



MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL PADA ANAK TK DI MASA PANDEMI *COVID-19*: STUDI KASUS DI TK SARASWATI 1 DENPASAR

Oleh

Ni Wayan Adnyani¹, Made Redana², I Nengah Karsana³
^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar
E-mail: wayanadnyani07@gmail.com

Diterima 8 September 2021, direvisi 20 September 2021, diterbitkan 31 Desember 2021

Abstrak

Media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa *pandemic covid-19* sebagai salah satu penerapan pembelajaran secara daring melalui *whatsapp group* dan *google meet*. *Media puzzle* sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak usia dini yaitu melatih fisik motorik dan meningkatkan perkembangan kognitif anak, seni, dan melatih kreatifitas anak melalui bermain sambil belajar. Penelitian ini dirancang dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan apa yang menjadi dasar-dasar pemikiran kontekstual dan kondisi intervening media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak TK di masa *pandemic covid-19*. Mendeskripsikan penerapan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak TK di masa pandemi *covid-19*. Mendeskripsikan dampak media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak TK di masa pandemi *covid-19* terhadap interaksi belajar di TK Saraswati 1 Denpasar. Teori yang digunakan untuk menganalisis masalah adalah : teori konstruktivisme dari Piaget, dan Vygotsky, teori kognitif Jean Piaget. Metode pengumpulan data adalah observasi non partisipan, wawancara semi terstruktur, kepustakaan dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul dianalisis dengan metode analisis deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan (1) dasar-dasar pemikiran kontekstual dan kondisi intervening media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak TK di masa pandemi *covid-19* di TK Saraswati 1 Denpasar (2) penerapan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak TK di masa pandemi *covid-19*: di bagi menjadi 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi, (3) dampak media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak TK di masa pandemi *COVID-19* terhadap interaksi belajar metode pembelajaran yang digunakan bermain sambil belajar, metode tanya jawab di TK Saraswati 1 Denpasar

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Pendekatan Kontekstual, Pandemi *Covid-19*

Abstract

Puzzle learning media through an approach contextual during the Civil-19 pandemic as wrong an application of online learning trough WhatsApp group a Google Meet. Media puzzle has many benefits for children at early age is physical and motor training improve children's cognitive development, art, and train children's creativity through playing while studying. This research was designed with an approach qualitative. Research this aim to describe what are the basics thought context and media intervening conditions puzzle learning trough a contextual approach puzzle through a contextual approach to kindergarten children during the Covid-19 pandemic on learning interactions in kindergarten Saraswati 1 Denpasar. The theory used to analyze the problem is; Piaget's cognitive theory. The data collection method is non-participant observations, semi-structured interviews, library and documentation. Data that has been collected analyzed by descriptive analysis method qualitative data reduction steps, presentation of data, and concluding. The results of the study show (1) the basics thought context and media intervening conditions puzzle learning through a contextual approach in kindergarten children during the covid-19 pandemic in kindergarten Saraswati 1 Denpasar (2) application of the media puzzle learning through a contextual approach in kindergarten children during the Covid-19 pandemic: divided into 3 stages, namely the planning stage, stage implementation, evaluation stage, (3) media impact puzzle learning trough a contextual approach in kindergarten children during the covid-19 pandemic on the interaction of learning methods which is used to play while learning, method Questions and answers at TK Saraswati 1 Denpasar.

Keywords: *Puzzle Learning Media, Contextual Approach, Covid-19 Pandemic*

PENDAHULUAN

Anak adalah manusia kecil yang memiliki potensi yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dalam belajar, anak bersikap egosentris, memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, memiliki daya perhatian yang pendek, dan masa yang paling potensial untuk belajar (Sujiono, 2009:6). Usia dini berada dalam masa keemasan di sepanjang rentang usia perkembangan manusia. Menurut Sujiono (2009:202) adalah usia yang efektif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak, karena pada masa ini adalah masa golden age yaitu masa peka anak untuk menerima rangsangan atau stimulasi dari lingkungan sekitaranak, baik yang berkaitan dengan aspek moral agama, sosial emosional, bahasa, kognitif, dan motorik. Potensi-potensi tersebut di stimulus dan dikembangkan agar anak dapat berkembang secara optimal.

Masa usia dini merupakan *the golden age* (masa emas) yang hanya datang sekali dan tiada dapat diulang lagi. Dengan semakin banyaknya dukungan hasil penelitian yang membuktikan bahwa perkembangan yang terjadi di masa awal cenderung permanen dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya, maka

semakin memperkuat argumentasi mengapa pendidikan dini menjadi sangat diperlukan. Pendidikan untuk usia dini merupakan pendidikan yang sangat penting dan berbeda dari usia di atasnya sehingga diperlukan stimulasi yang tepat karena akan berpengaruh pada usia selanjutnya setelah anak dewasa nanti atau setelah anak dewasa.

Pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis yang dilakukan untuk mencapai suatu kemajuan atau mencapai taraf hidup yang lebih baik. Pendidikan harus dimulai sedini mungkin. Bahkan mulai dari anak masih dalam kandungan harus sudah mendapatkan pendidikan. Setelah anak lahir keluarga berkewajiban untuk mendidik dan mengasuh anak dengan baik karena keluarga merupakan lembaga yang pertama bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa perlunya penanganan Pendidikan Anak Usia Dini di tanah air Indonesia. Undang-undang tersebut menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan beberapa waktu terakhir ini dilakukan dengan model yang berbeda yakni dengan belajar di rumah atau belajar online. Hal ini disebabkan oleh adanya virus *covid-19*. Dalam proses pendidikan selama masa pandemi *covid-19* membawa virus *covid-19* masih menjadi topik perbincangan utama saat ini masih sangat mengkhawatirkan, upaya mencegah penyebaran semakin meluas mendapat respon cepat oleh menteri pendidikan Nadiem Makarim mengeluarkan Surat Edaran No 3 Tahun 2020. Adapun poin-poin penting yang tertera dalam surat edaran yaitu: Pejabat pimpinan tinggi Madya, Pimpinan tinggi pratama, lembaga pendidikan formal yaitu sekolah TK juga melakukan adaptasi dengan kebijakan yang telah ditetapkan pemerintah. Sekolah TK juga menerapkan system belajar jarak jauh. Berdasarkan surat-surat edaran yang dikeluarkan oleh pemerintah, proses pembelajaran di kelas terpaksa ditiadakan demi mengikuti kebijakan sosial distancing dari pemerintah. Untuk menghindari kontak fisik dan agar tetap menjaga jarak antara satu dengan yang lainnya, kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh dengan media daring. Pembelajaran dari rumah akan membuat teknis pembelajaran sedikit berbeda dari biasanya. Orang tua akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran anak-anaknya. Guru harus mampu menguasai berbagai media sebagai sarana pembelajaran jarak jauh, dan orang tua mampu memanfaatkan teknologi yang ada karena materi pembelajaran diberikan secara online.

Salah satu kemampuan yang sangat penting dikembangkan adalah kemampuan kognitif anak. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan (Susanto, 2011:47). Proses berpikir adalah proses manusia memperoleh pengetahuan tentang dunia, yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami. Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, berkreaitivitas dan berkarya. Kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir. Kemampuan berpikir anak dapat dilihat saat anak dapat memecahkan masalah-masalah sederhana yang dihadapi, mengenal warna

dan anak mengetahui berbagai benda dan bentuk.

Mengenalkan anak-anak berbagai benda-benda yang ada disekitar anak juga merupakan hal yang sangat perlu untuk meningkatkan pengetahuan anak dengan hal-hal yang ada disekitarnya. Dalam memperoleh pengetahuannya anak-anak sekarang lebih suka belajar dan bermain sendiri dari pada belajar bersama dengan teman-temannya. Hal ini terjadi karena kurangnya kegiatan anak berkelompok, di dunia modern ini anak sejak usia dini sudah pintar memainkan gadget, sehingga anak-anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain sendiri dengan *gadgetnya*. Saat bertemu dengan teman anak menjadi tidak bisa bergaul dengan baik, kurang memperhatikan lingkungannya dan bersikap acuh tak acuh. Sehingga sangat penting dan sangat diperlukan menanamkan nilai-nilai karakter yang baik kepada anak-anak sejak usia dini. Dalam mengembangkan keseluruhan aspek kemampuannya anak memerlukan kegiatan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang menyenangkan yang bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan berpikir atau kemampuan kognitif anak. *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Dari pembongkaran permainan tersebut, membuat anak akan berpikir sehingga pengetahuan (kognitif) anak akan berkembang. Anak akan menggunakan daya pikirnya untuk mencari kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi suatu bentuk yang utuh. Gambar dalam media *puzzle* ini beranekaragam sehingga anak dapat memahami berbagai benda disekitarnya. Media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena dapat dicerna melalui indra penglihatan. Penggunaan media *puzzle* dengan gambar yang berwarna merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, karena pada dasarnya anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik.

Puzzle merupakan sebuah permainan yang menyatukan potongan-potongan gambar untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Setiawan, 2013: 12). *Puzzle* ditunjukkan untuk anak-anak TK, sebagai sebuah permainan yang cara kerjanya dengan menyatukan potongan-potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Adanya *puzzle* peserta didik akan bermain untuk menyelesaikan potongan gambar tersebut menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* mempunyai fungsi yang baik untuk peserta didik, dari sisi kognitif, keterampilan motorik, daya ingat, serta keterampilan sosial dan emosi. Dalam penelitian ini menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran di era belajar dirumah.

Media pembelajaran *puzzle* perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Pembelajaran untuk setiap mata pelajaran harus fleksibel, bervariasi dan memenuhi standar. Pembelajaran meliputi rencana pelaksanaan pembelajaran yang memuat identitas mata pelajaran, standar kompetensi, indikator pencapaian, tujuan pembelajaran materi ajar alokasi waktu, metode pembelajaran, penilaian hasil belajar, sumber belajar kurikulum, program semester, program bulanan, mingguan dan program harian (Rusman, 2012 : 4).

Pembelajaran mengidentifikasi perilaku anak didik yang perlu dibentuk melalui pembiasaan seperti kemandirian, pendidik juga mengidentifikasi kemampuan dasar anak didik yang perlu dikembangkan seperti motorik, fisik, kognitif, berbahasa sosial emosional, kognitif, seni dan bisa mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, mengembangkan ketrampilan untuk menyelidiki, mengembangkan pengetahuan dan

pemahaman konsep-konsep media *puzzle* yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, meningkatkan perkembangan kognitif anak.

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka (Muslich, 2007: 41). Dengan kata lain pembelajaran dan pengajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi (Johnson, 2008: 35). Depdiknas (2002) menyampaikan bahwa pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Nurhadi (2004: 5), berpendapat bahwa pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan ketujuh komponen utama pembelajaran efektif yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, masyarakat belajar, permodelan, dan penilaian sebenarnya atau *authentic assessment*.

