



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN PERMAINAN PUZZLE PADA KELOMPOK A DI RA AL- BASHITIYAH BATU TUNGGAL

¹ Ernawati (STIT Al-Bukhary Labuhanbatu)

² Suryatik (STIT Al-Bukhary Labuhanbatu)

³ Ismi Yulizar (STIT Al-Bukhary Labuhanbatu)

⁴ Soybatul Aslamiah Ritonga (STIT Al-Bukhary Labuhanbatu)

e-mail: ernawati12@gmail.com, suryatik.buch@yahoo.co.id, ismiyulizar25@gmail.com,
soybatul89@stita.ac.id

ABSTRAK

Keyword:

*fill keywords up to 6
keywords here.*

Penelitian ini dilatarbelakangi perkembangan anak di Raudhatul Athfal Al- Bashitiyah dalam kegiatan pembelajaran berlangsung di pendidikan anak usia dini RA Al-Basithiyah pada kelompok B bahwa kemampuan mengenal bilangan anak masih sangat rendah. Ketika diminta untuk menunjukkan bilangan yang dan mencocokkan bentuk bilangan. disamping itu hanya terdapat 13 orang anak yang bisa menuliskan bilangan 1-10 dan hanya 17 orang anak bisa menyebutkan kembali bilangan 1-10 secara berurutan. Penyebab kurang mampunya anak di RA Al-Basithiyah tersebut dalam mengenal dan menyebutkan konsep bilangan 1-10 yaitu karena metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan bilangan belum optimal. Dalam pengenalan bilangan menggunakan media pembelajaran yang sangat minim sekali sehingga belum dapat menstimulus anak dalam kemampuan mengenal bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di RA Al Bashitiyah. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anak RA Al Bashitiyah. Hasil penelitian ini adalah menggunakan dua siklus, pada siklus I kategori MB yaitu 18 anak (60%) dan BSH 12 anak (40%) dan pada siklus II kategori MB sebanyak 2 anak (7%) dan kategori BSB sebanyak 28 anak (93%) artinya pada siklus II dinyatakan tuntas. Jadi dapat disimpulkan permainan kartu angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak.

Keywords—*Kemampuan Berhitung, Permainan Kartu Angka..*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, karena anak usia dini merupakan fase yang fundamental dalam mempengaruhi perkembangan anak. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif, rasa ingin tahu yang sangat tinggi, sering bertanya, dan senang bereksplorasi dengan lingkungannya, yang tercermin dari kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Pendidikan anak usia dini khususnya pendidikan anak usia dini pada dasarnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak.

Aspek perkembangan yang akan peneliti teliti adalah aspek perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif sebagai suatu proses dimana anak secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi anak. Aspek kognitif ini berupa kemampuan mengenali, menyebutkan dan menggunakan konsep bilangan dengan menggunakan benda. (Fadillah, dan Muhamad. 2012) Anak usia dini merupakan usia penting bagi perkembangan kognitif anak yang mampu menyerap informasi secara cepat. Oleh karena itu anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau masa keemasan yang pada hakikatnya masa usia dini adalah masa peletak dasar awal pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Kemampuan berhitung dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dari dirinya sejalan dengan perkembangan yang dapat meningkat ketahap pengertian tentang jumlah yakni tentang penjumlahan dan pengurangan. (Ahmad Susanto. 2020) Mengenali bilangan anak usia dini adalah membilang atau menyebut urutan bilangan, membilang dengan menunjukkan benda, membuat urutan bilangan dengan benda-benda, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda, membedakan dua kumpulan benda berdasarkan jumlahnya. Kemampuan kognitifnya adalah melalui permainan kartu angka. (Muhammad Fadillah, 2014)

Berdasarkan observasi peneliti dalam kegiatan pembelajaran berlangsung di pendidikan anak usia dini RA Al-Basithiyah pada kelompok B (5-6) yang sebanyak 30 orang. Peneliti menemukan bahwa kemampuan mengenali bilangan anak masih sangat rendah. Pada saat pembelajaran mengenali bilangan, peneliti menemukan hasil yaitu dari 30 orang anak, hanya terdapat 17 orang anak sudah paham dalam menyebutkan angka 1-10 tetapi 13 orang anak tersebut masih kebingungan dalam menuliskan bilangan angka 1-10. Ketika diminta untuk menunjukkan bilangan yang dan mencocokkan bentuk bilangan. disamping itu hanya terdapat 13 orang anak yang bisa menuliskan bilangan 1-10 dan hanya 17 orang anak bisa menyebutkan kembali bilangan 1-10 secara berurutan.

