

Penggunaan media plastisin untuk mengenalkan angka arab pada anak di kbit cahaya umat karanganom klaten tahun pelajaran 2019 / 2020

Muh. Suranto ^{1,*}, Rijal Ansyori ²,

¹ Sekolah Tinggi Agama Muhammadiyah Islam Klaten

^{*)} Corresponding Author (e-mail: Rzlaji1@gmail.com)

Abstract

This study aims to improve the ability to recognize the symbol of numbers through plasticine media in children of the Play Group at KBIT Cahaya Umat Karanaganom Klaten. This type of research is a Class Action Research conducted collaboratively between researchers and students. This study consisted of two cycles of the subject of this study were 17 children of the Play Group at KBIT Cahaya Umat Karanganom composition of 6 male students and 11 female students. Data collection techniques through observation, and documentation. An indicator of the success of this study is if the percentage calculation shows that 70% of children have experienced an increase in recognizing numbers. The results showed that there was an increase in the ability to recognize the symbol numbers after learning through numbers play activities. The results of observations on the Pre-Action show that there are no children who have very good criteria or who get a percentage of 80-100%. After the Cycle II action, the ability to recognize the symbol of a child number that develops according to expectations increases to 70%. The steps taken so as to improve the ability to recognize the symbol of a child's number is the teacher preparing a game media in the form of plasticine and demonstrating how to play it. Thus, it can be concluded that through the activities of playing numbers can improve the ability to recognize the symbol of numbers in children Play Group at KBIT Cahaya Umat Karanganom.

Keywords: ability to recognize symbols, play Plasticine

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media plastisin pada anak Kelompok Bermain di KBIT Cahaya Umat Karanaganom Klaten. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan secara kolaboratif antara peneliti dengan murid. Penelitian ini terdiri dari dua siklus subjek penelitian ini adalah 17 anak Kelompok Bermain di KBIT Cahaya Umat Karanganom komposisi 6 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dan dokumentasi. Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 70% anak mengalami peningkatan dalam mengenal lambang bilangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah pembelajaran melalui kegiatan bermain angka. Hasil observasi pada Pra Tindakan menunjukkan bahwa tidak ada anak yang berkriteria berkembang sangat baik atau yang mendapatkan persentase 80- 100%. Setelah adanya tindakan Siklus II kemampuan mengenal lambang bilangan anak yang berkriteria berkembang sesuai harapan meningkat menjadi 70%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak adalah guru mempersiapkan media permainan berupa plastisin dan mendemonstrasikan cara bermainnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain angka dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak Kelompok Bermain di KBIT Cahaya Umat Karanganom

Kata kunci: kemampuan mengenal lambang bilangan, bermain Plastisin

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan lingkungan yang disadari, teratur, terencana dan sistematis untuk membantu mengembangkan potensi anak secara optimal. Pendidikan juga merupakan proses menciptakan sebuah perubahan dari tidak bisa menjadi mampu merealisasikan perubahan itu (Marwanto, 2020).

Kelompok bermain / PAUD / KB adalah wadah pembinaan sebagai usaha kesejahteraan anak dengan megutamakan kegiatan bermain dan menyelenggarakan pendidikan prasekolah bagi anak yang berusia sekurang-kurangnya 3 tahun sampai dengan maemasuki pendidikan dasar (Direktorat PAUD, 2006)

Kesalahan yang sering terjadi pada praktek pembelajaran mengenal bilangan adalah guru sering kali menggunakan buku tulis maupun menuliskannya di papan tulis. Hal tersebut dapat membuat anak menganggap bilangan sebagai rangkaian kata-kata yang tidak bermakna dan pembelajaran mengenal angka merupakan hal yang membosankan. Guru harus mampu menggunakan metode serta media yang menarik dan menyenangkan dalam mengenalkan konsep angka tersebut.