TK Saraswati 1 Denpasar menggunakan pembelajaran dengan media *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak di masa pandemi *covid-19* ini. Metode pembelajaran media *puzzle* yang sinergis dengan strategi belajar sambil bermain adalah dengan melakukan penerapan berbagai metode untuk kepentingan pembelajaran berbasis kontekstual dalam menumbuhkan kreatifitas anak, dan mengembangkan ide-ide yang kreatif, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan bisa memecahkan masalah. Selain itu, permainan yang dilakukan anak tidak ada batas waktu sesuai dengan minat anak dan melalui permainan *puzzle* membuat anak menjadi kreatif dan menyenangkan. Media ini merupakan stimulus yang dibentuk untuk memancing pemikiran, keingintauan, eksplorasi memberikan kesempatan pada saat proses pembelajaran di rumah agar anak dapat bekerjasama dan mendorong anak untuk belajar dari satu anak ke anak lainnya. Dalam observasi yang dilakukan di TK Saraswati 1 Denpasar pada tanggal 7 Desember 2020, yang mana guru menerapkan sistem pembelajaran kelompok melalui *whatsapp group* yang lebih banyak melakukan kerjasama dengan orang tua. Guru melakukan hal ini dengan tujuan agar anak betah dan senang belajar dirumah melalui kegiatan bermain. Kegiatan ini bisa merupakan ide kreatif guru TK Saraswati 1 Denpasar dalam memberikan pembelajaran yang menarik untuk anak dimasa *covid-19*.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat topik tentang pembelajaran anak dimasa pandemi *covid-19* dengan mengambil judul “Media Pembelajaran *Puzzle* Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Anak TK dimasa Pandemi *Covid-19* Di TK Saraswati 1 Denpasar”. Agar penelitian ini dapat berjalan dengan baik, maka harus terdapatnya tujuan yang jelas guna menunjang permasalahan yang dirumuskan diatas. Berdasarkan hal tersebut tujuan dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, adapun tujuan tersebut yaitu: Penelitian ini bertujuan memberikan deskripsi tentang pengembangan media *puzzle* pada anak TK di masa *pandemic covid-19* di TK Saraswati 1 Denpasar. Selain itu juga

untuk melihat suatu pembelajaran yang menyenangkan bagi anak sehingga dapat menciptakan calon generasi penerus bangsa yang cerdas.

METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Densin dan Licoln (dalam Noor, 2011: 33) kata kualitatif menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya. Penelitian kualitatif (*qualitative research*) adalah suatu penelitian yang ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan mengenali penomena, peristiwa, aktivitas social, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individu maupun kelompok (Sukmadinata, 2011: 60). Menurut Moleong (2004: 6) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang mengumpulkan data-data dalam bentuk kata-kata, gambar dan video tape, dokumen pribadi, catatan atau memo dalam dokumen resmi lainnya.

Berdasarkan uraian diatas penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, karena dalam penelitian ini tidak menggunakan angka atau statistic dalam menganalisis data, melainkan menggunakan deskripsi atau penjelasan. Melalui penelitian kualitatif diharapkan dapat memperoleh uraian secara mendalam tentang ucapan, tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari individu, kelompok dan masyarakat. Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman secara mendalam dan terarah sesuai dengan fakta yang terdapat di lapangan berkaitan dengan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak TK dimasa *pandemic covid-19*: studi kasus di TK Saraswati 1 Denpasar.

PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Puzzle

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2010 : 6). Gangne dalam Sadiman (2010 : 6) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) dari pengirim (guru) ke penerima (siswa) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi. Dewi (2020: 20) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang terdiri dari kombinasi antara apa yang harus dilakukan siswa dan mengajar berorientasi pada apa yang diberikan guru dalam pembelajaran.

Puzzle dalam bahasa Indonesia berarti teka teki, teka teki biasanya dilakukan anak dalam bermain dengan temannya. Menurut Syamsiatin (2017 : 3.12) *Puzzle* merupakan alat main yang terdiri dari potongan-potongan gambar atau bentuk yang apabila disusun akan memunculkan gambar atau bentuk yang utuh. Soebachaman (2012 :48) mengatakan bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan- kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan dan tingkat konsentrasi.

Menurut Jamil (2012 : 20) mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan

gambar utuh. Syamsiatin (2017 : 3.12) menyatakan pada umumnya gambar yang ada pada *puzzle* seperti hewan di kebun binatang, bentuk huruf dan angka, bentuk geometri dan banyak variasi lainnya. Jumlah potongan *puzzle* dan jenis potongan *puzzle* harus disesuaikan dengan kelompok umur dan kemampuan kecerdasan anak, mulai dari jumlah 2 keping, 3 keping, 6 keping dan 9 keping dan seterusnya. *Puzzle* terbuat dari berbagai jenis bahan, seperti kardus tebal (*hardboard*), kayu, plastik, dan juga busa hati.