Penyebab kurang mampunya anak di pendidikan anak usia dini RA Al-Basithiyah tersebut dalam mengenali dan menyebutkan konsep bilangan 1-10 yaitu karena metode pembelajaran yang digunakan dalam pengenalan bilangan belum optimal. Dalam pengenalan bilangan menggunakan media pembelajaran yang sangat minim sekali sehingga belum dapat menstimulus anak dalam kemampuan mengenali bilangan, misalnya pada pengenalan bilangan 1-10 menggunakan media dari kertas yang dituliskan angka, sehingga anak sulit memahami dan menjadi mudah bosan dengan tugas yang diberikan guru.

Untuk itu peneliti menggunakan permainan kartu angka dalam pembelajaran mengenali bilangan, sehingga anak akan lebih tertarik dan tidak mudah bosan selama pembelajaran berlangsung tertutama saat pembelajaran mengenali bilangan. metode yang digunakan dalam pengenalan bilangan di pendidikan anak usia dini RA Al-Basithiyah tersebut kurang bervariasi. dalam pengenalan bilangan hanya menggunakan metode cerama dan bernyanyi. selama dalam mengajarkan konsep-konsep matematika dasar. Hanya meminta anak untuk membaca secara bersama-sama untuk menyebutkan bilangan. Anak hanya diberikan lembar kerja yang berisi

angka-angka 1-10 kemudian anak ditugaskan untuk menulis dan menyebutkan satu persatu bilangan tersebut.

Penulis melakukan wawancara kepada salah satu guru yang ada di pendidikan anak usia dini RA Al-Basithiyah hasil dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa kurang menggunakan permainan dalam mengenalkan konsep bilangan pada anak. Akan tetapi hanya mengenalkan materi yang dipelajari secara langsung. maka dari itu penulis tertarik dalam mengenalkan konsep bilangan matematika melalui permainan. Melihat dari hasil di atas peneliti mencoba memberikan solusi atas permasalahan tersebut. solusi yang ditawarkan peneliti yaitu dengan metode demonstrasi dengan menggunakan permainan kartu angka permainan kartu angka adalah salah satu jenis permainan yang dimainkan dengan menunjukkan gambar yang sesuai dengan mebagikan kartu angka dan kartu angka bergambar dan menanyakan gambar kartu angka dengan menunjukkan kartu angka bergambar dengan mencoba anak bermian kartu angka yang sesuai dengan jumlah kartu angka dan membiarkan anak mencoba dan mencocokkan angka kartu angka dengan mengurutkan bilangan 1-10 dengan benda-benda dan mengurutkan bilangan 1-10 dan membedakan dan mebuat dua kumpulan benda yang jumlahnya berbeda permainan tersebut dilakukan secara individu namun tetap dibimbing oleh guru.

Dalam pemberian pengalaman bermain 5-6 tahun dengan menggunakan permainan kartu angka memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak terutama dalam hal mengenal konsep bilangan. Dengan adanya permainan kartu angka anak akan merasakan pengalaman langsung dengan mengeksplorasi diri mereka melalui permainan tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak di RA Al-Basithiyah Batu Tunggal”**.

II. LANDASAN TEORI

1. Anak Usia Dini

Adapun pengertian anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia itu sebagai usia penting bagi pengembangan intelegensi permanen dirinya, dan mampu menyerap info yang sangat penting. (Sujiono. 2011) Anak usia dini merupakan anak yang berada dpada rentang usia antara 1-5 tahun. Pengertian ini didasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi berusia 0-1 tahun, usia dini berusia 1-5 tahun masa kanak-kanak berusia 6-12 tahun. (Ahmad Susanto. 2017)

