

647-Article_Text-1302-1-10- 20221119.pdf

by Hasil Turnitin

Submission date: 14-May-2024 01:05AM (UTC-0700)

Submission ID: 2372507729

File name: 647-Article_Text-1302-1-10-20221119.pdf (535.56K)

Word count: 3049

Character count: 18984

PENERAPAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA

Mistria Harmonis
Universitas Nurjadjid
raraharmonis01@gmail.com

Abstract

This research is a descriptive qualitative research, by the type of field study research, with the aim of this research being able to provide an overview of the use of puzzle media in learning to recognize colors in early childhood. This research was conducted at the Melati Muslimat PAUD institution which is located in the Village of Rawan Besuki Situbondo. The research was conducted for approximately 3 weeks using interview and observation techniques as a collection techniques. While the subjects in this study were the heads of institutions, teaching teachers and students. The results of the study say that the use of puzzle media in recognizing colors in Melati Muslimat PAUD can be said to be positive, with puzzle media it is easier for children to recognize and remember colors, besides that children also become more enthusiastic in participating in the teaching and learning process.

Keywords: Media Puzzle, Ability to Recognize Colors

Abstrak : Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian studi lapangan, dengan tujuan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan media puzzle terhadap pembelajaran mengenal warna anak usia dini. Penelitian ini dilakukan di lembaga PAUD Melati Muslimat yang bertempat di Desa Rawan Besuki Situbondo. Penelitian dilakukan kurang lebih 3 pekan dengan menggunakan teknik wawancara dan observasi sebagai teknik pengumpulan data. Sedangkan subjek dalam penelitian ini yaitu kepala lembaga, guru pengajar serta anak didik. Hasil penelitian mengatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam mengenal warna di PAUD Melati Muslimat dapat dikatakan positif, dengan media puzzle anak menjadi lebih mudah mengenal dan mengingat warna, selain itu anak juga menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Media Puzzle, Kemampuan Mengenal Warna

PENDAHULUAN

Usia bukanlah pantangan dalam mencari ilmu pendidikan, pendidikan dapat ditempuh kapan saja dan dimana saja hususnya anak usia dini. Pendidikan anak usia dini penting dalam masa depan yang akan dijalaninya nanti, selain itu pendidikan juga merupakan aset penting bagi bangsa hususnya indonesia. Pendidikan anak usia dini dapat ditempuh melalui lembaga pendidikan seperti TK dan PAUD (Chandra 2019). Dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran yang di ajarkan adalah pembelajaran dasar seperti pengenalan warna yang mana anak usia dini masih belum bisa mengenal warna dengan baik dan benar. Pembelajaran mengenal warna tentu akan lebih mudah difahami oleh anak apabila pembelajaran menggunakan media yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media puzzle.

Media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan secara bongkar pasang, yang mana kata puzzle tersebut berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang (Kasri 2018). Teka-teki atau bongkar pasang seringkali menjadi permainan yang seru hususnya untuk anak usia dini, sehingga media puzzle dapat membantu anak usia dini dalam mengenal warna sebagai pembelajaran dasarnya. mengingat saat ini masih banyak guru PAUD yang menggunakan buku panduan sebagai pemberian materi terhadap anak sehingga anak mudah bosan dan cenderung bermalas-malasan dan menjadikan daya serap anak melambat (Rozi and Khomsatun 2019). Dengan menggunakan media puzzle akan memberikan stimulasi terhadap proses pembelajaran yang seru dan menyenangkan hususnya pada pembelajaran menganal warna.

Pembelajaran menganal warna pada anak juga mampu mengembangkan aspek kognif pada anak. Karena dalam pengenalan warna, anak juga mempelajari auditory, visual dan memory yang mana ketiga aspek ini berhubungan dalam perkembangan intelektual anak. Sehingga dengan pengenalan warna pengenalan indra otak anak akan terangsang, yang dimaksudkan perkembangan kognitif pada anak yaitu agar anak mampu mengeksplorasi dunia sekitar dan mampu memecahkan masalah (Nityanasari 2020).