Puzzle merupakan “sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta merupakan permainan sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Untuk dapat menyusun *puzzle* maka peserta didik harus dapat memahami materi terlebih dahulu sehingga dapat menjawab pertanyaan yang ada, dan termotivasi untuk fokus dalam mengikuti permainannya. Sesuai dengan pendapat Rahman, dkk (2013) bahwa media *puzzle* merupakan sumber pembelajaran yang teknik penggunaannya melibatkan seluruh peserta didik sehingga membuat peserta didik lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi optimal serta menyenangkan. Tujuan pengembangan ini adalah untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan lebih berperan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*

Mulyani (2018 : 34) menyatakan manfaat permainan *puzzle* yaitu melatih ketangkasan jari, melatih koordinasi mata dan tangan, serta konsep kognitif mencocokkan bentuk. Syamsiatin (2017 : 3.13) menyatakan kegiatan bermain *puzzle* dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti aspek motorik melatih anak dalam menggenggam mengkoordinasikan mata dan tangan, pada aspek kognitif mengembangkan kemampuan anak dalam mencocokkan, mengurutkan, mengenal bentuk, warna, dan pola, serta melatih daya imajinasi anak dalam membayangkan bentuk akhir dari *puzzle*.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran *puzzle* adalah sebuah perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dalam bentuk permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar, dimana apabila disusun akan memunculkan gambar yang utuh, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran serta dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini.

Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk menguatkan, memperluas dan menerapkan pengetahuan dan ketrampilan dan pengalaman dunia nyata. Melalui pendekatan kontekstual siswa dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata atau lingkungan sekitar mereka. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual merupakan hal yang menarik dan belum pernah ada sebelumnya sehingga siswa juga menjadi penasaran dan lebih tertarik. Selain itu pendekatan kontekstual di masa *pandemic covid-19* ini mudah digunakan, dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, dapat membantu siswa memahami permainan *puzzle* dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan.

Penggunaan pembelajaran pendekatan kontekstual mampu membuat suasana kelas *online* menjadi menyenangkan. Dimana siswa dapat termotivasi untuk berkreasi, dan dapat menciptakan suasana belajar di rumah yang menyenangkan, meningkatkan minat siswa dalam belajar. Yulianti, (2010 : 12) menyatakan bahwa bahwa setiap anak memiliki tahapan perkembangan yang berbeda. Pahami bahwa setiap anak memiliki cara dan gaya belajar yang berbeda. Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan kegiatan pembelajaran di kelas *online* atau pembelajaran yang melibatkan orang tua dan lingkungan sekitar.

Anak membangun pengetahuannya sendiri dalam lingkungan sekitar keluarga karena mereka memiliki begitu banyak gagasan yang sesungguhnya tidak pernah diajarkan kepada mereka. Pengetahuan pada dasarnya dibangun oleh anak melalui interaksi dengan lingkungannya. Pada dasarnya paham konstruktivisme mempunyai asumsi bahwa anak adalah pembangun pengetahuan yang aktif. Anak mengkonstruksi pengetahuannya berdasarkan pengalamannya. Pengetahuan tersebut diperoleh anak dengan cara membangunnya sendiri secara aktif melalui interaksi yang dilakukannya dengan lingkungan. Jean Piaget dan Lev Vygotsky berpandangan bahwa konteks sosial merupakan hal yang sangat penting dalam proses belajar seorang anak. Pengalaman interaksi sosial ini sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berfikir anak. Interaksi antara anak dengan lingkungan sosialnya akan menciptakan bentuk-bentuk aktivitas mental yang tinggi. cara dan media. Mengembangkan pengetahuan keaksaraan, mengenalkan dan menjelaskan alat dan bahan serta cara menggunakannya, melalui pengiriman video di *whatsapp group*. Aktivitas yang dilakukan guru saat anak mengirimkan tugas di *whatsapp group*, memberikan motivasi yang positif dengan mengirim balasan kata pinter, bagus, tetap semangat belajar di rumah. yang bisa memotivasi anak dalam belajar tentunya dengan bantuan dan bimbingan orang tua.

Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19

Surat edaran dari pemerintah menjadikan dasar bagi semua lembaga pendidikan formal untuk menerapkan pembelajaran di rumah. Pembelajaran dilakukan di rumah dengan fasilitator orang tua dengan pembelajaran yang seharusnya dilaksanakan di sekolah dengan tuntunan kurikulum. Proses pembelajaran yang dilakukan di rumah sesuai dengan konteks anak di lingkungan sekitar. Disini peran orang tua sangat penting selama proses pembelajaran di rumah. Proses belajar di rumah dapat dilakukan melalui berbagai alternatif seperti *whatsapp group*. Guru menyediakan video pembelajaran yang akan dijadikan materi belajar oleh anak di rumah. Guru memberikan umpan balik dari pertanyaan yang diajukan oleh peserta didik, guru melakukan monitoring pembelajaran di *whatsapp group* untuk membangun kerjasama dengan orang tua supaya bisa melihat perkembangan anak didik dalam melaksanakan pembelajaran di rumah. Bila dicermati teknologi ini sesungguhnya belum dapat menggantikan kelebihan bercerita sebagaimana yang sering dilakukan oleh orang tua ketika mengantarkan putra-putrinya ke tempat tidur (Ketut Nuarca. 2009.90-100). Sistem dan proses pendidikan yang antara pendidik peserta didik terpisah oleh ruang dan waktu dan pembelajarannya menggunakan *whatsapp group*. proses pembelajaran yang menekankan pada proses belajar mandiri yaitu proses atau aktivitas belajar secara individual dan berkelompok. Belajar mandiri ini didasarkan pada kemauan, kesiapan dan kemampuan peserta didik untuk belajar secara terkontrol atau terarah atas kemauannya sendiri.