Tujuan dari pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan pengetahuan dan pemahaman orang tua dan guru, serta pihak-pihak yang terkait dengan pendidikan dan pengembangan anak usia dini. Dengan mengembangkan potensi anak sejak lahir sebagai persiapan untuk hidup dan untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya. (Ahmad susanto, 2017)

2. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kemampuan untuk menggunakan penalaran, logika dan angka-angka, Pengertian Kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkatkan ke tahap pengertian mengenai jumlah. (Rosa Imani Khan dan Ninik Yuliani. 2016) Kemampuan berhitung adalah satu kemampuan yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian yang merupakan kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. (Ariyanti, Zidni Immawan Muslim. 2015)

Kemampuan Berhitung dalam Erik Hidayati adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar termasuk operasi hitung. Sehingga di dalam berhitung ada beberapa indikator yang harus dipenuhi saat proses suatu tujuan pembelajaran yakni:

- a. Mampu menyelesaikan soal
Siswa mampu mengerjakan soal-soal tes yang diberikan oleh guru terkait dengan pengertian mampu adalah bisa/cakap dalam menjalankan tugas dan cekatan.
- b. Mampu membuat soal dan penyelesaian
Selain mampu mengerjakan soal yang diberikan oleh guru siswa juga diharapkan mampu membuat soal dan menyelesaikan pengerjaan soalnya secara mandiri hal ini sesuai dengan pengertian kemampuan itu sendiri yaitu kemampuan adalah kesanggupan untuk menguasai sesuatu. (Enik Hidayati. 2015)

3. Permainan Kartu Angka

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). (Depdiknas. 2012) Ada beberapa kriteria yang digunakan oleh banyak pengamat dalam mendefinisikan permainan. *Pertama*, permainan merupakan sesuatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain. *Keempat*, permainan mencakup keterlibatan aktif dari pemain. (Mansur. 2013)

Media permainan kartu angka adalah gambar yang dibuat dari kertas karton kemudian ditulis angka-angka mulai dari angka 1 sampai 10, yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok yang dapat disusun sesuai dengan tujuan belajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di pendidikan anak usia dini. Penggunaan media permainan kartu angka dirasakan sangat tepat untuk membantu anak mengenal konsep bilangan. Ketika melihat media permainan kartu angka, anak dapat tertarik untuk memperhatikan kemudian memainkan media permainan kartu angka tersebut.

Media kartu angka bergambar sebagai salah satu media yang dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan dari media kartu angka menurut Dhieni dkk:

1. Gambar bersifat konkret
 2. Gambar mampu membatasi ruang, waktu dan kemampuan daya indera manusia.
 3. Gambar dapat digunakan menjelaskan suatu masalah, baik yang bersifat konkret ataupun abstrak
 4. Gambar merupakan media yang mudah didapat dan murah
 5. Gambar juga mudah digunakan, baik secara individual, kelompok, klasikal, seluruh kelas atau sekolah. Sehingga pesan yang tersirat dalam gambar tersebut dapat dinyatakan kembali dalam bentuk kata-kata atau kalimat. (Made Pande Megawati, Ni Ketut Suami, Made Sulastri, 2012)
- kartu angka bergambar menurut Aisyah menyatakan selain kelebihan-kelebihan media gambar juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu:
- a. Sulit menampilkan gerak dalam media gambar.
 - b. Biaya yang akan dikeluarkan akan banyak apabila ingin membuat gambar yang lebih bagus dan bervariasi
 - c. Media kartu bergambar harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak terlalu banyak dan membosankan anak
 - d. Jika tidak dirawat dengan baik, media gambar akan mudah rusak dan hilang,
 - e. Memerlukan kreativitas dari guru yang tinggi untuk memberikan inovasi dari media gambar sehingga tidak membosankan anak.

III. METODE PENELITIAN

I. Tempat dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian di RA Al-Basithiyah, yang beralamat tidak jauh dari kota Rantau prapat lebih tepatnya berada di Jalan Batu Tunggal Kecamatan NA IX-X , Kabupaten Labuhanbatu utara.

Waktu penelitian dimulai bulan April sampai Juni Tahun 2022. Penentuan mengacu pada kalender akademik sekolah.

