

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE ANGKA DAN WARNA DI TAMAN KANAK
KANAK AL FATH DI DESA KEDEMANGAN MUARO JAMBI**

Machdalena¹, Mahluddin², Husin³

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi^{1,2,3}

machlena@gmail.com, mahluddin@uinjambi.ac.id, husinjmb@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the importance of using learning media that are attractive and appropriate to the characteristics of early childhood in introducing numbers and colors. Based on preliminary observations at Al Fath Kindergarten, Kedemangan Village, Muaro Jambi, it was found that some children still had difficulties recognizing numbers and colors and were less enthusiastic about participating in conventional learning activities. Therefore, the use of number and color puzzle media was considered an alternative to improve children's interest and learning abilities. This study aimed to describe the use of number and color puzzle media at Al Fath Kindergarten in Kedemangan Village, Muaro Jambi, to identify children's responses to the use of the media, and to determine the supporting and inhibiting factors in its implementation. This study employed a qualitative approach with a descriptive research design. The research subjects consisted of classroom teachers, the principal, and children of Al Fath Kindergarten in Kedemangan Village, Muaro Jambi. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data analysis used the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. Data validity was ensured through source triangulation and technique triangulation. The results showed that the use of number and color puzzle media had been implemented effectively in learning activities. Teachers used puzzle media as a learning-through-play tool to introduce numbers and colors to children. Children's responses to the use of puzzle media were very positive, as indicated by increased enthusiasm, participation, and involvement during the learning process. The use of puzzle media also helped improve children's ability to recognize numbers and colors, enhance concentration, develop logical thinking skills, and improve fine motor skills. Supporting factors included teacher creativity, the availability of learning media, and support from the school. Meanwhile, inhibiting factors included differences in children's abilities, limited numbers of puzzle media, and children's short attention spans.

Keywords: puzzle media, numbers and colors, early childhood, learning, kindergarten.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengenalkan konsep angka dan warna. Berdasarkan hasil pengamatan awal di Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi, ditemukan bahwa sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka dan warna serta kurang antusias mengikuti pembelajaran yang dilakukan secara konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle angka dan warna menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan minat dan kemampuan belajar anak. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media puzzle angka dan warna di Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi, mengetahui respon anak terhadap penggunaan media tersebut, serta mengidentifikasi manfaat, faktor pendukung, dan faktor penghambat dalam pelaksanaannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas, kepala sekolah, dan anak-anak Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle angka dan warna telah diterapkan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan media puzzle sebagai sarana belajar sambil bermain untuk mengenalkan angka dan warna kepada anak. Respon anak terhadap penggunaan media puzzle sangat positif, ditunjukkan dengan meningkatnya antusiasme, keaktifan, dan partisipasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media puzzle juga membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dan warna, melatih konsentrasi, mengembangkan kemampuan berpikir logis, serta meningkatkan keterampilan motorik halus. Faktor pendukung penggunaan media puzzle meliputi kreativitas guru, ketersediaan media pembelajaran, dan dukungan pihak sekolah. Adapun faktor penghambatnya adalah perbedaan kemampuan anak, keterbatasan jumlah media puzzle, dan konsentrasi anak yang masih mudah teralihkan.

Kata Kunci: media puzzle, angka dan warna, anak usia dini, pembelajaran, taman kanak-kanak.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran

penting dalam membentuk dasar perkembangan anak. Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age* atau masa emas, karena pada masa

ini pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung sangat cepat dan menentukan perkembangan pada tahap berikutnya. Oleh sebab itu, pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini harus mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan, baik aspek kognitif, bahasa, sosial emosional, moral agama, fisik motorik, maupun seni (Suyadi, 2014).

Salah satu aspek perkembangan yang menjadi perhatian dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak dalam berpikir, memahami, mengingat, memecahkan masalah, dan mengolah informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Pada usia taman kanak-kanak, kemampuan mengenal angka dan warna merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif yang harus dikembangkan sejak dini. Pengenalan angka menjadi dasar bagi kemampuan berhitung anak pada jenjang pendidikan selanjutnya, sedangkan pengenalan warna membantu anak memahami lingkungan, membedakan objek, serta meningkatkan kemampuan

pengamatan dan kreativitas (santo, 2017).