Apa Yang Menjadi Dasar-Dasar Pemikiran, Dan Kondisi Intervening Media Pembelajaran *Puzzle* Melalui Pendekatan Kontekstual Pada Anak TK Di Masa Pandemi Covid-19 Di TK Saraswati 1 Denpasar

Pandemic covid 19 merupakan hal yang sudah lumrah ditelingi masyarakat tahun ini. Kondisi yang mencengkrap dunia 1 tahun terakhir ini membuat masyarakat resah dan ekonomi menjadi merosot, tidak hanya itu saja tetapi ini juga berdampak pada system pendidikan di Negara Indonesia. Pendidikan harus dilakukan dengan terbatas dan tidak boleh berkerumun ini mengakibatkan pendidikan harus dilakukan dirumah. Hal ini menjadi hal yang serius didunia pendidikan anak usia dini karena mengharuskan anak belajar melalui media social dan tidak didampingi secara langsung oleh guru. Orangtua sebagai pemeran utama dalam keberhasilan pendidikan anak usia dini secara online ini. Selain itu guru juga harus kreatif memberikan stimulasi-stimulasi kepada anak melalui media social dan memiliki hubungan baik dan komunikasi yang baik dengan orangtua sehingga kebutuhan akan pendidikan untuk anak usia dini dapat terpenuhi. Guru TK Saraswati 1 memiliki cara yang unik dalam memberikan pembelajaran dimasa *pandemic covid 19* ini yaitu dengan mengarahkan anak untuk bermain media *puzzle*. Adapun dasar-dasar pemikiran konteks dan kondisi intervening media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual pada anak TK di Masa *Pandemi Covid-19* di TK Saraswati 1 Denpasar.

Variable secara teoritis mempengaruhi hubungan antara variable independen dengan dependen menjadi hubungan yang tidak langsung. Dapat diartika juga bahwa variable intervening adalah variable yang dapat memperlemah dan memperkuat hubungan antar variable, tetapi tidak dapat diukur dan diamati. Variable mediasi atau intervening berada di antara variable independen dengan dependen sehingga dependen tidak dapat langsung terpengaruh oleh variable independen.

Variable independen atau variable bebas merupakan jenis variable yang mempengaruhi variable yang lainnya. Variable independen adalah variable yang mempengaruhi atau menjadi bebab perubahan sehingga menimbulkan variable terikat (dependen). Variable ini disebut juga variable bebas, variable kuasa, variable pengaruh, variable resiko dan lain-lain. Dalam penelitian, variable indeviden adalah variable yang dapat dimanipulasikan atau dibuat-buat oleh peneliti tersebut. Dikarenakan variable dipenden sering dikatakan variable bebas sehingga dapat mempengaruhi variable lainnya atau dengan kata lain variable independen adalah variable penyebab. Variable dependen merupakan variable yang telah dipengaruhi oleh variable independe atau variable bebas. Variable dependen atau variabel terikat adalah variable yang timbul disebabkan oleh variable bebas. Besarnya perubahan yang terjadi pada variable devenden ditentukan oleh besarnya perubahan pada variable

Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Melalui Pendekatan Kontekstual pada anak TK di Masa Pandemi Covid-19: di TK Saraswati 1 Denpasar

Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas utama yang dilakukan dalam sebuah proses pendidikan. Aktivitas belajar akan dapat terlaksana jika siswa diberi kesempatan untuk mengikuti proses pembelajaran. Belajar dapat didefinisikan sebagai aktivitas interaksi aktif individu terhadap lingkungan, sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Sedangkan pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik (Sani, 2019 : 62). Adapun langkah-

langkah yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran puzzle melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi *covid-19* di bagi menjadi 3 tahap yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi. Ketiga tahapan ini memberi peran dalam meningkatkan perkembangan.

1. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah suatu proses penentuan apa yang ingin dicapai serta menetapkan tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. (Rustiadi, 2011 : 355). Kegiatan pembelajaran yang baik senantiasa berawal dari rencana yang matang. Perencanaan adalah suatu proses menentukan apa yang ingin dicapai dimasa yang akan datang serta menetapkan tahapan-tahapan yang dibutuhkan untuk mencapainya. Perencanaan pembelajaran inilah yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang diharapkan dalam akhir pembelajaran. Perencanaan yang matang akan menunjukkan hasil yang optimal dalam akhir pembelajaran. Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Adapun tahap perencanaan yaitu:

- a. Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih dalam media pembelajaran puzzle melalui pendekatan kontekstual di masa *pandemic covid-19*.

Guru dalam pembelajaran harus berorientasi pada tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan guru harus memiliki panduan, memilih metode serta media yang akan digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran di TK disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Harian (RPPH) yang mana didalamnya memuat tujuan dan tema pembelajaran.



Gambar 1. Merancang RPPM dan RPPH (sumber: dokumentasi sekolah tahun 2021)

Berdasarkan foto diatas dapat terlihat ibu guru sedang merancang RPPM (rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan) dan RPPH (rencana pelaksanaan pembelajaran harian) yang akan digunakan sebagai acuan pembelajaran sehingga seorang guru harus merencanakan dengan baik, kegiatan apa yang dilakukan, di taman kanak-kanak disusun dalam rencana pelaksanaan pembelajaran mingguan RPPM), dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang mana didalamnya memuat tujuan serta tema pembelajaran. Tema dan tujuan yang diterapkan pada RPPM dan RPPH disesuaikan dengan prosem (program semester) yang mana sudah sesuai dengan

kurikulum yang digunakan. Senada dengan hasil wawancara peneliti dengan guru yang bernama Dewi Sumarmi yang menyatakan

bahwa:

RPPM dan RPPH yang dibuat sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran yang disusun sebelum semester awal dimulai, penyusunan di sesuaikan dengan kurikulum yang kemudian dituangkan kedalam STPPA (standar tingkat pencapaian perkembangan anak) agar anak mencapai seluruh aspek perkembangan yang mencakup nilai moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. (wawancara 17 Maret 2021)

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat dikatakan bahwa menentukan tujuan tema yang dipilih untuk media pembelajaran puzzle harus disesuaikan dengan tema pembelajaran yang telah dibuat.