Pengenalan konsep angka kepada anak, memerlukan cara dan stimulasi yang tepat dan menyenangkan. Salah satunya adalah melalui media plastisin. Prinsipnya pembelajaran di KB tidak terlepas dari kegiatan mengenalkan angka pada anak dengan media plastisin yang menyenangkan. Selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep angka pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan model pembelajaran yang klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-5 pada anak kelompok Kelompok Bermain di KBIT Cahaya Umat Karangnom dilakukan dengan menggunakan media plastisin yang diberi muatan matematika yaitu anak diminta untuk memperhatikan ustadzah yang membawa sebuah gambar misalkan gambar buah apel 3 dan anak tersebut diminta untuk menghitung bersama-sama jumlah gambar apel tersebut , sebelumnya ustadzah sudah membuat contoh angka arab dengan melihat gambar tersebut anak bisa membayangkan kalau jumlah 3 itu kira-kira sesuai jumlah gambar yang dibawakan ustadzah sehingga anak sudah mempunyai bayangan dengan begitu ustadzah lalu menjelaskan tentang bentuk angka arab 3 itu, dan ustadzah bisa meminta pada anak yang kira-kira mampu dan bisa untuk membuat angka arab berbentuk 3 tersebut.

Peneliti menggunakan media plastisin karena dari observasi yang dilihat anak-anak masih belum paham tentang bentuk-bentuk angka arab dan mencoba membuat angka arab menggunakan plastisin angka 1-5 dengan media plastisin anak tidak hanya mengenal angka saja tetapi anak bisa mengenal warna-warna dan jika anak yang mampu membuat angka dengan plastisin secara tidak langsung anak dilatih untuk kelenturan jari yang dapat menstimulasi kemampuan mengenal angka arab. Perlengkapan yang digunakan yaitu plastisin, meja, lantai sebagai alasnya.

Berdasarkan pada latarbelakang masalah tersebut diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media plastisin untuk mengenalkan angka arab pada anak KBIT Cahaya Umat Karangnom Klaten Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut diatas maka tujuan penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media plastisin untuk mengenalkan angka arab pada anak KBIT Cahaya Umat Karangnom Klaten tahun ajaran 2019/2020.

2. Kajian Pustaka

2.1 Pengertian Anak

Anak adalah individu unik dan memiliki kekhasan mandiri tersendiri. Kajian tentang anak selalu menarik sehingga memunculkan berbagai pandangan tentang hakikat seorang anak sebenarnya. Ada yang berpandangan bahwa anak adalah miniatur atau bentuk kecil orang dewasa, ada pula yang beranggapan bahwa anak ibarat kertas kosong yang bisa ditulisi apapun. Anak tidak memiliki potensi, ia hanya menjadi apa yang diinginkan oleh lingkungannya.

Pada dasarnya anak adalah bukan orang dewasa dalam bentuk kecil, melainkan manusia yang oleh karena kondisinya belum mencapai taraf pertumbuhan dan perkembangan yang matang. Maka segala sesuatunya berbeda dengan orang dewasa pada umumnya.

Dengan aktivitasnya tersebut anak memenuhi kebutuhan perkembangan dan belajarnya. Belajar bagi anak juga akan terjadi sebagai dampak dari partisipasinya dengan baik anak-anak lain sebayanya serta orang-orang terdekatnya termasuk guru dan orang tuanya.

2.2 Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode dalam rangkaian sistem pembelajaran memegang peran yang sangat penting yaitu digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran sangat tergantung pada cara guru menggunakan metode pembelajaran, karena suatu strategi pembelajaran hanya mungkin dapat diimplementasikan melalui penggunaan metode pembelajaran.

Metode bermain adalah metode pembelajaran anak usia dini yang menerapkan permainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Teknik ini didasarkan penelusuran literatur maupun pengamatan sepintas lapangan terbukti paling efektif dan efisien dibandingkan dengan metode yang lain. Kemampuan belajar mengingat anak menjadi cepat dan banyak serta anak tidak merasa jenuh.

Dalam bermain, anak tidak berfikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif.

Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kreativitas anak salah satunya yaitu dengan cara bermain plastisin atau *play dough*.

2.3 Pengertian Media Pembelajaran

Media (bentuk jamak dari kata medium), merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” . Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*). Adapun menurut Gerlach & Ely bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Media sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Bila media adalah sumber belajar maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran.