Hal ini juga dikemukakan oleh (Nurhalimah, Dr. Nurmalina, and Amalia, Rizki 2020) kemampuan dalam menganal warna juga merupakan kemampuan kognitif anak. Kemampuan mengenal warna sangat penting dalam mengembangkan otak anak usia dini, karena dalam mengenal warna dapat merangsang kepekaan otak. Warna memberikan

stimulus pada penglihatan, lebih-lebih saat benda berwarna terkena matahari langsung maupun tidak langsung.

Pernyataan tersebut juga sejalan dengan diktoraat kemendikbud (2020) masa Paud adalah masa yang paling tepat dalam mengembangkan semua potensi perkembangan anak, salah satu potensi yang harus dikembangkan sejak masih dini adalah perkembangan kemampuan kognitif anak, karena dengan perkembangan kognitif anak untuk mengembangkan pengetahuan tentang apa yang telah dilihat, diraba, di didengar, dirasa, dan dicium oleh panca indra anak (Susanti 2022).

Selain itu permendikbud juga menjelaskan ruang lingkup pengenalan warna pada anak usia dini 4-5 tahun yaitu: anak mampu mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, mampu mengklasifikasikan warna berdasarkan kelompok (warna) yang sama, mampu mengurutkan benda berdasarkan warna.

Oleh karena itu penggunaan media puzzle dalam pembelajaran menganal warna pada anak usia dini sangat tepat. Puzzle merupakan permainan edukatif yang dimainkan secara bongkar pasang, yang menggunakan potongan gambar, kotak-kotak, angka, dan huruf sehingga anak-anak ada keinginan untuk menyelesaikan permainan dengan cepat (Yunita and Supriatna 2021). Belajar dengan bermain tentunya lebih menyenangkan lebih-lebih untuk anak usia dini yang mana pada usianya anak masih gemar bermain dengan benda sekitarnya.

Pembelajaran mengenal warna dengan media puzzle juga digunakan di lembaga PAUD Melati Muslimat. Penggunaan media puzzle sangat membantu dalam melakukan proses belajar mengajar anak-anak yang mulanya susah dalam mengenal dan mengingat warna lebih cepat dari megenal dan mengingatnya, selain itu penggunaan media puzzle juga menjadikan anak lebih aktif dalam proses pembelajaran, belajar sambil bermain lebih mudah dan menyenangkan. Dengan itu kepala lembaga dan guru berharap dengan penggunaan media puzzle dalam mengenal warna mampu menjadikan siswa lebih semangat dan saya serapnya meningkat saat proses belajar mengajar berlangsung.

Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh (Amalia and Patiung 2021) penggunaan media puzzle dalam menumbuhkan kemampuan mengenal huruf latin pada anak usia dini, dalam penelitiannya penggunaan puzzle dapat dikatakan sangat valid digunakan sebagai media pembelajaran huruf latin. Dikarenakan media puzzle memiliki banyak keunggulan dan berbagai macam permainan sehingga hal tersebut menumbuhkan minat belajar dan

menjadikan siswa menemukan kata baru dan belajar dengan konkret. Penelitian juga dilakukan oleh (Permata 2020) yaitu pengaruh puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah bagi anak usia dini, permainan puzzle dapat dikatakan memberikan pengaruh terhadap anak. Hal tersebut sesuai dengan uji Independent Samples test dengan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan itu siswa menjadi lebih terampil dan mampu memecahkan masalah.

Dengan penelitian tersebut maka terdapat kebaruan dalam penelitian yaitu penelitian ini dilakukan pada pembelajaran dasar seperti mengenal warna pada anak usia dini, yang mana dalam mengenal warna anak cenderung salah dalam mengenalinya dan penggunaan puzzle juga dapat membantu terlaksananya pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan kondusif, dengan puzzle juga dapat membantu anak lebih fokus terhadap pembelajaran, karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan puzzle. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran proses pembelajaran dengan puzzle dalam mengenali warna anak usia dini, benar-benar dapat membantu siswa dan guru atau tidak.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, dengan jenis penelitian studi lapangan. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan perilaku subjek yang diteliti, selain itu kualitatif juga dianggap dapat menerangkan gejala atau fenomena secara lengkap dan menyeluruh (Moha and Sudrajat 2019). Oleh karena itu peneliti menggunakan metode tersebut dalam penelitian ini, guna memberikan penjelasan secara menyeluruh mengenai fenomena objek penelitian.