II. Subjek dan Objek Penelitian

Banyak yang berpendapat bahwa subjek penelitian adalah orang yang melakukan penelitian, sedangkan penelitian adalah orang atau sesuatu yang diteliti. Subjek dalam penelitian merujuk pada responden, informen yang hendak dimintai informasi atau digali datanya. (Muh. Fitrah & Luthfiah, 2017) Adapun yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa RA Al-Basithiyah sebanyak 30 siswa

Objek merujuk pada masalah atau tema yang sedang diteliti. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan berhitung.

III. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Wina Sanjaya PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasinya serta menganalisis setiap masalah dari perlakuan tersebut. (Wina Sanjaya 2016) Sedangkan menurut Totok Sukardi yono penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pengamatan yang menerapkan tindakan di dalam kelas yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu atau dengan menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus agar dapat memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan bersama dikelas secara professional sehingga diperoleh peningkatan pemahaman atau kualitas atau target yang telah ditentukan. (Totok Sukardiyono, 2015)

IV. HASIL PENELITIAN

Perkembangan fisik pada anak bisa di identifikasikan dalam beberapa hal dengan memperhatikan macam-macam permainan dengan memperhatikan langkah-langkahnya. Sebelum mengakhiri kegiatan belajar mengajar ini, guru dapat memberikan pertanyaan kepada anak didik, siapa yang dapat menceritakan angka apa yang tadi telah mereka buat. Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan, baik jasmani maupun rohani anak diluar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, sebagai usaha yang dilakukan agar anak usia 4- 6 tahun lebih siap untuk mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya. Pada dasarnya setiap anak telah memiliki potensi kreatif, dengan potensi yang kreatif anak membutuhkan aktifitas atau kegiatan yang kreatif agar dapat mengasah kreativitas anak. Penggunaan strategi dalam pembelajaran membantu anak dalam mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai, namun hal tersebut membutuhkan waktu lebih banyak dan persiapan pembelajaran yang bervariasi dan menarik untuk anak.

Dari penelitian yang telah dilakukan bahwa hal tersebut tidak menyelesaikan permasalahan yang ada, sering kali tujuan yang hendak dicapai kurang berhasil karena penggunaan strategi terlalu monoton. Dalam pembelajaran strategi merupakan cara yang digunakan untuk melakukan pengajaran yang baik dan efektif. Dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak perlu menggunakan strategi yang menarik dan menyenangkan sehingga tidak membuat anak menjadi bosan dan jenuh. Namun dengan menggunakan strategi yang tepat maka keaktifan dan kreatifitas anak akan berkembang dengan baik. Wawancara dengan ibu midahatul hanim dan murid RA AL-Basithiyah Batu Tunggal Setelah peneliti

menerapkan metode pemberian tugas, maka beliau mengatakan bahwa pada saat pelaksanaan bermain kartu angka yang pertama anak merasa bingung dan belum terbiasa pada tugas yang mereka gunakan, setelah pelaksanaan permainan kartu angka berikutnya anak mulai antusias dengan tugas yang telah ditentukan dan anak sudah bisa melatih kemampuan berhitung mereka untuk bermain kartu angka dengan rapi menurut murid RA Al-Basithiyahh mereka merasa senang karena mereka bisa terlibat langsung dengan kegiatan yang ditugaskan jadi mereka tidak merasa bosan dalam belajar dengan menggunakan metode pemberian tugas bermain kartu angka. Dapat disimpulkan dari hasil wawancara diatas bahwa metode pemberian tugas bermain kartu angka membuat anak merasa senang, gembira, dan tidak merasa bosan ketika mengikuti kegiatan belajar seraya bermain selain itu juga pada saat melaksanakan, anak-anak dapat bermain dengan rapih dan menjadi bentuk yang diajarkan gurunya, artinya kegiatan ini memberi kesan dan makna yang positif dalam kehidupan anak. Pelaksanaan kegiatan pemberian tugas bermain kartu angka dalam pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain kartu angka sangat tepat untuk meningkatkan kemampuan motorik halus anak usia dini seperti anak mampu bermain kartu angka dengan rapi, anak mampu mengenal bentukangka, anak mampu mengenal warna .
2. Anak dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi pemberian tugas bermain kartu angka, dapat lebih merangsang kreativitas dan imajinasi yang dimiliki anak, kreasi yang bervariasi sehingga dalam melaksanakan pembelajaran seperti konsep belajar seraya bermain.
3. Pembelajaran dengan menggunakan strategi bermain kartu angka sangat tepat untuk melatih daya imajinasi, kreativitas dan berinteraksi kepada orang lain yang ada dalam diri anak.