- b. Menentukan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan media pembelajaran puzzle melalui pendekatan kontekstual di masa pandemic Covid-19.

Berdasarkan observasi di TK Saraswati 1 Denpasar sebelum proses pembuatan video pembelajaran yang akan dikirim di *whatsapp group*. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru yang bernama Wayan Yuliani menyatakan bahwa: Media yang digunakan dalam penerapan pembelajaran media puzzle disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tema. Media yang digunakan lingkungan alam sekitar, HV, berbagai bentuk puzzle baik berbentuk gambar binatang, gambar tanaman, gambar buah-buahan yang berkaitan dengan dunia nyata. (wawancara 16 Maret 2021).

Berdasarkan hasil wawancara diatas dalam penerapan media pembelajaran *puzzle* di masa pandemi *covid-19* menggunakan berbagai media salah media yang digunakan adalah puzzle. Pemilihan bentuk media puzzle harus sesuai dengan tema yang akan disampaikan, tujuan penerapan media pembelajaran serta kebutuhan anak sehingga bentuk media *puzzle* harus menarik agar anak mengerti dengan apa yang ingin disampaikan. Penggunaan media *puzzle* sebagai alat untuk belajar sambil bermain yang bertujuan agar anak bisa meningkatkan perkembangan kognitif, dan berusaha untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil hasil observasi peneliti di TK Saraswati 1 Denpasar, perencanaan dalam melaksanakan pembelajaran media *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi *covid-19* meliputi perumusan tujuan pembelajaran. Tujuan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa pandemic *covid-19* adalah untuk mengetahui perkembangan dan pertumbuhan anak untuk membangun imajinasi yang bervariasi, mengembangkan motorik, kognitif, kreativitas perkembangan emosi. Selain itu penerapan media pembelajaran *puzzle* juga bertujuan agar anak bisa untuk berpikir kritis dan bisa belajar menyelesaikan masalah dengan mandiri dari sejak usia dini sehingga ini akan menjadi bekal untuk anak menjalani kehidupan kelak dikemudian hari.

Adapun bentuk media *puzzle* yang digunakan dalam penerapan media *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi *covid-19* dapat divisualisasikan dalam foto di bawah ini:



Gambar 2. Media Pembelajaran *Puzzle* (sumber: dokumentasi sekolah tahun 2021)

Gambar di atas merupakan media gambar yang digunakan untuk penerapan media pembelajaran *puzzle*. Dengan media anak akan langsung terlibat dalam proses pembelajarannya hal tersebut akan membuat anak menyukai pelajaran karena ada permainan. Oleh karena itu penerapan pembelajaran media *puzzle* sangat sesuai bagi anak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Saraswati 1 Denpasar, guru telah menetapkan media *puzzle* yang akan diterapkan sesuai dengan yang telah direncanakan. Guru menyiapkan berbagai bentuk *puzzle*, sesuai dengan tema serta tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru yang bernama Wayan kartini (17 Maret 2021) menyatakan bahwa:

Media *puzzle* serta alat dan bahan yang akan digunakan khususnya untuk penerapan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di mas *pandemic covid-19* telah disiapkan sebelum pembelajaran berlangsung. Dengan pembuatan video pembelajaran terlebih dahulu dan nanti setelah selesai pembuatan video pembelajaran baru dikirim di *wahatsapp group*. Sehingga sudah dipilih bentuk *puzzle* yang digunakan dalam video Pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa. Dan siswa yang aktif belajar dirumah pasti akan mengirimkan kegiatan belajarnya melalui *whatsapp group*.

Berdasarkan wawancara diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa *puzzle* yang digunakan dipilih sesuai dengan tema yang akan dibahas. Video pembelajaran dibuat semenarik mungkin agar siswa senang mengikuti pembelajaran *puzzle*.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan sistematis atau sebuah aktipitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk semua rencana yang telah dirumuskan dan diterapkan di tempat pelaksanaan. Adapun tahap dari pelaksanaan ini yaitu:

a. Kegiatan Pembukaan

Pembukaan kegiatan pembelajaran media *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi *covid-19* memberikan informasi mengenai kegiatan atau uraian inti dari kegiatan yang akan dilakukan. Adapun kegiatan pembukaan dapat divisualisasikan dalam gambar dibawah ini :



Gambar 3. Membuka Kegiatan Pembelajaran Media *Puzzle* (sumber: dokumentasi sekolah tahun 2021)