2.4 Pengertian Media Plastisin

Plastisin merupakan adonan yang digunakan sebagai pengganti tanah liat ditemukan oleh seorang guru seni William Harbutt asal Inggris. Plastisin terbuat dari campuran parafin atau berbahan utama tepung. Sampai saat ini plastisin sangat populer sebagai bahan praktikum disekolah-sekolah dari TK.

Plastisin tepung berwarna dipilih karena bahan dasar untuk membuat plastisin mudah tersedia, dan plastisin yang berbahan dasar tepung sangat aman untuk anak-anak. Untuk meningkatkan kreativitas anak dapat menggunakan bermain plastisin tepung berwarna dalam proses pembelajaran.

Plastisin adalah media yang terbuat dari tepung, garam, minyak goreng, pewarna makanan dan air sehingga sangat mudah digunakan karena plastisin adalah benda lunak yang dapat diperas-peras, ditarik-tarik, ditekan, digulung, dan dibentuk sesuai dengan imajinasi dan keinginan anak. Plastisin tepung berwarna adalah benda lunak buatan yang dapat di bentuk karena memiliki sifat elatis dan dapat mengeras saat di anginanginkan.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *playdough* merupakan adonan yang mudah dibentuk sesuai dengan imajinasi anak yang mampu memberikan pengalaman menyenangkan bagi anak dan menstimulus berbagai aspek perkembangan.

3. Metode Penelitian

Setting Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas KB 1 di KBIT Cahaya Umat Karanganyar Kabupaten Klaten Propinsi Jawa Tengah Tahun Ajaran 2019 / 2020 yang berjumlah 17 siswa dengan komposisi 6 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Obyek penelitian adalah seluruh proses dan hasil pembelajaran pada pembelajaran melalui media plastisin di KB 1. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret – selesai pada semester genap tahun pelajaran 2019 / 2020.

Langkah – langkah Tindakan

Metode penelitian yang digunakan dipilih adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Langkah-langkah penelitian tindakan kelas ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data, Teknis, dan Instrumen Penelitian

Teknik dan Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada bagian ini di kemukakan bahwa, pneliti menggambarkan teknik pengumpulan data yang utama, yaitu : Observasi, Wawancara, Dokumentasi.

Teknis Analisis Data

Analisis data ini dilakukan untuk membandingkan antara kondisi awal sebelum dilakukannya tindakan dengan hasil yang diperoleh pada siklus I dan siklus II sehingga dapat diperoleh perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan.

Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan pada penelitian ini jika siswa dalam satu kelas mengalami peningkatan dalam hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran dengan media plastisisn. Peningkatan hasil belajar siswa dinyatakan berhasil jika siswa mendapatkan nilai BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dari tiap indikator, dimana keterampilan siswa dikategorikan menurut skala menjadi empat kategori, yaitu :

- 1) BSB (Berkembang Sangat Baik) 80% hingga 100% kegiatan yang dilakukan.
- 2) BSH (Berkembang Sesuai Harapan) 70% hingga 79% kegiatan yang dilakukan.
- 3) MB(Mulai Berkembang) 60% hingga 69% kegiatan yang dilakukan
- 4) BB (Belum Berkembang) kurang dari 60% kegiatan yang dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu: a.) tahap perencanaan; b.) tahap pelaksanaan; c.) tahap observasi; dan d.) tahap refleksi.

Siklus I

Adapun untuk melihat ketuntasan siswa dari setiap siswa pada siklus I yang diadakan pada tanggal 10 Maret 2020 dikelas KB 1 maka pada setiap akhir dari setiap siklus diadakan tes formatif. Hasil dari tes formatif digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan penelitian siklus I. Tingkat keberhasilan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Hasil Perolehan Nilai Siswa Pada Siklus 1

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Adyra Azzahra Putri Agung	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Adrian Faeza Hafizh	MB	Berkembang Sesuai Harapan
3	Alika Azka Zufaira	MB	Mulai Berkembang
4	Alivis Mozaya Ghassani	BSH	Berkembang Sesuai Harapan