Kemampuan mengenal angka dan warna tidak dapat berkembang secara optimal tanpa adanya stimulasi yang tepat. Anak usia dini belajar melalui pengalaman langsung, bermain, dan aktivitas yang menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak tertarik dan aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah sering kali membuat anak cepat bosan sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini (Wiyani, 2016).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Arsyad, 2019). Dalam pendidikan anak usia dini, media pembelajaran berfungsi untuk

membantu anak memahami konsep-konsep yang masih bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media yang menarik juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka dan warna kepada anak adalah media puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif yang terdiri atas potongan-potongan gambar atau bentuk yang harus disusun menjadi satu kesatuan yang utuh. Permainan puzzle sangat disukai oleh anak karena memberikan tantangan dan kesenangan dalam proses penyusunannya. Selain itu, puzzle juga memiliki nilai edukatif yang tinggi karena dapat melatih konsentrasi, ketelitian, koordinasi mata dan tangan, kemampuan berpikir logis, serta kemampuan memecahkan masalah (Fadlillah, 2018).

Media puzzle angka dan warna dirancang secara khusus untuk membantu anak mengenal angka dan warna melalui kegiatan bermain. Dalam media ini, anak diminta untuk mencocokkan potongan puzzle

berdasarkan bentuk, angka, maupun warna yang sesuai.

Aktivitas tersebut dapat membantu anak mengenali simbol angka, menghafal urutan angka, membedakan warna, serta memahami hubungan antara angka dan jumlah benda. Melalui permainan puzzle, anak belajar secara aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami (Sujiono, 2017).

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran juga sejalan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan konsep belajar sambil bermain (*learning by playing*). Bermain merupakan dunia anak dan menjadi sarana utama bagi mereka untuk belajar. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan berbagai aspek kemampuan secara bersamaan tanpa merasa terbebani oleh proses belajar yang formal. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai media permainan edukatif yang dapat menunjang perkembangan anak, salah satunya adalah media puzzle angka dan warna (Mulyasa, 2017).

TK Al Fath yang berada di Desa Kedemangan Muaro Jambi merupakan salah satu lembaga

pendidikan anak usia dini yang berupaya mengembangkan kemampuan anak melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti, masih ditemukan beberapa anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka dan warna. Sebagian anak belum mampu menyebutkan angka secara berurutan, mengenali simbol angka dengan benar, maupun membedakan warna-warna dasar yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka dan warna pada sebagian anak masih perlu ditingkatkan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik bagi anak. Anak cenderung lebih tertarik pada aktivitas bermain dibandingkan dengan kegiatan pembelajaran yang hanya menggunakan buku atau lembar kerja. Akibatnya, perhatian dan konsentrasi anak selama proses pembelajaran sering kali tidak bertahan lama. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik minat anak sekaligus membantu mereka memahami materi

yang diajarkan dengan lebih mudah. Media puzzle angka dan warna dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Melalui penggunaan media puzzle, anak dapat belajar mengenal angka dan warna secara langsung melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Anak tidak hanya melihat atau mendengar penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara aktif dalam mencocokkan, menyusun, dan mengelompokkan potongan-potongan puzzle sesuai dengan angka dan warna yang tersedia. Aktivitas tersebut dapat meningkatkan pemahaman anak karena mereka belajar melalui pengalaman konkret (Uno, 2018). Dari perspektif teori konstruktivisme, anak membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman yang diperolehnya. Dalam kegiatan bermain puzzle, anak diberi kesempatan untuk mengeksplorasi, mencoba, dan menemukan solusi terhadap tantangan yang dihadapi. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan dan dukungan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian,

pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya sendiri (Suyadi, 2014).

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, terutama dalam mengenal angka, warna, bentuk, dan pola. Selain itu, media puzzle dapat meningkatkan daya konsentrasi, ketelitian, kemampuan berpikir logis, serta keterampilan sosial anak ketika digunakan dalam kegiatan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle memiliki manfaat yang luas dalam mendukung perkembangan anak secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media puzzle angka dan warna menjadi penting untuk dikaji lebih lanjut pada pembelajaran di TK Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media puzzle angka dan warna dalam kegiatan pembelajaran serta manfaatnya dalam membantu anak mengenal angka dan warna. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam mengembangkan

pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara mendalam dan menyeluruh melalui pengumpulan data dalam bentuk kata-kata, perilaku, maupun dokumen pada kondisi alamiah (Moleong, 2017). Penelitian kualitatif tidak menekankan pada pengukuran angka atau statistik, melainkan berupaya memahami makna, proses, serta realitas yang terjadi di lapangan.

Pemilihan metode kualitatif dalam penelitian ini didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan media puzzle angka dan warna dalam kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi.