Berdasarkan foto diatas guru sedang membuka kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil Observasi peneliti di TK Saraswati 1 Denpasar. Terlihat dari foto diatas, guru telah melakukan kegiatan pembukaan sesuai dengan tema yang dibuat menggunakan media puzzle yang telah disiapkan. Senada dengan hasil wawancara peneliti dengan Putu Suasti (wawancara 17 Maret 2021) mengatakan bahwa : Pembelajaran dilaksanakan secara daring. Guru mengirimkan video pembelajaran yang disesuaikan dengan tema pembelajaran, dan setiap hari jumat siswa mengirimkan tugas kesekolah. Di vidio pembelajaran langsung berisi pembukaan dan kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembukaan biasanya diawali dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar dan dilanjutkan membahas tema dan tujuan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, di atas peneliti dapat mengatakan bahwa di TK Saraswati 1 Denpasar, penerapan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi *covid-19*: terlebih dahulu guru membuat video pembelajaran disekolah, dan selanjutnya dikirimkan melalui *whatsapp group* tentunya dipandu sama orang tua atau wali siswa. Pembelajaran dilakukan langsung lingkungan rumah.

b. Mengenalkan bentuk puzzle satu persatu

Berdasarkan hasil obserpasi peneliti di TK Saraswati 1 Denpasar setelah menerapkan pembukaan guru menerapkan kegiatan inti dari penerapan media pembelajaran *puzzle*, yaitu memperlihatkan dan memperkenalkan satu persatu bentuk *puzzle* yang telah disiapkan. Guru menjelaskan bagaimana cara memasang *puzzle* dengan menggunakan inovasi yang tepat sehingga anak bisa mencari atau memasangnya sendiri dan menjadi sebuah bentuk atau gambar. Respon orang tua sangat positif dalam pembelajaran cuman kendalanya anak tidak semua punya *puzzle* dirumahnya masing-masing.



Gambar 4. Guru Memperkenalkan Bentuk *Puzzle* Satu Persatu (sumber: dokumentasi tahun 2021)

Berdasarkan foto diatas dapat dilihat seorang guru sedang memperlihatkan bentuk yang diterapkan. *Puzzle* yang digunakan merupakan berbagai gambar binatang, kendaraan, buah-buahan. Dalam bentuk diatas guru menjelaskan media pembelajaran puzzle yang ada kaitanya dengan lingkungan sekitar, dunia nyata dengan inovasi yang tepat.

Senada dengan wawancara peneliti dengan guru yang bernama Dewi sumarmi wawancara, 17 Maret 2021) yang menyatakan bahwa :

Dalam penerapan media pembelajaran terlebih dahulu saya memperlihatkan bentuk media *puzzle* melalui pembuatan video. Di video tersebut menjelaskan tentang cara memasang *puzzle*, dan saya menjelaskan sambil bernyanyi agar anak-anak merasa senang. Di dalam pembelajaran tersebut kalau dia senang otomatis anak akan bisa mengingat dan bisa memasang bentuk *puzzle* sendiri. Tetapi karena anak-anak tidak semua punya *puzzle* dirumah, orang tuanya bisa memanfaatkan bahan yang ada dilingkungan sekitar rumah, misalnya: pakai daun-daun kering.

Berdasarkan hasil wawancara di atas peneliti dapat mengatakan bahwa pada saat menjelaskan bentuk *puzzle* yang di tunjukan guru juga bisa mengembangkan rasa ingin tahu siswa karena guru membuat video pembelajaran yang menyenangkan sambil bernyanyi dan anak lebih mudah mengingatnya.

c. Meminta anak menyebutkan bentuk puzzle

Berdasarkan hasil observasi peneliti di TK Sarasati 1 Denpasar, setelah guru selesai menjelaskan bentuk *puzzle* yang telah disiapkan, anak diminta untuk menghitung kepingan atau potongan *puzzle* yang sudah dimainkan dirumah tentunya dipandu oleh orang tua/wali siswa, dan nantinya orang tua yang membuat video anak belajar menghitung kepingan *puzzle* lalu dikirimkan di *whatsap group*. Pada saat wawancara peneliti dengan Wayan Apriliani yang menyatakan bahwa :

Setiap awal atau akhir kegiatan saya selaku guru selalu memberi kesempatan untuk bertanya. Tetapi karena ini pembelajaranya secara daring jadinya anak-anak tidak bisa bertanya secara langsung. Pertanyaan tersebut bisa ditanyakan di *whatsapp group* tentunya dengan bantuan orang tua/ wali siswa. Orang tua / wali siswa membuat video pertanyaan selanjutnya dikirimkan melalui *whatsap group*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam kegiatan penerapan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi *covid-19*: perlunya meminta anak untuk menyebutkan berapa jumlah potongan *puzzle* yang diingat anak untuk mengetahui seberapa besar perhatian anak, dalam menonton video pembelajaran yan diberikan oleh gurunya.

3. Tahap Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi adalah rangkaian kegiatan atau proses pengukuran hasil belajar siswa dan untuk menentukan nilai belajar anak melalui kegiatan penilaian. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, Melalui evaluasi kita akan bisa mengetahui apa yang telah dicapai dan yang belum, selanjutnya informasi digunakan untuk perbaikan suatu program. Tingkat keberhasilan anak berupa foto, kata dan angka.

