujui bahwa mainan puzzle telah sesuai dengan harapan dan kebutuhan pihak sekolah khususnya. Tahap terakhir adalah evaluasi, dimana tim pengabdian melakukan sosialisasi penggunaan mainan puzzle kepada siswa siswa PG-TK dan disaksikan oleh Kepala sekolah serta guru-guru. Dari paparan tim tentang mainan puzzle yang sudah dikembangkan, kepala sekolah dan guru tetap dapat memberikan masukan namun bersifat minor.

2.3 Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan dalam sekali pertemuan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan bersama anggota tim pelaksana. Pada pelaksanaan pelatihan ini, diisi dengan kegiatan belajar dan bermain menggunakan Jigsaw Puzzle yang telah dirancang sesuai kebutuhan siswa Play Group, TK A, dan TK B. Siswa bermain sesuai

dengan jenjangnya. Siswa Play Group bermain Puzzle dengan tema Pengenalan huruf dan hewan peliharaan, siswa TK A bermain puzzle tentang pengenalan angka, siswa TK B bermain puzzle tentang transportasi dan membaca susunan katanya. Sebelum memulai kegiatan, ketua pelaksana memastikan semua komponen jigsaw puzzle sudah tersedia (papan puzzle dan gambar panduan). Kemudian siswa-siswi Playgroup, TK A dan TK B berhasil memainkan puzzle dengan lancar dengan bimbingan guru dan anggota tim setelah ketua peneliti mendemonstrasikan cara bermain puzzle. Dalam kegiatan pelatihan ini, guru juga sebagai peserta pelatihan dapat mengikuti arahan yang sudah diberikan oleh ketua tim pengabdian. Guru memahami dan mampu menyusun kepingan puzzle dengan baik.

2.4 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dan angket/kuesioner. Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab pada Kepala Sekolah dan Guru, dan hasil tanya jawab ini dicatat/direkam secara cermat. Sedangkan pengumpulan data melalui kuisisioner atau angket dilakukan dengan memberikan suatu daftar pengamatan kegiatan masing-masing responden / siswa oleh Guru dan Anggota Tim Pengabdian.

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Menurut Agung (2012:67) [8] "analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu objek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum". Analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil kegiatan pengabdian, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk merevisi produk yang dikembangkan berdasarkan komentar dan saran.

3 Selain melakukan analisis deskriptif secara kualitatif analisis juga perlu dilaksanakan secara kuantitatif. Menurut Agung (2012:67) menyatakan bahwa "analisis deskriptif kuantitatif ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang di teliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum".

Teknik analisis ini digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek menurut Tegeh dan Kirna [9] sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum (\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Σ = jumlah

n = jumlah seluruh item angket

Selanjutnya, untuk menghitung presentase keseluruhan subyek digunakan rumus:

$$\text{Persentase} = F:N$$

Keterangan:

F=jumlah presentase keseluruhan subyek

N=banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan terhadap hasil review dan uji coba produk sebagai berikut dengan menggunakan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5 yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini. .

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi
900-100	Sangat Baik
80-89	Baik
65-79	Cukup
55-64	Kurang
0-54	Sangat Kurang

(Sumber: Agung [10])

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berupa Pelatihan Belajar Membaca dan Berhitung menggunakan Jigsaw Puzzle bagi Siswa TK Golden Sun School Driyorejo adalah sebagai berikut:

3.1 Pelaksanaan Pelatihan:

Sebelum pelaksanaan pelatihan, ketua tim memastikan semua komponen jigsaw puzzle sudah tersedia (papan *puzzle* dan gambar panduan). Siswa-siswi kelas Playgroup, TK A dan TK B berhasil memainkan puzzle dengan lancar dengan bimbingan guru dan tim pengabdian setelah ketua peneliti mendemonstrasikan cara bermain *puzzle*. Semua siswa tampak antusias dan senang belajar sambil bermain menggunakan Jigsaw Puzzle tersebut. Sebagian besar siswa tampak lancar dan senang bermain puzzle, namun beberapa siswa ada yang masih bingung menyusun kepingan puzzle. Namun dengan bimbingan dan arahan dari tim pengabdian dan juga guru siswa bisa mulai memahami penyusunan kepingan puzzle dan dapat menyusun kata dengan baik dan benar.



Gambar 2. Pelatihan belajar pengenalan huruf dengan Jigsaw Puzzle pada PlayGrup



Gambar 3. Pelatihan belajar berhitung dengan Jigsaw Puzzle pada TK A



Gambar 4. Pelatihan belajar membaca dengan Jigsaw Puzzle pada TK B



Gambar 4. Penyerahan Jigsaw Puzzle pada TK Golden Sun School Driyorejo

3.2 Evaluasi Hasil Kegiatan:

Selama pelaksanaan kegiatan, tidak didapatkan kendala yang artinya para siswa dan guru TK Golden Sun School Driyorejo ini bisa mengikuti kegiatan dengan baik. Siswa-siswi kelas Playgroup, TK A dan TK B berhasil memainkan puzzle dengan lancar dengan bimbingan kepala sekolah dan mahasiswa setelah ketua peneliti mendemonstrasikan cara bermain puzzle. Guru sebagai peserta pelatihan dapat mengikuti arahan yang sudah diberikan oleh ketua tim pengabdian. Guru juga memahami dan mampu menyusun kepingan puzzle dengan baik.