Penelitian ini berusaha memahami bagaimana guru merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi penggunaan media puzzle angka dan warna dalam mengenalkan konsep angka dan warna kepada anak usia dini. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui respon anak terhadap penggunaan media tersebut serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat pelaksanaannya.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan deskriptif, yaitu pendekatan yang bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan suatu fenomena sesuai dengan kondisi yang sebenarnya tanpa melakukan manipulasi terhadap objek yang diteliti (Sugiyono, 2022). Melalui pendekatan deskriptif, peneliti dapat menyajikan data secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai penggunaan media puzzle angka dan warna di TK Al Fath.

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang secara langsung melakukan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Peneliti hadir langsung di lokasi penelitian untuk mengamati aktivitas pembelajaran

yang berlangsung, mencatat berbagai peristiwa yang berkaitan dengan penggunaan media puzzle angka dan warna, serta melakukan wawancara dengan guru dan pihak sekolah sebagai sumber informasi utama.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi, diketahui bahwa penggunaan media puzzle angka dan warna memberikan kontribusi yang positif terhadap proses pembelajaran anak usia dini. Media puzzle digunakan sebagai salah satu sarana pembelajaran untuk membantu anak mengenal angka dan warna dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Pada pelaksanaannya, guru memanfaatkan media puzzle angka dan warna sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas. Sebelum kegiatan dimulai, guru terlebih dahulu mempersiapkan media yang akan digunakan serta menjelaskan tujuan pembelajaran kepada anak. Guru memperkenalkan bentuk puzzle, angka yang terdapat

pada puzzle, serta berbagai warna yang digunakan. Setelah memberikan penjelasan, guru menunjukkan cara menyusun puzzle yang benar dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mencobanya secara langsung.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran menunjukkan bahwa anak lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan verbal. Anak terlihat lebih aktif, bersemangat, dan fokus ketika diberikan kesempatan untuk bermain sambil belajar menggunakan puzzle. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar anak.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle angka dan warna dapat membantu anak dalam mengenal angka secara lebih mudah. Sebelum menggunakan media puzzle, beberapa anak masih mengalami kesulitan dalam mengenali simbol angka dan menyebutkan urutannya secara benar. Namun setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media puzzle secara berulang, anak mulai

mampu mengenali bentuk angka, menyebutkan angka sesuai urutan, serta mencocokkan angka dengan benar.

Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Susanto (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang konkret dapat membantu anak memahami konsep-konsep yang masih bersifat abstrak. Angka merupakan simbol abstrak bagi anak usia dini sehingga diperlukan media yang dapat membantu mereka memahami makna simbol tersebut secara lebih nyata. Dalam hal ini, media puzzle menjadi alat yang efektif karena memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan simbol angka melalui aktivitas bermain.

Selain membantu pengenalan angka, media puzzle juga berperan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal warna. Melalui kegiatan menyusun puzzle, anak diperkenalkan pada berbagai warna seperti merah, kuning, hijau, biru, dan warna lainnya. Guru mengajak anak menyebutkan warna yang terdapat pada potongan puzzle serta mencocokkannya dengan warna yang sesuai. Kegiatan ini membantu anak membedakan warna dan mengingat nama warna dengan lebih baik.

Kemampuan mengenal warna merupakan salah satu kemampuan dasar yang penting bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Warna membantu anak dalam mengidentifikasi objek, mengelompokkan benda, dan memahami lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle yang memiliki variasi warna menarik dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kemampuan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi, respon anak terhadap penggunaan media puzzle angka dan warna sangat positif. Sebagian besar anak menunjukkan rasa senang ketika guru mengeluarkan media puzzle. Mereka tampak antusias untuk mencoba menyusun potongan-potongan puzzle yang tersedia. Bahkan beberapa anak menunjukkan inisiatif untuk membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam menyusun puzzle.

Respon positif tersebut menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pendidikan anak usia dini, suasana belajar yang menyenangkan sangat penting karena dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Anak yang

merasa senang selama proses pembelajaran akan lebih mudah menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru.

Selain meningkatkan kemampuan mengenal angka dan warna, penggunaan media puzzle juga memberikan manfaat terhadap perkembangan kemampuan berpikir anak. Saat menyusun puzzle, anak dituntut untuk memperhatikan bentuk, ukuran, warna, dan posisi setiap potongan agar dapat membentuk susunan yang benar. Aktivitas tersebut melatih kemampuan berpikir logis dan kemampuan memecahkan masalah.

Anak belajar untuk mencoba berbagai kemungkinan ketika menemukan kesulitan dalam menyusun puzzle. Mereka akan mengamati bentuk potongan, mencocokkannya dengan bagian yang sesuai, dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan. Proses ini merupakan bagian dari perkembangan kemampuan berpikir kritis yang sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini.