Menurut Anononyous (dalam Indrijati, 2016 : 185) menyatakan bahwa untuk penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, evaluasi pendidikan memiliki fungsi pendidikan yang penting tidak hanya untuk mengukur kemampuan anak tetapi untuk mengetahui perkembangan anak melalui peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Yuli, mengatakan bahwa : Setelah pembelajaran media puzzle selesai, guru melakukan tahap evaluasi yaitu dengan membuat penilaian berdasarkan media *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi *covid-19*: yang diterapkan. Teknik yang digunakan guru dalam penilaian yaitu pengamatan, observasi, dan bercakap-cakap, penugasan, catatan anekdot, hasil karya. Orang tua yang membawa hasil karya siswa kesekolah setiap hari jumat. (Wawancara, 17 Maret 2021) Berdasarkan hasil wawancara, peneliti dapat menyimpulkan bahwa dalam tahapan evaluasi penerapan media pembelajaran *puzzle* melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi *covid-19*: guru menggunakan berbagai teknik untuk mengetahui kemampuan belajar siswa. Dengan begitu guru dapat mengamati sejauh mana anak bisa berkreasi dalam penerapan media pembelajaran *puzzle* yang telah disampaikan oleh guru melalui video yang di kirim di *whatsapp group*.

SIMPULAN

Simpulan merupakan kesatuan pendapat-pendapat yang diperoleh dari analisa data atau hasil penelitian ini. Berdasarkan uraian diatas, maka kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini dan dari beberapa permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu:

Dasar pemikiran kontek media pembelajaran puzzle yaitu menciptakan karakter mandiri kepada anak, mengajak anak berpikir logis atau kritis, dan menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Dalam hal ini yang termasuk kedalam kondisi intervening media pembelajaran puzzle yaitu “Hubungan antara media pembelajaran puzzle terhadap siswa TK dimasa Pandemi COVID 19” berdasarkan data tersebut kondisi intervening yang terdapat dalam pokok bahasan tersenuta adalah. Pada kalimat “Hubungan antara media pembelajaran puzzle” merupakan bagian dari variabel independen dikarenakan, dalam kalimat yang termasuk variabel independen merupakan variabel yang dapat mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel devenden (terikat). Pada kalimat “hubunga anantara media pembelajaran pazzel” merupakan cikal bakal dan awal terjadinya perubahan serta hasil yang didapat dari variabel indevenden. Pada kalimat “terhadap siswa TK” merupakan bagian dari variabel inventing, dikarenakan kalimat yang terdapat dalam variabel intervening ini merupakan kalimat penghubung antara variabel bebas (independen) dan variabel terikat (devenden). Pada kalimat “dimasa *pandemic covid 19*” merupakan bagian dari variabel dependen, dalam kalimat ini variabel dependen adalah perubahan atau hasil yang telah terjadi diakibatkan oleh adanya variabel independen. Perubahan yang terjadi akibat variabel

independen akan menghasilkan perubahan pada variabel dependen. Oleh karena itu pada kalimat “dimasa pandemi covid 19” merupakan hasil atau perubahan yang didapatkan dari variabel independen, sehingga kalimat tersebut masuk kedalam kalimat dependen.

Proses penerapan media pembelajaran puzzle melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi covid-19 di bagi menjadi 3 tahap yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi. Perencanaan merupakan proses penyusunan sesuatu yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Adapun tahap perencanaan yaitu menetapkan tujuan dan tema yang dipilih dalam media pembelajaran puzzle melalui pendekatan kontekstual di masa pandemi covid-19, dan menentukan alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan media pembelajaran puzzle melalui pendekatan kontekstual di masa pandemic covid-19. Pelaksanaan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan sistematis atau sebuah aktifitas atau usaha-usaha yang dilaksanakan untuk semua rencana yang telah dirumuskan dan diterapkan di tempat pelaksanaan. Adapun tahap dari pelaksanaan ini yaitu kegiatan pembukaan, kegiatan inti dan penutup. Evaluasi adalah rangkaian kegiatan atau proses pengukuran hasil belajar siswa dan untuk menentukan nilai belajar anak melalui kegiatan penilaian. Tujuan utama evaluasi adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh anak setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. W. (2020). *Virus Covid-19 ovid-19 Proses Pembelajaran Daring Melalui Whatsap Pada Anak Usia Dini Untuk Mencegah . Perspektif Pendidikan: Yayasan Kita Menulis.*
- Ahmad Aly Syukron Al Mubarak, A. A. (2019). *Kemampuan Kognitif Dalam Mengurutkan Angka Melalui Metode Bermain Puzzle Angka.* Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 77-89.
- Aisah, S. (2014). *Materi Pokok Perkembangan Dan Konsep Dasar Pengembangan.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Badru, Z. (2014). *Materi Pokok Media Dan sumber Belajar TK Edisi 1.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hapidin, D. (2014). *Manajemen Pendidikan TK/PAUD.* Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Kaelan, H. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner.* Yogyakarta: Paradigma
- Lestari, N. G. (2020). *Covid-19 Pendidikan Anak usia dini di Masa Pandemi Covid-19. Perspektif Pendidikan: Yayasan Kita Menulis.*
- Meleong. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung: PT Remaja.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah).* Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Nuarca, I. K. (2009). *Paud Sebagai Kebutuhan Mendasar.* Bali: Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga.
- Nunuk Suryani, D. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya.* Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Permata, R. D. (2020). *Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun.* PINUS Jurnal penelitian Inovasi pembelajaran , 1-10.

- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Redana, M. (2006). *Metodelogi Penelitian*. Denpasar Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar.
- Sadiman, Arief S, dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahnim. (2018). *Peningkatan Ketrampilan Mendeskripsikan Binatang dengan Bahasa Tulis Menggunakan Media Gambar Binatang Melalui Pendekatan Kontekstual pada Siswa Kelas 2 SD*. Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan, 103-116.
- Sani. Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.