Pada pelaksanaan siklus I melalui tiga pertemuan dengan pelaksanaan pembelajaran secara klasikal di RA Al-Basithiyah dapat dijumpai beberapa hambatan dan kelemahan, diantaranya efisiensi waktu masih kurang, adanya keterbatasan waktu sehingga kegiatan bermain kartu angka belum berkembang dengan baik, rasa kepercayaan diri anak belum berkembang dengan baik, hal ini terlihat dari masih ada anak cenderung gugup, dan kurang paham terhadap instruksi yang diberikan, serta minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mulai terlihat namun masih belum maksimal, hal ini terlihat masih ada peserta didik yang tidak fokus pada materi dan masih ada yang bermain. Pada siklus II pembelajaran berjalan lebih baik dan lancar, kesiapan guru sudah lebih mantap dalam memberikan pengarahan pembelajaran sehingga alur pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dapat jelas dan runtut, peserta didik lebih bersemangat dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran bermain kartu angka Kegiatan bermain kartu angka yang dilakukan.

Berdasarkan analisis pada siklus I dan siklus II maka dapat penulis simpulkan bahwa kemampuan berhitung anak dengan metode pemberian tugas bermain kartu angka mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Dengan melalui pemberian tugas kartu angka anak mampu menyelesaikan tugas yang diinstruksikan oleh guru sehingga anak dapat bermain kartu angka dengan rapi sesuai yang dicontohkan guru.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi dari hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung pada anak di RA AL-Basithiyah Batu Tunggal dapat ditingkatkan melalui permainan kartu angka. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan berhitung permulaan pada anak pada setiap siklus. Pada hasil pengamatan pada prasiklus nilai rata-rata anak 48 dengan jumlah anak dalam kategori belum berkembang yaitu 10 (33%), anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 12 (40%), anak dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan yaitu 8 (27%). Pada hasil nilai pengamatan pada siklus I dengan jumlah anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 18 (60%), anak

dalam kategori berkembang sesuai dengan harapan yaitu 12 (40%). Dan pada hasil nilai pengamatan pada siklus II dengan jumlah anak dalam kategori mulai berkembang yaitu 2 (7%), anak dalam kategori berkembang sangat baik yaitu 28 (93%). Peningkatan kemampuan berhitung permulaan ini meliputi ini anak sudah mampu berhitung gambar, mampu menunjuk simbol angka yang diminta, mampu menyatukan angka serta mampu menyatukan angka-angka yang bermakna dan mampu mengelompokkan angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2008, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta.
- Fadillah. dan, Muhamad. 2012, *Desain Pembelajaran PAUD*, Ar ruzz media, Jogjakarta.
- Luthfiah Muh.& Fitrah. 2017, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*, Cv Jejak Jawa Barat.
- Mansur. 2011, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Ni Ketut Suami, Made Sulastrri Made Pande Megawati. 2012, *Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan*, (Jurnal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha.
- Prasetyono Dwi Sunar. 2014, *Biarkan Anakmu Bermain*, Diva Press, Jogjakarta.
- Sanjaya Wina. 2016, *Penelitian Tindakan Kelas*, Prenada Media, Jakarta.
- Ritonga, S. A. 2023. *Pengaruh Alat Permainan Edukatif terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun*. *Tarbiyah Bil Qalam*, VII, 9-13.
- Sujiono Yuliani Nurani. 2013, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Indeks, Jakarta.
- Sukardiyono Totok. 2015, *Pengertian, Tujuan, Manfaat, Karakteristik, Prinsip, Dan Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta.
- Suprayitno. Adi, 2020, *Menyusun PTK ERA 4.0*, CV Budi Utama, Yogyakarta.
- Suryatik Bukhari. 2017, *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Dan Skripsi*, Perpustakaan STITA, Rantau Prapat.
- Susanto, Ahmad. 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Kencana. Jakarta.