Penggunaan media puzzle juga membantu perkembangan motorik halus anak. Ketika menyusun puzzle, anak menggunakan jari-jari tangan

untuk memegang, menggeser, dan menempatkan potongan puzzle pada posisi yang tepat. Aktivitas tersebut melatih koordinasi antara mata dan tangan serta meningkatkan keterampilan motorik halus anak.

Kemampuan motorik halus memiliki peran penting dalam mendukung berbagai aktivitas anak, seperti menulis, menggambar, menggunting, dan kegiatan lainnya yang membutuhkan koordinasi gerakan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle tidak hanya memberikan manfaat pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek fisik motorik anak.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle angka dan warna juga membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru merasa lebih mudah menjelaskan konsep angka dan warna karena anak dapat melihat dan memegang media secara langsung. Selain itu, media puzzle membuat proses pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga anak tidak mudah merasa bosan.

Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Salah satu

kendala yang ditemukan adalah perbedaan kemampuan anak dalam menyusun puzzle. Sebagian anak mampu menyelesaikan puzzle dengan cepat, sedangkan sebagian lainnya masih memerlukan bantuan dan arahan dari guru. Perbedaan kemampuan tersebut merupakan hal yang wajar karena setiap anak memiliki tingkat perkembangan yang berbeda.

Kendala lainnya adalah jumlah media puzzle yang masih terbatas. Karena jumlah puzzle tidak sebanding dengan jumlah anak, guru harus mengatur penggunaan media secara bergantian. Kondisi ini terkadang membuat beberapa anak harus menunggu giliran sehingga diperlukan strategi pengelolaan kelas yang baik agar seluruh anak tetap terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, konsentrasi anak usia dini yang relatif singkat juga menjadi tantangan dalam penggunaan media puzzle. Beberapa anak mudah teralihkannya oleh aktivitas lain di sekitar kelas. Oleh karena itu, guru perlu memberikan motivasi dan pendampingan secara terus-menerus agar anak tetap fokus mengikuti kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle angka dan warna di Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak. Media puzzle mampu membantu anak mengenal angka dan warna secara lebih mudah, meningkatkan minat belajar, mengembangkan kemampuan berpikir logis, serta melatih keterampilan motorik halus.

Temuan penelitian ini mendukung teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan menyusun puzzle, anak memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif, mengeksplorasi lingkungan, dan menemukan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang dialaminya sendiri. Dengan demikian, media **puzzle** angka dan warna dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif anak usia dini di Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media puzzle angka dan warna di Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle angka dan warna telah dilaksanakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Guru menggunakan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran untuk mengenalkan konsep angka dan warna kepada anak melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Penggunaan media puzzle angka dan warna memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Anak menunjukkan respon yang baik, terlihat lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar. Media puzzle mampu menarik perhatian anak sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh guru.

Selain itu, penggunaan media puzzle angka dan warna terbukti membantu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka dan warna. Anak menjadi lebih mudah mengenali bentuk angka,

menyebutkan urutan angka, serta membedakan berbagai warna dasar yang terdapat pada media puzzle. Media ini juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir logis, kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan konsentrasi, serta melatih koordinasi motorik halus anak.

Keberhasilan penggunaan media puzzle angka dan warna didukung oleh kreativitas guru dalam mengelola pembelajaran, ketersediaan media yang menarik, serta dukungan dari pihak sekolah. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti perbedaan kemampuan anak dalam menyusun puzzle, keterbatasan jumlah media pembelajaran, dan rentang konsentrasi anak yang masih relatif singkat.

Dengan demikian, penggunaan media puzzle angka dan warna dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam mengenal angka dan warna di Taman Kanak-Kanak Al Fath Desa Kedemangan Muaro Jambi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fadlillah, Muhammad. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Hurlock, Elizabeth B. 2017. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Moleong, Lexy J. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. 2017. *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2019. *Metode Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2017. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam*

Berbagai Aspeknya. Jakarta:
Kencana.

Suyadi. 2014. *Psikologi Belajar PAUD.*
Yogyakarta: Pedagogia.

Uno, Hamzah B. 2018. *Model
Pembelajaran: Menciptakan
Proses Belajar Mengajar yang
Kreatif dan Efektif.* Jakarta: Bumi
Aksara.

Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Konsep
Dasar PAUD.* Yogyakarta: Gava
Media.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan
Teknologi Pembelajaran.* Jakarta:
Prenadamedia Group.