Objek penelitian ini yaitu dilakukan di lembaga PAUD Melati Muslimat yang berada di Desa Rawan, Besuki, Situbondo. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan kepada guru pengajar dan kepala lembaga PAUD Melati Muslimat. Sedangkan observasi yang dilakukan yaitu menggunakan observasi partisipan kepada peserta didik PAUD Melati Muslimat, dalam observasi partisipan peneliti turut ambil bagian dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek (Hasanah 2017). Penelitian dilakukan kurang lebih 3 minggu dari tgl 14 juni 2022 sampai 30 juni 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media merupakan komponen penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar, dengan menggunakan media tentunya proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan kondusif. Begitu juga di PAUD Melati Muslimat menggunakan media puzzle dalam pembelajaran mengenal warna pada siswa, media puzzle merupakan media visual yang berupa permainan teka-teki dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu dalam bentuk grafis (Salwa, Usman, and Saleh 2021).

Puzzle sendiri merupakan sebuah game dalam misteri yang berisi pengetahuan serta keahlian bertabiat akademik, juga memiliki faktor pelatihan sehingga anak dapat melakukan aplikasi dan latihan dalam wujud game (Maulidah and Aslam 2021). Sehingga penggunaan media puzzle akan menjadikan pembelajaran semakin menarik dengan teknik bermain sambil belajar. Apalagi subjek dalam proses pembelajaran merupakan anak-anak usia dini yang masih gemar bermain.

Media puzzle yang berupa permainan dengan gambar mampu stimulus kepada anak agar anak lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, karena memiliki banyak varian warna sehingga menarik perhatian anak-anak (Syafitri, Amir, and Elvinawati 2019).

Oleh karena itu guru dan kepala lembaga PAUD Melati Muslimat bersepakat menggunakan media puzzle dalam pembelajaran mengenal warna anak didik, dengan harapan agar anak didik menjadi lebih mudah dalam mengenal dan mengingat, serta anak didik menjadi lebih aktif didalam kelas. "Dalam proses pembelajaran media yang kami pakai berupa media puzzle yaitu permainan bongkar pasang khususnya dalam pembelajaran mengenal warna agar supaya anak didik tidak merasa bosan dan lebih aktif dalam melakukan proses pembelajaran serta menjadi lebih mudah menyerap pembelajaran" tutur kepala lembaga saat dilakukan wawancara.

Setelah melakukan observasi maka didapati hasil bahwa, pembelajaran dengan media puzzle dalam mengenal di PAUD Melati Muslimat yaitu mulanya anak didik dikenali terlebih dahulu mengenai media yang akan di pakai setelahnya anak akan diajari bagaimana cara penggunaan media puzzle agar anak mampu membiasakan diri dengan media tersebut, jika anak telah terbiasa dengan puzzle maka guru pembimbing akan memberikan anak masing-masing satu puzzle untuk mereka atur sendiri sebagai evaluasi apakah anak tersebut telah mampu atau tidak dalam menyusun puzzle.

Setelah anak selesai menyusun puzzle dengan baik dan benar, maka kemudian guru juga menanyai masing-masing anak warna apa saja yang telah mereka susun, hal tersebut juga sebagai evaluasi anak, agar anak mampu mengenal warna dengan baik dan benar. Anak yang mampu menjawab pertanyaan dan menyusun puzzle dengan baik dan benar akan diberikan reward seperti pelukan dan tepuk tangan sebagai motivasi anak agar tetap semangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain mengenal warna anak juga mampu mempelajari nama-nama bangun ruang, hewan, huruf dan angka sekaligus dengan penggunaan media puzzle di PAUD Melati Muslimat, karena puzzle yang digunakan puzzle juga merupakan puzzle yang berbentuk/bergambar angka, bangun ruang, hewan dan huruf. Dengan puzzle anak menjadi lebih mudah dalam mengetahui banyak pengetahuan tidak hanya mengenal warna saja.