5	Anninova Fayyola Revani	MB	Mulai Berkembang
6	Annidha Hayu.W	MB	Mulai Berkembang
7	Assyifa Nur Inayah	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
8	Dzakir Abbad Nailan.N	MB	Mulai Berkembang
9	Kanaya Zivara Putri	-	-
10	Kevin Satria Baksya	MB	Mulai Berkembang
11	Lailiya Nasywa Ramadhani	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
12	M. Athallah Musyaffa	MB	Mulai Berkembang
13	Mutiara Syakura Winas	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14	Muhammad Rozak Al Fattah	MB	Mulai Berkembang
15	Rafandra Kainaya Lituhayu	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
16	Shidqiyyah Adha Ainin.R	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
17	Varo	MB	Mulai Berkembang
	Rata-rata	MB	

Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Post Test Siklus I

Kategori Kemampuan	Jumlah Anak	Prosentase
BB / Belum Berkembang	-	-
MB / Mulai Berkembang	9	$9 / 17 \times 100 = 53 \%$
BSH / Berkembang Sesuai Harapan	7	$7 / 17 \times 100 = 41\%$
BSB / Berkembang Sangat Baik	-	-
Data Keberhasilan		41%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 9 siswa memiliki ketuntasan “Mulai Berkembang” dengan prosentase 53%.Sedangkan 7 peserta didik berada dikategori “Berkembang Sesuai Harapan” dengan prosentase 41%.Namun penelitian tersebut belum sesuai target capaian, oleh karena itu dilakukan analisis dan dilanjutkan refleksi untuk dilakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Adapun untuk melihat ketuntasan siswa dari setiap siswa pada siklus I yang diadakan pada tanggal 13 Maret 2020 dikelas KB 1 maka pada setiap akhir dari setiap siklus diadakan tes formatif. Hasil dari tes formatif digunakan untuk menentukan tingkat keberhasilan penelitian siklus II. Tingkat keberhasilan siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	Adyra Azzahra Putri Agung	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
2	Adrian Faeza Hafizh	MB	Mulai Berkembang
3	Alika Azka Zufaira	BSH	Berkembang Sesuai Harapan

4	Alivis Mozaya Ghassani	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
5	Anninova Fayyola Revani	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
6	Annidha Hayu.W	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
7	Assyifa Nur Inayah	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
8	Dzakir Abbad Nailan.N	-	-
9	Kanaya Zivara Putri	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
10	Kevin Satria Baksya	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
11	Lailiya Nasywa Ramadhani	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
12	M. Athallah Musyaffa	MB	Mulai Berkembang
13	Mutiara Syakura Winas	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
14	Muhammad Rozak Al Fattah	MB	Mulai Berkembang
15	Rafandra Kainaya Lituhayu	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
16	Shidqiyyah Adha Ainin.R	MB	Mulai Berkembang
17	Varo	BSH	Berkembang Sesuai HARapan
	Rata-rata	BSH	

Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Post Test Siklus II

Kategori Kemampuan	Jumlah Anak	Prosentase
BB / Belum Berkembang	-	-
MB / Mulai Berkembang	4	$4 / 17 \times 100 = 23 \%$
BSH / Berkembang Sesuai Harapan	12	$12 / 17 \times 100 = 70\%$
BSB / Berkembang Sangat Baik	-	-
Data Keberhasilan		70%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa sebanyak 4 siswa memiliki ketuntasan “Mulai Bekembang” dengan prosentase 23%. Sedangkan 12 peserta didik berada dikategori “Berkembang Sesuai Harapan” dengan prosentase 70%. Penelitian tersebut sudah sesuai target capaian yaitu BSH dengan prosentase 70%.

3.2 Pembahasan

Upaya pengembangan pengenalan angka di KB Cahaya Umat Karangnom yang didapat dari observasi yang peneliti lakukan terhadap siswa didik di kelas KB 1 sudah mencapai perkembangan yang cukup baik dengan menggunakan metode bermain yang benar dan media yang menarik sehingga pengenalan angka dapat tercapai maksimal. Pengenalan angka ditingkat prasekolah dapat diawali dengan mengurutkan angka dilakukan dengan bernyanyi, anak dapat diajarkan menghitung jari.

Dalam pendidikan usia dini pengembangan pengenalan angka terangkum dalam perkembangan aspek meliputi konsep warna, bentuk, ukuran dan pola serta konsep bilangan, angka dan huruf.