Adapun kendala kecil ketika dosen IKADO dituntut untuk berkomunikasi dengan siswa TK yang butuh kesabaran dan kemampuan menyesuaikan diri dengan karakter setiap anak, sehingga kadang situasi kelas ramai dan berlarian serta sedikit sulit mengarahkan siswa. Akan tetapi hal ini bisa diatasi dengan bantuan adari guru pendamping yang membantu pelaksanaan pelatihan ini.

3.3 Prosentase Kemampuan Siswa:

Dikaji dari aspek uji coba siswa, uji coba perorangan kualitas Media Belajar Membaca dan Berhitung menggunakan Jigsaw Puzzle berada pada kualifikasi baik dengan tingkat persentase sebesar 88,65%, uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria baik dengan persentase tingkat pencapaian sebesar 85%. Media Belajar Membaca dan Berhitung menggunakan Jigsaw Puzzle ini dikatakan baik dari hasil uji coba terhadap siswa yang telah menggunakan media ini, karena Media Belajar Membaca dan Berhitung menggunakan Jigsaw Puzzle yang dibuat mempunyai struktur media belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Media yang dapat digunakan sebagai media belajar namun juga sambil bermain. Atas dasar penilaian dari uji coba ini, maka dapat

dikatakan bahwa media belajar membaca dan berhitung menggunakan Jigsaw Puzzle yang telah dirancang memiliki kualitas baik dan layak dipakai sebagai fasilitas belajar dan bermain di kelas maupun di luar kelas oleh pengguna.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan dengan melaksanakan pelatihan belajar membaca dan berhitung menggunakan Jigsaw Puzzle bagi siswa TK Golden Sun School Driyorejo. Tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar dan bermain siswa khususnya dalam kemampuan membaca dan berhitung pada siswa TK Golden Sun School Driyorejo. Kegiatan pengabdian pada masyarakat dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Hal ini dapat diketahui dari respon dan dukungan dari sekolah tempat pelaksanaan pengabdian terutama respon dari para siswa TK sebagai peserta pelatihan dan juga guru.

Berdasarkan uji coba terhadap siswa media belajar membaca dan berhitung menggunakan Jigsaw Puzzle berada pada kualifikasi baik dengan rincian, uji coba perorangan memperoleh pencapaian tingkat persentase sebesar 88,65% berada pada kualifikasi baik sesuai dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5, dan uji coba kelompok kecil dengan tingkat pencapaian persentase sebesar 85% berada pada kualifikasi baik sesuai dengan tabel konversi tingkat pencapaian skala 5. Berdasarkan perolehan persentase hasil uji coba siswa yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kualitas media belajar membaca dan berhitung menggunakan Jigsaw Puzzle setelah diuji cobakan memiliki kualitas baik.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih yang sebesar-besarnya disampaikan kepada semua pihak yang membantu terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini khususnya bagi Institut Informatika Indonesia (IKADO) Surabaya yang memfasilitasi terlaksananya kegiatan pengabdian ini dan bagi para Guru serta siswa di TK Golden Sun School Driyorejo yang berperan aktif dalam kegiatan pelatihan ini.

Daftar Rujukan

- [1] J. H. Flavell, "The developmental psychology of Jean Piaget," 1963.
- [2] R. Moeslichatoen, "Meode Pengajaran di Taman Kanak-kanak, Jakarta: PT,," *Asdi Mahasatya*, 2004.
- [3] D. Mutiah, *Psikologi bermain anak usia dini*. Kencana, 2015.
- [4] C. Eliyawati, "Pemilihan dan pengembangan sumber belajar untuk anak usia dini," *Jakarta: Depdiknas*, 2005.
- [5] E. Yuniati, "Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Prasekolah di TK At Taqwa Mekarsari

- Cimahi," *J. Kesehat.*, vol. 11, no. 2, 2019, doi: 10.32763/juke.v11i2.55.
- [6] Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia, "Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini," Jakarta, Sep 2009.
- [7] K. Davis dan W. B. Werther Jr, *Human resources and personnel management*. McGraw Hill, 2022.
- [8] A. A. G. Agung, "Metodologi Penelitian; Suatu Pengantar," *Singaraja Fak. Ilmu Pendidik. Univ. Pendidik. Ganesha*, 2012.
- [9] I. M. Tegeh dan I. M. Kirna, "Metode penelitian pengembangan pendidikan," *Singaraja Univ. Pendidik. Ganesha*, 2010.
- [10] A. A. G. Agung, "Pengantar Evaluasi Pendidikan," *Univ. Pendidik. Ganesha*, 2010.
-

Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Berhitung Siswa TK Melalui Jigsaw Puzzle

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1	jurnal.usahidsolo.ac.id Internet	287 words — 9%
2	jurnal.untan.ac.id Internet	100 words — 3%
3	nanopdf.com Internet	90 words — 3%
4	garuda.kemdikbud.go.id Internet	72 words — 2%
5	jurnal.unmas.ac.id Internet	56 words — 2%
6	publikasi.polije.ac.id Internet	52 words — 2%

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 2%

EXCLUDE MATCHES OFF