Gambar 1 Contoh Media Puzzle

Oleh karena itu penggunaan media puzzle dalam mengenal warna bagi anak usia dini di PAUD Melati Muslimat dapat dikatakan sangat efektif, dengan media puzzle anak selain menjadi lebih mudah dalam mengenal warna, juga menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Ditambah lagi dengan reward diakhir menjadikan siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajarnya. Apalagi pengenalan warna merupakan pembelajaran dasar yang musti di kuasai oleh anak usia dini.



Gambar 2 Proses Pembelajaran Dengan Media Puzzle

Mengenal warna merupakan pembelajaran dasar bagi anak didik usia dini, mengenal warna juga merupakan salah satu kemampuan anak dalam perkembangannya. Selain itu kemampuan dalam mengenal warna juga merupakan aspek persepsi bagi pengalaman setiap anak, karena dengan mengetahui warna sangat penting untuk mengembangkan otak, jadi pengenalan warna pada anak usia dini dapat merangsang otak visualnya (Sari and Syafi'i 2021).

Kemampuan mengenal warna pada anak usia dini merupakan aspek kognitif yang terdapat dalam peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia No. 137 tahun 2014 tentang standar nasional anak usia dini lampiran 1 bahwa tingkat pencapaian perkembangan anak usia 12 sampai 18 bulan anak memiliki tugas dalam mengembangkan untuk mengenal beberapa warna dasar diantaranya warna merah, kuning, hijau dan biru (Safita and Suryana 2022).

Selain itu mengenalkan warna kepada anak juga mempunyai manfaat tersendiri, adapun manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran mengenal warna ialah anak dapat menyesuaikan bentuk dan warna, kombinasi warna, mengembangkan sendori, mengembangkan kreatifitas serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar pada anak (Hilmawati 2021).

Pembahasan

pembelajaran yang asyik dan menyenangkan tentunya memberikan efektifitas lebih pada peserta didik, khususnya anak usia dini yang masih gemar bermain. Pembelajaran yang asyik dan menyenangkan tentunya terdapat media pembelajaran yang menunjang salah satunya media puzzle. Media puzzle merupakan media pembelajaran dengan

mengabungkan pola kotak-kotak atau gambar bangun-bangun sehingga menjadi sesuatu. Dengan permainan edukatif puzzle anak juga mendapatkan pengetahuan baru dengan memasang kepingan sehingga menjadi sesuatu (Yani and Sopandi 2020).

media puzzle dapat dimainkan oleh anak usia dini sekitar 3 – 5 tahun, dengan media puzzle anak akan menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk potongan gambar yang ada sehingga memberikan kesempatan pada anak untuk memperkirakan kepercayaan, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah (Indriyanti, Gani, and Muhardini 2020).

dengan begitu penggunaan media puzzle sangat sesuai dalam menciptakan pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran mengenal warna untuk anak usia dini. Kemampuan mengenal warna salah satu aspek kemampuan kognitif pada anak usia dini, karena pengenalan warna pada anak merupakan proses untuk mempelajari auditory visual serta memori karena ketiga aspek tersebut berkaitan dengan kemampuan kognitif anak (Januar et al. 2020).

olehnya pengenalan warna pada anak usia dini sangat dianjurkan demi menunjang kemampuan kognitif anak dan segala aspek yang ada didalamnya. penggunaan media puzzle dirasa sesuai dalam pengenalan warna anak usia dini karena dalam usia tersebut pembelajaran yang menyenangkan dengan media puzzle sangat efektif sekali.

Permainan puzzle anak juga tidak hanya mengenal warna saja namun juga dapat mengenali hewan-hewan, angka, huruf, dan bangun ruang. Karena media puzzle memiliki ragam bentuk dan gambar tentunya salah satunya ialah puzzle angka dengan warna, puzzle bangun ruang, puzzle hewan yang lengkap dengan pengenalan warnanya.

KESIMPULAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan, juga merupakan aset bagi negara, semakin banyak penduduk negara yang berpendidikan maka akan semakin majulah negara tersebut. maka dari itu sudah sepatutnya pendidikan dilakukan sedini mungkin pada usia dini. Pendidikan anak usia dini ini telah dapat kita tempuh di lembaga seperti PAUD dan TK. Salah satu pembelajaran yang ditempuh bagi anak usia dini yaitu mengenal warna, sebagai mana yang dilakukan di lembaga PAUD Melati Muslimat, pembelajaran mengenal warna di lembaga Melati Muslimat yaitu menggunakan media puzzle, puzzle yang digunakan yaitu

puzzle warna dengan bentuk hewan, huruf, dan bangun ruang, sehingga menjadikan siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu dengan puzzle yang berbentuk bangun ruang, hewan, dan huruf anak juga dapat mempelajari pengetahuan lain selain mengenal warna.