Berdasarkan hasil observasi di taman kanak-kanak Cahaya Umat dapat diketahui bahwa untuk awal pengenalan angka 1-5 upaya yang dilakukan dengan lambang bilangan, upaya guru untuk dengan cara : Pertama mengenalkan angka dengan cara mengenalkan lambang bilangan dan membuat urutan lambang bilangan.

Upaya yang kedua guru menggunakan media untuk pengenalan angka yaitu media plastisin, kartu angka, media pohon angka dll. Selama ini guru menggunakan media-media tersebut. Media tersebut dirasakan sudah efektif untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal angka secara optimal.

Upaya yang ketiga yang dilakukan guru adalah kegiatan pengembangan kemampuan mengenal angka 1-5. Kemampuan pengenalan angka 1-5 yang dinilai indikator mengenal angka 1-5 mampu menyebutkan angka 1-5 dengan benar, juga mampu menulis angka 1-5 dengan benar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan penulis menyimpulkan bahwa :

1. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media plastisin dapat diterima oleh beberapa siswa, hal ini ditunjukkan dengan terjadinya peningkatan siswa dalam mengikuti pembelajaran ini.
2. Penggunaan media plastisin dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka, warna dan melatih motorik halus siswa dibuktikan dengan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam menyerap pembelajaran ini yang telah memenuhi dengan standar prosentase yang besarnya 70% pada siklus I jumlahnya ada 41% meningkat menjadi 70% pada siklus 2.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada semua pihak khususnya guru KBIT Cahaya Umat Karangnom Klaten yang sudah membantu proses penelitian ini hingga selesai.

Daftar Pustaka

- Aip Saripudin, “ Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini” , Jurnal Vol. 1 No. 1, 2019.
- Amiran, Salmon “Efektifitas Penggunaan Metode Bermain Di Paud Nazerth Oesapa”, Jurnal Pendidikan Anak.Vol.5 No.1, 2016.
- Eci Sriwahyuni & Nofialdi, “Metode Pembelajaran Yang Digunakan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Permata Bunda”, Jurnal Pendidikan Vol. 4 No. 1, 2016.
- Handayani, Sri “Pengaruh Aktivitas Kolase Terhadap Keterampilan Motorik Halus Pada Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain”, Jurnal Vol. 5 No. 1, 2018
- Indanah, Yulisetyaningrum, *Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Pra Sekolah*, Jurnal Ilmu Keperawatan dan Kebidanan, Vol. 10, No. 1, th. 2019.
- Kuntum Feminim & Ratna Wahyu Pusari, “Upaya Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Pada AUD Melalui Kegiatan Bermain Konstruksi Plastisin Bentuk Huruf Kelompok B”, Jurnal Vol. 5 No. 1, 2016.
- Kusmaidah, “ Kumpulan Media Pembelajaran PAUD”,
<http://kumpulanmakalah3.blogspot.com/2016/11/media-pembelajaran-paud.html>,
pada tgl, 09 Maret 2020, pukul.15.14.

- Marwanto. 2020. Pendidikan sebagai Agen Penerus Kaderisasi Muhammadiyah : Studi Komunikasi Bahasa. *Ijmus*. Vol 1(1), 2020 , 41-47
- Nurwita, Syisva “*Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di PAUD AIZA*”, Jurnal Vol. 3 No. 4, 2019.
- PAUD Jateng “Metode Pembelajaran PAUD Teknis Mengajar”
<https://www.paud.id/2015/04/metode-pembelajaran-paud-teknis-mengajar.html>
(diakses pada 06 April 2020 pukul 10.48).
- Sumarni. dkk, *Peningkatan kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough*, Jurnal PAUD Agopedia, Vol. 1 No. 2 Desember 2017, page 190-202.
- Syamsiah, “*Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak Usia PAUD*”, Jurnal STRING, Vol. 4. No. 1,2019.
- Sumardi, dkk, “*Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough*”, jurnal Vol. 1 No. 2, 2017.
- Subhan & Auli Irfah, “*Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia Dini Berbasis Gerak Dan Lagu*”, Jurnal Vol.2 No. 2, 2019.
- Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di Pendidikan Anak Usia Dini*”, Jurnal Aksara Rentak Asksiar Vol. 1. No. 1, 2019.
- Warso, Agus *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Graha Cendekia, 2019