Implikasi penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia dini, dapat dikatakan baik dengan media puzzle anak menjadi lebih mudah dalam mengenal dan mengingat warna, anak juga menjadi lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Suci, and Dahlia Patiung. 2021. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini." *NANAEKE (Indonesian Journal Of Early Childhood Education)* 4(1):53–65.
- Chandra, Ratna Sari Dwi Ade. 2019. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018 / 2019." *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 01(01):32–45.
- Hasanah, Hasyim. 2017. "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)." *At-Taqaddum* 8(1):21. doi: 10.21580/at.v8i1.1163.
- Hilmawati. 2021. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Mewarnai Pada TK Ar-Rahman Desa Sangtandung Kec. Walenrang Utara." *Repositori Umpalopo* 1–8.
- Indriyanti, Lisa, Arsyad Abd. Gani, and Sintayana Muhardini. 2020. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram." *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* 8(2):108. doi: 10.31764/civicus.v8i2.2931.
- Januar, dkk, Ida Ayu, Putu Ratna, and Novian Dewi. 2020. "Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini." *Journal for Lesson and Learning Studies* 3(3):4.
- Kasri. 2018. "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD." *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual* 2(3):320–25.
- Maulidah, Agisna Najiah, and Aslam. 2021. "Penggunaan Media Puzzle Secara Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD." *Jurnal Mimbar Ilmu* 26(2):281–86.
- Moha, Iqbal, and Dadang Sudrajat. 2019. "Resume Ragam Penelitian Kualitatif."
- Nityanasari, Denadia. 2020. "Alat Permainan Edukatif Pasak Warna Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini." *Yaa Bunayya (Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini)* 4(1):9–13.
- Nurhalimah, M. P. Dr. Nurmalina, and M. P. Amalia, Rizki. 2020. "Meningkatkan

- Kemampuan Kognitif Dalam Mengenal Warna Melalui Bermain Media Penjepit Baju Pada Anak Kb Adzkyah Bangkinang Kota Secara BDR.” *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION* 2(1):188–96.
- Permata, Rista Dwi. 2020. “Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 5(2):1–10.
- Rozi, Fahrur, and Khalimatul Khomsatun. 2019. “Rancang Bangun Game Edukasi Pengenalan Warna Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Menggunakan Adobe Flash Berbasis Android.” *JPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)* 04(01):12–18.
- Safita, Maiyida, and Dadan Suryana. 2022. “Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.” *Bunayya (Jurnal Pendidikan Anak)* 4(1):28–43.
- Salwa, Ratih, Misnawaty Usman, and Nurming Saleh. 2021. “Media Puzzle Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa.” *PHONOLOGIE Journal of Language and Literature Email: 1(2):108–14.*
- Sari, Nenry Sekar, and Imam Syafi'i. 2021. “Pengembangan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Media Water Beads.” *Yaa Bunayya: Jurnal Anak Usia Dini* 5(1).
- Susanti, Desi. 2022. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Kegiatan Bermain Mengelompokkan Benda Melalui Media Losse Part Saat Di Rumah Saja.” *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak* 1(1):50–62.
- Syafitri, Aisha, Hermansyah Amir, and Elvinawati. 2019. “Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah.” *ALOTROP, Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kimia* 3(2):132–38.
- Yani, Gusni Rahma, and Asep Ahmad Sopandi. 2020. “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Bagi Anak Tunagrahita Ringan Melalui Permainan Edukatif Puzzle Di SLB Negeri 1 Padang.” *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 2(1):69–80. doi: 10.36835/au.v2i1.298.
- Yunita, Sri, and Ucup Supriatna. 2021. “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Syntax Idea* 3(8).

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repo.iain-tulungagung.ac.id Internet Source	2%
2	Ahmad Zubaidi. "Desain Pendidikan Karakter dalam Membentuk Kepedulian Sosial di Pesantren", TSAQOFAH, 2022 Publication	1%
3	Annisah Kurniati, Suci Yuniati, Depriwarna Rahmi. "Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget)", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2022 Publication	1%
4	eprints.umm.ac.id Internet Source	1%
5	Submitted to Morgan Park High School Student Paper	1%
6	ejournal.uksw.edu Internet Source	1%
7	repository.ummat.ac.id Internet Source	1%

8	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
9	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	1 %
10	digilib.unimed.ac.id Internet Source	1 %
11	ejournal.poltekba.ac.id Internet Source	1 %
12	jurnal.ar-raniry.ac.id Internet Source	1 %
13	steem.mpmat.uad.ac.id Internet Source	1 %
14	Piraini Piraini, Mutia Mawardah. "Penerapan Metode Edutainment Guna Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Di TK Al-Hidayah", <i>As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 2022 Publication	1 %
15	Retno Wuri Sulistyowati, Minuk Riyana, Wa Ode Siti Hamsinah Day. "Tingkat Kebermanfaatan Mengenal Warna Menggunakan Permainan Kertas Bergambar pada Anak Usia 4-5 Tahun", <i>EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i> , 2024 Publication	1 %

16	Internet Source	1 %
17	kc.umn.ac.id Internet Source	1 %
18	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
19	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	<1 %
20	Sinta Fatimah. "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI PERCOBAAN SAINS SEDERHANA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN", PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1 %
21	download.garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
22	ejournal.indo-intellectual.id Internet Source	<1 %
23	www.j-humansciences.com Internet Source	<1 %
24	wartakota.tribunnews.com Internet Source	<1 %
25	dwinami.wordpress.com Internet Source	<1 %

journal.stkipsubang.ac.id

26

Internet Source

<1 %

27

ojs.unpkediri.ac.id

Internet Source

<1 %

28

repository.ub.ac.id

Internet Source

<1 %

29

versita.com

Internet Source

<1 %

30

Siti Rahmah, Zirmansyah Zirmansyah.
"MENINGKATKAN DISIPLIN ANAK KELOMPOK
B MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
UMPET BATU", Jurnal Anak Usia Dini Holistik
Integratif (AUDHI), 2021

Publication

<1 %

31

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

<1 %

32

download.garuda.ristekdikti.go.id

Internet Source

<1 %

33

proceedings.polije.ac.id

Internet Source

<1 %

34

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

35

repository.umpalopo.ac.id

Internet Source

<1 %

repository.unp.ac.id

36

Internet Source

<1 %

37

repository.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

38

trilogi.ac.id

Internet Source

<1 %

39

Vira Muthia Humairo, Zahrina Amelia.
"PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG
AWAL MELALUI MODIFIKASI BENTUK
PERMAINAN CONGKLAK", Jurnal Anak Usia
Dini Holistik Integratif (AUDHI), 2021

Publication

<1 %

40

digilib.iain-jember.ac.id

Internet Source

<1 %

41

ejournal.iai-tribakti.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On



YAYASAN NURUL JADID PAITON
**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NURUL JADID
PROBOLINGGO JAWA TIMUR**

PP. Nurul Jadid
Karanganyar Paiton
Probolinggo 67291
☎ 0888-3077-077
e: lp3m@unuja.ac.id
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : NJ-To6/2887/A.03/LP3M/05.2024

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid Probolinggo menerangkan bahwa artikel/karya tulis dengan identitas berikut ini:

Judul : *PENERAPAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA*
Penulis : Mistria Harmonis, M.Pd
Identitas : MASALIQ, Vol – 2, No- 6 Tahun 2022, E - ISSN: 2808 - 8115.
No. Pemeriksaan : 23752507729

Telah selesai dilakukan *similarity check* dengan menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada 03 September 2021 dengan hasil sebagai berikut:

Tingkat kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) adalah 23 % dengan publikasi yang telah diterbitkan oleh penulis pada MASALIQ, Vol – 2, No- 6 Tahun 2022, E - ISSN: 2808 – 8115 (Alamat Web Jurnal <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq/article/view/647>)

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 14 Mei 2024

Kepala LP3M,



ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.

NIDN. 2123098702